

Performance e presença em espaços heterotópicos: atravessando o círculo mágico em jogos pervasivos¹

Thaiane Moreira de Oliveira²

Universidade Federal Fluminense

Resumo: Este artigo pretende refletir acerca dos jogos pervasivos enquanto espaços heterotópicos a partir das noções de presença e *performance*. Busca-se com esta reflexão considerar o corpo enquanto parte de uma espacialidade que ocupa não apenas o lugar do ordinário nos espaços urbanos cotidianos, mas implica em uma representação material da diegese quando acionado como parte da ficção em ambientes imerso-pervasivos. Buscamos defender que a heterotopia permite o transbordamento entre fronteiras espaço-temporais, por conduzir, através do espelho mágico, o interagente que constrói nestas narrativas ficcionais a utopia desejante através da *performance* de si enquanto sujeito em sua materialidade corpórea real, mas também enquanto elemento da diegese do próprio jogo.

Palavras-chave: Heterotopia, Jogos Pervasivos, Imersão, Performance.

Introdução

Partindo do conceito de cultura como conjunto de valores e crenças manifestas por padrões repetitivos de comportamento em um determinado espaço e tempo e que geram costumes sociais construídos coletivamente, Johan Huizinga compreende o jogo como um elemento que transcende a cultura e é inerente ao homem. Esta relevante abordagem culturalista sobre a filosofia dos jogos realizada em vida, defendido por Huizinga vai ao encontro da proposta desta pesquisa, que compreende os jogos como produto, manifestação e criação da cultura como fenômenos sociais e culturais. Neste trabalho adotamos uma perspectiva histórico-sociológica para compreender o fenômeno em seu contexto social no processo de relação entre os sujeitos e a sociedade, da qual não apenas estão inseridos, mas, sobretudo, são partes constituintes e integrantes da mesma.

1 Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho III - Comunicação Mercadológica, Corporativa e Sites de Redes Sociais, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

2 Dotoranda em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Professora substituta do departamento de Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense. E-mail: thaiane.moliveira@gmail.com.

Com o advento das novas tecnologias, os espaços urbanos vêm sofrendo profundas transformações, como, por exemplo, a apropriação de tecnologias pervasiva como parte do cenário cultural e social urbano. O conceito de tecnologia pervasiva foi cunhado por Mark Weiser, pesquisador do PARC (*Palo Alto Research Center*), que em, 1991, apresentou um novo paradigma no cenário da computação, em uma concepção de que os computadores deveriam fazer parte da vida cotidiana de forma “invisível”, de forma que os indivíduos/usuários não percebessem sua existência. O princípio seria em torno da ideia de que os computadores estariam em toda parte, realizando suas tarefas, de forma integrada às ações do ser humano. Conforme aponta Mark Weiser: “As mais profundas tecnologias são aquelas que desaparecem. Elas se entrelaçam no tecido da vida cotidiana até que dela se tornem indistinguíveis” (WEISER, 1991, p. 1).

A noção de *pervasividade*, central para o presente trabalho, está intimamente relacionada ao uso de mídias locativas em diversos contextos, experimentais, artísticos, ou, no caso em questão, nos chamados *jogos pervasivos*. De acordo com Schneider & Kortuem (2001), os jogos pervasivos podem ser tratados como jogos que conseguem reunir em si duas lógicas: (i) a das tecnologias ubíquas, locativas, e (ii): a das ações ao vivo de *roleplaying* (LARPs). Jane McGonigal (2006), uma das principais pesquisadoras sobre jogos pervasivos e ARGs, define-os como jogos que concentram o foco do usuário em algum dispositivo (por exemplo, algum dispositivo de mídia locativa), o qual se torna fundamental para o desenrolar do jogo. Outros autores, como Montola, Stenros e Waern (2009) tratam a expressão jogos pervasivos para designar uma categoria de jogos baseada no paradigma de Weiser, conforme já apontado no início deste trabalho. Para os autores, já que o adjetivo *pervasivo* (*pervasive*) relaciona-se às noções de *infiltrado*, *penetrante*, estes jogos apontam para sua fusão com o espaço físico, geralmente urbano, além de uma alternância fluida entre as fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Os jogos pervasivos são essencialmente coletivos, tanto enquanto sociabilidade *ingame*, como também, através de mecanismos de compartilhamento da imagem de si, através de vídeos ou fotografias em sites e fóruns destinados a este fim, para que seus pares acompanhem a *performance* individual exercida no *gameplay*. Existem algumas categorias de jogos pervasivos, que não se fecham em si, visto que a apropriação dos dispositivos tecnológicos para fins outros além de sua função original são práticas recorrentes que seguem uma velocidade vertiginosa tanto quanto a criação de novas as tecnologias ubíquas.

Tais jogos podem ser divididos a partir das seguintes categorias³:

Pelo uso do dispositivo tecnológico – Location-based, Mobile, QRCode, transmidiático, de Realidade Aumentada, Realidade Misturada, Geocastings, entre outros;

Pelo sistema de diegese – Live Action Role Playing Game (LARPs), Alternate Reality Games (ARGs), Treasure Hunts, etc.

Pelo contexto de produção – *Mainstream*, educativos, publicitário, *indies*⁴.

Tomamos como recorte inicial desta pesquisa a exploração de jogos pervasivos que exploram sua própria diegese, partindo das noções de *performance* e presença para a compreensão das produções de sentido dos e nos espaços heterotópicos.

A relevância de se retomar um tema já amplamente debatido, apresentado por Foucault em 1967, o texto “Des espaces autres” e em 1966, no livro “Les mots et les choses”, é que a interpretação plural da sociedade, conferida pelo filósofo, que leva em consideração não apenas os espaços utópicos, os espaços públicos, mas também os atores e fenômenos nestes espaços presentes, se torna uma base de reflexão teórica fundamental para se pensar nas estratégias de apropriação destes espaços que surgem na contemporaneidade. Mais do que um caráter político de resistência, presente em nossa sociedade pelas lutas contra a hegemonia, as atividades lúdicas que se fazem transitar entre a hibridez de realidades e ficcionalidades tendo a cidade como suporte como um complexo tabuleiro de jogo, não buscam nada além de uma satisfação pessoal pela experiência. Assim, trazer a tona as heterotopias de Foucault para entender o fenômeno crescente dos jogos pervasivos significa pensar o conceito em seu devir, em sua transformação, cuja funcionalidade que vai se caracterizando reside no prazer do jogo.

Indo a este encontro, e com base na teoria de *flow*, de Mihaly Csikszentmihalyi (1991), Jesper Juul (2013) aponta que a frustração é parte da própria experiência do jogo, e que o jogador, a fim de escapar da frustração de não alcançar um determinado objetivo no jogo, se dedica cada vez mais ao jogo, em uma negociação de *inputs* e *outputs* que se relacionam diretamente com o princípio de prazer e desprazer.

³ Estas categorias, como exposto anteriormente, não são determinantes, podendo se compor híbridos entre elas, assim como surgimento de outras tipologias conforme o avanço tecnológico e sua reapropriação.

⁴ Vale ressaltar que, diferentemente dos jogos eletrônicos, a categoria *indie* nos jogos pervasivos são mais recorrentes que *mainstream*, por exemplo, pois existe um caráter experimental inerente ao jogo, que permite uma produção independente do mesmo.

Conforme aponta Isabel Fortes, “a subjetividade é hoje caracterizada pelo hedonismo, pelo imperativo de gozo que se associa ao dever de ser feliz (FORTES, 2009, online)”. Assim, pensar os espaços heterotópicos na sociedade hedonista através de práticas de apropriação do espaços urbanos para a superação da frustração do jogo na busca do prazer, significa entender o fenômeno a partir do espectro de um de seus princípios, que é a de que suas funcionalidades variam com o passar do tempo e de acordo com a cultura. Assim, tendo a geografia humana através de um olhar filosófico, entender as heteropias contemporâneas é compreender parte de uma prática específica da própria sociedade sob os espaços ordinários, que se constituem na transitoriedade entre realidade e ficcionalidade, cuja performance dos sujeitos ocupa um lugar central na atuação sobre os espaços.

Buscaremos, com isso, explorar o papel do corpo dos sujeitos como elemento pertencente ao espaço ordinário e ao universo diegético em uma amálgama que o faz transitar fluidamente entre o círculo mágico do jogo e o espaço real. Tal concepção ultrapassa as abordagens ora narratológicas ora lúdicas comuns aos estudos de jogos, ao trazer para o espaço de compreensão não só o jogo em si, mas a relação dos sujeitos com estas produções. A questão que atravessa este ensaio propõe refletir sobre o papel dos jogadores na interrelação com os jogos pervasivo, agindo sob e constituindo os espaços heterotópicos. Defendemos que este gênero de jogo possui uma relação distinta sobre o “círculo mágico” cujas fronteiras entre a realidade são mais permeáveis que os jogos tradicionais, pois seus limites são diluídos tanto por sua diegese, quanto por sua jogabilidade. Assim, buscamos compreender o papel do sujeito jogador que performa a si mesmo como parte da diegese, vivenciando as transitoriedades entre as fronteiras da realidade e da ficção.

Princípios heterotópicos em jogos pervasivos

...Naquele império, a Arte da Cartografia alcançou tal Perfeição que o mapa de uma única Província ocupava uma cidade inteira, e o mapa do Império uma Província inteira. Com o tempo, estes Mapas Desmedidos não bastaram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império que tinha o Tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto. Menos Dedicadas ao Estudo da Cartografia, as gerações seguintes decidiram que esse dilatado Mapa era Inútil e não sem Impiedade entregaram-no às Inclemências do sol e dos Invernos.

Jorge Luis Borges, sobre o Rigor da Ciência, 1996.

As cartografias de Jorge Luis Borges nos permite refletir sobre os modelos de representação no mundo, sobretudo no que implica a ambiguidade desta ser uma limitação distante da coisa representada ao mesmo tempo em que é impossível estar dissociada dela. Kant (1999) realiza uma tripla distinção acerca da relação entre objeto e representação. Define a existência de três elementos que estão envolvidos na experiência da representação: a representação, o objeto da representação e a coisa em si. Para Kant, a representação é tarefa da sensibilidade e das formas puras de intuição espaço-temporal. Já o objeto da representação destina-se ao entendimento e a coisa em si está para além de toda a cognoscibilidade. Com isso, a partir do trecho do conto de Jorge Luis Borges, podemos inferir que a representação, apesar da relação de convencionalidade, não precisa necessariamente apresentar elementos de verossimilhança com o objeto representado, podendo inclusive acabar com o próprio estatuto representacional pelo excesso de proximidade. Partindo da ideia kantiana de representação enquanto potencialidade de afecção do sensível e das formas puras de intuição espaço-temporal, é possível refletir sobre o estatuto da representação enquanto uma utopia, segundo Foucault:

Em primeiro lugar, existem as utopias. As utopias são sítios sem lugar real. São sítios que têm uma relação analógica direta ou invertida com o espaço real da sociedade. Apresentam a sociedade numa forma aperfeiçoada, ou totalmente virada ao contrário. Seja como for, as utopias são espaços fundamentalmente irrealis (FOUCAULT, 1986, p. 3).

Para Foucault, as utopias são espaços que se encadeiam uns com os outros, sem contradizê-los. Além das utopias, o filósofo aponta que há também os espaços reais, que são formados na própria fundação das sociedades, são como contra-sítios, utopias realizadas nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados. Como uma oposição aos espaços utópicos, os não-lugares da sociedade, Foucault chama estes espaços reais de utopias realizadas por heterotopias.

A fim de refletir sobre os espaços urbanos, o filósofo atribui a estes locais um caráter dinâmico de atribuição de sentidos, a partir da justaposição e entrecruzamento dos espaços, como uma rede que religa e entrecruza em sua própria trama. Trama esta que é tecida a partir das relações dos corpos sobre tais espaços, que podem transitar entre estados míticos ou reais. Trazendo Johan Huizinga, um dos primeiros filósofos a refletir puramente sobre o jogo e seus aspectos culturais, para este diálogo, podemos inferir que o mito era uma forma de sublimação ontológica que buscava, através da

representação da realidade, o que não era expresso pela razão. Estas representações eram imbuídas do espírito fantasioso e lúdico, comprovando a existência do *ludus* desde a Antiguidade Clássica.

Não nos cabe aqui discutir sobre a conceituação de mito, para além da já definida por Lévi-Strauss como um sistema de signos ilusório que buscam uma organização da sociedade através da experiência sensível (LÉVI-STRAUSS, 1987) ou enquanto expediente cognitivo usado para a reflexão e das contradições e princípios subjacentes em todas as sociedades humanas (OUTHWAIT, BOTTOMORE, 1996). O mito aqui fora usado apenas como ponto de partida para uma das interlocuções possíveis entre os espaços heterotópicos, de Michel Foucault e a concepção antropológica dos jogos, do medievalista Johan Huizinga, a fim de compreender a narrativa representacional do e no ordinário, a fim de aplicar para uma compreensão acerca da construção e apropriação dos espaços nos jogos pervasivos.

Numa tentativa de sistematizar em *heterotopologias* que busque compreender estes espaços outros, Foucault determina características possíveis dos espaços heterotópicos.

A primeira implica em dizer que todas as sociedades produzem estes espaços, em suas peculiaridades tais como as heterotopias de crise e as heterotopias de desvio, na qual a segunda é uma mutação da primeira, presente com maior constância nas sociedades primitivas que se resignavam na ordem do sacramentado. Tais heterotopias de desvio contemporâneas caracteriza-se pela marginalização, e como consequência, um isolamento dos comportamentos desviantes de seus indivíduos em relação às normas de condutas idealizadas pela sociedade.

Para Foucault, nas sociedades atuais, o lazer é a regra e o ócio é considerado uma espécie de desvio social. Ainda dialogando com Huizinga, podemos afirmar que desde o princípio do jogo está na atribuição de representação da realidade, acontecimento presente desde o surgimento das civilizações, como por exemplo, na capacidade dos homens primatas de representar através dos sons de linguagem e de gestos. Contudo, após as navegações que permitiram o contato com outras civilizações, a própria mitologia passou a ser contestada e sua principal opositora fora a própria filosofia, que havia surgido pelos mesmos fundamentos mitológicos: explicação das causas através da natureza e “à medida que as sociedades vão se desenvolvendo, o enigma adquire sentidos distintos que vai da base filosófica da busca pelo universal ao simples entretenimento” (OLIVEIRA, 2011, p. 79).

Após a renascença e os ideais humanistas, e posteriormente, com o racionalismo científico, o *ludus* perde sua força e relevância social, sendo atribuído a ele um caráter de não-seriedade. A partir

disto, o ócio passa a vigorar durante parte da história humana. Contudo, tal como Foucault afirma, na contemporaneidade, o ócio passa a ser considerado um desvio social e o *ludus* passa a vigorar. Tal movimento ocorre principalmente a partir da transformação do estatuto do *ludus* em competição imbuída de seriedade. Nas palavras de Vilém Flusser, as competições são o predomínio universalizante do homem na qual a diversão é a forma de aversão ao universo, ao único verso, que serve para tapar a realidade. Para o autor, um dos sintomas mais inquietantes da sociedade contemporânea é a busca pela diversão, afirmação que vai ao encontro de Foucault quando afirma que o lazer é a regra da atualidade. A isto, vemos um crescimento vertiginoso da indústria do entretenimento, assim como também a apropriação do *ludus* nos mais diversos segmentos da sociedade, como nas práticas esportivas competitivas, mesmo que seja no âmbito da competição individual com metas traçadas para si, na publicidade que instauram em suas campanhas uma pedagogia da experiência (SILVA *et al.*, 2010), nas escolas e o seu movimento de *edutainment*, nas artes interativas que trazem o sujeito espectador ao plano do interator, nas profissões que incorporam o *gamification* como parte de ascensão dos planos de carreira, entre outros setores sociais. Ou seja, percebemos que o *ludus* (ou o lazer) se funde com os paradigmas da seriedade em si, abarcando-o a ponto de suprimi-lo. Assim sendo, o ócio passa a ser o desvio social contemporâneo, tal como afirma Foucault.

Mas este lazer, o entretenimento, o *ludus*, não são anárquicos, regidos pelo hedonismo puramente. Existem regras que são implícitas e explícitas nestes espaços heterotópicos. Foucault apresenta o pressuposto de que as heterotopias de sistema de abertura que as torna herméticas e penetráveis através de ritos nos quais os indivíduos devem compartilhar para permissão de sua entrada.

A este encontro, a fim de refletirmos sobre os jogos pervasivos, tomamos a definição de Huizinga, que define os jogos, de uma maneira geral, como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Ou seja, existem regras que são inerentes aos jogos, independentemente de seus gêneros. Nos jogos pervasivos as regras são evidentes, principalmente em suas interações de sociabilidade (OLIVEIRA, 2011). Existem diversos ritos sociais que implicam na entrada do jogador para um

compartilhamento da experiência com seus pares. Segundo Dave Szulborski, os jogos de Realidade Alternada, por exemplo,

pode ser dito ter regras, mas elas não são definidas e escritas em qualquer lugar. Em vez disso, o jogador aprende as regras através de sua observação e interação com o jogo. Desta forma, os jogos de realidade alternativa é uma forma muito especial de jogo, lançando o conceito restritivo de regras definidas (SZULBORSKI, 2005a, p. 58 - *tradução nossa*).

Neste sentido, no jogo pervasivo, que é essencialmente coletivo e colaborativo, as regras de interações sociais são construídas nesta relação do interator com o jogo, com os outros jogadores e com o mundo comum que os cerca, sendo este último também parte do próprio *game*, como um grande tabuleiro no qual eles estão inseridos e que são peças fundamentais para o funcionamento do ARG (MONTOLLA; STENROS; WAERN, 2009). Segundo Bjork e Halopainen (2005), os jogos com a interação social alta muitas vezes contam com os jogadores para poder colaborar e não apenas para competir uns contra os outros.

Esta importância da coletividade em jogos pervasivo pôde ser percebida nas entrevistas realizadas com algumas jogadores deste gênero de jogo, através do Facebook, durante os meses de setembro e outubro de 2012. Questionados sobre a importância dos outros jogadores na jogabilidade individual deles no jogo, um dos jogadores respondeu que esta participação ajudou em sua experiência:

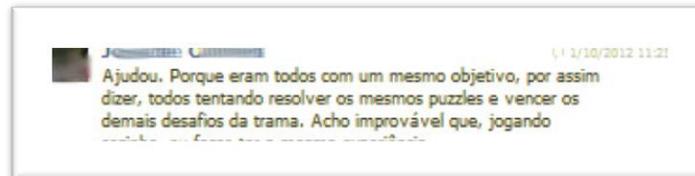


Ilustração 1: trecho da entrevista realizada com o jogador J.O., através do Facebook, no dia 01 de out. de 2012

Outro jogador apontou que:



Ilustração 2: trecho da entrevista realizada com o jogador L.C., através do Facebook, no dia 30 de set. de 2012

A esta sociabilidade, traçamos o elemento principal para que o jogo ocorra, ou seja, o sujeito corporificado e performático que acorda atuar nas regras próprias de cada jogo, compartilhando a experiência com seus pares, seja no *ingame*, durante o jogo, seja no *outgame*, mostrando sua *performance* para que outros pares ou simpatizantes possam assisti-lo. Não basta o jogo e o espaço heterotópico que permite o acontecimento do jogo. É também necessário que o sujeito se permita atuar nesta tríade. É necessária sua *performance* para que o círculo mágico seja atravessado e o sujeito fique imerso no jogo, criando uma temporalidade e uma espacialidade própria de jogo alheia ou fundida com o espaço-temporal da realidade concreta. Segundo Paul Zumthor,

As regras da *performance* – com efeito, regendo simultaneamente o tempo, o lugar, a finalidade da transmissão, a ação do locutor e, em ampla medida, a resposta do público – importam para a comunicação tanto ou mais ainda do que as regras textuais postas na obra nas sequências das frases: destas, elas engendram o contexto real e determinam finalmente o alcance (ZUMTHOR, 2000, p. 35).

Para refletirmos sobre este sujeito corporificado e atuante, iniciaremos nossa reflexão sobre a *performance*, o corpo e heterotopias e *heterocronias* próprias do jogo pervasivo.

A *performance* do sujeito na pervasividade e heterotopia

Outro princípio apresentado pelo filósofo refere-se ao poder de justaposição espacial, que são microcosmos universais, como nos jardins. Sobre a relação com o tempo, Foucault defende que tais espaços passam a vigorar em um *heterocronia* que implica em pequenas parcelas de tempo, afirmando que “o auge funcional de uma dada heterotopia só é alcançado quando há uma certa ruptura do homem com a sua tradição temporal” (FOUCAULT, 1986, p. 5). Para o filósofo, estas heterocronias podem ser encontradas sobre dois aspectos: uma de acúmulo de tempo, típicas do século XXIX, como os museus e outra através de uma fugacidade passageira, como nos circos e feiras. Vemos nos jogos pervasivos uma temporalidade que lhe é peculiar. Não podemos definir o início e o fim do jogo, já que nele está implicado em uma imersão gradual. Por imersão, compreendemos como fenômeno que implica a criação ilusória de adentrar ao círculo mágico da diegese da narrativa. Por círculo mágico, tomamos como base a conceituação de Johan Huizinga a partir da premissa de que os jogos possuem um universo espacial e temporal próprio que delimita as fronteiras do mundo do jogo e do mundo comum ou o resto do mundo, como define Jesper Juul

(2003) sobre o ambiente da realidade concreta. Aprimorando a concepção de Huizinga (1980), Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) utilizam a concepção de círculo mágico para refleti-la sobre domínios específicos que separam as raias do que é ordinário e do que é jogo.

Aplicando o conceito de círculo mágico para os jogos pervasivos, Eva Nieuwdorp (2005) propõe que neste gênero de jogo é criada uma membrana permeável através da qual os elementos do *game* deslizam para o mundo real. Contudo, essa visão de permeabilidade antecede os trabalhos de Nieuwdorp. Autores que remontam a literatura sócio-humanista já apontavam para essa relação a partir das duas esferas. Por exemplo, Sherry Ortner (1996) utiliza a metáfora do jogo para compreender a sociedade. Para tanto, ela propõe o modelo dos “jogos sérios”, no qual defende que a vida é como um jogo, construído e organizado culturalmente, na qual existem atores, regras e objetivos e onde há um espaço no qual os atores jogam com intencionalidade. Contudo, este modelo diz respeito a uma aplicação de lógica de jogos para uma compreensão sobre a sociedade enquanto que Eva Nieuwdorp refere-se a um gênero de jogo cujas fronteiras são diluídas a ponto de evidenciar os códigos hermenêuticos ontológicos, que permite a instauração da dúvida sobre a própria natureza existencial da história que se está consumindo (LONG, 2007; OLIVEIRA, 2012)

A visão dicotômica entre o que é ordinário e o que é jogo parece não compreender uma variedade de operações cognitivas que medeiam a transição do jogador no mundo do jogo e no *resto do mundo*. Tal consideração é formulada por Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão (2009), buscando apresentar que estas fronteiras entre o que é jogo e o que não pertence ao seu universo são fluidas e fazem parte de uma configuração cognitiva implicada no processo de imersão do jogador.

Markus Montola afirma que os jogos pervasivos permitem expansões sociais, espaciais e temporais. As expansões temporais permitem que o jogador interaja no próprio cotidiano, criando tempos paralelos ao *chronos* ordinário. Por exemplo, os jogos possuem uma temporalidade própria, concatenada da diegese ficcional.

Nos LARPs (*Live Action Role Playing Games*), por exemplo, tracejam uma temporalidade acordada entre os jogadores que podem ou não compartilhar da mesma temporalidade cotidiana. É muito comum vermos jogos que exploram um tempo alterado, como LARPs medievais ou futuristas. Estando imerso no LARP não há uma preocupação com a temporalidade ordinária, pois os espaços separados (heterotópicos) são isolados para este fim.



Ilustração 3: Larp medieval. Disponível em: www.larping.org

Já nos Alternate Reality Games (ARGs) a temporalidade funde-se com o ordinário a fim de causar o efeito de real esperado para o vivenciamento do TINAG. O Tinag, siga para This Is Not A Game (Isto não é um jogo) consiste em uma máxima deste gênero de produção que implica no fingimento de que o jogo não é um jogo a fim de vivenciar uma maximização da experiência e que permite o transbordamento das fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Um exemplo de transbordamentos de fronteiras nesse jogo aconteceu em 2007, com o ARG Zona Incerta desenvolvido pelo Núcleo Jovem da Editora Abril, em parceria com a Ambev, para promover o refrigerante Guaraná Antarctica. A narrativa era sobre um cientista que achava documentos secretos na empresa do Guaraná Antarctica e pedia ajuda dos internautas para descobrir do que se tratavam. Um dos vilões da narrativa era a empresa Arkhos Biotech, que pretendia privatizar a Amazônia. No dia 29 de maio de 2007, o senador Arthur Virgílio denunciou a empresa, em plenária, acusando-a de atentado à soberania nacional, sem procurar saber se a empresa existia de fato. Neste mesmo jogo, durante a vinda do então presidente George Bush ao Brasil, um grupo de manifestantes fantasiados de árvore, levantava a bandeira com os dizeres “Fora Arkhos Biotech”. Estes manifestantes foram entrevistados por diversas emissoras, porém, também eram personagens da trama que durou mais de cinco meses e envolveu mais de 70 mil jogadores (c.f. OLIVEIRA, 2011)



Ilustração 4: Personagens manifestantes durante a vinda de Bush ao Brasil, em 2007

Há o tempo diegético e o tempo ordinário, nos Alternate Reality Games. Contudo, como a narrativa se desenvolve no tempo e no espaço ordinários dos jogadores, o jogo deve se pautar a partir destes elementos, provocando uma fusão entre estes elementos ficcionais e reais. A vinda de Bush ao Brasil, ou a viralização de um vídeo ficcional cuja estética do real ultrapassou as fronteiras do fictício, o que levou muitos a acreditarem na veracidade da empresa, são elementos do tempo ordinário, do tempo casual que acontece no cotidiano. Ao serem apropriados como tempo diegético, equiparando-os como de uma mesma ordem, há uma permeabilidade das fronteiras que deveriam ser mais claras sobre o que é real e o que é ficcional. Ainda que os jogadores tenham isso bem definido em seu *modus operandi*, um não jogador, ao se encontrar com essas fusões temporais e espaciais, pode instaurar sua dúvida. Já os *Treasure Hunts*, por exemplo, permitem que a temporalidade diegética, mesmo que diferente da temporalidade cotidiana coincida e ou se distancie dependendo da proposta do jogo, contudo, estando a primeira sempre imbricada com a outra.

Foucault aponta que as heterotopias têm a função de “criar um espaço ilusório que espelha todos os outros espaços reais, todos os sítios em que a vida é repartida, e expondo-os como ainda mais ilusórios” (heterotopias da ilusão) ou de “criar um espaço outro, real, tão perfeito, meticuloso e organizado em desconformidade com os nossos espaços desarrumados e mal construídos” (heterotopias da compensação), (FOUCAULT, 1986, p. 7). Tal fenômeno ocorre nos jogos

pervasivos, sobretudo, pela expansão temporal e espacial que é inerente a este gênero de jogo. Espaços reais são constantemente espelhados em jogos pervasivos, assim como espaços ilusórios são projetos nos espaços ordinários como parte da diegese. Ou seja, um mundo ficcional, ideal, ilusório é criado para a composição diegética do jogo. Independente do gênero, esta dimensão ficcional, por mais semelhante com o real, ainda sim, segue a ilusão que tangencia o real. Por exemplo, é corriqueiro que nos *Alternate Reality Games* a narrativa tenha como eixo central questões que afligem a sociedade contemporânea, como tráfico de órgãos (Obsessão Compulsiva, 2007), sequestros e tráfico de drogas (Desenrola, 2009), ou internacionalização da Amazônia (Zona Incerta, 2007). Contudo, o sentimento de impunidade que sentimos diariamente não é predominante neste tipo de jogo. Os interatores sempre conseguem atingir seus objetivos, sempre conseguem solucionar os mistérios e salvar a humanidade do mal latente, às vezes chegando a ser conduzidos pelos *puppetmasters*⁵ para que o fim seja alcançado com sucesso. Neste sentido, as heterotopias de ilusão e de compensação são criadas com base na realidade, ora por espelhar os sintomas endêmicos da sociedade, ora por criar uma sociedade livre da impunidade e injustiça.

Considerações finais

Este trabalho teve como proposta refletir, através de uma abordagem exploratória, sobre o papel dos jogadores na interrelação com os jogos pervasivo, não apenas na atuação sob os espaços urbanos, mas também na constituição dos espaços heterotópicos durante o processo de se jogar jogos pervasivos diegéticos, em três formas diferentes: Nos Live Action Role Playing Games (LARPs), nos Alternate Reality Games (ARGs) e nos Treasure Hunts. Defendemos que este gênero de jogo possui uma relação distinta sobre o “círculo mágico”, em relação aos jogos tradicionais, amplamente discutido em outros trabalhos (BOELLSTORFF, 2011; KLABBERS, 2009, entre outros) até mesmo em busca de superação conceitual formalista, conforme aponta Mia Consalvo (2009). Ainda que as fronteiras entre o círculo mágico em jogos pervasivos já tenham sido discutidas (MONTOLA, 2005), voltar-se para as questões das expansões temporais e espacial para além do fenômeno material, com um olhar mais reflexivo, torna-se necessário para que não caiamos na reprodução discursiva de atribuir o fenômeno apenas pelo dispositivo.

⁵ Como são chamados os produtores de ARGs, em alusão aos titereiros de fantoches.

Tomando esse gênero de jogo como uma nova forma narrativa na cultura da convergência (Kim, et al, 2009), torna-se importante refletir sobre questões mais amplas correlacionadas não apenas no uso ou na diegese, mas na interrelação entre sujeito, obra e espaço, buscando compreender as suas especificidades, como a permeabilidade de fronteiras diluídas tanto pela narrativa quanto pela jogabilidade. Assim, o que propomos foi a busca pela compreensão do papel do sujeito jogador que performa a si mesmo como parte da diegese, vivenciando as transitoriedades entre as fronteiras reais e ficcionais.

A partir das características elencadas no trabalho, com base nas concepções heterotópicas de Foucault, percebemos que o jogo está para além de si, mas dependente unicamente do sujeito que está apto para que os espaços heterotópicos permitam que a sua *performance* seja realizada, transformando o sentido do próprio espaço. Através deste acordo tácito entre o jogador, o espaço e o jogo, o transbordamento da diegese pode ser realizado e os espelhos do círculo mágico atravessados.

Julgo que entre as utopias e este tipo de sítios, estas heterotopias, poderá existir uma espécie de experiência de união ou mistura análoga à do espelho. O espelho é, afinal de contas, uma utopia, uma vez que é um lugar sem lugar algum. No espelho, vejo-me ali onde não estou, num espaço irreal, virtual, que está aberto do lado de lá da superfície; estou além, ali onde não estou, sou uma sombra que me dá visibilidade de mim mesmo, que me permite ver-me ali onde sou ausente. Assim é a utopia do espelho. Mas é também uma heterotopia, uma vez que o espelho existe na realidade, e exerce um tipo de contra-acção à posição que eu ocupo. Do sítio em que me encontro no espelho apercebo-me da ausência no sítio onde estou, uma vez que eu posso ver-me ali (FOUCAULT, 1986, p. 3).

Neste sentido, indo ao encontro do que tracejamos até então, podemos afirmar que a *performance* “não se liga apenas ao corpo, mas, por ele, ao espaço. Esse laço se valoriza a uma noção, a de teatralidade. (...) O que mais conta é o reconhecimento do espaço de ficção” (ZUMTHOR, 2000, p. 47). Ou seja, a atuação do jogador/interator, quando de acordo com os espaços ficcionais construídos e baseados em uma temporalidade própria, é um dos elementos mais importantes para que o jogo ocorra e que o atravessamento do círculo mágico seja realizado de forma natural, sem infringir as regras do espaço e tempo do cotidiano, mesmo tendo seus próprios regimentos espaciais e temporais. A esta *performance*, a teatralidade é parte transitiva do próprio gênero de jogo. Os sujeitos agem não como agem nos espaços reais, mas atuam nos espaços ficcionais regendo o tempo à sua maneira e à maneira da ficção, condizente com a maneira esperada

pelo jogo e pelos seus pares que o performam em conjunto ou que assistem à atuação do(s) interator(es).

a teatralidade nesse caso parece ter surgido do saber do espectador desde que ele foi informado da intenção do teatro em sua direção. Este saber mudou o olhar, forçando-o a ver o espetacular lá onde até então só havia o acontecimento. Ele transformou em ficção aquilo que parecia ressaltar do cotidiano, ele semiotizou os espaços, deslocou os sinos que ele então pode ler diferentemente... a teatralidade aparece aqui como estando do lado do performer e de sua intenção firmada d teatro mas uma intenção cujo segredo o espectador deve partilhar (ZUMTHOR, 2000, p. 49).

A partir de Zumthor, colocamos um outro elemento de relevância para a compreensão da atuação performática dos jogadores de jogos pervasivos. A coletividade e colaboratividade que são inerentes ao jogo existem pelo fato de haver uma terceira pessoa que assiste ao espetáculo. Estes podem ser os outros jogadores que interagem entre si, conforme afirma Janet Murray:

Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais (MURRAY, 2003, p. 53).

Além dos próprios jogadores, os produtores do jogo também pode se transformar no elemento que assiste e dá visibilidade à *performance* dos jogadores, através do auxílio à condução dos jogadores, tal como titereiros de fantoches, para que o jogo não perca sua força no decorrer da atividade que pode durar de minutos a meses. Mas este terceiro elemento pode ser ainda presente na pós-*performance*. É comum vermos uma documentação imagética do que foi performado no decorrer do jogo. Nos *Alternate Reality Games*, por exemplo, esta documentação, além da visibilidade de performar, serve também para informar aos outros jogadores que não puderam estar presentes nos *Live-Actions* para atualizá-los da continuidade da narrativa. Tal *performance* pode ser encontrada através de registros escritos, fotográficos ou fílmicos, todos documentados como um diário de bordo, conforme são ilustrados abaixo:



Ilustração 5 – diário de bordo escrito do Live-Action do ARG Capitães de Areia



Ilustração 6 – registro audiovisual do ARG Zona Incerta



Ilustração 7 – documentação fotográfica do em Paranapiacaba - ARG Zona Incerta

A partir desta atuação, seja de si mesmo como nos Alternate Reality Games ou de personagens diversos e atemporais, o corpo do sujeito interator ganha uma outra função através da *performance*. Ele passa a não ser mais apenas o sujeito transeunte nos espaços reais. Ele passa a ser sujeito interagente dos espaços heterotópicos, sujeito agente das ações performática. Seu corpo não mais ocupa um espaço ordinário. Seu corpo também passa a produzir sentido nos espaços heterotópicos enquanto corpo material da diegese como parte ficcional dos jogos pervasivos. Tal acontecimento só é permitido, pois os espaços heterotópicos o permitem transbordar as fronteiras da ficcionalidade e da realidade, criar espaços outros em novas construções temporais, e permitir o vivenciamento de novas experiências em que o corpo presentifica no mundo, tornando o tempo tangível e o espaço solúvel.

Neste trabalho buscamos apresentar um estudo reflexivo e exploratório sobre as espaços heterotópicos existentes na sociedade contemporânea, sobretudo, compreendo o jogo pervasivo como parte presente desta heterotopia.

A partir da aplicação do conceito de Foucault, pudemos observar alguma semelhanças entre os princípios da heterotopia e dos jogos pervasivos, dentre elas uma flexibilização que permita o transbordamento espaço-temporal da diegese. Com isso, queremos dizer que a transitoriedade entre realidades e ficcionalidades só é possível a partir do reconhecimento de três elementos distintos que se complementam:

O jogo em si e sua essência estética que permita este transbordamento temporal e ficcional; O sujeito interator que performa sua atuação no jogo para vivenciar uma experiência calcada na visibilidade de si; Os espaços heterotópicos que permitem que o sujeito performatize durante a interação com o jogo pervasivo. A partir destes três elementos díspares e complementares, podemos concluir que a heterotopia permite o transbordamento entre fronteiras espaço-temporais, por conduzir, através do espelho mágico, o interagente que constroi nestas narrativas ficcionais a utopia desejante através da *performance* de si enquanto sujeito em sua materialidade corpórea real, mas também enquanto elemento da diegese do próprio jogo. Tal *performance* traz o corpo para uma cena que presentifica não apenas a si mesmo enquanto corpo ordinário e corpo ficcional como parte da diegese, mas também presentifica a temporalidade da ficção e os espaços ganham funções outras além das funções reais originais.

Desta forma, vemos uma cultura da presença participativa sendo incorporada nas relações calcadas pelas práticas comunicacionais. Por cultura da presença, compreendemos, através das contribuições de Hans Ulrich Gumbrecht (2004a), como resultados de efeitos da relação que um sujeito estabelece com o mundo e que ocorrem através de experiências intensas do seu corpo com as formas materiais, em contraposição aos efeitos de significado, baseados na relação entre um sujeito e o mundo estritamente através de representações simbólicas cognitivas. Diante disso, o nosso interesse recai sobre este conceito de presença para compreendermos que o ato da comunicação deve ser visto “menos como uma troca de significados, de ideia sobre (algo), e mais como uma *performance* posta em movimento por meio de vários significantes materializados” (PFEIFFER, 1994, p. 6).

Referências bibliográficas

- BJÖRK, Staffen. and HOLOPAINEN, Jussi. **Patterns in Game Design**. Hingham: Charles River Media, 2005.
- BOELLSTORFF, Tom. **Virtual Worlds and the Research Question**. Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual, p. 212, 2011.
- BORGES, Jorge Luis. Sobre o Rigor da Ciência. In: **Ficções**. Rio de Janeiro: Cia da Letras, 1996.
- BOTTOMORE, Tom; OUTHWAITE, William. **Dicionário do pensamento social do século XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and Culture**, v. 4, n. 4, p. 408-417, 2009.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The psychology of optimal experience**. New York: HarperPerennial, 1991.
- FERREIRA, Emmanoel. “Imersão e interatividade: das instalações do Sacro Monte aos *games* contemporâneos”. In: **Anais do I GamePad**. Novo Hamburgo, 2006.
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. “Through the Looking Glass: Weaving Between the Magic Circle and Immersive Processes in Vídeo Game”. In: **Proceedings of DiGRA 2009 – Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory**. Digital Games Research Association Conference: Brunel University, West London, 2009. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/09287.45173.pdf>. Acessado em: 15/08/2012.
- FORTES, Isabel. A psicanálise face ao hedonismo contemporâneo. **Revista Mal Estar e Subjetividade**, v. 9, n. 4, p. 1123-1144, 2009.
- FOUCAULT, Michel. Outros espaços. , in *Architecture, Mouvement, Continuité*, 1986. Traduzido a partir do inglês (com base no texto publicado em *Diacritics*; 16-1, Primavera de 1986) por Pedro Moura. Disponível em http://www.historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf. Acessado em 18/08/2012.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence - What meaning cannot convey**. Stanford, Califórnia: Stanford University Press, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- JUUL, Jesper. “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”. In: **Proceeding of Digital Games Research Conference 2003**. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Coleção Os Pensadores.
- KLABBERS, Jan HG. **The magic circle: Principles of gaming & simulation**. Rotterdam: Sense Publishers, 2009.
- LE BRETON, David. **L’Adieu au corps**. Paris: Éditions Métailié, 1999.
- JUUL, Jesper. **The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games**. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- LÉVI-STRAUSS, Claude; ARRUABARRENA, Héctor. **Mito y significado**. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
- LONG, Geoffrey A. **Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company**. 2007. Tese de Doutorado. Massachusetts Institute of Technology.

MCCULLOUGH, Malcolm. **Digital Ground: Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing.** Cambridge/MA: MIT Press, 2004.

MCGONIGAL, Jane. **This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance** at the Turn of the Twenty-First Century. Tese de doutorado em Filosofia pela University of California, Berkeley, 2006.

MONTOLA, Markus. Exploring de Edge of the magic circle: defining pervasive games. In: **Proceedings of the Digital Arts and Culture 2005 Conference.** IT University of Copenhagen, Dinamarca, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck.** O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú cultural; UNESP, 2003. \

NIEUWDORP, Eva. “The pervasive interface: tracing the magic circle.” In: **CHANGING VIEWS – Proceedings of Digital Games Research Association Conference.** Utrecht: Utrecht University, 2005.

OLIVEIRA, Thaianie. **Isto não é um jogo: configurações cognitivas no processo de se jogar um Alternate Reality Game.** **Dissertação de mestrado** em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

OLIVEIRA, Thaianie M. Imersão em jogos pervasivos. **Rumores**, v. 7, n. 14, p. 315-334, 2013.

ORTNER, Sherry. 1996. **Making Gender: The Politics and Erotics of Culture.** Boston: Beacon Press. 262 pp.

PFEIFFER, Karl Ludwig. The materiality of communication. In: GUMBRECHT, H. U.; PFEIFFER, K.L. **Materialities of communication.** Stanford, California: Standord University Press, 1994. Pp.1-12.

SALEN, Katie; ZIMERRMAN, Eric. **Rules of Play.** Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

SCHNEIDER, Jay; KORTUEM, Gerd. “How to host a pervasive game. Supporting face-to-face interactions in live-action role-playing”. In: **Workshop on Designing Ubiquitous Computing Games.** Ubicomp: Atlanta, GA, September/October 2001.

SILVA et al. Notas Preliminares Sobre Pedagogia do Consumo: Perspectivas Estratégicas de Três Momentos da Marca Guaraná Antarctica – In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – **Anais...** Caxias do Sul, 2010.

SZULBORSKI, Dave. **This Is Not A Game.** A guide to Alternate Reality Gaming. Santa Barbara (USA): Active Media Group, 2005.

WEISER, Mark. “The Computer for the 21st Century”. In: **Scientific American UbiComp Paper, 265(3)**, pp. 66-75. DOI: 10.1038. (1991).

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** São Paulo: EDUC, 2000.