# Nas Ruas de Dentro de Casa:
## Da Experiência Urbana na Fruição Imersiva do Game Watch_Dogs

*Indoor streets: On the Urban Experience of the Immersive Fruition in Watch_Dogs*


DANIEL ABATH

Professor Substituto do curso de Mídias Digitais (UFPB), Daniel Abath é Doutor em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba. Desenvolve pesquisas no âmbito da Sociologia da Comunicação, com ênfase em cultura, sociabilidades e representações dos jogos eletrônicos computacionais em modo singleplayer.
Email: dnabath@gmail.com



RESUMO

O cenário contemporâneo dos jogos eletrônicos tem dado mostras de que a competência do jogador não está mais limitada a interações psicomotoras com vistas ao fim de sagrar-se vencedor. A permanência do jogador nos espaços virtuais em modo *singleplayer*, no uso solitário que faz da máquina, como nos casos dos games de ação em mundo aberto que representam cidades reais, leva-nos à constatação de uma fruição do objeto técnico satisfeita no simples "estado de estar" no jogo, permitindo uma espécie de experiência urbana a partir do contato com os conteúdos midiáticos. Disso advêm as reflexões analíticas que ora demonstramos, tais como as percepções reflexivas da cibervivência da vida urbana através do game *Watch_Dogs*, ambientado na cidade de Chicago.



Palavras-Chave: videogames; comunicação; imersão; experiência



*ABSTRACT*

*The contemporary scenario of electronic games has shown that player competence is no longer limited to psychomotor interactions in order to become a winner. The permanence of the player in virtual spaces in single player mode, in the solitary use of the machine, as in the case of open-world action games that represent real cities, leads us to the realization of a fruition of the technical object satisfied in the pure "state of being " in the game, allowing a kind of urban experience from the contact with the media contents. From this come the analytical reflections we have now demonstrated, such as the reflective perceptions of the cyber survival of urban life through the game Watch_Dogs, set in the city of Chicago.*



*Keywords: video games, communication, immersion, experience*

## MÁQUINA

"Dois meses são suficientes para visitar Los Santos. Venha para Chicago em 21 de novembro". Com esse apelo publicitário publicado via facebook a Ubisoft, desenvolvedora de jogos eletrônicos, promovia *Watch_Dogs*, game lançado mundialmente em 2014, e cujo enredo se passa na cidade de Chicago. A mensagem fazia referência, ainda, a uma cidade de outro jogo de enorme popularidade entre os fãs de games em *open world*[1], ou mundo aberto, o título *Grand Theft Auto V*, concorrente de vendas do citado *Watch_Dogs*. Los Santos seria, de acordo com o anúncio, suficientemente desfrutável num período de dois meses, oportunizando novas aventuras e apreciações exploratórias por parte dos jogadores no território virtual da cidade de Chicago.

O anúncio é convidativo, sedutor, como toda publicidade que se preze, mas apresenta elementos que evidenciam relações de consumo inusitadas frente ao objeto jogo eletrônico. Para entendermos essas relações convém remontarmos a um antigo dilema, se assim o considerarmos em função dos estudos recentes que privilegiam o âmbito dos games pela academia.

Muitas das discussões do campo dos *game studies* giravam em torno de uma antiga dicotomia, própria ao período de tentativas de conformação epistêmica de uma área, ou subárea de conhecimento das ciências humanas, que se voltasse especificamente para o estudo dos jogos de tipo eletrônico como um elemento privilegiado, abarcando discussões interdisciplinares. Teríamos, então, uma espécie de objeto comum que poderia ser abordado sob diferentes prismas, tais como filosofia, sociologia, psicologia, educação, história, etc. Como todo campo de estudos em período formativo, dúvidas as mais diversas são suscitadas e acompanham o processo de estruturação dos aspectos científicos de abordagem do objeto ao qual se pretende que sejam feitas as arguições, teorizações e determinações de conhecimento. Ocorre que, como enunciamos, o campo carecia de um consenso (ou não) dos estudiosos de games a respeito dos rumos epistemológicos que tomariam dali por diante, justo porque o objeto se lhes apresentava como contraditório, complexo e carente de maiores considerações a respeito da sua natureza. Voltaremos a este ponto brevemente, pois antes de entendermos o objeto de controvérsias por parte dos pesquisadores dos jogos, precisamos vislumbrar aspectos históricos que demonstram que os games nunca foram a mesma coisa sempre.

Os jogos eletrônicos computacionais como costumamos conhecê-los, ou seja, como objetos de consumo, mercadorias voltadas para o entretenimento massivo, existem na sociedade desde o início da década de 60 do século passado. Nascidos de experimentos rudimentares com tecnologias de radar utilizadas em laboratórios de engenharia, os games representavam, de início, a transmutação direta da experiência física com jogos de tabuleiro e esportes para telas eletrônicas. Significa dizer que os jogadores assumiam formas nas telas catódicas de antigos

monitores de vídeo que lembravam formas humanas, ou assumiam objetos ou funções na tela que se assemelhavam aos seus referentes fora da tela. *Tennis for two* (1958)[2], por exemplo, era um jogo eletrônico de tênis jogado por duas pessoas em que os jogadores não se viam na tela com corpos independentes a se enfrentarem por pontuações, mas como uma função que simulava a existência de um corpo em cada lado da quadra, sendo exitoso na partida quando acertava a bola no tempo correto em que esta chegava em sua quadra, através do apertar de um botão.

Essa simples demonstração nos coloca diante de algo óbvio, mas igualmente determinante para a concretização, apenas nos dias atuais, das questões que aqui iremos discutir: determinadas funções e relações de sentido a partir dos videogames foram fundamentalmente influenciadas pelos avanços tecnológicos, o que significa dizer que o nosso problema de pesquisa é fruto de uma evolução social, histórica, econômica, cultural e política, conformações determinantes não só da qualidade visual dos *pixels* e *frames* processados por segundo, mas também das formas sociais e das relações entre essas formas geradas por código binário nas telas e advindas da vida em sociedade.

Assim, primeiro o botão fazia mais sentido nas mãos dos jogadores. Apertar o botão, inclusive à época da Guerra Fria, era a principal função catártica promovida pelos jogos de tipo eletrônico. Espécie de inversão do medo do fim da vida humana através da realização fictícia do principal temor mundial daquele momento, o de que alguém apertasse o botão (fictício?), lançasse a bomba atômica, promovesse o pior *game over* possível para o jogo da política internacional. A chamada função háptica, o estímulo visual que conduzia ao táctil do controle, ou *joystick*. O próprio termo "controle", estar de posse do controle das decisões tomadas na tela, conduzia a experiência do ato de jogar, muito mais do que a afiliação empática momentânea a um personagem ou a um enredo.

No princípio eram os avatares as funções algorítmicas, elementos gráficos rudimentares, formas geométricas, objetos não humanos, naves espaciais, entre outros. Aos poucos essas formas passaram a antropomorfizar-se, possuindo não aspectos humanos, mas nomes. *Pac man* (1980)[2] é personagem pioneiro: pensado a partir da fatia de uma pizza sorvida por seu criador, a forma de um círculo amarelo com uma boca em movimento ganhou um nome. Por inversão bíblica, o pixel fez-se verbo e assim o verbo fez sentido enquanto carne. Nascia um personagem controlável.

Mas *Pac man* povoava um labirinto. Sofria as determinações de uma estrutura rígida, de uma tela fixa cheia de bifurcações e fantasmas a perseguirem-no. O design do labirinto dado por seu criador, a saída lateral que permitia o retorno em lado inverso, alguns itens dispostos pelo caminho e outros recursos de jogabilidade tornavam flexível a vida na tela. Instituía-se o

risco, a sorte e o desafio da sobrevivência a partir daquela estrutura. Um espaço dado por linhas divisórias brancas sobre o vácuo; lugar suspenso, abstração, paisagem binária. O incentivo era matar o Minotauro, transmutado em quatro ou cinco fantasmas coloridos, acumular pontos com essa ação e avançar nos níveis do jogo. Porém, Teseu, ou *Pac man*, movido pela astúcia do jogador e seu controle com fio (o fio de Ariadne?) jamais sairia daquele dédalo. E outros avatares de outros jogos que deram origem ao gênero labirinto, também não o fariam. Outros deuses e mitologias viriam, com o passar dos anos, para concretizar o espaço fora da encruzilhada, a imagem de outras paisagens, a representação das cidades.

Do diálogo entre linguagens, possibilitado aos poucos pelo avanço tecnológico, entre jogos eletrônicos e cinema, jogos eletrônicos e literatura, etc., surgiram novos formatos, ideias, anseios e sensibilidades estéticas para trabalhar com os games. A junção das palavras jogo e eletrônico denota claramente a principal controvérsia que se faria cada vez mais visível, inevitável e complexa no decorrer do tempo: a relação entre os elementos lúdicos e a vasta gama de possibilidades engendradas pelo universo eletrônico, da qual destacamos a capacidade de representar aspectos da vida social, simulando situações as mais diversas.

É preciso que se diga: nem todo game tem por principal intenção simular aspectos referentes ao que está fora da tela. Nem nas temáticas medievais, como nos jogos de fantasia, nem nas formas de jogabilidade, como os jogos competitivos que não possuem enredo mais elaborado. Contudo, neste trabalho nos preocupamos com os primeiros, tendo em vista o interesse de uma problemática de pesquisa que se volta para representações de elementos da vida cotidiana, ou mais especificamente, da vida nas cidades.

Voltamos para o início do jogo, ou seja, a questão do consenso entre os pesquisadores do objeto game frente à natureza desse mesmo objeto. Se os games nascem disformes, a princípio rudimentares e incipientes, carentes de sentido e de significação, depois já não se mostram dessa forma. Se os jogos eletrônicos eram feitos visando a um público alvo eminentemente infantil, com algumas décadas depois já serão produzidos para atender às demandas de jovens, adolescentes e adultos, tendo de variar nas suas temáticas e propostas narrativas e de jogabilidade. O cerne da discussão se encontrava justamente em como entender o jogo de tipo eletrônico, se a partir de premissas ludológicas ou narratológicas. Guardadas as devidas proporções, o consenso foi estabelecido gradualmente entre os estudiosos, a partir de discussões, entendendo-se os games como um misto de jogo e narrativa.

O que há de atual nessa relação entre lúdico e narrativo? Para responder a esta questão basta que retornemos à peça publicitária do início do texto, concentrando-nos no verbo "visitar". Termos como viajar, percorrer, conhecer, andar, mas principalmente, e nunca se usou tanto esse termo no universo dos games, explorar. Todos se afiguram como uma espécie de mantra; lema sintomático de

um momento ímpar na indústria do entretenimento digital interativo. Mas é preciso ir mais fundo no conceito de exploração para detectarmos o modo como agem os jogadores quando imersos em tais ambiências, consequência dos jogos construídos para serem explorados.

## ANDAR É PRECISO

"Tem como apenas 'andar' (caminhar) nesse game?"[3]. A dúvida, ou questionamento interessado, de um jogador de videogame e membro do site brasileiro de jogos "Game Vicio" traduz a inquietação que nos move: o fato de que os jogos eletrônicos podem ser fruídos a partir da mera ação de "estar" ali, no espaço do jogo, e se satisfazer com esta ação em si.

Ora, encontrar-se num "estado de estar" no espaço do jogo sempre foi condição indispensável para o desenrolar de qualquer partida, desde a primeira aparição pública de uma máquina que fazia interagir um programa com um usuário, a exemplo de *Tennis for two* (1958) ou *Space war!* (1961)[4] até os mais sofisticados jogos das recentes gerações, afinal de contas, "estar" no jogo é exatamente a pré-condição imersiva de tal mídia interativa. Há diversos e importantes estudos que versam sobre as dimensões espaciais nos jogos, desde os clássicos trabalhos sobre jogos (HUIZINGA, 2010), até as mais recentes discussões no âmbito dos *game studies* (AARSETH, GÜNZEL, 2019; CALLEJA, 2011; JUUL, 2005; NITSCHE, 2008; WOLF, 2002).

Lucia Santaella e Mirna Feitoza em *Mapa do jogo* (2009), obra que trata dos games na ótica da comunicação, trouxe argumentos válidos a respeito das questões que aqui tratamos através do artigo de Renata Gomes (2009, p. 77), quando esta analisou as formas de interação em um jogo do extinto console *Dreamcast*, o game *Shenmue* (1999)[5], assim o descrevendo:

> É notável a tentativa de se desenhar o mundo de Shenmue sob o signo de uma vivência análoga à do *estar no mundo* experimentado cotidianamente por nós, no que diz respeito à implementação de um mundo verossímil. Nesta empreitada, os designers do jogo criaram um universo em que quase tudo existe como existiria se fosse real: o telefone faz ligações, as máquinas de refrigerante vendem refrigerante, as pessoas nas ruas respondem a indagações, as portas se fecham e se abrem; as pessoas gastam dinheiro, esbarram umas nas outras, moram em suas casas, têm as suas vidas. [...] Em Shenmue, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, apenas *estando*.

Ora, *Shenmue* data da geração de 128 bits. Trata-se de um bom exemplo, um tanto defasado, dadas as evoluções gráficas alcançadas da década de 90 para cá, mas sugestivo à autora em seu interesse pela questão do simples estar ali, no mundo do jogo.

Perguntamo-nos: fazer absolutamente nada? Porque simplesmente estar em um local sem muitas preocupações já é fazer alguma coisa, principalmente para jogadores de games, ávidos por conquistas exploratórias, desbravamentos de territórios, busca por itens escondidos, construção de lugares imaginários. Encontrar aquilo que os emissores construíram, pois a prática de jogar não se basta mais em ser o melhor nos aspectos agonísticos do jogo. Vai além, quer dominar o código ao percorrê-lo por inteiro e ressignificá-lo. Gordon Calleja (2011), afirma que em um jogo de mundo aberto como *Grand Theft Auto IV*, por exemplo, os jogadores podem acolher as regras pré-concebidas ou decidir seus caminhos dentro do espaço virtual, optando por interagir de formas não apropriadas ao jogo. O autor (CALLEJA, 2011) inclusive, prefere o termo "incorporação" à imersão, tendo em vista que o senso de presença do humano *in-game* dá-se pela comunhão entre o conteúdo codificado e o acervo interpretativo desse jogador, evitando, com isso, certas conotações problemáticas à terminologia.

Há igualmente, nos interlúdios da teoria, possibilidades de vislumbrar-se o uso e apropriação individual e coletiva desses espaços que compõem a ação de interagir com o programa, a exemplo de abordagens aproximativas entre os jogos e o cinema. No que diz respeito às competências designadas ao sujeito por parte do tipo de narrativa midiática ao qual se submete, se fílmica ou lúdica, o comunicólogo português Luís Nogueira (2008) apresenta uma importante contribuição quando compara tais narrativas ao nível das formas de ação por elas engendradas, tentando entender a lógica operacional dos dois vetores, sobretudo em operações denominadas de procedimentos, ou seja, operações realizadas para promover a imersão. Para o autor, predomina no sujeito diante do filme a ação contemplativa, enquanto que o jogo dispõe da ação interventiva.

Nos dizeres de Nogueira (2008) o jogador está mais próximo das figuras do ator, porquanto assume um personagem no jogo, e do autor, dada a partilha da responsabilidade em desdobrar a narrativa, atualizando os dados virtuais contidos nas programações da mídia game. Já o espectador é identificado por sua capacidade de contemplação. A materialidade da narrativa fílmica não necessita da intervenção direta do espectador para ser atualizada na tela. Porém, há momentos em que o jogador intervém e avalia as suas ações no jogo, ao mesmo tempo em que o espectador de um filme lança os dados, aposta em tais personagens, conjectura sobre possíveis desfechos narrativos. O fato é que as duas modalidades actanciais são intercambiáveis, cabendo ao espectador de um filme a intervenção prospectiva em dados momentos, assim como ao jogador de um game a ação contemplativa em várias ocasiões.

É verdade. Em meio aos desafios que nos prendem aos espaços dos jogos, nós, jogadores, deparamo-nos vez em quando com sequências de narrativas fílmicas que interligam eventos lúdicos durante a jogatina, trechos conhecidos comumentemente como *cutscenes*[6]. Mas não é só isso: a ação de contemplar o espaço, que vem no escopo do objetivo de exploração, tão enaltecido pelo setor

de marketing da mercadoria jogo eletrônico, tem se tornado dimensão preponderante do agir em si na prática dos jogos das recentes gerações. Esse nível de contemplação, ou observação interessada no próprio momento de intervenção do jogador, na duração pura do *gameplay*, é o núcleo temático ao redor do qual circundam inúmeras constatações e brotam-se fenômenos inextricavelmente ligados a dimensões socioculturais pouco abordadas por estudos acadêmicos voltados para o universo dos jogos de videogame, em especial, análises que privilegiem a experiência dos jogadores com a materialidade do jogo em si. Em outras palavras, trabalhos que contemplem a imersão dos jogadores no espaço do jogo, em interação com elementos não humanos (LATOUR, 2012), e que compreendam essa imersão como produtora de um tipo de presença (GUMBRECHT, 2010) nesses espaços, numa perspectiva pós-hermenêutica, tendo em vista que nem só de sentidos se faz um game, mesmo os mais abstratos, mas de formas de experienciar esteticamente a materialidade do conteúdo de informação e comunicação ali codificados por emissores ocultos, gerando, por conseguinte, contextos observacionais os mais diversos.

Essas observações representacionais da cidade derivam de dois níveis analíticos distintos, mas intercambiáveis e interdependentes entre si: o nível das significações do objeto digital, síntese de considerações sobre a cidade real, e o nível que deriva dos processos da prática e experiência de jogo por parte dos jogadores, dupla produção de significados a respeito da urbe, posto funcionar através de cidade mediada pela realidade virtual do jogo, síntese da síntese da cidade real, ou observação de observação (LUHMANN, 2000) dessa mesma cidade. Essa dupla perspectiva analítica se alinha com o critério metodológico de compreensão de Calleja (2011, p. 10, tradução nossa) acerca do funcionamento imersivo dos games:

> Esta divisão de objetos e processo também pode ser aplicada para jogos digitais. As regras são codificadas para o jogo ao invés de serem acolhidas pelos jogadores, e os objetos materiais envolvidos na sua sanção são as máquinas de software e hardware que as executam [...]. No caso dos jogos digitais, o objeto é descrito pelo código e pelo meio material que contém o código. Embora considerações do jogo como objeto tendam a ter implicações importantes sobre a jogabilidade real, precisamos reconhecer que elas representam apenas uma visão parcial ou incompleta. O código inativo, peças de tabuleiro, ou conjunto de regras apresenta um potencial que é atualizado durante o jogo.[7]

É essa vivência da mediação, que não se resume a apenas cumprir objetivos, metas, competir por pontos, filiar-se a uma narrativa através do jogo ou vibrar com o desfecho narrativo, o que aqui privilegiamos. Porque o modo como os jogadores experienciam a mídia game nunca foi o mesmo durante décadas, e é precisamente nesse momento histórico que todas as condições materiais possibilitam essa mudança, desde o avanço tecnológico que permite a geração e processamento de bits e pixels, até aos impasses sociais que vivemos e que se afiguram como mote de ambientação ludonarrativa de tais mídias.

Como se não bastasse, tal problema/constatação traz consigo, inevitavelmente, outras tantas questões, a saber: 1. Simulações de cidades reais têm se tornado cada vez mais o palco das interações entre jogador e jogo no espaço tridimensional navegável; 2. O conceito de design de jogos *open world* (mundo aberto) têm sido uma constante que permeia variados gêneros, fazendo crer que a experiência de jogo converge cada vez mais para momentos de fruição das paisagens midiáticas em si, ou mesmo em torno unicamente desse mister de viver o ambiente; 3. O espaço público da cidade em mundo aberto comporta agora um número de NPCs[8] nunca antes visto na história dos videogames, inaugurando possivelmente a expressão da simulação da multidão nas cidades, com todas as consequências que isso traz para a forma de praticar o jogo (convivência com não humanos, observação do comportamento, conversas e formas de interação entre não humanos); 4. Os espaços tridimensionais navegáveis dos games, em suas permissões ao ato de estar ali, revitalizam através de simulação um comportamento social característico do século XIX, o ato de flanar, ou seja, caminhar livremente por espaços públicos digitais em busca justamente da experiência de vivenciar a cidade nas expressões de sua vida pública simulada; 5. A dinâmica espacial da prática de observação, contemplação e fruição estética da cidade digital se torna objeto de conversação, discussões e expressão pública na internet, a exemplo do uso da rede social brasileira Alvanista, voltada exclusivamente para a subcultura dos jogos eletrônicos, em todos os seus aspectos, fazendo convergir e migrar a experiência digital das vivências entre jogador e máquina para agendas de discussão entre jogador e jogadores.

Aqui nos colocamos no lugar do jogador. Não que já não o sejamos, pois, como guetos que são, só entra e saí dos games quem domina o seu código, não no sentido de sua programação enquanto caixa preta (FLUSSER, 2011), mas na ordem do saber praticar o jogo no consumo e ainda extrair dele conteúdo crítico. Jogar e investigar: incorporar-se no avatar a fim de entendê-lo no jogo e entender a dinâmica do jogo através dele. Essa é a dimensão que abordamos nesse ensaio: um sutil percurso pela Chicago de *Watch_Dogs* para entendermos como é possível estar no espaço do jogo e por meio dessa simples ação, fazer muita coisa.

Valorizamos aqui a experiência do urbano no jogo. Se éramos pobres de experiência na modernidade (BENJAMIN, 1944) ou se somos impossibilitados de criar e transmitir experiência na contemporaneidade (AGAMBEN, 2005), com a mediação dos games e suas cidades digitais, mesmo diante de uma cidade-imagem espetacular (DEBORD, 2005) é possível falarmos em uma fascinação do jogador diante do que se lhe apresenta em termos de uma cidade verossímil, com o advento da implantação das multidões transeuntes de NPCs e de uma consequente experiência urbana da cidade. E, principalmente, da experiência de brasileiros em território estrangeiro simulado, construindo-se espécies de territórios existenciais (GUATTARI, 1992). Trata-se, sobretudo, da produção maquínica da experiência, de espaços desterritorializados de cibervivência.

## EXPERIÊNCIA

*Watch_Dogs* foi lançado em 2014. Muito antes do lançamento, uma legião de fãs já conjeturava a respeito do jogo, como acontece com a maioria dos títulos. As centenas de imagens, vídeos e especulações a respeito dos conceitos de game design aplicados ao game, tais como o uso de um celular para perfilar informações de NPCs e mexer em variados elementos da cidade onde se passa o jogo, Chicago, fruto de uma poderosa e, logo, eficiente campanha de marketing por parte da desenvolvedora Ubisoft, aguçaram ainda mais a curiosidade e o desejo de consumo pelo título. Pelos trailers e por toda a agitação causada nas redes sociais, *Watch_Dogs* começou a ser fruído antes mesmo do seu lançamento.

O que chamava a atenção eram as sequências em que um homem, hacker, passeava pelas ruas, de forma lenta e compassada, apontando um celular de recente geração para todas as pessoas da cidade enquanto um turbilhão de informações brotava na tela: dados sobre ocupação, hobbies, renda financeira, ficha criminal e outras particularidades. Era igualmente espantoso notar o número elevado de transeuntes maquínicos nos espaços públicos. Pressagiava-se uma experiência de jogo ímpar, com muitas possibilidades de interação e do que fazer na cidade. Quando do lançamento, o jogo dividiu opiniões: chato, repetitivo, muito bom, criativo, bom conceito, péssima jogabilidade com carros. O produto é massivo, mas não se exime daquela antiga máxima de que nada agrada a todo mundo.

O que podemos fazer em *Watch_Dogs*? Como todo jogo que se passa em ambiente urbano, a violência dá o tom maior no game. É o aspecto que promove o conflito, a tensão e o prazer, elementos próprios aos jogos (HUIZINGA, 2010). Pode-se comprar armas, roubar armas, portar armas; arrombar carros, roubar carros, dirigir carros em alta velocidade burlando todas as leis de trânsito, inclusive bater e atropelar à vontade; matar alvos próprios do enredo, ou matar NPCS a esmo; mas também é permitido proteger, zelar pelo bem estar das pessoas na cidade, correr atrás de bandidos, fazer o papel de uma polícia que não age para sarar as sangrias de uma metrópole, mas está logo ali quando o jogador infringe as leis. E além disso, também é permitido se eximir de tudo; jogar tudo para o alto e viver o espaço; andar e andar por entre ruas, becos, vielas, praças, passarelas, pontes e penhascos, galerias e calçadões, em busca do prazer proporcionado pelas imagens de síntese da cidade-máquina. Nas andanças, há atrações que se afiguram no mapa do lugar, tais como "viagens digitais", lugares que ofertam drogas que simulam a fruição psicodélica e ilusória da cidade, ou "*cash run*", competição contra o tempo através de simulação de realidade aumentada pelas ruas locais.

Há também localidades nomeadas de "*city hot spots*", marcados no mapa para visitação pública. Funcionam como atrativos turísticos para o jogador, que além de visitar a representação

imagética do local na área tem acesso a fragmentos de texto que contam um pouco da história dos lugares. Ao todo são disponíveis 100 "*city hot spots*" para visitação e coleta, gerando troféus de colecionador para os jogadores, além da satisfação de conhecer os lugares de síntese.

Um excerto da experiência desse pesquisador-jogador segue a seguir, fruto de observações que se assemelham ao método etnográfico, em que o analista precisa ir a campo e conviver com informantes e pessoas do interesse para a pesquisa. Observar o comportamento de não humanos é trabalho que requer horas e horas, gravações de áudio, dados os inúmeros estímulos que surgem na tela, sem contar com a perspicácia exigida para captar informações e eventos que podem acontecer naquele instante e demorarão muito tempo para ocorrerem novamente em função do código algorítmico do programa.

## EXCURSO: O LOOP

Ao iniciar a minha partida em *Watch_Dogs* me dirijo para uma área denominada "*o loop*", uma zona de muito movimento, de prédios comerciais e vida financeira da cidade. A área é extensa e me concentro na parte mais sul do território, perto de algumas pontes que ligam a área a "*Brandon docks*". Faço uma marcação no GPS do mapa e me movimento para lá. Por ser um local distante de onde estou, é necessário locomover-me de carro, pois do contrário terei de passar muito tempo apenas caminhando. Havia acontecido algum incidente na cidade, eventos controlados pelo sistema desde antes de eu começar a me mover por aqui.

Surge um noticiário em alto falantes no espaço público clamando para que as pessoas noticiem sobre a minha pessoa, o hacker Aiden Pearce. O noticiário clama para que as pessoas façam alguma coisa e denunciem se me virem por aí em algum lugar. Todos os carros que estão na rua estão tripulados, ou seja, estão com motoristas dentro e eu não quero chamar muita atenção nesse momento. Gostaria de pegar um carro que estivesse estacionado, mas exatamente neste lugar onde estou não vejo nenhum carro.

Posso ver muita coisa por aqui. Por exemplo, uma quantidade muito grande de passantes nas calçadas; um homem trajando roupas maltrapilhas, sentado na calçada onde estou, segura uma placa nas mãos onde está escrito: "Hungry. Need help. God bless all"[9]. Acesso o celular, aponto pra ele para perfilar os seus dados, e surgem informações de que o homem possui 35 anos e realiza trabalhos voluntários. Atrás dele há um grupo de três pessoas que assistem outro homem tocar violão. As informações automáticas do perfilamento do celular definem o violonista

como artista de rua e acusam que seu visto de trabalho está expirado. Toca algumas músicas numa espécie de praça. Uma asiática, fã de jogos de tabuleiro, junto com seu namorado que é comprador frequente de craft novels e outra mulher que tem como busca online frequente "direito penal", estagiária de gerência, escutam o artista de rua tocar.

Acabo encontrando um carro estacionado, de cor azul. Consigo destravá-lo com a habilidade de hackeamento do jogo e vou então me dirigindo através do GPS para o local onde eu quero estar. Há uma música tocando no carro, eu a interrompo. O deslocamento pela cidade de carro é muito rápido, difícil de perceber algumas coisas, tanto quanto no mundo físico.

Vou cruzando a cidade, passando por alguns semáforos. O tráfego é relativamente bom, as vias são largas e há alguns carros no trânsito, mas muito poucos em relação a, por exemplo, a minha cidade natal, João Pessoa. Relativamente tranquilo. Passo por uma ponte. O barulho do motor é realista.

A cidade está um pouco nublada, mas o céu ainda está azul. Não vejo muitas possibilidades de chuva. O horário do dia se assemelha ao cair da tarde.

Largo o carro embaixo de um viaduto. Começo por observar algumas ruas onde marquei no trecho norte do mapa. Andando parece haver três ruas, inclusive eu não tenho como ter acesso a nomes de logradouros, mas parece ser uma praça. Temos aqui algumas vias apenas para pedestres, destinadas à prática da caminhada. Hackeando as informações das pessoas começo a vê-las: um homem, com fetiche por palhaços; outro homem possui comunicações com possíveis criminosos; sirenes cruzam o ar, é uma ambulância que sai batendo em vários carros e vai embora. A calçada por onde ando está relativamente bem conservada, com algumas folhas caídas no passeio. Há nesse local um trecho de mato, de capim, com uma espécie de praça.

Algumas das pessoas que vejo: um homem que escreve fã fiction e é microbiologista; mulher, ouve música clássica e é engenheira de petróleo; homem, fã de culinária, gerente de análises de risco. Passa uma mulher vítima de hackeamento por outro mercenário; mulher, entusiasta de equitação. Muitas pessoas passam aqui pelo local, de forma que os estímulos que a rua nos traz são inúmeros.

Uma mulher esbarra em mim sem querer e diz:

- Vai com calma.

Outra passa e espirra.

Muitos deles passam olhando para o celular. Esbarro em uma mulher e algumas de suas respostas são:

— Oops, desculpe;

— Nossa;

— Dá licença;

Já um homem que vinha com um refrigerante e alguma comida na mão, diz:

— Nossa, babaca;

— Ah, desculpe, perdão;

— Olhe por onde anda, cuidado.

Fico brincando de esbarrar pra ver as reações dos não humanos. Nunca há reação de agressão física contra mim, apenas desagrado, raiva e frases como as de cima. Outra mulher passa falando monólogos ao celular:

— Tá bom; verdade; ok; verdade; tá bom; tá.

A bateria do joystick acaba de dar sinais de uma baixa, o que interpela a experiência, a ponto de me fazer procurar pelo carregador, quebrando um pouco da imersão. O último hackeamento visto foi de um "boxeador amador" (diretor de caridade, homem de meia idade).

Se ficarmos apenas parados, muitos não humanos passam por nós e sempre aparecem inúmeras informações. Vejo passando uma mulher diagnosticada com câncer; um homem membro de fórum sadomasoquista; jogadora ávida de golfe; engenheira de petróleo que apóia a quinta emenda. Os não humanos passam de forma indiferente; andam pela cidade e às vezes olham pra mim, outras vezes não. Passam de certa forma apressados. Muitos andam olhando para o celular, para baixo, enfim. Nesse momento o tempo começa a mudar; começo a perceber algumas sombras no céu.

Um homem de repente passa, olha pra trás, olha pra baixo e pára. Ele entrou em grupo de abdução alienígena e é agente de vendas. Outro, nutricionista, fã de palavras cruzadas. Vou caminhando pela primeira rua na direção norte e vejo um homem passar com um violão preto, falando ao celular. Ele é psicólogo, participante de reality show. Hackeio a sua conversa ao celular, em áudio:

— É, foi isso que eu pensei também. Eu pensei, foda-se, mas não dá pra dizer isso pra esses caras.

— Cara sai dessa.

— Claro, que fácil.

— Ei cara, eu decidi não contrabandear mais a sua merda. Por favor, não atire nas minhas costas quando eu sair do seu estabelecimento.

— Tá, talvez eu apareça em algum lugar fora da cidade por algum tempo.

Outra conversa interessante no trecho foi a seguinte:

— É sempre assim, não é? Quando a gente acha que algo vai mudar todo mundo promete fazer a diferença. Mas é sempre a mesma coisa que acontece. Política é sempre a mesma coisa: um idiota sai enquanto outro, entra. Eu também não sei o que fazer sobre isso.

Sintoma da crise da representação na política, inclusive entre não humanos.

## DEAMBULAÇÕES FINAIS

A deriva, ou a deambulação como objetivo da prática do jogar é algo recente nos jogos eletrônicos, mas o anseio pela experiência urbana é algo que perpassa uma necessidade social primeva e, ainda assim, tão negada em decorrência dos agravos de problemas sociais na cidade, tais como a violência, a precarização dos espaços públicos, a arquitetura hostil às pessoas e a própria virtualização das relações sociais. As mídias, a exemplo dos games, despontam como saída possível, instrumentos de realização da alteridade a partir de territórios de subjetividade. Preparam-nos para experiências um tanto desagradáveis do cotidiano, como uma música eletrônica rememorada em ruídos insuportáveis de um aparelho de ressonância magnética, ou nos salvam de uma solidão total, do grau quase zero de experiência das cidades, consequência dos processos de individualização engendrados desde a modernidade.

Mesmo em modo de jogo *singleplayer*, quando jogamos contra a máquina, nunca estamos sós. E mesmo quando jogamos, lidamos com uma experiência que se encontra para além do jogo, algo de que o jogo depende para fazer-se crível e verossímil, ao menos no atual estado de realismo gráfico e social dessa mídia. Contactamos realidades estrangeiras, vozes, comportamentos e situações; colocamo-nos no lugar do outro e vivenciamos experiências próprias às condições de existência dessa realidade. Experienciamos, nós jogadores, numa dimensão virtual, uma realidade demarcada por espaço-tempo factível (o tempo liberado, as horas do dia em que sentamos diante de uma tela), e a prova factual é evidente quando voltamos de lá e somos capazes de descrever o que vivemos em forma, por exemplo, de uma narração, advinda de mercadoria massiva, mas dotada de possibilidades hipermidiáticas. E geralmente ela se dá nesses termos: vim, vi e venci (ou não). Vivi, portanto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen; GÜNZEL, Stephan (Eds.). **Ludotopia**: spaces, places and territories in computer games. Bielefeld: Transcript Verlag, 2019.

AGAMBEN, Giorgio. Ensaio sobre a destruição da experiência. In: **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Tradução Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza, original de 1933. In: **Obras escolhidas**. Volume I. Magia e técnica, arte e política. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1944.

CALLEJA, Gordon. **In-game**: from immersion to incorporation. Cambridge: MIT Press, 2011.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Lisboa: Edições antipáticas, 2005.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Apresentação de Norval Baitello Junior. São Paulo: Annablume, 2011.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1992.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Tradução Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

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

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.

LUHMANN, Niklas. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.

NITSCHE, Michael. **Video game spaces**: image, play and structure in 3D worlds. Cambridge: MIT Press, 2008.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Covilhã: Labcom, 2008.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

WOLF, Mark. (Ed.). **The medium of the video game**. Austin, EUA: University of Texas Press, 2002.

[1] São jogos em que o espaço do jogo está aberto à navegação quase incondicional, dados os extensos limites de exploração dispostos ao avatar. Enquanto nos jogos lineares a rapidez dos eventos conduz a "impedimentos" perceptivos, dados os momentos de tensão e a exigência de movimentos hábeis e reflexos abruptos, os games *open world* também o conduzem pelo excesso de ambiências navegáveis.

[2] Pac Man, Namco/Midway, 1980.

[3] Disponível em: <http://www.gamevicio.com/i/topicos/116/116313-tem-como-apenas-andar-caminhar-nesse-game/>. Acesso em: 16, set. 2014.

[4] Space War!, Stephen Russell, 1961.

[5] Shenmue, Sega-AM2, Sega, 1999.

[6] *Cut scenes* são cenas de animação incorporadas nos games a fim de narrar a história do jogo com técnicas da cinematografia, geralmente sem a possibilidade de intervenção por parte do jogador. Especialistas da área também costumam chamar tais cenas de *cinematics*

[7] Livre tradução: "*This division of objects and process can also be applied to digital games. The rules are coded into the game instead of being upheld by players, and the material objects involved in its enactment are the software and hardware machines that run them* […]. *In the case of the digital games, the object is described by the code and the material medium that contains the code. Although considerations of the game as object tend to have important implications on the actual gameplay, we need to acknowledge that they represent only a partial or incomplete view. The dormant code, board pieces, or rule set present a potential that is actualized during gameplay.*".

[8] A sigla NPC vem de *Non Playable Character*, por tradução "personagem não controlável". Os NPCs são todos os personagens e elementos não humanos presentes nos espaços dos jogos, os quais não podem ser assumidos enquanto avatares pelo jogador. NPCs podem figurar nos games tanto em sequências fílmicas de *cutscenes*, quanto através de uma existência material nos espaços navegáveis pelo jogador no jogo. Nos jogos em mundo aberto que se passam em cidades, NPCs habitam as ruas em trânsito constante, sempre executando alguma ação e podendo sofrer intervenções por parte do jogador, tais como ser esbarrado pelo avatar em trânsito, ser interpelado em conversações, alvejado por tiros, atropelado, entre outros exemplos, assim como também podem agir influindo sobre o jogo, reagindo a alguma agressão sofrida, ligando para a polícia, etc.

[9] Tradução livre: "Tenho fome. Preciso de ajuda. Deus abençoe a todos".