

sessões do IMAGINÁRIO

VOL. 22 | N. 37 | 2017 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2017.1>



CURTA NOSSA
PÁGINA



Crédito: Shutterstock

A Comunicação Móvel e Ubíqua do Instagram

Eduardo Campos Pellanda e Melissa Streck

P. 10

O choque do real em *Azul é a cor mais quente*

Otacílio Amaral Filho, Sérgio do Espírito Santo Ferreira Júnior e Tarcízio Macedo

P. 20

A luta de classes em *Que Horas ela Volta?*

Mayara Luma Assmar Correia Maia Lobato

P. 48

Relações sociais a partir do jogo móvel locativo *Ingress*: relatos sobre o primeiro encontro *Ingress* FS Porto Alegre

Social relations in the locative mobile game Ingress: Reports of the first Ingress FS meeting in Porto Alegre

Breno Maciel Souza Reis¹ 

Resumo

A partir da constatação do papel social do jogo em todos os períodos históricos, e a sua manifestação na cultura contemporânea particularmente atrelado às tecnologias digitais de comunicação e informação, este trabalho busca refletir sobre os jogos móveis locativos de realidade alternativa tomando como objeto o *Ingress*. Dessa forma, tomando como horizonte conceitual a apropriação do espaço urbano com um viés lúdico, tomamos como inspiração metodológica a Antropologia Urbana, trazendo como ensaio empírico de ida à campo a observação de um encontro de jogadores na cidade de Porto Alegre, buscando obter pistas de como ocorrem as dinâmicas de interação social entre os participantes, e destes com o próprio espaço citadino.

Palavras-chave

Jogos móveis locativos; games digitais; tecnologias móveis; espaços lúdicos; mobilidade.

Abstract

Given the social role of play in all periods of history, and its manifestation in contemporary culture particularly linked to digital technologies of communication and information, this paper aims to focus on the alternative-reality locative mobile games, taking as empirical object one specific game, *Ingress*. Thus, considering as conceptual framework the appropriation of urban space by a playful bias, we take the Urban Anthropology as methodological inspiration, bringing as an empirical essay to observe the meeting of *Ingress*'s players in the city of Porto Alegre, trying to get clues about the dynamics of social interaction among the participants, and between them with the very city space.

Keywords

Locative mobile games; digital games; mobile technologies; playful spaces; mobility

Introdução

A influência do jogo e seu papel socializador na formação das sociedades humanas ao longo da história é um fenômeno patente e reconhecido por estudiosos de diversas áreas do conhecimento, como Filosofia, Sociologia, Antropologia e História, e dentre as inúmeras investigações acerca da matéria, destacamos os clássicos trabalhos de Huizinga (2008), Caillois (1990), Gadamer (1997) e Buytendijk (1977). Nesse sentido, mais do que funcionar apenas como uma mera diversão ou ausente de seriedade, seja qual for a modalidade a partir da qual o jogo seja desenvolvido, ele serve como catalizador de relações sociais e de compartilhamento simbólico entre os sujeitos, se prestando também na construção de sentido sobre os homens, e entre os mesmos e o mundo.

A partir principalmente da segunda metade do último século, alavancados pelos avanços na informática e nas tecnologias de comunicação e informação, vemos surgir modalidades de jogos em aparatos digitais – inclusive móveis – conectados às redes digitais globais, interconectando jogadores e propiciando o surgimento de novas modalidades, algumas delas colocando em sinergia o espaço físico das cidades e o enredo fantástico característico de jogos, a vida cotidiana dos jogadores e as experiências desenvolvidas em diferentes contextos: sociais, tecnológicos, urbanos, espaciais e temporais, por exemplo.

Estes desenvolvimentos impulsionaram, também, um recente campo de estudo, os *game studies* (Aarseth, 1997, 2001, 2003; Konzack, 2007). No tocante ao cenário nacional, percebe-se um crescimento dos *game studies* em teses e dissertações principalmen-

te nos últimos 15 anos, conforme demonstra recente mapeamento realizado por Fragoso *et al.* (2017). Nesse aspecto, destaca-se a área da Comunicação, que abriga grande parte dos trabalhos levantados pelos autores no período analisado, o que evidencia, além do pertencimento de estudos que tem como objeto o jogo à Comunicação, que os aspectos sociais e comunicacionais envolvidos nestes jogos também devem ser observados para além de seus aspectos tecnológicos – produção e design de jogos, *hardware*, etc., abordagem que pode ser particularmente interessante quando observados os múltiplos fatores que compõem a experiência do jogador neste contexto, assim como o seu *gameplay*¹ (Amaro, 2016; Fragoso, 2015).

Dentre estas investigações relacionadas aos jogos digitais, um dos objetos mais recentes são os LARGs – *Locative Alternate Reality Games*, ou Jogos de Realidade Alternativa, em tradução livre –, que são jogos desenvolvidos em aparelhos digitais móveis, como telefones celulares e *tablets*, conectados à internet de forma contínua e que integram as configurações sociais, materiais e simbólicas urbanas à sua narrativa e *gameplay*. Desta forma, a experiência do jogador vincula-se diretamente aos locais físicos nos quais transita, seja com propósitos específicos voltados ao jogo, ou mesmo em seus deslocamentos cotidianos – ou, ainda, em eventos específicos nos quais jogadores se organizam em um determinado local para jogar coletivamente. Podem ser citados como exemplos populares deste gênero de jogos digitais o *Ingress* (2012) e o *Pokémon Go* (2016), ambos da desenvolvedora Niantic em parceria com o Google.

No que se refere aos LARGs enquanto objeto de pesquisa acadêmica, as abordagens tendem a variar de

acordo com a abordagem dada pelo pesquisador. Desta maneira, podemos destacar desde enfoques em seu aspecto social (Caon, Mugellini e Khaled, 2013), educacionais (De Souza e Silva e Delacruz, 2006; De Souza e Silva e Hjorth, 2009), mapeamento dos espaços urbanos por meio destes jogos (Li *et al.*, 2015), bem como sobre o fornecimento de dados por meio desses jogos às desenvolvedoras e banco de dados (Hulsey e Reeves, 2014).

Já no cenário nacional, haja vista que apenas nos últimos anos o acesso às tecnologias necessárias para tais jogos se tornaram acessíveis mais amplamente à população (como telefones celulares com alto poder de processamento e pacotes de acesso à internet em alta velocidade e com grande volume de dados, por exemplo), pesquisas que se debruçam sobre o tema tendem a ser ainda escassas. Entretanto podemos destacar os trabalhos de Andrade (2015; 2016), Oliveira e Andrade (2010) e Morgado (2015), que buscam compreender estes jogos sob um viés abrangente, fornecendo um importante mapeamento das implicações espaciais, sociais, tecnológicas e midiáticas trazidas por estes jogos.

Percebemos assim a existência de múltiplos vieses e abordagens possíveis, entretanto, no caso deste trabalho, lançaremos nosso olhar sobre um jogo específico para dispositivos móveis, o *Ingress*. Não nos deteremos aqui em analisar o jogo em si – em trabalhos anteriores, desenvolvemos considerações especificamente a esse respeito². Ao invés disso, o objeto de nossas análises aqui é a apropriação do jogo por parte dos participantes e a narração, especificamente, dos aspectos comunicacionais do primeiro encontro oficial de jogadores de *Ingress* promovido pela desenvolvedora, ocorrido no mês de dezembro de 2014, na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul – o *Ingress FS*.

Logo, o trabalho aqui apresentado possui inspiração marcadamente etnográfica, uma vez que o procedimento de imersão no objeto contemplou também a ida a campo, ainda que preliminar, buscando adentrar na cosmologia do jogo em questão e, através da convivência com um determinado grupo humano – no caso, os jogadores –, compreender como se dão as apropriações dos mesmos da cidade mediados pelo *Ingress*, bem como investigar os aspectos comunicacionais, logo, sociais, que emergem entre sujeitos engajados na atividade aqui descrita.

A complexidade dos jogos locativos de realidade alternativa como objeto dos *game studies*

A existência do jogo aqui tomado como objeto é admitida somente em um contexto sociotécnico e cultural tal qual estamos inseridos: dispositivos móveis de comunicação, redes informacionais que atravessam espaços, corpos e objetos e que conectam os mesmos à internet via protocolos e redes sem fio. A ideia de mídia locativa, termo cunhado por Karlis Kalnins ainda em 2003, dá conta do conceito que hoje vemos concretizado: objetos, locais, sujeitos e aparatos tecnológicos trocando dados de forma contextual, diretamente relacionada – ou seja, um conjunto de tecnologias e processos informacionais, sociais, comunicacionais e geográficos em eventos dinâmicos e que se reconfiguram constantemente de acordo com particularidades subjetivas, tecnológicas e espaciais.

Na atualidade, tendo constatada a experiência urbana mediada por aparatos tecnológicos digitais, principalmente móveis e conectados em rede, perce-

bemos um deslocamento no sentido mesmo de habitação das urbes contemporâneas: como nos esclarece Di Felice (2009, p. 157), ao definir a transformação das cidades no que ele chama de *metropoleletrônicas*: “é no seu constitui-se como conjunto de espacialidades eletrônicas, além de arquitetônicas e concretas, que impõe à convivência social um novo dinamismo extensivo, capaz de criar, ao lado de novas formas de esferas de cidadanias, tanto públicas quanto privadas, formas informativas diferenciadas de apropriação, de uso e de deslocação”. Nesse contexto o objeto que aqui pesquisamos passa a representar a apropriação das *cibercidades* (Lemos, 2001) sob um viés inventivo e inesperado, através de uma narrativa lúdica que transforma o espaço cotidiano em fantástico, mágico.

Outro aspecto que parece ser central nessa discussão é o papel socializador que é intrínseco ao jogo, independente de qual seja a modalidade que ele venha a ser desenvolvido. Desde o trabalho inaugural de Huizinga (2008) publicado ainda em 1938, passando por seus sucessores como Caillois (1990), tomar como objeto de investigação o fenômeno da presença do lúdico entre os homens – bem como a sua manifestação na forma do jogo – demonstra o interesse na compreensão de sua ocorrência enquanto possibilidade existencial a partir da qual podemos nos relacionar uns com os outros, bem como com o mundo que nos cerca. Desde a última década do século XX, entretanto, tais estudos ganham força e destaque graças à emergência de aparatos e processos digitais em rede, e dentre eles, os jogos digitais de forma mais abrangente.

A própria evolução dos jogos digitais e os inúmeros gêneros que emergiram nas últimas décadas impulsionaram as discussões relacionadas ao tema. A proble-

matização de conceitos como o clássico círculo mágico proposto por Huizinga (2008), em relação à espacialidade dos jogos (Fragoso, 2015), suas regras e dinâmicas (Juul, 2005; Salen e Zimmerman, 2004), entre outros aspectos, evidencia tanto o crescimento e formação do campo dos *game studies*, quanto a maturidade e evolução das reflexões relacionadas ao jogo.

De tal maneira, uma das características dos jogos é a propriedade de pôr em sinergia espaços simbólicos e materiais, físicos e abstratos, individuais e coletivos, transformando a nossa relação com a realidade e com o outro. Além disso, ao ser um fenômeno do espírito decisivo para a fundação de sentido social sobre o mundo, o jogo pressupõe sempre, como sugere Gadamer (1997), um jogar com algo, um jogar consigo e um jogar com os outros – mesmo que o jogo seja desenvolvido de forma aparentemente solitária. Especificamente no caso dos LARGs, tais entrelaçamentos se mostram ainda mais evidentes; nestes casos, Nieuwdorp entende que estas fronteiras se apresentam como tênues e permeáveis, “[...] entrelaçando o conceito de realidade com o conceito de fantasia, e transformando nosso ambiente cotidiano num mundo [de, e] no jogo”³ (Nieuwdorp, 2005, p. 1, tradução nossa).

Já Montola *et al.* (2009) compreendem o que denominam como jogos pervasivos no que se refere aos tipos de expansões que eles engendram. Para os autores, elas são três: a expansão temporal, social e espacial. No primeiro aspecto, destaca-se a possibilidade de se envolver por tempos maiores em jogos digitais e nos mais variados suportes; já a social se refere ao aumento de jogadores e pessoas envolvidas na atividade, estejam elas cientes disso ou não; e, por fim, a espacial, está relacionada diretamente à apropriação de espaços

públicos de forma imprevista no desenvolvimento do jogo – como é o caso do jogo em pauta neste trabalho.

Assim, evidenciam-se transformações nas próprias discussões acerca da pertinência de, ainda hoje, se considerar a existência de um espaço e tempo específicos para o jogo, cujas fronteiras, duração, regras e separação da vida cotidiana se encontram bem delimitados, já que no caso dos LARGs, “[...] o espaço real ao redor do jogador se torna um componente do espaço virtual do jogo”⁴ (Lange, 2007, p. 19, tradução nossa). Além disso, ao tomarem como espaço material do jogo o conjunto de referências (físicas, imateriais, urbanísticas, arquitetônicas, históricas, culturais e sociais) que compõem as cidades contemporâneas, podemos considerar que eles, em larga medida, desafiam a ordem prevista no que se referem aos usos e apropriações formais urbanas – estendendo e entrelaçando o mundo físico ao ficcional do jogo com todas as suas particularidades.

A antropologia e etnografia urbana como inspirações metodológicas para experiência de campo

A inspiração para a construção metodológica desse trabalho foi a Antropologia Urbana, vertente das Ciências Sociais que possui como objetivo a investigação e a compreensão dos modos de vida que emergem a partir das interações entre os sujeitos e de suas apropriações das cidades contemporâneas em suas mais variadas facetas – comportando uma multiplicidade de vieses e *habitus*, imaginários e cosmologias que, embora não raramente contraditórios, coexistem e não são autoexcludentes, mas compõem e formam o tecido narrativo que dá vida e conta a história dos lugares e das pessoas

que os praticam. Investigar o contexto urbano, especialmente na contemporaneidade, não se limita apenas aos seus aspectos urbanísticos ou formais, mas principalmente atentar para os seus desvios, reinvenções, os seus usos imprevistos e criativos. Ou seja, como afirmam Rocha e Eckert (2013b), é entender a cidade como a sobreposição de múltiplas redes de relações materiais e simbólicas, sociais e individuais, *locus* de tensões, disputas e antagonismos – características que devem ser notadas pelo pesquisador quando da decisão de perquirir o palimpsesto que é a experiência cidadina.

Tomando como horizonte que o *Ingress* articula por meio de uma narrativa fantástica, sujeitos, espaços físicos e simbólicos, imaginários, tecnologias e protocolos diversos de conexão à internet, geolocalização e georeferenciamento, ele também põe em sinergia objetos materiais disponíveis de forma ordinária nas cidades (como estátuas, monumentos históricos e artísticos, esculturas, prédios, entre outros). Ou seja, reapropriando as configurações urbanísticas em uma cosmologia própria que perpassa pela existência de mananciais de energia XM, a matéria-prima do jogo, cremos que os sujeitos se apropriam do contexto no qual se encontram e passam a se relacionar também uns com os outros a partir da história que fundamenta a existência do *Ingress*.

A cidade vivida é também a cidade imaginada; em trajetos cotidianos, aparentemente descompromissados, tecemos a nossa própria narrativa do que significa cada local que altera e é alterado pela simples presença de nossos corpos (Certeau, 1998). Dessa forma, destacam ainda Rocha e Eckert (2013b, p. 14) que adotar a Antropologia Urbana e, sobretudo, a etnografia de rua como inspiração e construção da perspectiva do objeto de pesquisa, significa sensibilizar-se,

[...] adotar um olhar sobre a cidade e sua vida cotidiana, voltado para suas expressões sensíveis, na qual cada detalhe dessa vida da rua faz parte de um conjunto ao qual apresenta ao observador atento às imagens que a compõem. [...] Trata-se de uma preocupação com os arranjos estéticos assumidos pelos habitantes em suas sociabilidades, nas ocupações da rua, nos percursos e itinerários no interior da cidade.

A etnografia, assim, se mostra uma poderosa fonte de diálogo entre a Comunicação e as Ciências Sociais, especificamente a Antropologia Urbana. Angrosino (2008, p. 30), define a etnografia como a “[...] arte ou ciência de descrever um grupo humano – suas instituições, seus comportamentos interpessoais, suas produções materiais e suas crenças” – e podemos ainda acrescentar, suas produções simbólicas. Ainda acrescenta o autor que o etnógrafo deve se atentar especialmente àqueles modos de vida cotidianos marcados pela espontaneidade, por deixar aparecer pistas, comportamentos, indícios que forneçam traços que contribuam nas observações do fenômeno estudado.

Cabe ainda ressaltar que a Antropologia Urbana situa o próprio pesquisador como partícipe direto do fenômeno urbano, o que inclusive é ressaltado por Velho (2013) no que se refere ao papel do investigador no seu próprio contexto – e em relação ao qual ele já está habituado. Ou seja, a abordagem antropológica neste caso está mais concentrada em compreender o “nós” do que os “outros”, dos quais não se possui nenhum conhecimento prévio e considerado como exótico. Isso exige, portanto, uma postura de estranhamento daquilo que é familiar ao pesquisador, de um olhar

atento àquilo que se insinua e escapa às experiências cotidianas que ele mesmo possui. Significa desenvolver, ao mesmo tempo, uma atitude de proximidade e de estranhamento em relação aos modos de vida que pretendemos observar, bem como os múltiplos significados em relação aos mesmos (Rocha e Eckert, 2013a).

Destacamos também nosso papel como jogadores do *Ingress* desde o seu lançamento, em 2012, como fator que despertou nosso interesse em relação ao mesmo e a decisão de toma-lo como objeto de pesquisa científica. A nossa participação como jogador nos permitiu, portanto, identificar – ainda que inicialmente – possibilidades de investigação ao constatar transformações em nossas próprias práticas espaciais urbanas e em relação a locais com os quais já estávamos habituados cotidianamente. Isso não significa, entretanto, a realização de uma mera autoetnografia, mas sim que o pesquisador pode utilizar o seu conhecimento participativo a partir de suas impressões, apontamentos e experiências como gatilho que desperta o seu interesse e compõe o quadro referencial do fenômeno que busca compreender (Baugh, 1990).

Isso definido, tomamos como exercício de ida a campo o primeiro encontro oficial de jogadores do *Ingress* na cidade de Porto Alegre – RS, ocorrido no dia 06 de dezembro de 2014, denominado *Ingress FS Porto Alegre*⁵. Tomamos conhecimento do encontro através de uma comunidade dedicada ao jogo na rede social Google+⁶ e, com as informações necessárias, comparecemos no local indicado segundo as instruções: uma lanchonete em frente à Praça da Alfândega, no Centro da capital gaúcha, no horário designado.

Buscando seguir de forma precisa a prática etnográfica, realizamos registros de impressões, obser-

vações e demais informações durante a atividade de campo no próprio dispositivo móvel utilizado para o jogo, em um aplicativo de bloco de notas, além de um diário de campo físico, que documenta os registros realizados. Durante todo o evento, os próprios jogadores capturaram diversas fotografias, as quais foram compartilhadas para todos os presentes via sites de redes sociais, serviços de trocas de mensagens e de compartilhamento de arquivos. Logo, as imagens que serão utilizadas a seguir virão com a indicação do local de onde foram retiradas.

O *Ingress FS Porto Alegre*

Como dissemos, o *Ingress* é um jogo locativo de realidade alternativa – LARG – que utiliza a posição geográfica do jogador como parte fundamental da experiência lúdica no contexto citadino, inserindo à sua narrativa e *gameplay* os deslocamentos cotidianos, ou ainda com o propósito específico de jogar no espaço urbano. Nesse sentido, o mistério sobre a identidade dos agentes (os jogadores) das facções é um dos elementos-chave do jogo: a identificação dos mesmos é feita por um codinome escolhido pelos mesmos quando se cadastram no jogo, e a única característica visual que os identifica é um emblema que pode ser customizado com formas e símbolos disponibilizados pelo sistema do jogo.

Embora o anonimato pressuponha uma barreira à interação entre os jogadores, o *Ingress* apresenta um forte caráter socializador, uma vez que existe dentro do próprio aplicativo do jogo um campo no qual os jogadores podem se comunicar com outros – tanto da própria facção quanto com todos os demais, indepen-

dente da equipe à qual pertençam. Essa funcionalidade pode ser utilizada pelos jogadores com diferentes propósitos: troca de informações e dicas sobre o jogo, fornecer ajuda a novos agentes, coordenar ações e ainda combinar ataques simultâneos a pontos inimigos. Entretanto, a existência de agentes duplos – ou seja, pertencentes à facção rival, mas com um segundo perfil destinado à espionagem – faz com que existam outros canais de comunicação entre os jogadores fora do aplicativo do jogo, principalmente em sites de redes sociais e serviços de mensagens instantâneas em grupos organizados, como o WhatsApp, Telegram e o Hangouts. Ainda assim, o Google+ é bastante utilizado como ferramenta de troca de mensagens e socialização entre os membros.

Assim, não é incomum observar jogadores organizando encontros coletivos em algum ponto da cidade visando ataques coletivos a um determinado local (inclusive, em nossa própria experiência enquanto jogadores, participamos de alguns), exigindo um regime de copresença física entre os mesmos. Eventos oficiais do jogo ocorrem desde quando foi lançado, ainda em 2012, nos quais os jogadores se reúnem em um local estabelecido previamente; entretanto, foram privilegiadas cidades localizadas nos Estados Unidos da América e Europa, e posteriormente foram também organizados encontros na América Latina, em especial no Brasil.

Tomamos conhecimento via comunidade de jogadores do *Ingress* na cidade de Porto Alegre – RS no Google +, da realização do primeiro evento oficial desse tipo na cidade, que ocorreu dia 06 de dezembro de 2014, na Praça da Alfândega, região central da capital gaúcha. Segundo as instruções disponibilizadas na página do evento, o *Ingress FS Porto Alegre* teria início às

11 h, com duração de três horas, terminando pontualmente às 14 h. Cabe ressaltar que, desde então, a cidade de Porto Alegre já recebeu outras edições do evento – até julho de 2017, contabilizando um total de nove encontros oficiais⁷ (Ingress, 2016), reunindo jogadores não apenas da capital, mas também de cidades da região metropolitana e interior do Rio Grande do Sul.

No primeiro encontro aqui tratado, foi solicitado aos participantes que levassem consigo brinquedos, que seriam doados posteriormente a uma entidade de acolhimento às crianças carentes, já que a data se aproximava com as festas natalinas.⁸ O local de encontro foi um restaurante *fast-food* localizado em frente à Praça da Alfândega. Aos jogadores ainda foi orientado que, preferencialmente, utilizassem camisetas com cores da facção à qual pertencem no jogo, visando facilitar a identificação – trajes verdes para os pertencentes aos Iluminados (*Enlightened*), e azuis para os da Resistência (*Resistance*).

A escolha da Praça da Alfândega denota uma característica fundamental do jogo, que é a apropriação de espaços físicos ordinários e a sua transformação em fantásticos: o local é um ponto de grande circulação de pessoas, centro da cidade de Porto Alegre, contando com fácil acesso via transporte público e privado não apenas da própria cidade, mas de seus arredores. Além disso, a presença de monumentos e edifícios históricos, artísticos, museus, esculturas (todos eles já cadastrados previamente como portais do jogo) correspondem aos critérios elencados pela desenvolvedora do jogo como importantes para a sua classificação como portais⁹.

A proximidade física da Praça da Alfândega de outro local repleto desses pontos cuja energia do jogo emana, a Praça da Matriz, propiciou também o trânsito por esses locais. A atividade, naquela ocasião, consistiria na

neutralização de todos os portais existentes na região pela equipe local organizadora do evento, para que os jogadores ali presentes pudessem disputar os mesmos de forma equivalente, não importando o nível de experiência no jogo ao qual pertencessem (que varia de 1 a 16).

Ao chegar no local, a identificação dos jogadores foi bastante fácil: logo foram avistados grupos vestindo roupas com as cores características de suas facções, conforme orientado. De imediato percebemos que, embora o evento se tratasse de uma confrater-

nização de jogadores de ambas equipes, os mesmos estavam divididos – tanto social quanto espacialmente – no salão do restaurante e agrupados de acordo com as facções às quais pertenciam. Foi interessante observar que a interação entre os grupos, nesse primeiro momento, estava principalmente restrita aos seus próprios membros. Poucos foram os jogadores, tanto dos Iluminados quanto da Resistência, que procuraram estabelecer um contato mais duradouro com outros membros do time rival. Cremos que, pelo



Figura 1: Jogadores reunidos para registro da doação de brinquedos durante o *Ingress FS* Porto Alegre.

Fonte: Google+.

próprio ineditismo do encontro, não se sabia exatamente como proceder, ou seja, se existiria um clima de hostilidade entre membros de equipes opostas.

Foi também perceptível a existência de uma tensão entre as equipes, principalmente quando ocorria a identificação dos codinomes utilizados pelos jogadores no *Ingress*. Visando facilitar este processo, a organização local do evento confeccionou etiquetas nas quais os jogadores poderiam se identificar tanto com seu nome verdadeiro, quanto com a sua alcunha no jogo. À medida em que os jogadores chegavam, era solicitado, para fins de registro e contabilização, o nome do jogador e seu apelido utilizado, e eram frequentes interjeições do tipo “Ah, então você é o fulano-de-tal que sempre ataca meus portais?” – o que demonstra que, mesmo sem a existência de relações prévias fora do jogo, os conflitos e a competição propiciada pelo jogo eram efetivos entre os participantes.

Foi constatado também que alguns jogadores já se conheciam, mesmo entre facções rivais, e isso ficou evidente quando conversavam sobre as ações conjuntas que tinham sido realizadas, os ataques a portais inimigos, entre outros – o que pareceu confirmar a premissa que o jogo pode dar origem a relações mais estreitas de amizade que ultrapassavam os aspectos tocantes especificamente a ele. Durante a espera para o início das atividades planejadas, nos identificamos não apenas com nosso perfil de jogadores, mas também como pesquisadores, e os jogadores com os quais conversamos nesse período demonstraram surpresa e curiosidade pela nossa escolha do *Ingress* como objeto de pesquisa, se mostrando bastante interessados em participar de etapas futuras, como coletas de dados e entrevistas presenciais.

Passado algum tempo e reunido um número suficiente de jogadores para o início da ação propriamente dita, foram feitos registros fotográficos das doações dos brinquedos dispostos em uma mesa e, então, foi solicitado aos jogadores que permanecessem em pé atrás da mesma. Nesse momento foi curioso observar que, embora inexistente qualquer tentativa de organização dessa forma, os jogadores se agruparam espon-

taneamente próximos a outros membros pertencentes à mesma facção, conforme demonstra a Figura 1. Logo após, foram feitos registros das equipes em separado, e um comentário, embora jocoso, nos chamou a atenção: uma jogadora disse nesse momento que, com a saída do grupo rival, ela poderia “respirar e sorrir sinceramente” para a fotografia.



Figura 2: Jogadores reunidos durante a captura e ataque a portais durante o *Ingress* FS Porto Alegre. **Fonte:** Google+.

Quando se iniciou a atividade programada, todos os jogadores se dirigiram às Praças da Alfândega e da Matriz, e, de posse de seus aparelhos móveis, iniciaram a captura e ataque a portais inimigos. Nesse momento, o clima de tensão existente antes do início da batalha desfez-se: jogadores de ambas facções jogavam lado a lado de forma bem-humorada, compartilhando informações e experiências, fornecendo itens do jogo uns aos outros e se movimentando pelo perímetro indicado como válido àquela ação do jogo. Grupos se movimentavam pelas praças comentando que, devido ao grande número de jogadores atacando e capturando portais simultaneamente, era impossível permanecer de posse de qualquer ponto por não mais que alguns segundos (Figura 2).

Um dos propósitos do encontro era exatamente esse: propiciar que os jogadores fizessem um número maior de ações simultâneas no jogo, visando aumentar o seu nível de experiência, especialmente de jogadores iniciantes. Como dissemos, antes do início do evento, existiam participantes escalados para realizar anotações daqueles que estavam chegando, como o apelido, nível e a sua pontuação individual no jogo até aquele momento. O procedimento era que, após o horário de finalização da batalha, às 14 h, todos os jogadores se apresentassem novamente ao membro da equipe que portava a planilha para a contabilização da pontuação da facção durante o jogo para que os avanços das equipes fossem contabilizados.

Durante o evento em si, conversamos de maneira informal com alguns jogadores e questionamos se, a partir do jogo, foi sentida alguma mudança dos mesmos em relação à cidade de Porto Alegre, e a respos-

ta unânime foi que o *Ingress* propiciou a descoberta de lugares nunca antes frequentados, ou mesmo que aqueles já habituais fossem percebidos de outra forma – o que foi corroborado posteriormente em pesquisa on-line e entrevistas presenciais com outros jogadores (Fragoso e Reis, 2016). Um deles comentou que “agora via portais em todos os lugares” e que a partir da sua participação no jogo, tinha feito novos amigos, que passaram a se encontrar em outros momentos que não especificamente vinculados ao jogo.

Ou seja, a partir do *Ingress*, para os participantes com os quais conversamos, o jogo se mostrou um catalisador de experiências tanto espaciais quanto sociais, mediadas pela sua narrativa lúdica imiscuída aos seus cotidianos, inclusive salientando que julgavam importante o fato de ser possível jogar no dia a dia, durante as suas atividades diárias – ida à escola ou faculdade, trabalho, em momentos de lazer, etc. Isso confirma não apenas que, no caso dos LARGs (e especificamente do *Ingress*), a separação entre o jogo e o não jogo não pode ser entendida de maneira rígida ou bem demarcada – mas sim de acordo com o que propõe Nieuwdorp (2005), constituída pelo atravessamento de elementos de múltiplas esferas e permeável. Além disso, tais elementos também se encontram, conforme afirmam Montola *et al.* (2009), em constante expansão e negociação – tanto social, quanto temporal, quanto espacialmente.

Considerações finais

Com base no exposto, podemos entender o *Ingress* como um jogo que, mais que proporcionar experiências espaciais a partir de uma cosmologia própria, engendra também relações sociais principalmente sob

a forma de competição da soberania sobre a cidade, travada entre as facções em disputas territoriais e simbólicas que se disseminam tanto no tempo (duração) quanto no espaço. Ao permitir a apropriação da cidade como fábula, os jogadores constroem e desconstroem as suas próprias redes narrativas que compõem a experiência cidadina, se apropriam e inventam modos criativos de se relacionarem com o espaço e uns com os outros. Ou seja, o *Ingress* confirma o caráter multifacetado e plural da cidade para além de seu aspecto normativo, mas como “lugar imaginado e vivido, a rua que frequentamos assiduamente em nossas tarefas diárias, as ruas que falam da cidade, as ruas onde depositamos nossos sonhos e involuntariamente recordamos e desejamos” (Rocha e Eckert, 2013b, p. 13).

Assim, os LARGs problematizam como entendemos serem as fronteiras entre o que é ou o que não é jogo nas vidas cotidianas dos jogadores, podendo torna-las muito difusas e em constante negociação, dependendo do contexto no qual se joga. Ou seja, conforme esclarecem Montola *et al.* (2009) esses tipos de jogos ampliam a existência do espaço de jogo tanto social, quanto espacial, quanto temporalmente, e existem “na interseção de fenômenos como cultura urbana, tecnologias móveis, comunicação em rede, realidade ficcional e artes performáticas, combinando bits e pedaços de vários contextos para produzir novas experiências de jogo”¹⁰ (Montola *et al.*, 2009, p. 7, tradução nossa).

Tais encaminhamentos abrem perspectivas de aprofundamento teórico e empírico que ultrapassam a concisão deste trabalho nos aspectos sociais, espaciais e urbanos destes jogos, bem como a produção de relações com as cidades que podem indicar possibilidades de usos e apropriações das mesmas sob múltiplos vieses, expondo inclusive aspectos normalmente ne-

gligenciados pelos seus habitantes diariamente – como problemas de infraestrutura e acesso, por exemplo. Além disso, ao se apropriarem de um espaço público compartilhado em sociedade para a sua ocorrência, os LARGs também evidenciam o surgimento de práticas tecnológicas, sociais e culturais urbanas, podendo inclusive funcionar como catalisadores de experiências individuais e coletivas nas formas como os jogadores percebem e vivem as cidades contemporâneas.

Se a cidade formal é concebida para ser lugar de passagem, o *Ingress* convida seus jogadores a conhecer os lugares por onde transitam sob novas perspectivas, bem como estabelecer dinâmicas sociais com outros jogadores sob uma lógica que não é meramente instrumental ou utilitária (Fragoso e Reis, 2016). A cidade, assim, passa a ser território de disputas simbólicas e materiais, evidenciando também seu aspecto comunicacional, sua efervescência cultural e permanente reinvenção por meio de práticas que produzem efeitos e que, justamente por sua complexidade, demandam esforços futuros para seu melhor entendimento.

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. Computer Game Studies, Year One. **The international journal of computer game research**, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

_____. Playing Research: Methodological approaches

to game analysis. **Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference**, 2003. Melbourne. Royal Melbourne Institute of Technology. Disponível em: <<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois**: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers: a tale of two sons. 2016. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos digitais, cidade e (trans)mídia**: a próxima fase. Curitiba: Appris, 2015.

_____. **Jogos locativos**. Salvador: Edufba, 2016.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BAUGH, Kenneth. **The methodology of Herbert Blumer**: critical interpretation and repair. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

BUYTENDIJK, U. F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G. e VOGLER, P. (Org.). **Nova antropologia**: o homem em sua existência biológica, social e cultural. São Paulo: EPU, v.4, 1977.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAON, Maurizio; MUGELLINI, Elena; KHALED, Omar Abou. A pervasive game to promote social offline

interaction. **Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication**. Zurich, Switzerland: ACM, 2013, p. 1381-1384.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1998.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; DELACRUZ, Girlie C. Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. **Games and Culture**, v. 1, n. 3, p. 231-251, 1 jul. 2006.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; HJORTH, Larissa. Playful urban spaces: A historical approach to mobile games. **Simulation Gaming**, v. 40, n. 5, p. 602-625, 26 abr. 2009.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, p. 195-212, 2015. Disponível em: <<http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2097/2017>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

FRAGOSO, Suely *et al.* Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. **Verso e Reverso**, v. 31, n. 76, p. 1-13, 2017.

FRAGOSO, Suely; REIS, Breno Maciel Souza. Ludic re-enchantment and the power of locative games: A case study of the game *Ingress*. In: VAN DER VELDEN, M.;

STRANO, M., et al. 10th **CATaC - Culture, Technology, Communication: Common worlds, different futures?** Londres. p.261-274. 2016. Disponível em: <http://philo.at/ocs2/index.php/london16/catac_16/paper/viewFile/330/120>. Acesso em 10 ago. 2017.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**. Petrópolis: Vozes, 1997.

GOOGLE +. Disponível em: <<https://plus.google.com/events/c84rji6sn165q016vbsn5jg2l74>>. Acesso em 27 jan. 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HULSEY, Nathan; REEVES, Joshua. The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance. **Surveillance & Society**, v. 12, n. 3, p. 389-400, 2014.

INGRESS. **Ingress Events**. 2016. Disponível em: <<https://www.ingress.com/events>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press 2005, edição Kindle.

KONZACK, Lars. Rhetorics of computer and video game research. In: WILLIAMS, J. P. e SMITH, J. H. (Org.). **The players' realm**: studies on the culture of video games and gaming. Londres: McFarland & Company Publishers, 2007.

LANGE, Andreas. Places to play: what game settings can tell us about games. In: BORRIES, F. V.; WALZ, S.

P., et al (Org.). **Space time play-Computer games, architecture and urbanism**: the next level. Basel: Birkhäuser, 2007, p.16-26.

LEMOS, André. Cibercidades. In: LEMOS, A. e PALACIOS, M. (Org.). **Janelas do Ciberespaço**: Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LI, Runze et al. **A Probe into Ingress and Its Social Interaction**: Augmented Reality's Influence on Mobile Game. 2015. Disponível em: <<http://vince-li.com/pdf/ingress/paper.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2016

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive Games, theory and design**: Experiences on the boundary between life and play. Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.

MORGADO, Leonel. *Ingress* – potencialidades pedagógicas de um jogo georreferenciado de realidade alternativa em rede. In: MOREIRA, J. A.; BARROS, D., et al. (Org.). **Inovação e Formação na Sociedade Digital**: Ambientes Virtuais, Tecnologias e Serious Games. Santo Tirso, Portugal: Whitebooks, 2015. p.151-164.

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

OLIVEIRA, Thaianie; ANDRADE, Luiz Adolfo de. Um jogo de realidades e ficcionalidades. *Ciberlegenda - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, 2010. Disponível

em: <<http://www.propi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades>>. Acesso em: 10 nov. 2016.

REIS, Breno Maciel Souza. A experiência urbana e apropriação espacial a partir do jogo de realidade aumentada (ARG) *Ingress*. **Illuminuras**, Porto Alegre, v. 16, n. 36, p.360-378, ago./dez. 2014 Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/download/52650/32598>> Acesso em: 20 fev. 2015.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. **Antropologia da e na cidade**: interpretações sobre as formas da vida urbana. Porto Alegre: Marcavizual, 2013a.

_____. **Etnografia de rua**: estudos de antropologia urbana. Porto Alegre: UFRGS, 2013b.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.

VELHO, Gilberto. **Um antropólogo na cidade**: ensaios de antropologia urbana. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

Notas

- 1 Doutorando em Comunicação e Informação - PPG-COM UFRGS (Rua Ramiro Barcelos, 2705 - Porto Alegre - RS - CEP: 90035-007). E-mail: brenoreis@ufrgs.br.
- 2 Tomamos neste trabalho a noção de *gameplay* apresentada por Amaro (2016), que entende esta experiência como um complexo arranjo de elementos materiais, ambientais, temporais, espaciais, sociais e

- tecnológicos; assim, ela compreende a ocorrência do *gameplay* “[...] entre a esfera virtual e a física, entre as interfaces gráficas e materiais, em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação” (Amaro, 2016, p. 220).
- 3 Ver Reis (2014). Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/download/52650/32598>>. Acesso em: 20 fev. 2015.
 - 4 “[...] interweaving the concept of reality with that of fantasy and transforming our everyday environment into a world in play”.
 - 5 “[...] the real space surrounding the player becomes a component of the virtual playing space”.
 - 6 *Ingress FS* é um evento já tradicional promovido pelos responsáveis pelo jogo (Google e Niantic Labs) que objetiva um encontro presencial em diversas cidades do mundo simultaneamente no primeiro sábado de cada mês (deriva aí a sigla FS, *First Saturday*), para que a interação entre os jogadores ultrapasse o ambiente restrito do jogo na rede e passe a fazer parte das relações pessoais dos mesmos.
 - 7 Disponível em: <<https://plus.google.com/events/c84r-ji6sn165q016vbsn5jg2l74>>. Acesso em 27 jan. 2015.
 - 8 O calendário dos eventos é disponibilizado antecipadamente no *site* oficial dedicado aos mesmos, disponível em: <<https://www.ingress.com/events>>. Acesso em: 10 jul. 2017.
 - 9 Cabe ressaltar que, em entrevista presencial realizada com jogadores do *Ingress*, a preocupação de vincular o evento à realização de alguma ação social – doação de alimentos, agasalhos, brinquedos, etc. – foi confirmada por um dos entrevistados (Fragoso e Reis, 2016).
 - 10 Os critérios estão disponíveis em: <<https://support.ingress.com/hc/en-us/articles/207343987-Candidate-Portal-criteria>>. Acesso em: 10 jul. 2017.
 - 11 “They exist in the intersection of phenomena such as city culture, mobile technology, network communication, reality fiction, and performing arts, combining bits and pieces from various contexts to produce new play experiences”.