

Resenha

Jogos móveis locativos e as implicações sociais, espaciais e tecnológicas na comunicação contemporânea

Location-Based Mobile Games and the social, spatial and technological implications in contemporary communication practices

Breno Maciel Souza Reis¹

ANDRADE, L.A. de. 2015. *Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: A próxima fase*. Curitiba, Appris, 285 p.

Introdução

A popularização de tecnologias e redes digitais móveis de comunicação e informação trouxe à tona implicações de ordem social, econômica, política, tecnológica e espaciais, dentre outras. Um dos desses aspectos que merece atenção – e que pode parecer, mesmo na Comunicação, como um objeto de estudo “menor” – é o papel dos jogos digitais na reconfiguração das relações sociais. Sejam eles voltados à utilização em ambientes domésticos, como consoles de videogames ou para computadores, ou em condições de mobilidade em *handhelds* ou *smartphones*, os jogos digitais contemporâneos inserem efeitos que merecem ser estudados e investigados, principalmente pela

Comunicação, área que abriga grande parte dos estudos voltados ao tema no país, conforme demonstra recente estudo (Fragoso *et al.*, 2015).

Nesse sentido, a obra de Luiz Adolfo de Andrade vem suprir um espaço nos estudos de *games* no Brasil, que é a investigação do papel dos jogos em dispositivos móveis que combinam redes informacionais digitais, tecnologias de geoposicionamento e o espaço urbano citadino para o desenvolvimento da narrativa do jogo – chamados de Jogos de Realidade Alternativa (ARGs). Originada da Tese de Doutorado do autor defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da UFBA, o livro foi baseado em pesquisas bibliográficas e etnográficas realizadas pelo mesmo entre 2008 e 2012.

O livro possui prefácio do Prof. Dr. André Lemos (UFBA), importante pesquisador da área e orientador

¹ Doutorando em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rua Ramiro Barcelos, 2705, Prédio 22201, Santana, 90035-007, Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: brenoreis@ufrgs.br

da referida Tese, e é dividido em quatro partes, as quais investigam e expõem as reflexões do autor em relação ao tema dos jogos móveis locativos, buscando abarcar as diversas implicações que eles trazem. Detalharemos a seguir cada um dos capítulos a partir de suas ideias principais, ao mesmo tempo em que serão tecidos comentários detalhados, problematizando as questões levantadas, justamente pela importância e pela lacuna de estudos referentes à matéria no país, visando assim assegurar a continuidade do trabalho inaugural de Andrade e as reflexões dos interessados na área.

O papel dos jogos móveis locativos na reconfiguração das cidades contemporâneas e possibilidades de interação social mediadas por narrativas e espacialidades lúdicas

Logo no início da obra, Andrade expõe o paradigma que sustenta a tese de seu trabalho: que, no início do século XXI, passamos a vivenciar uma “virada espacial nos estudos de mídia”, ou seja: a inseparabilidade entre o ambiente digital “virtual” e o mundo físico, com todos os processos que permeiam a relação que o sujeito estabelece com o mundo, seja em seus aspectos materiais, imateriais ou simbólicos, especialmente a partir da entrada de artefatos digitais conectados em redes informacionais de maneira ubíqua. Situando especificamente os jogos digitais de realidade alternada como parte da emergência desse contexto, o autor coloca o atual estado da arte de uma computação que “[...] ultrapassou as barreiras do formato pessoal para tornar-se ubíqua” (Andrade, 2015, p. 53).

A ubiquidade permeia todo o trabalho do autor, tendo aqui o papel de situar o leitor a respeito do horizonte técnico, social e subjetivo que serve de base para os jogos discutidos mais adiante. Trazendo à baila a principal referência quando se trata desse assunto – Mark Weiser e seu conhecido artigo “*The computer for the 21st century*”, publicado pela *Scientific American* ainda no final da década de 1980 –, Andrade assume o pertencimento de suas investigações aos estudos de Geografia da Comunicação, principalmente a partir das obras de Falkheimer e Jans-

son (2006) e Adams (2009). Segundo essa perspectiva, as relações comunicacionais ocorrem sempre em contextos espaciais que, tal qual uma fita de Möbius, não possuem início nem fim definidos, são inseparáveis e interdependentes uns dos outros.

Dessa forma, é empreendida uma importante distinção entre computação pervasiva e computação ubíqua: de acordo com Andrade, enquanto a pervasiva se caracteriza pela penetração de *microchips* em objetos (sendo assim considerada como o *input* de informação nos mesmos), a computação ubíqua pressupõe a fase seguinte, ou seja, um modelo de comunicação entre sujeitos, espaços, objetos, redes informacionais que agem uns sobre os outros através de *outputs* – automatizando o ambiente e processando informações a partir de uma intrincada rede que está ligada a outro conceito chave, o de *ciência do contexto*. Para o autor, este último pode ser entendido como a implementação de sensores em objetos e na infraestrutura urbana com o intuito não que apenas os sujeitos utilizem as potencialidades apresentadas pelas tecnologias, mas que também os próprios objetos sejam dinâmicos e possam construir padrões informacionais únicos e particulares, que sejam usados “[...] para caracterizar a situação de uma entidade, composta por dados de usuário, interação (atividade), localização (espaço) e tempo” (2015, p. 87). Com esse encaminhamento, o autor introduz a questão da Internet das Coisas (IoT).

Tendo isso em vista, a segunda parte do trabalho, intitulada “Espaços e espacializações”, discute a relação entre os jogos de realidade alternada e o espaço (tanto físico quanto o virtual), partindo da premissa de que eles funcionam como mediadores em um processo social que se dá em uma dada configuração de tempo e lugar. Assim, o autor faz um percurso teórico que se inicia ainda na Antiguidade e percorre as considerações de pensadores em diferentes contextos socioculturais e históricos, buscando evidenciar a noção de espaço como *prática*, ou seja, as produções que advêm das apropriações, desvios, interrupções e subversões que os sujeitos realizam cotidianamente no mundo. A ideia de *mobilidade* aqui tem papel fundamental na argumentação do autor, sendo ela quem dá sentido à posição física que as coisas ocupam no mundo. Logo, a noção de *espacialização* merece um destaque especial no capítulo, sendo definida pelo autor como o “processo de produção do lugar, fundamentado na ação socializante sobre o espaço em função do tempo” (2015, p. 134). Aqui o papel das mídias aparece de forma discreta, preparando as bases para o seu retorno nos capítulos seguintes.

No capítulo três, Andrade se concentra no papel do jogo e sua relação com o processo de espacialização operado pelos ARGs, primeiramente lançando mão do clássico *Homo Ludens*, obra seminal de Huizinga, cuja primeira publicação data de 1938, e que opera principalmente a partir da noção de círculo mágico. É interessante que o autor resgate de saída o estudo de Huizinga para demonstrar todo o percurso pelo qual as discussões sobre o papel do jogo sob a perspectiva sociocultural passaram, sejam eles digitais ou não. Entretanto, ao contrário da expectativa gerada por essa referência inaugural, o que segue não auxilia o leitor no sentido da pavimentação de um percurso histórico dos estudos de jogos. A ausência desse traçado é sentida em algumas passagens posteriores, que teriam a ganhar com a inclusão de considerações vindas de outras obras clássicas dos estudos de *games*, como, por exemplo, Caillois (1990), Gadamer (1997) ou, ainda, Buytendijk (1977), que sucederam o estudo original de Huizinga. Saltando para os estudos mais recentes (principalmente) em ambientes digitais, o autor traz à baila a obra de Salen e Zimmerman (2004), em um movimento pertinente para ilustrar como (e se) a ideia de círculo mágico pode ser ainda aplicada nas investigações sobre os jogos na atualidade.

Concluindo que o círculo mágico de Huizinga (2008) é, em essência, articulador de relações espaciais e temporais entre os jogadores que nele adentram, o autor então passa a argumentar que os ARGs se distinguem de outros tipos de jogos digitais principalmente pela sua capacidade de “borrar” a fronteira precisa existente no círculo mágico. Assim, trazendo as obras de Nieuwdorp (2005) e Montola *et al.* (2009), Andrade discute a expansão do círculo mágico promovida pelos ARGs a partir das perspectivas sociais, espaciais e temporais – o que acarreta um tipo distinto de círculo mágico (ou “Buraco de Coelho”, jargão pelo qual é conhecido nos ARGs), que incorpora objetos informacionais acessíveis através de dispositivos móveis conectados à Internet, elementos disponíveis no espaço físico e pessoas que por acaso se encontrem nas imediações onde o jogo ocorre (mesmo que não sejam elas mesmas jogadores). Para defender tal ideia, são utilizados como exemplos experiências de jogos realizados nas cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador e Porto Alegre – exemplos esses que perpassam toda a obra desse ponto em diante.

Ao mesmo tempo em que amplia o espectro das análises empreendidas, a pluralidade dos ARGs mencionados conduz o trabalho em direção a considerações mais generalistas. O caráter abrangente torna o livro de

Luiz Adolfo leitura obrigatória para estudos futuros, que poderão investir no aprofundamento pela via da especificidade, por exemplo, através da delimitação mais clara de um objeto empírico (um ARG específico). No caso em pauta, cumpre lembrar o ineditismo da obra e a pouca referência bibliográfica disponível sobre o assunto, sobretudo em língua portuguesa, o que contribui para a pertinência de um livro mais abrangente.

Na parte III, que se inicia com o quarto capítulo, o autor faz uma ponte entre os conceitos de mobilidade (tanto dos sujeitos, quanto da informação) como um dos pilares da vida social contemporânea, que penetra culturalmente nos próprios modos de pensar a atualidade. Para isso, o autor se afirma no paradigma da mobilidade exposto por Urry (2007) e Kellerman (2006), lançando luz especialmente às possibilidades das mídias locativas com vistas aos ARGs nesse contexto móvel. Se o imperativo contemporâneo é o movimento, a apropriação das mídias locativas parece natural para seu uso em jogos que se relacionam diretamente com as configurações espaciais, temporais e sociais nas quais o jogador se encontra. Nesse sentido, o autor introduz a ideia de *kinese* para dar conta da dimensão de um relacionamento lúdico que pode colocar em sinergia jogadores, objetos e ambientes, tanto físicos quanto imateriais em condição de mobilidade, e as bordas do círculo mágico – que, como ele expõe, nesses tipos específicos de jogos têm suas fronteiras borradas e não facilmente perceptíveis.

Para ilustrar o conceito de *kinese*, o autor lança mão de exemplos de jogos produzidos no país e dos quais participou, ora como desenvolvedor, ora como jogador/pesquisador, como o Zona Incerta (2007), Desenrola (2009) e Fórmula do Conhecimento (2009). Desencadeia-se, assim, a discussão sobre imersão em ARGs, empreendida no quinto capítulo. Aqui, apoiando-se no movimento TINAG (“*This is not a game*”, em tradução livre, “Isso não é um jogo”), idealizado pelos jogadores do *The Beast* (2001), citado por Andrade como sendo o primeiro ARG da história, é trabalhado o conceito de imersão em jogos de realidade alternativa, os quais detêm o poder de envolver os jogadores na diversão propiciada pela atividade, segundo o autor, sem que estes percam de vista que se trata de um evento que ocorre paralelamente à vida cotidiana, mesclando-se à mesma. Trata-se daquilo que McGonigal (2003) denomina “Efeito Pinóquio”, entendido pelo autor pela sua capacidade de mesclar o círculo mágico ao contexto no qual o jogador se encontra, através de quatro pilares principais, a saber: tempo, espaço, emoção e mobilidade.

A quarta e última parte do livro é dedicada ao estudo dos aspectos midiáticos dos jogos, trazendo à discussão a ideia de transmídia e convergências midiática e tecnológica. Aqui são empreendidas distinções entre transmídia, *crossmedia* e mídia profunda, termos comumente empregados em trabalhos na comunicação; além disso, o autor retoma a discussão de Bolter e Grusin (1999) de remediação, apoiada na imediação e hipermediação, para discutir a relação entre as linguagens e suportes midiáticos que são incorporadas quando novas mídias surgem, realocando e apropriando diferentes formatos nessa nova ecologia midiática.

Nessa parte específica do trabalho, o autor mescla uma abordagem teórica dos conceitos apresentados com um encaminhamento mais prático, voltado para o *game design*, ao propor as bases para se pensar a criação e o desenvolvimento de ARGs – inclusive contrapondo modelos de financiamento por grandes organizações corporativas com outros jogos desenvolvidos segundo um modelo alternativo surgido nos Estados Unidos da América, denominado *grassroots*. Nesse ponto, o autor cita exemplos de diversas experiências no Brasil de ARGs elaborados tendo uma verba restrita, afirmando que o sucesso de um jogo de realidade alternativa depende, grande medida, da criatividade proposta pela narrativa e pelos efeitos de imersão/engajamento dos jogadores (ou seja, o trabalho dos *puppetmasters*).

Até a conclusão da última parte do trabalho, Andrade foca primordialmente na construção de uma metodologia para se pensar a criação e a mediação em ARGs a partir de camadas distintas de participação em três níveis, que vão desde os desenvolvedores, passando pelos jogadores *hardcore* e chegando até os jogadores casuais, ou seja, aqueles que se relacionam com o jogo de forma descomprometida e não regular. Além disso, distingue os usos das potencialidades das tecnologias locativas em ARGs diferenciando-os em centralizados (ou seja, aqueles nos quais as tecnologias e serviços que têm por base a localização centralizam a atenção do jogador) e periféricos (lógica na qual as potencialidades locativas são exploradas de forma secundária e podem ser apropriadas em momentos e de formas distintas). Com base nessa dicotomia, o autor conclui, retomando a ideia de transmídia, que os ARGs que possuem o uso da localização de forma periférica concretizam e exploram de forma mais abrangente a relação do jogador tanto com o espaço físico quanto com a estrutura e narrativa do jogo. A seguir, constam as considerações finais da obra, nas quais o autor retoma de forma sucinta os assuntos abordados ao longo do estudo.

Para finalizar, é interessante salientarmos as múltiplas possibilidades inauguradas pela opção do autor de abordar uma grande variedade de temáticas, e a divisão clara existente entre os primeiros capítulos (mais teóricos) e a parte final, mais aplicada, em que é ensaiada uma proposta de criação de jogos de realidade alternativa em camadas. A opção pela apresentação de diversos *cases* dificulta um pouco a apreensão da aplicação dos conceitos aos vários exemplos. Por outro lado, o fato de o autor ser um desenvolvedor de jogos e sua experiência com diversos deles justifica a riqueza dessa opção. Ao mesmo tempo em que compartilha sua *expertise*, o autor tem a generosidade de apontar, com sua obra, para as oportunidades para os pesquisadores interessados no tema. Mais uma vez, há de se destacar que a obra do autor é extremamente corajosa em sua empreitada e representa um grande avanço e contribuição para os estudos de *games* no Brasil – principalmente os de realidade alternativa – que, como dissemos, ainda é incipiente.

Referências

- ADAMS, P. 2009. *Geographies of Media and Communication: A critical introduction*. Oxford, Wiley-Blackwell, 288 p.
- BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Cambridge MIT Press, 312 p.
- BUYTENDIJK, U.F.J.J. 1977. O jogo humano. In: H.G. GADAMER; P. VOGLER (org.), *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo, EPU, vol. 4, p. 63-78.
- CAILLOIS, R. 1990. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 232 p.
- FALKHEIMER, J.; JANSSON, A. 2006. *Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies*. Göteborg, Nordicom, 309 p.
- FRAGOSO, S.; REBS, R.; REIS, B.M.S.; SANTOS, L.; MESSA, D.; AMARO, M.; CAETANO, M. 2015. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXVIII, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf. Acesso em: 10/10/2015.
- GADAMER, H.-G. 1997. *Verdade e método*. Petrópolis, Vozes, 736 p.
- HUIZINGA, J. 2008. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 256 p.

KELLERMAN, A. 2006. *Personal mobilities*. Nova York, Routledge, 212 p.

MCGONIGAL, J. 2003. 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play. International Digital Arts and Culture Conference Proceedings, 2003. Melbourne, Austrália. Disponível em: <https://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>. Acesso em: 12/10/2015.

MONTOLA, M.; STENROS, J.; WAERN, A. 2009. *Pervasive Games, theory and design: Experiences on the boundary between life and play*. Burlington, Morgan Kaufmann, 312 p.

NIEUWDORP, E. 2005. The pervasive interface: Tracing the magic circle. In: M.V.D. BOOMEN; S. LAMMES *et al.* (org.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 199-209

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Cambridge MIT Press, 688 p.

URRY, J. 2007. *Mobilities*. Malden, Polity Press, 355 p.

Submetido: 07/11/2015

Aceito: 03/03/2016