



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

AURÉLIO DA CUNHA PEREIRA JUNIOR

WIRELESS STREET GAMES:
Comunicação, tecnologia sem fio e cidades

Salvador
2006



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

AURÉLIO DA CUNHA PEREIRA JUNIOR

WIRELESS STREET GAMES:

Comunicação, tecnologia sem fio e cidades

Monografia elaborada junto ao Curso de Graduação em Comunicação – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação do Professor Dr. André Lemos.

Salvador
2006

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - *Botfighter* - pág. 34
- Figura 2 - *CitiTag* - pág. 36
- Figura 3 - *Uncle Roy All Around You* - pág. 37
- Figura 4 - Esquemática do cenário e personagens - pág. 40
- Figura 5 - Opções de jogadores - pág. 44
- Figura 6 - Representação lúdica do cenário - pág. 44
- Figura 7 - Representação de coordenadas - pág. 44
- Figura 8 - Fórum internacional de *Geocaching* - pág. 55
- Figura 9 - Análise de cadastros de *caches* no ano de 2006 - pág. 56
- Figura 10 - Situações de *Urban Interactive* - pág. 58
- Figura 11 - Instruções e missões nos celulares - pág. 61
- Figura 12 - Exemplo de mapa - pág. 63
- Figura 13 - Cópia do relatório de missões - pág. 64
- Figura 14 - Exemplo de pontuação - pág. 65
-
- Foto 1 - *Node Runner* - pág. 38
- Foto 2 - Equipe reunida na central de controle - pág. 41
- Foto 3 - “Fantasma trocando informações” - pág. 42
- Foto 4 - Fantasma fugindo de *Pac-Man* - pág. 42
- Foto 5 - Controlador monitorando jogador - pág. 43
- Foto 6 - Jogador monitorado na rua - pág. 43
- Foto 7 - Representação de coordenadas - pág. 44
- Foto 8 - Repercussão midiática - pág. 45
- Foto 9 - Repercussão midiática - pág. 45
- Foto 10 - Exemplos de *caches* - pág. 49
- Foto 11 - Exemplos de *caches* - pág. 49
- Foto 12 - Tesouro encontrado e objeto básico de busca - pág. 50
- Foto 13 - *Cache* escondido na vegetação - pág. 51
- Foto 14 - Uma equipe de *geocachers* de *San Diego* - pág. 52
- Foto 15 - Tecnologia a serviço dos jogadores - pág. 59
- Foto 16 - Equipes resolvendo as missões - pág. 60
- Foto 17 - Caça a informações - pág. 61

SUMÁRIO

Dedicatória e agradecimentos	Pág. 05
Resumo	Pág. 06
Introdução à pesquisa	Pág. 07
Capítulo 1	
1. Cidade, mobilidade e tecnologias móveis	Pág. 14
1.1. Jogo e deriva	Pág. 18
1.2. Espaço híbrido, uma combinação entre o físico e o eletrônico	Pág. 26
1.3. Tecnologias da mobilidade	Pág. 29
Capítulo 2	
2. Wireless Street Games	Pág. 33
2.1. O que são e como funcionam	Pág. 33
2.2. Casos a serem estudados	Pág. 39
2.2.1. Pac-Manhattan	Pág. 40
2.2.2. Geocaching	Pág. 49
2.2.3. Urban Interactive	Pág. 58
Conclusões	Pág. 69
Referências	Pág. 75

DEDICATÓRIA E AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho aos mestres, amigos e familiares que auxiliaram no aprendizado, estimularam minha partilha de conhecimentos na sociedade e deram forças para seguir adiante com minhas crenças e convicções.

Agradeço às forças divinas que me deram pleno juízo das coisas e capacidade de colocar a serviço da humanidade.

Em especial ao doutor em Sociologia André Lemos pela indicação de linha de pesquisa, paciência e cobrança, e à pesquisadora Maria Carmem Jacob pelo estímulo a abraçar causas que me realizem pessoalmente.

Ao Grupo de Pesquisa de Cibercultura da Universidade Federal da Bahia, pela ampliação dos horizontes nos assuntos que tangem a tecnologia. Em especial a Leonardo Costa e José Carlos Ribeiro, por colocarem à prova os meus conhecimentos.

A todos que direta ou indiretamente tiveram sua parcela de apoio e confiança.

RESUMO

O projeto avalia a apropriação do espaço urbano a partir de tecnologias de conexão móveis, aplicando-se seu uso aos *Wireless Street Games*¹ (WSGs). Estes são jogos de rua sem fio, que ocorrem nas grandes cidades e as transformam em novos cenários de competição desde o final do século passado.

A partir da análise de três tipos de WSGs, traço explicações de como o espaço urbano é apropriado e transformado em um novo cenário lúdico². O projeto avalia de que maneira os jogos lançam mão das tecnologias de conexão e comunicação sem fio para conquistarem o ambiente urbano.

Novas práticas são criadas dentro do espaço das cidades, expandindo-se para diversas localidades do planeta através dos WSGs. A pesquisa compara os resultados das análises de cada jogo para definir padrões na apropriação das metrópoles.

¹ WSG – “*Wireless Street Games*”. Jogos praticados em metrópoles e grandes cidades urbanas, sobretudo em países centrais, nos quais existe a apropriação das tecnologias sem fio, a partir – principalmente – de *palms*, *laptops* e telefones celulares, que possibilitam aos jogadores e coordenadores do jogo monitorar os movimentos à distância e limitar ou liberar a troca de informações, a depender das características de cada jogo.

² Lúdico – *Adj.* Referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos: a *atividade lúdica* das crianças. (Dicionário Aurélio)

INTRODUÇÃO À PESQUISA

Em conversas com o meu professor orientador, o Dr. André Lemos, chegamos à conclusão que avaliar o WSGs poderia ser a oportunidade de aliar os meus maiores interesses numa monografia: a paixão por jogos e o carácter da novidade. Pesei os temas de forma parecida e cheguei à conclusão que valia a pena arriscar, principalmente por contar com a orientação de um professor que acompanha o fenómeno desde o seu surgimento.

Quando nos deparamos com fenómenos recentes, a quantidade de lacunas a serem preenchidas na pesquisa é grande. Não fazemos muito, a não ser beber de antigas fontes para responder às primeiras perguntas. O simples fato, no entanto, de enxergar uma contribuição para esmiuçar novas vertentes do ramo da comunicação já me serve como incentivo/justificativa para tocá-lo adiante.

Encara-se uma nova situação: as novas tecnologias móveis permitirem uma reescrita da cidade. Há, ainda, a possibilidade de se questionar a proximidade dessa nova escrita com as nossas vidas, sobretudo em países periféricos, como é o caso do Brasil, que não dispõe de uma população com acesso facilitado a tecnologias de última geração.

Acredito que os primeiros passos para a confecção desse projeto podem contribuir com outras futuras linhas de pesquisa, mais diretamente ligadas à sociedade quando tangenciarem – por exemplo – os mecanismos que atraem os seus adeptos, auxiliando empresas a descobrirem por onde investir e assim aumentar a oferta de

empregos. Digamos que será necessário aguardar um pouco até podermos verificar ganhos palpáveis.

Pensando um pouco desligado da questão do jogo, existe o confronto entre espaço urbano e ciberespaço³, além de questões como mobilidade e processos de territorialização, bem como dimensões lúdicas e estéticas. A cidade continua sendo a cidade, mas as apropriações dela dão a entender que o lugar não é o mesmo, ou que não pode ser encarado como tal, da mesma forma que na ficção. Esta última pode agregar sociedades (através de livros, cinema etc), da mesma forma como os jogos reúnem pessoas, seja fisicamente ou virtualmente.

Os WSGs, portanto, trazem formas de se transmitir informações no ambiente urbano. De acordo com Lemos, *“Esses tipos de divertimentos são possibilitados pela terceira fase da cibercultura⁴, a dos computadores coletivos móveis (CCMs), onde as redes Wi-Fi, os smart phones e os sistemas de posicionamento por GPS⁵ passam a fazer parte da vida nas grandes metrópoles.”* (2006)

Isso acontece de uma forma natural, pois as tecnologias nas grandes cidades já se configuram como artifícios da vida cotidiana, seja com um semáforo, um ponto de

³ Ciberespaço (ou Cyberespaço) é o ambiente criado de forma virtual. Através do uso dos meios de comunicação modernos, destacando-se entre eles a *internet*. A palavra "ciberespaço" (uma junção de cibernético com espaço) foi projetada por um escritor canadense de ficção científica William Gibson, em 1984 no seu livro "*Neuromancer*". – Fonte: Wikipédia.

⁴ Cibercultura é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Estas comunidades estão ampliando e popularizando a utilização da *internet* e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo. – Fonte: Wikipédia. Levy aposta no ciberespaço, junto com a cibercultura, uma espécie de consolidação da tecnodemocracia. Mais informações: <http://www.tamandare.g12.br/indexciber.htm> - última visualização em 15/12/06.

⁵ GPS – “Global Positioning System” ou Sistema de Posicionamento Global. Criado e controlado pelo sistema de defesa norte americano, o qual localiza pontos materiais pelo monitoramento a partir de satélites, seja em superfície terrestre, ou em órbita. Atualmente à disposição da população, sobretudo em modernos aparelhos de telefonia celular e palms.

ônibus computadorizado, uma notificação automática de boas vindas quando um sujeito se desloca de um país ao outro portando seu telefone celular, etc. Para Weiser, “As tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Elas se entrelaçam no tecido da vida cotidiana até se tornarem indistinguíveis (...) Trata-se de colocar as máquinas e objetos computacionais imersos no cotidiano de forma onipresente.” (1991)

Esta pesquisa se baseia no funcionamento dos jogos de rua sem fio e as implicações da apropriação do espaço urbano. Para explicar o funcionamento dos jogos, serão elencados três deles de forma esmiuçada, possibilitando ao leitor compreender profundamente o seu funcionamento para em seguida avaliar conjuntamente a sua estrutura.

A seleção não foca um país. São jogos típicos de países ricos, haja visto que ainda não existem registros em larga escala dessas práticas nos periféricos, tampouco no Brasil. O intuito desse tipo de distração não é centralizá-la; no entanto, recaímos em questões que não serão analisadas aqui, como o acesso à tecnologia e a inclusão digital. Apenas será verificado o fenômeno, não uma possível aplicação local.

Na expectativa de diferenciar ao máximo os tipos de jogos, não serão avaliados os que tiverem sistemas parecidos. Para que isso ocorra, fatalmente os que se valem de sistema Wi-Fi⁶ e celulares serão os mais avaliados, pois essas são as tecnologias que permitem com maior facilidade que eles se proliferem, já que facilitam a troca de informações a maiores distâncias.

⁶ Wi-Fi (ou Wlan) é um protocolo de comunicação sem fios projetado com o objetivo de criar redes *wireless* de alta velocidade e que não faz mais do que transferir dados por ondas de rádio em frequências não licenciadas. O funcionamento do 'Wi-Fi' é simples. Para se ter acesso à Internet através de uma rede Wi-Fi deve-se estar no raio de ação de um ponto de acesso. O sinal só alcança 100 metros, em média, a uma velocidade máxima de 11 Mbps. Fonte – Wikipédia.

Depois de avaliado cada jogo e feita uma análise comparativa, chegaremos às conclusões de como se apropriam do espaço urbano. No meio do caminho algumas barreiras serão encontradas, sobretudo nas que questionam os jogos sem fio de rua dentro do ramo da comunicação. Para se avaliar cada jogo, será feito um acompanhamento da trajetória desde sua criação, passando por análise das opiniões a partir de seus idealizadores e usuários, chegando – por fim – às suas implicações no ambiente urbano. Coberturas midiáticas ajudarão no processo.

Os WSGs são gêneros ainda não muito explorados no campo da comunicação. No entanto, é cedo para negar que sejam ramificações dessa área, uma vez que são jogos e movem comunidades, que agem com objetivos em comum. Elementos diversos comprovam isso, a exemplo da interatividade e o emprego de suportes tecnológicos que promovem rupturas em relação a outros meios mais antigos, os quais não dispunham de muitos caminhos para se explorar uma diversão eletrônica: basicamente os computadores caseiros, os PCs⁷.

Esse tipo de diversão pode ser estudado a partir dos primeiros resultados da pesquisa sobre *Tecnologias sem fio de comunicação e informação, cidades e novos territórios informacionais* (LEMOS – 2006). As cidades se reconfiguram nos novos cenários informativos, digitais, e oferecem ao jogador o que é espaço físico para ser utilizado como cenário de ação de jogo.

⁷ PC – Sigla para *Personal Computer*, ou computador domiciliar, normalmente fixo.

“As novas tecnologias de informação e comunicação, principalmente aquelas que funcionam com processos sem fio, possibilitam novas práticas de mobilidade comunicacional e criam dinâmicas sociais que buscam novas formas de apropriação dos espaços urbanos das grandes metrópoles. Trata-se de processos de criação de territórios informacionais (controle e acesso a informação, em mobilidade, nos espaços urbanos das metrópoles contemporâneas). Podemos ver essa hipótese sendo atualizada em algumas práticas recentes.” (LEMOS – pág. 5)

É possível encontrar nesses elementos apreciações que envolvam o mundo da ficção (científica ou não): o mundo fantasioso de épicos, aventuras, tramas policias, bem como análises sobre comportamentos e discursos, que não são perceptíveis a uma primeira análise, mas que também permeiam os jogos eletrônicos, pois circunscrevem as narrativas.

Não será disponibilizada aqui uma vasta gama de jogos para analisar nem existirá um distanciamento grande de um para outros. No entanto, a grande maioria é viabilizada pelo sistema GSM⁸, numa constante troca de informações do usuário no ambiente o qual está inserido. A princípio, esse é um tipo de divertimento que possui uma notável capacidade de brincar com a ficção e por isso despertar o interesse por um universo imaginário de múltiplas possibilidades, de acordo com Schaeffer.

“É inegável que os jogos em vídeo estão em vias de tomar um lugar cada vez maior no imaginário – e dentro da cultura ficcional – de nossos filhos e netos, (...) sua forma lúdica original é considerada cada vez com mais força um ponto de partida para as *representações* ficcionais no sentido canônico do termo, tomando como exemplo os filmes ou os seriados de televisão.” (SCHAEFFER – pág. 11) [Tradução do autor – 1]⁹

⁸ GSM – *Global System for Mobile Communications*, ou Sistema Global para Comunicações Móveis.

⁹ “Il est indéniable que les jeux vidéo sont en train de prendre une place de plus en plus grande dans l’imaginaire – et donc dans la culture fictionnelle – de nos enfants et petits-enfants, (...) leur forme ludique originale est de plus en plus souvent le point de départ pour des *représentations* fictionnelle au sens canonique du terme, par exemple des films ou des séries télé.”

Os WSGs são uma inovação, e – portanto – praticamente inexplorados no Brasil. O cenário dos jogos normalmente é onde o desenvolvimento tecnológico possui maior força e o acesso às ferramentas tecnológicas é facilitado, em especiais nos Estados Unidos e na Europa.

Todas as ações são tomadas e pensadas em um mundo ficcional repleto da capacidade imaginativa de seus idealizadores. Por mais que o cenário se confunda com a realidade através de prédios e ruas, as praças se tornam labirintos de *Pac-Man*, as rodovias se tornam zonas de caças ao tesouro e uma infinidade de outras opções. Explicando de outra forma: criatividade ligada à tecnologia que lança mão de testes em games, que reconfiguram desde meados do século passado os ambientes e os trazem digitalizados para micros e televisores. Se não deixarmos a ficção existir por si só, ou seja, ser construída sem uma totalidade de regras, não poderemos entender o porquê desses tipos de divertimentos terem sucesso até agora. A ficção precisa ser concebida construindo-se a si mesma, autônoma.

“Eu estou convencido que não se pode compreender o que é a ficção se não partirmos dos mecanismos fundamentais do <<faça-por-si-só>> – da fantasia lúdica – e da simulação imaginativa que ela esconde. Ou, os jogos em vídeo revelam as mesmas aptidões: para possibilitar jogar um jogo numérico, é preciso ser capaz de entrar em um universo regido pela fantasia lúdica. Eles constituem então uma das portas possíveis de entrada para a questão mais geral das relações entre os *jogos* de ficção e a ficção no sentido canônico do termo.” (SCHAEFFER – pág. 15) [Tradução do autor – 2]¹⁰

¹⁰ “Je suis convaincu qu’on ne peut pas comprendre ce qu’est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du <<faire-comme-si>> – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la petite enfance. Or, les jeux vidéo mettent en œuvre les mêmes aptitudes: pour pouvoir jouer à un jeu numérique, il faut être capable d’entrer dans un univers régi par la feintise ludique. Ils constituent donc une des portes d’entrée possibles pour la question plus générale des relations entre les *jeux* fictionnels et la fiction au sens canonique du terme.”

Por fim, o problema de pesquisa pode ser escrito da seguinte forma: de que maneiras as tecnologias sem fio ajudam a criar novas práticas dentro do espaço urbano, reescrevendo as grandes metrópoles e criando novas formas de jogos, valendo-se da troca de informações num sistema comunicacional?

Para chegar às conclusões, duas teorias – aliadas às tecnologias de comunicação móveis – se fazem importantes. No primeiro capítulo será estudada a mobilidade das tecnologias de comunicação ligadas ao desenvolvimento urbano e à sua apropriação. No segundo capítulo serão avaliadas as teorias da Deriva¹¹ e do Espaço Híbrido¹², às quais fundamentam boa parte das conclusões da pesquisa e possibilitam a discussão acerca de cada jogo analisado.

A união dos conceitos potencializa as funções dos WSGs na reescrita urbana. Vale lembrar que o estudo acerca da deriva está descolado da observação da cidade como um espaço não cibernético, em desacordo com o pensamento dadaísta¹³.

¹¹ Teoria da Deriva – Trabalho do pensador situacionista Guy Debord. A deriva é um procedimento de estudo psicogeográfico – estudar as ações do ambiente urbano nas condições psíquicas e emocionais das pessoas. Partindo de um lugar qualquer e comum à pessoa ou grupo que se lança à deriva deve rumar deixando que o meio urbano crie seus próprios caminhos. – Fonte: Wikipédia.

¹² Espaço Híbrido – Teoria defendida pela autora Adriana de Souza e Silva em seus escritos no livro *Imagem, (Ir)realidade, Comunicação e Cibermídia*, no qual desenvolve estudos que explicam as tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos.

¹³ O Dadaísmo é caracterizado pela oposição a qualquer tipo de equilíbrio, pela combinação de pessimismo irônico e ingenuidade radical, pelo ceticismo absoluto e improvisação. Enfatizou o ilógico e o absurdo. Entretanto, apesar da aparente falta de sentido, o movimento protestava contra a loucura da guerra. Assim, sua principal estratégia era mesmo denunciar e escandalizar. – Fonte: Wikipédia.

CAPÍTULO 1

1. CIDADE, MOBILIDADE E TECNOLOGIAS MÓVEIS

Na era digital, as cidades passam por transformações nos seus conceitos, nos seus usos, na maneira de lidar com os avanços tecnológicos que se apropriam dela, ao mesmo tempo em que a cidade se adequa a estes para continuar existindo.

Diversas cidades do mundo estão diretamente associadas aos aparatos tecnológicos na sua estrutura, especialmente quando tratamos das maiores metrópoles do planeta. As avenidas de néon de Las Vegas, as ruas de água de Viena, a torre Eiffel parisiense, o planetário de Seattle, os bondes suspensos do Rio de Janeiro etc. Mesmo as que não têm um desenvolvimento técnico tão avançado, como as da zona rural, se valem de tecnologias primárias, a exemplo de pequenas fábricas. Em todo caso, a tecnologia está presente no mundo inteiro, faz parte dos cenários, molda-os e reconstrói cada ponto do planeta.

Diz a Geografia que todos os lugares do globo podem ser ocupados pelo homem. Alguns exigem aparatos mais elaborados, pois as condições climáticas – sobretudo em zonas de baixa densidade demográfica, como desertos – dificultam a penetração humana, mas jamais a barram¹⁴. Exemplos que comprovam isso são os fatos do homem ter chegado a ilhas, poder morar em regiões montanhosas, habitar locais gelados como a

¹⁴ Densidade demográfica (ou densidade populacional) – medida expressa pela relação entre a população e a superfície do território, geralmente aplicada a seres humanos e também animais. É geralmente expressa em habitantes por km². A Geografia Humana atesta que todos os lugares do globo são habitáveis, dependendo apenas do emprego de técnicas adequadas e desenvolvidas para não ser barrado pelas condições climáticas, animais ou falhas de terreno.

Antártica, dentre outros. O céu já não é mais o limite após as viagens espaciais e o monitoramento de planetas e galáxias, ainda em escala menor do que previam grandes visionários do passado como Galileu Galilei¹⁵. Em breve, quem sabe o homem consiga chegar ao fundo do mar, ou ao interior do planeta¹⁶. Tendo ido a quase todos os espaços, chega o momento de se apropriar verdadeiramente deles. Para estar presente, o homem precisa de livre circulação. Só assim percebe o seu redor, vigia, interage, analisa o que circunda a si e a seus semelhantes.

A cibercultura mostra que na atualidade o homem não se apropria mais dos espaços de forma unicamente física nem o faz sozinho. As tecnologias onipresentes auxiliam no processo de compartilhamento do terreno. Lemos diz que “Quando podemos criar um território, podemos criar um mundo” (LEMOS – *Ciberespaço e Tecnologias Móveis, Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*), pois o homem cria seu próprio espaço. O território é uma espécie de local com acesso a informações constantemente controlado.

Um semáforo não serve para exclusivamente *uma* pessoa; um computador não tem seu serviço potencializado para apenas *um* usuário; um atendimento online não se restringe a *uma* requisição, e assim por diante. Em todos os exemplos, e possivelmente em qualquer outro, o homem transforma as relações do seu espaço e cria zonas de informação, que são compartilhadas com seus iguais, de modo que os códigos criados em conjuntos possam ser traduzidos por todos. O que pode acontecer no máximo da relação um-para-um é a personalização do atendimento. Pode-se extrapolar ao afirmar

¹⁵ Galileu Galilei – um dos mais importantes físicos, matemáticos e astrônomos do século XVI. Seu QI era estimado em 240. Dentre suas descobertas, chegou a ser perseguido por afirmar através de estudos que a Terra não era o centro do universo, dando início à derrocada da ideologia geocêntrica.

¹⁶ *Viagem ao Centro da Terra* (1864) é um clássico da ficção científica de autoria de Júlio Verne, também autor de *A volta ao mundo em oitenta dias* e *Vinte mil léguas submarinas*. Das suas aventuras utópicas, dar a volta ao mundo em poucos dias foi a única já concretizada.

que na atualidade já não existe o espaço puramente físico, mas informacional. De todos é possível extrair informações, saber sua história, sobre seus frequentadores, seus usos e desusos. Se tivermos o espaço informacional propriamente dito, chegamos ao ciberespaço.

No ciberespaço, o físico perde importância no que se refere à magnitude. O que é o físico para a representação virtual, se não a representação através de bits? Um usuário não precisa mais sair da sua cidade para conhecer outra, ou ir até uma biblioteca para ler um livro, ir ao cinema para assistir o filme que tanto queria. Os usos das tecnologias são reapropriados pelas pessoas, transformando o seu computador no avião, no livro virtual, ou na tela de cinema. O mesmo acontece com a cidade, que passa a ser o espaço de reunião da população, com novos pontos de encontro, que são os mesmos fisicamente, mas sempre com novas finalidades.

“Não devemos compreender o ciberespaço como um espaço liso, ou apenas como um espaço de desencaixe e de compressão espaço-tempo, mas como lugar de quebra e criação de controle de hierarquias, de territorialização e desterritorializações. O ciberespaço (...) nasce como espaço estriado, território controlado pelo poder militar e industrial e vai sendo, pouco a pouco, des-re-territorializado por novos agenciamentos da sociedade (tensões de controle e acesso informacionais).” (LEMOS – pág. 7)

Voltamos às teorias de McLuhan, que acreditava na nova tecnologia como recorrência ao passado, à sua anterior. Nada é realmente novo. Tudo se desenvolve a partir das experiências de sucesso anteriores (o olhar pelo retrovisor): os diários online como versões melhoradas dos jornais, os carros como as carroças motorizadas, os computadores como multimáquinas. Como se “novas cidades” não pudessem vir a existir, mas sim cidades um pouco diferentes das anteriores, porém com sua essência conservada.

Vemos que divagar pelas cidades não é uma atividade verdadeiramente nova. Encará-la como um lugar de novas possibilidades é o que representa a novidade do circular por ela. As tecnologias móveis de conexão e comunicação permitem às pessoas trocarem experiências em conjunto de uma forma facilitada, o que transforma os passeios em pequenos mutirões de reconhecimento. Sobretudo, as tecnologias móveis de conexão permitem aos seus usuários alcançarem pontos no globo os quais antes ou não tinham acesso ou este era dificultado. Interagir com pessoas à distância em movimento é conquistar estágios diferentes do ambiente urbano.

1.1. JOGO E DERIVA

Os jogos pressupõem aproveitamentos diferentes de uma realidade. Nos antigos jogos de tabuleiro, as pessoas se aproveitavam do espaço de uma mesa e nela simulavam uma pequena disputa de cartas, xadrez, damas, gamão, dominó, ou qualquer outro tipo. A cultura é caracterizada pela constante presença do jogo, o qual na verdade se antecipa às manifestações culturais. O jogo possui sua raiz imaginativa, mas sua experiência é concreta, de acordo com Huizinga.

“Reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. (...) Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” (HUIZINGA – pág. 6)

Para a análise dos WSGs, o mais importante dos jogos é a transferência dos cenários estanques das telas de televisão ou computadores para o ambiente urbano. Rapidamente os jogos foram evoluindo para uma criação de cenário. Pegando alguns clássicos jogos industriais, como Detetive (Estrela), Jogo da Vida (Estrela) ou War (*Grow*), fica mais fácil explicar isso. Em Detetive, os personagens precisam desvendar um assassinato dentro de uma mansão, onde todos os moradores e funcionários são suspeitos. No Jogo da Vida, os jogadores passeiam por um mapa e ao longo do caminho eles desenham a história de suas vidas, culminando em sucesso ou fracasso financeiro e familiar. Em War, o mundo inteiro é cenário, e neste é ambientada uma guerra de todos contra todos, em prol de um objetivo previamente selecionado para cada jogador.

Passando para o mundo do *videogame*, os jogos ganham um cenário visível fora da mesa, fora dos tabuleiros. Se pegarmos *Ghost Busters* (1989), a cidade de Nova Iorque é ludicamente representada com seus grandes edifícios e com suas ruas iluminadas e cheias de gente. Adiante, vemos um jogo como *Goldeneye* (*Rare*¹⁷, 1997), onde o mundo todo é representado e o espião mais charmoso e famoso de todos os tempos, James Bond¹⁸ – vai a todos os lugares para resolver qualquer tipo de intriga. Chegamos a *Jet Force Gemini* (*Rare*, 1999), onde o planeta Terra já não é mais o limite e diversos planetas de uma galáxia são locais de aventuras. Adiante, chegamos a *The Sims 2* (*Maxis*¹⁹ *Electronic Arts*, 2004), onde podemos extrapolar dizendo que o personagem principal é a casa ou a vizinhança, e o seu universo pode ser construído simplesmente da maneira que quiser. Indo mais pra frente, nos deparamos com *Second Life*, sem um limite nos seus cenários, permitindo ao jogador que se desloque para o lugar que achar mais interessante viver, seja no presente, no passado ou no futuro. A variedade de exemplos é praticamente infinita, devido à enorme quantidade de jogos já disponibilizados no mercado²⁰.

Em todos os casos, percebemos uma apropriação diferente de espaços apenas na tela, mas não na vida real, pois não se sai da frente do monitor. No geral, era necessário que o jogador permanecesse sedentário, passando horas estante, divertindo-se com a opção que lhe era dada. Fosse à mesa ou na frente do monitor, ele não se inseria de fato no ambiente do jogo, mandando na verdade um personagem representante, fosse este

¹⁷ Rare – A *Rare* Ltda. é uma empresa inglesa que desenvolve jogos para *videogame*. Foi fundada em 1983 pelos irmãos Tim e Chris Stamper. A *Rare* trabalhou durante muitos anos como parceira da *Nintendo*, mas em 2002 foi adquirida pela empresa estadunidense *Microsoft*.

¹⁸ Fictício espião literário. James Bond foi primeiramente apresentado ao público em livros de bolso na década de 50 e logo se tornou um sucesso de vendagem entre os britânicos. Rapidamente virou uma grande franquia no cinema, com 20 filmes desde 1962 (e o 21º planejado para 2007). James Bond também apareceu em quadrinhos, videogames, e se tornou alvo de muitas paródias.

¹⁹ Maxis - Empresa criadora de jogos de computador fundada por Will Wright e Jeff Braun em 1987, situada na *Califórnia* e especializada em jogos de simulação. Atualmente, a *Maxis* faz parte da *Electronic Arts*.

²⁰ A evolução história dos *videogames* pode ser visualizada em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_Video-Game – última visualização em 17/12/06.

um caçador de fantasmas, um espião, um Sim ou qualquer outro. No máximo, algumas pequenas variações como os *Mini Games*, o *Nintendo*²¹ *DS* e afins permitiam que eles se deslocassem; mesmo assim a mobilidade não era no sentido de ganhar um novo espaço, mas apenas de sair de um lugar para o outro.

Com os WSGs isso não ocorre. A locomoção realmente é pela conquista de um espaço novo. O espaço de jogo agora é o ambiente urbano, ou seja, a realidade, com seus postes, ruas, prédios, pessoas que não estão representadas em 2D, chuva, antenas de rádio e televisão, ladrões e tudo o mais que compõe uma cidade, dessa vez sem inteligência artificial, mas real. A arquitetura e a estética da cidade podem ser configuradas em uma nova forma fictícia, mas as formas concretas não deixam de estar ali. Nos *videogames* convencionais, ao passar para outra fase, na mesma tela o espectador vê um cenário diferente. No caso dos WSGs o jogador precisa realmente se movimentar – como na vida real – para se deparar com um novo cenário. A questão é: como se apropriar dos novos cenários? O que os jogadores precisam fazer para conquistarem novos terrenos?

Uma interessante teoria para tentar explicar isso é a deriva. A grosso modo, ela seria o andar sem rumo. Seria dar a oportunidade das pessoas passearem por onde moram para terem novas experiências, não definidas previamente, nas suas vidas. Nasceu a partir dos pensamentos de Guy Debord, fundador da Internacional Situacionista²², o qual acreditava na possibilidade das pessoas reconstruírem as funções das paisagens que as circundam a partir de usos sobre a cidade, previamente não

²¹ Nintendo – Empresa japonesa de games cujo nome não se sabe exatamente a origem, mas que significa: “deixe nas mãos do céu”.

²² A Internacional Situacionista (IS) foi um movimento internacional de cunho político e artístico. O movimento IS foi ativo no final da década de 60 e aspirava por grandes transformações políticas e sociais. A IS foi desfeita após o ano de 1968. – Fonte: Wikipédia.

definidos. Essa teoria surgia como enfrentamento à vida como espetáculo, pois coloca o ser humano como responsável por tornar as cidades o seu lugar de libertação. Quem explica melhor a respeito é a pesquisadora Paola Berenstein:

“Assim como de forma simultânea à história das cidades podemos falar de uma história do nomadismo, ou melhor, de uma nomadologia, também podemos traçar, de forma quase simultânea à própria história do urbanismo, um breve histórico das errâncias urbanas. Esse histórico seria construído por seus atores, errantes modernos ou nômades urbanos, filhos de Abel e Caim ao mesmo tempo. Os errantes modernos não perambulam mais pelos campos como os nômades mas pela própria cidade grande, a metrópole moderna, e recusam o controle total dos planos urbanísticos modernos. Eles denunciam direta ou indiretamente os métodos de intervenção dos urbanistas, e defendem que as ações na cidade não podem se tornar um monopólio de especialistas.” (BERENSTEIN – pág. 1)

Se passearmos por uma cidade, fatalmente vamos nos deparar com construções: monumentos, estradas, prédios, casas, parques, estacionamentos, barracas, bancas de revistas, pontos de ônibus, muros e tudo o mais. Trata-se da arquitetura, que já apresenta para os transeuntes uma visão pronta do que é o espaço no qual eles vivem. Isso é tão fortemente utilizado nas sociedades que dificilmente se pensa numa modificação do espaço urbano. Tombamentos são grandes provas disso.

Se pensarmos no Rio de Janeiro, a imagem arquitetônica que vêm à mente é a do Cristo Redentor. Se pensarmos em Salvador, podemos nos lembrar do Elevador Lacerda. Ambos são construções que possivelmente tiveram como metas na sua elaboração serem pontos turísticos marcas dessas localidades, e nessa condição, trazem consigo o signo da história do local, associado a uma beleza estética, capaz de atrair a atenção dos seus visitantes. Por outro lado, é possível ver casamentos na capela dentro do Cristo, assim como apresentações de skatistas em suas escadarias. Da mesma forma, no elevador Lacerda, pode-se ver as pessoas usando a construção não para contemplá-la,

mas como meio de transporte para seus trabalhos e casas; além de já termos visto esportistas usarem o elevador para rapel²³. Em ambos os casos, percebemos uma apropriação diferente do cenário, que talvez à priori tivesse determinada função, no entanto é explorado de uma forma diferente.

O urbanismo emprega funções efêmeras a suas construções, pois não existe nenhuma lei que imponha que os objetos tenham determinada utilidade eternamente. De acordo com a deriva, a sociedade impõe modificações em todos os cenários urbanos, conforme caminha por ele e enxerga novas possibilidades de usos. Assim ocorre também com os games, cujos idealizadores enxergaram nas cidades um novo cenário, dessa vez para a plena diversão. Surgem assim os WSGs.

Para que as construções não passassem de objetos de contemplação, seríamos forçados a viver num esquema de constante espetáculo. Supõe-se nesses espetáculos que tenhamos os objetos exaltados (postos em pedestais para contemplação) e os contempladores. Porém, nas sociedades atuais, as pessoas não parecem mais interessadas em viver assistindo a espetáculos, mas de fazer parte deles. Isso faria com que desaparecessem, visto que o fim do espetáculo daria vez à participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social. Logo, se os cidadãos se tornam ativos, eles desempenham ações sobre as cidades onde moram, modificando-a. A arquitetura não precisa mudar para que as cidades mudem. A apropriação dos espaços é que determina realmente as grandes diferenças entre as cidades.

²³ Exemplo: vide http://www.youtube.com/watch?v=6FJQw_YW71g – último acesso em 07/12/06.

“A construção de situações começa após o desmoronamento moderno da noção de espetáculo. É fácil ver a que ponto está ligado à alienação do velho mundo o princípio característico do espetáculo: a não-participação. Ao contrário, percebe-se como as melhores pesquisas revolucionárias na cultura tentaram romper a identificação psicológica do espectador com o herói, a fim de estimular esse espectador a agir, instigando suas capacidades para mudar a própria vida. A situação é feita de modo a ser vivida por seus construtores.” (BERENSTEIN – pág. 57)

A deriva é um movimento sugerido pelos situacionistas como crítica ao urbanismo. Os situacionistas enxergam as cidades como um universo de situações, e não como um ambiente imutável. É difícil prever que situações as cidades podem possibilitar aos seus moradores, mas muitas são possíveis. Transformar as cidades em um verdadeiro videogame é uma dessas possibilidades. As ruas não deixam de ser ruas, mas, além disso, se tornam corredores de perseguição e somatório de pontos. Com isso, reformula-se a geografia local, mas sem se alterarem endereços, a forma da arquitetura nem as pessoas que ali vivem. Trata-se da psicogeografia, que avalia os efeitos do meio geográfico nas pessoas e vice-versa.

“Para tentar chegar a essa construção total de um ambiente, os situacionistas criaram um procedimento ou método, a psicogeografia, e uma prática ou técnica, a deriva, que estavam diretamente relacionados. A psicogeografia foi definida como um ‘estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que age diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos’. E a deriva era vista como um ‘modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica da passagem rápida por ambiências variadas. Diz-se também, mais particularmente, para designar a duração de um exercício contínuo dessa experiência’.” (BERENSTEIN, – pág. 22)

Por sua vez, a deriva permeia a criação dos jogos. Isso é possível porque não existe uma totalidade de regras que determinem as condições para que um jogo venha a existir, a depender apenas da capacidade criativa e imaginativa de quem os constrói. Como os jogos WSG estão inseridos na tecnologia da modernidade (a qual já faz parte

da cultura planetária, por ser ubíqua²⁴), então acabam por se apropriar da deriva da mesma maneira.

“[O jogo] só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto dos cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supra lógica da situação humana. (...) Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’.” (HUZINGA – págs. 6 e 7)

Na verdade, as regras dos jogos do tipo WSG podem ser elaboradas a partir da deriva. Mesmo que alguns façam reapropriações de clássicos, a transição do suporte eletrônico da televisão ou da tela de computador para as ruas impõe mudanças na prática de jogar. Cada exemplo é extremamente particular. Alguns poderão ser observados na avaliação dos casos citados na pesquisa.

Os jogos WSG podem ser entendidos como formas de se questionar a modernização das cidades sob o olhar urbanista. Berenstein identifica pontos históricos que justificam o roteiro no desenvolvimento das cidades.

“O urbanismo enquanto campo disciplinar e prática profissional surge exatamente com o intuito de transformar as antigas cidades em metrópoles modernas (...) Podemos, a grosso modo, classificar o urbanismo moderno em três momentos distintos (mas que se sobrepõem): a modernização das cidades, de meados e final do século XIX até início do século XX; as vanguardas modernas e o movimento moderno propriamente dito (Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna, CIAMs), dos anos 1910-20 até 1959 (final dos CIAMs); e o que chamamos de modernismo (moderno tardio), que iria do pós-guerra até os anos 1970 (5). O breve histórico das errâncias urbanas também pode ser dividido em três momentos (...): o período

²⁴ Ubíquo – que está ao mesmo tempo em todo lugar.

das flanâncias²⁵, de meados e final do século XIX até início do século XX, que criticava exatamente a primeira modernização das cidades; o das deambulações²⁶, dos anos 1910-30, que também fez parte das vanguardas modernas mas ao mesmo tempo criticou algumas de suas idéias urbanísticas do início dos CIAMs; e o das derivas, dos anos 1950-60, que criticou tanto os pressupostos básicos dos CIAMs quanto sua vulgarização no pós-guerra, o modernismo.” (BERENSTEIN – pág. 1)

Os WSG são uma espécie de resgate de forma lúdica à prática do passeio descompromissado pelas cidades urbanas. Desta vez a deriva é praticada através de manifestações pacíficas (ao mesmo tempo em que de cunho puramente de entretenimento), diferenciando-se do passado por recorrer à técnicas modernas de comunicação entre as pessoas. Em todo caso, verifica-se que antigamente existia a preocupação de enxergar os espaços como novos ambientes de ação, no entanto, desprovidos de qualquer preocupação com a tecnologia ou a troca virtual de informações. Na atualidade, não apenas o ambiente sofre alterações na sua forma de ser interpretado (pois vira cenário de jogo), como nota-se que ele não é mais puramente físico. Essa noção de um novo espaço introduz o capítulo seguinte.

²⁵ Vadiagem, desocupação.

²⁶ Passeios. Ato de vaguear.

1.2. ESPAÇO HÍBRIDO, UMA COMBINAÇÃO ENTRE O FÍSICO E O ELETRÔNICO

Pensar uma cidade móvel se torna possível porque as pessoas precisam circular para dominar os espaços. A dominação não é de um terreno puramente físico, mas do território informacional²⁷. Lemos explica os conceitos para territórios informacionais:

“Por territórios informacionais, compreendemos espaços de informação digital em meio ao espaço urbano, permitindo controle e acesso por parte do usuário tanto do seu deslocamento e geolocalização no espaço urbano, como troca de informações com outros em outras localidades, sobre diversas modalidades (voz, texto, sons, imagens), além do acesso a informações e a bancos de dados em mobilidade. O acesso e o controle que criam os territórios informacionais se dão a partir dos dispositivos móveis como celulares, palms, laptops, dispositivos com *bluetooth* e etiquetas RFID.” (LEMOS – pág. 19)

Já que a rede promove o encontro maciço de usuários, as fronteiras territoriais não mais representam obstáculos. Chegamos ao espaço que nem é mais totalmente físico nem é totalmente digital. Uma opção para defini-lo é a de *espaço híbrido*, que tenta juntar as duas concepções. Quem explica é a pesquisadora Souza e Silva, quando diz que “*Espaços híbridos são espaços móveis, criados pela constante movimentação de usuários que carregam aparelhos portáteis de comunicação continuamente conectados à internet e a outros usuários.*” (SOUZA e SILVA – pág. 24)

Em todo caso, se temos a combinação de dois espaços resultando em um terceiro, logicamente devemos encontrar alguma zona de transição. Os WSGs podem ser vistos, portanto, como uma tentativa de se potencializar a existência do espaço híbrido. Temos em conjunto o espaço físico concreto com informações em constante

²⁷ Conceitos em estudo, em desenvolvimento no projeto *Tecnologias sem fio de comunicação e informação, cidades e novos territórios informacionais: Smart Mobs, Anotações Urbanas, Geolocalização/Mapping, Wireless Street Games*, de André Lemos, 2006.

fusão. Numa combinação do espaço físico com o eletrônico e a mobilidade, em parceria com os meios avançados de comunicação ligados à internet, chegamos ao espaço novo, híbrido.

O espaço híbrido mostra falhas espaciais. Isso não acontece na Internet. Existe uma preocupação em realmente se identificar o que são ou não falhas. Se viajarmos no Google Earth, por exemplo, do Maracanãzinho (Rio de Janeiro, Brasil) para o *Kintax Stadium (Yang City, Coréia do Sul)* em poucos segundos, com a velocidade de um clique, veremos fotos com a mesma clareza, evidenciando talvez a mesma hora de um dia, enquanto sabemos que os turnos de manhã e noite se alternam nesses países.

Recorrendo ao espaço híbrido, observamos o máximo de representação da realidade, pois é justamente com ela que trabalhamos. O usuário vai até o terreno e o visualiza por completo. Nele está inserido e troca informações. Souza e Silva explica o porquê do espaço eletrônico não mais se desvincular do físico no espaço híbrido:

“As tecnologias móveis de comunicação recriam espaços urbanos como espaços de multiusuários. Porque os aparelhos móveis criam uma relação mais dinâmica com a Internet, incluindo-a em atividades cotidianas que acontecem ao ar livre, a idéia dos espaços digitais como entidades desconectadas de espaços físicos não mais se aplica.” (SOUZA e SILVA – pág. 48)

A conclusão é a chegada de diferentes terrenos para se representar um único. Um mesmo espaço, a depender dos seus usos, pode ser puramente físico, puramente digital (eletrônico) ou misto (híbrido) agregando em si mesmo características dos dois anteriores, possibilitando o advento de novos usos. São a partir desses novos usos que nascem – se apropriando das tecnologias móveis de integração – os jogos de rua sem

pio. Permitir a mobilidade das tecnologias digitais é o grande passo para o seu desenvolvimento na relação pessoa/pessoa.

“Um espaço híbrido, então, é um espaço conceitual criado pela fusão das bordas entre espaços físicos e digitais, devido ao uso de tecnologias móveis como interfaces sociais. Entretanto, um espaço híbrido NÃO é construído por tecnologia. É, sim, criado pela conexão de mobilidade e comunicação, e materializado por redes sociais desenvolvidas simultaneamente em espaços físicos e digitais.” (SOUZA e SILVA – pág. 32)

O espaço híbrido não existe sem a mobilidade. As tecnologias de conexão já existiam, da mesma forma que os jogos, antes de se tornarem móveis. A inovação está na conquista de espaços em movimento. Uma união entre os jogos, a mobilidade de conexão e a tecnologia de comunicação em movimento permite a introdução dos WSGs nos territórios informacionais e na consequente potencialização da noção de espaço híbrido. Este é composto pela realidade, munida de informação. Nada melhor para retratar os cenários de ação dos WSGs.

1.3. TECNOLOGIAS DA MOBILIDADE

As tecnologias da mobilidade são aquelas que possibilitam o funcionamento dos WSGs. Os principais, sem dúvida, são os celulares, seguido do sistema Wi-Fi. Podemos eventualmente nos deparar também com *bluetooth* e RFID²⁸.

O grande computador da atualidade é a máquina que consegue carregar em si todas as características que facilitem o domínio dos espaços urbanos e as trocas de informações entre ambientes e usuários, e entre usuários e usuários. Os celulares são vistos hoje como super máquinas portáteis. Podem servir como rádios, comunicadores, telefones, calculadoras, rastreadores, computadores, câmeras fotográficas, gravadores e uma série de artefatos tecnológicos de última geração.

No Brasil o celular ainda é muito empregado como uma ferramenta de comunicação, uma espécie de walk talkie, mas não como um instrumento de inclusão digital. A telefonia celular no país cresceu potencialmente nos últimos 10 anos e a facilidade para um usuário adquirir essa tecnologia é grande. Contudo, são poucos os

²⁸ *Bluetooth* e RFID são duas tecnologias praticamente ausentes em jogos do tipo *wireless*. São mais utilizadas para fins não lúdicos. RFID vem de *Radio Frequency Identification*. Trata-se de uma forma de identificação, criada para fins militares, mas que na atualidade tem como principal meta substituir os códigos de barras. Visa facilitar e dinamizar a identificação de produtos e o seu rastreamento sem que os seus donos possam notar. Essa tecnologia ainda é pouco utilizada em jogos, em virtude da maior eficácia dos outros tipos de tecnologias móveis. *Bluetooth* é um padrão de comunicação por rádio de baixo consumo elétrico e curto ou curtíssimo alcance. Os dispositivos podem ser classificados, de acordo com a potência e alcance, em três níveis: classe 1 (100 mW, com alcance de até 100 m), classe 2 (2,5 mW e alcance até 10 m) e classe 3, (1 mW e alcance de 1 m, uma variante muito rara). A maioria dos equipamentos, no entanto, se enquadra na classe 2, ideal para as chamadas *Personal Area Networks*: redes sem fio que integram apenas os aparelhos próximos ao usuário. É o caso da comunicação do viva-voz do carro, um teclado ou mouse sem fio e o computador, dois PDAs que precisam trocar informações, etc. Quem possui um PDA e um celular equipados com a tecnologia, por exemplo, pode conectá-los via *bluetooth* e usar o telefone como *modem* para navegar na *internet* pelo micro de mão, com o celular no bolso. Se o uso do celular e da *internet* ainda estão em vias de potencialização no Brasil, com o *bluetooth* não é muito diferente. Entretanto, algumas práticas com a tecnologia dão indícios de que pode ser melhor explorada. Um exemplo é o da empresa *GTCO Calcomp Peripherals*, que elaborou uma espécie de quadro-negro *bluetooth* que permite a professores e alunos em qualquer canto da sala de aula escreverem sobre uma prancheta digitalizadora semelhante a um *tablet* e os riscos serem reproduzidos na lousa, evitando o constrangimento da exposição a todos os colegas, à frente da turma. Essa tecnologia também pode ser utilizada para envio de *spams* a aparelhos próximos, roubo de dados e qualquer tipo de trocas informacionais pequenas. Pouco usado para a movimentação urbana, se comparado ao sistema Wi-Fi, e menos em jogos WSG.

recursos que esse aparelho lança mão no sentido de entrar na rede e possibilitar o encontro das pessoas pela internet.

Conseqüentemente, os usos dos celulares para outros fins que não apenas o da comunicação típica de telefone fixo comum não é recorrente no Brasil. Assim, os jogos do tipo WSG também não são corriqueiros em território nacional. Nada impede que venham a existir em maior número, mas a apropriação desigual em relação a outros países deixa o Brasil muito atrasado no investimento nessa área e no conhecimento também.

Não é uma prática freqüente no Brasil a *smart mob*²⁹. O país é um grande mercado consumidor de celulares, mas os recursos que essas ferramentas possibilitam são pouquíssimo explorados pela população. Segundo dados de 2005, no Brasil existiam 76.578.970 aparelhos em uso, sendo 81.02% pré-pagos. A vendagem de celulares supera a de qualquer outro utensílio de comunicação móvel.

O investimento na cobertura Wi-Fi cresce principalmente na região sudeste do Brasil. Os números são tímidos, pois a vendagem desse tipo de aparelho ainda é irrisória se comparada a países centrais³⁰. Além dos fatores econômicos, a ausência de *hotspots*³¹ desestimula o crescimento das vendas.

²⁹ *Smart Mob* – A criação do termo vem de H. Rheingold (2002) para se referir a um uso moderno dos aparelhos celulares como mobilizadores sociais. Têm o objetivo efêmero de promover ações sociais em espaços públicos através de mobilização rápida.

³⁰ “Por enquanto, a participação da América Latina neste negócio bilionário é tímida: menos de 3% das vendas no segundo trimestre deste ano.” Outras informações em <http://www.ugt.ma.gov.br/pagina.php?IdPagina=439> – último acesso em 07/12/06.

³¹ *Hotspot* é o local onde a rede Wi-Fi está disponível. Atualmente existem 67 *hotspots*, e estão presentes em 17 municípios de 7 estados brasileiros e no Distrito Federal. São Paulo (38); Paraná (12); Rio de Janeiro (05); Rio Grande do Sul (05); e Minas Gerais (02). Informações extraídas de <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/infrasemfio.pdf> – último acesso em 07/12/06.

O desenvolvimento do Wi-Fi é conhecido como WiMAX³². De acordo com o UOL Tecnologia³³, pode ser mais fácil os brasileiros começarem a usar o sistema WiMAX antes do Wi-Fi, visto que baratearia e ao mesmo tempo corrige e aprimora, justamente, os principais pontos-fracos do Wi-Fi: preço, acessibilidade, raio de atuação e disponibilidade. Nesse sistema uma torre central envia o sinal para várias outras torres espalhadas e, estas, multiplicam o sinal para chegar aos receptores. O usuário precisa de uma pequena antena receptora, da qual resulta na conexão que vai até o seu computador ou *notebook*, plugada via placa de rede. Em plenas condições de uso, o sinal alcança um raio de até 50 km e velocidade de 75 Mbps³⁴.

Sem o aprimoramento dos sistemas de conexão no país até o fim de 2006, as tecnologias de conexão móveis tornam-se praticamente obsoletas. Os serviços são relativamente caros se comparados aos de países ricos e de qualidade muito baixa. No Brasil os melhores serviços da Velox³⁵ oferecem taxas de transferência de no máximo 8Mbps, sendo o mais popular o de 1Mbps ao custo de R\$ 159,90 ao mês³⁶.

Apesar de ser uma grande promessa de mercado consumidor, existe ainda o problema da falta de cultura acerca da tecnologia e seus usos no Brasil. Dados de 80% da população ainda nem tem acesso à *internet*. O restante da população é um

³² O WiMAX é um padrão aberto de conexão sem fio, certificado pelo IEEE – *Institute of Electrical and Electronics Engineers*. Logo, não é uma tecnologia proprietária, não há donos. As diretrizes e discussões ficam à cargo do WiMAX Forum, uma organização sem fins lucrativos formada por dezenas de empresas que enxergam na tecnologia um futuro promissor. Evidentemente, elas tiram o lucro desenvolvendo chips e equipamentos certificados para WiMAX.

³³ <http://tecnologia.uol.com.br/especiais/ultnot/2005/12/29/ult2888u131.jhtm#Em%202006...> – último acesso em 07/12/06.

³⁴ Mbps – *mega bites* por segundo. Medida que avalia a taxa de transferência de informações pela *internet*.

³⁵ A Velox é um serviço de acesso a Internet em alta velocidade baseado na tecnologia ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*), transmitido via linha telefônica da operadora de telecomunicações Telemar. No Brasil, as velocidades do Velox podem chegar até 8 Mbps nas cidades de Belo Horizonte e Rio de Janeiro.

³⁶ Dados extraídos de

<http://www.velox.com.br/portal/site/Velox/menuitem.30bb6d35b2a0ab5fb61d3955c8ac02a0/?vgnextoid=42910a2b1f57a010VgnVCM10000090cb200aRCRD&vgnnextfmt=secondView> – último acesso em 07/12/06.

consumidor em potencial da tecnologia. De acordo com E-Commerce, o Brasil está entre os dez maiores países do mundo em termos de número de usuários (25.900.000), mas tem uma parcela percentual na relação população/usuários menor que a taxa de todo o planeta (Brasil: 14,1%; todo o mundo: 15,7%)³⁷. Existe uma disparidade grande se comparados – por exemplo – ao Japão, no qual há anos a internet possui ligação íntima com as tecnologias móveis, especialmente os celulares.

³⁷ Dados balanceados de <http://www.e-commerce.org.br/STATS.htm#C> – último acesso em 07/12/06.

CAPÍTULO 2

2. WIRELESS STREET GAMES

Entramos agora na parte do projeto que estuda o principal: o funcionamento dos WSGs e as formas como seus criadores lançam mão para se apropriarem através de um jogo dos espaços físicos.

2.1. O QUE SÃO E COMO FUNCIONAM

Podem ser traduzidos para “jogos de rua sem fio”. Os WSGs são jogos praticados nas ruas das cidades, sobretudo em metrópoles de países desenvolvidos, possibilitados pelo uso de tecnologias sem fio. Os primeiros registros dos WSGs datam do fim da década de 90. Apropriam-se principalmente de celulares, mas também existem versões que lançam mão de *palmtops* e *laptops*.

As ruas se transformam nas novas zonas de trocas de informações para a realização do jogo. A diferença para os jogos *on-line* convencionais se configura basicamente no local de ação, pois existe a transição dos cenários do computador e videogames caseiros para os terrenos físicos de verdade, com suas avenidas, praças, pessoas tridimensionais vivas e condições climáticas concretas.

Cada jogo possui suas especificações, mas no geral temos um monitoramento de todos os participantes a partir das tecnologias que permitem movimento, como o sistema GPS. Movimentando-se no espaço urbano, os jogadores precisam (a depender das características de cada jogo) obedecer regras para – como num jogo convencional – obterem êxito.

Os principais questionamentos dos WSGs ligados ao projeto consistem em se avaliar como eles transmitem informações no ambiente urbano, possibilitando assim a criação de territórios informacionais, ou seja, como um jogo serve para se transformar um ambiente.

Os primeiros registros de um WSG datam de 1999, com o jogo *Botfighter (It's Alive, Suécia)*. Neste jogo, as ruas eram zonas de batalha e os jogadores enfrentavam em ambiente real monstros virtuais usando seus celulares. Basicamente os jogadores localizam e destroem os monstros e ganham pontos por isso, subindo ou descendo num *ranking* entre os competidores.

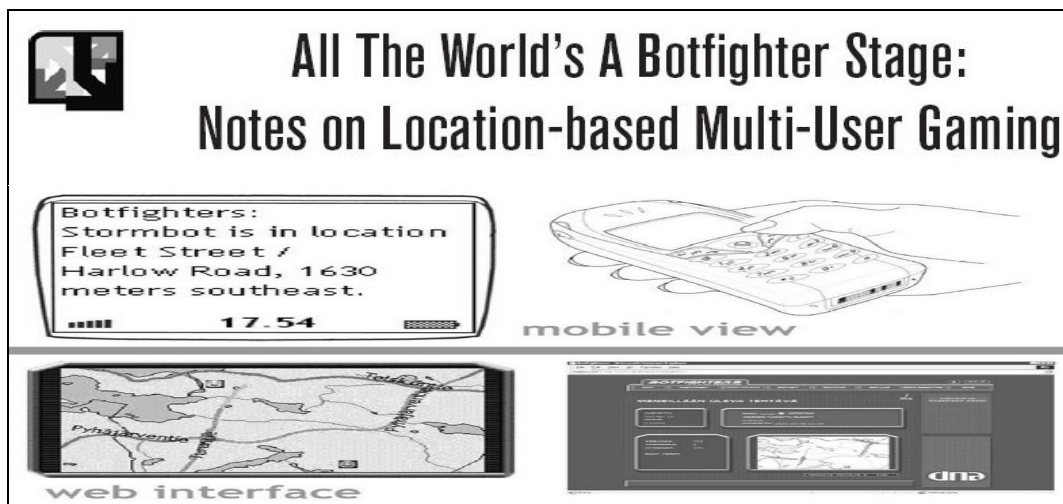


Figura 1 – *Botfighter*

Através de mensagens SMS, os jogadores se comunicam com códigos. “*Hunt* + nome do jogador” indica o adversário a ser combatido. “*Search*” sinaliza a busca pelo oponente. “*Shoot*” indica o início de uma batalha e assim por diante. Nesse tipo de jogo, pioneiro entre os WSGs, os celulares funcionam como ferramentas para controle dos mapas, trocas de informações entre os jogadores e trocas de informação virtual e real, já que num território físico existe uma simulação, até porque basta recarregar a bateria do seu monstro/robô para novamente combater com ele (não existe morte). São os primeiros indícios dos celulares como ferramentas ideais de locomoção e ganho de terrenos, como verdadeiros *joysticks*, conforme atesta SOTAMAA, um dos investigadores do jogo.

“A natureza de games pervasivos é investigada em relação a diferentes níveis de mobilidade e construção social do espaço urbano. As práticas atribuídas aos telefones móveis são principalmente conectadas à comunicação interpessoal, mas também incluem certos ‘jogar com locais’. Portanto um telefone móvel, malgrado suas limitações de interface, cobrem bem a aproximação de multi-usuários. Também questiono que jogar em um familiar mundo real traz novas nuances e significados para esses lugares. Por outro lado, alguns elementos da vida real podem fazer parte no molde de toda a experiência de jogo.” (SOTAMAA – pág. 1) [Tradução do autor – 3]³⁸

Botfighter traduz através de um jogo a capacidade da tecnologia se tornar onipresente na vida social, reconfigurando os espaços para os usuários de tecnologias móveis e forçando a movimentação dos jogadores pelo espaço urbano. “(...) o jogo nunca pára, mas envolve o jogador 24 horas por dia. Nos jogos pervasivos, o mundo

³⁸ “The nature of pervasive gaming is investigated in relation to different levels of mobile use and the social construction of urban space. The routines attached to mobile phones are mainly connected to interpersonal communication, but also include certain ‘play with location’. Therefore a mobile phone, regardless of its interface limitations, suits quite well the location-based multi-user approach. I also argue that playing in familiar real world brings new nuances and meanings to these places. On the other hand some elements of real life can take part in shaping the entire gaming experience.”

dos jogos é construído no topo do mundo real: o mundo do jogo existe ao lado do ambiente diário.” (SOTAMAA – pág. 4) [Tradução do autor – 4]³⁹

Outros jogos foram criados nas metrópoles – sobretudo européias –, especialmente com fins de estudo. Seguem alguns outros exemplos:



Figura 2 - *CitiTag*

*CitiTag*⁴⁰ – Um jogo de pega-pega no espaço urbano utilizando *palms*, GPS e conexão Wi-Fi.

Segundo os organizadores: “*CitiTag* é um jogo de caça sem fio de multiusuários, designado para ampliar a interação social espontânea e criar experiências nos ambientes urbanos através da interação virtual e física. Na primeira versão de *CitiTag* você deve rondar pela cidade com um GPS – e um *iPAQ*⁴¹ *PocketPC*⁴² Wi-Fi – na busca de jogadores do time adversário os quais você possa pegar. Você também pode ser capturado se algum deles se aproximar de você. Então você precisa encontrar um amigo para lhe libertar. O espaço urbano se transforma em um *playground* e todos são

³⁹ “(...) the game never stops but surrounds the player 24 hours a day. In pervasive games the game world is constructed on the top of the real world: the game world exists beside the everyday environment.”

⁴⁰ Grã Bretanha – 2004 – <http://cnm.open.ac.uk/projects/cititag/> – último acesso em 07/12/06.

⁴¹ iPAQ é uma linha de PDAs, inicialmente desenvolvida pela Compaq e posteriormente continuada pela *Hewlett-Packard* após a compra daquela por esta. Visualização de modelo: http://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem:PocketPC_Compaq_iPAQ_3630.jpg – último acesso em 07/12/06.

⁴² Computador de bolso.

suspeitos. [Tradução do autor – 5]⁴³.

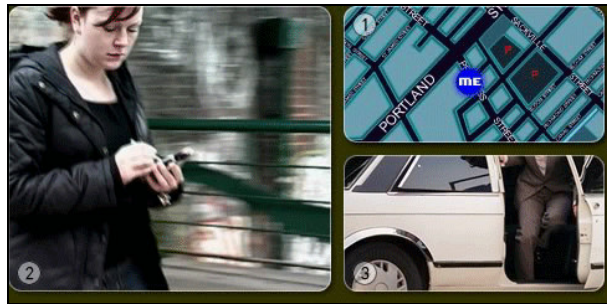


Figura 3 – *Uncle Roy All Around You*

Outro exemplo é o jogo *Uncle Roy All Around You*⁴⁴. Jogo do grupo britânico *Blast Theory*, que visa procurar pelo Tio Roy pela cidade utilizando *palms*, mapas e localizadores. O objetivo é encontrá-lo em 60 minutos.

Segundo os organizadores: membros quaisquer podem jogar como *street players* (personagens de rua) usando um computador de mão. Eles têm 60 minutos. Tio Roy indica direções, passa instruções e faz observações pelo caminho. Os jogadores na rua podem ver outros jogadores *on-line* explorando a mesma área da cidade no mapa dos seus computadores de mão. Eles podem também enviar mensagens de som aos jogadores *on-line* para pedir ajuda. Se eles confiarem nos jogadores *on-line*, podem ser guiados até o seu destino. [Tradução do autor – 6]⁴⁵

⁴³ “CitiTag is a wireless location-based multiplayer game, designed to enhance spontaneous social interaction and novel experiences in city environments by integrating virtual presence with physical. In the first version of CitiTag you roam the city with a GPS – and WiFi-enabled iPaq PocketPC in search for players of the opposite team that you can ‘tag’. You can also get tagged yourself if one of them gets close to you. Then you need to find a friend to free you. Urban space becomes a playground and everyone is a suspect.”

⁴⁴ Grã Bretanha – 2003 – <http://www.uncleroyallaroundyou.co.uk/street.php> – último acesso em 07/12/06.

⁴⁵ “Members of the public play as Street Players using a handheld computer. They have 60 minutes. Uncle Roy sends directions, gives instructions and makes observations along the way. Street Players can see Online Players exploring this same area of the city on the map on their handheld computer. They can send audio messages to Online Players to ask for help. If they trust an Online Player they may lead them to their final destination.”



Foto 1 – *Node Runner*

NodeRunner (<http://noderunner.omnistep.com/details.php>⁴⁶) (França). O jogo é uma gincana que visa mapear os pontos de acesso Wi-Fi de uma cidade. A equipe que achar e mapear mais *hotspots* ganha o jogo.

Para os organizadores, *NodeRunner* é um jogo que transforma a cidade e um território lúdico. Quatro equipes fazem uma rodada contra o relógio para encontrar o máximo de pontos de acesso público sem fios. Para provarem suas descobertas, cada equipe deve enviar uma foto para um *e-mail* na *internet*. Durante o jogo, a progressão das equipes pode ser observada pela *internet*. Depois do jogo as fotos servem como documentação visual dos desempenhos de cada equipe, ao passo que também servem com cartografia dos pontos de acesso públicos Wi-Fi. [Tradução do autor – 7]⁴⁷

⁴⁶ Último acesso em 17/12/06.

⁴⁷ “Node Runner est un jeu qui transforme la ville en un terrain de jeu. 4 équipes font une course contre la montre pour trouver un maximum de points d’accès publics sans fils. Pour preuve de leur découverte, chaque équipe doit envoyer une photo par courrier électronique au site Internet. Pendant le jeu, la progression des équipes peut être suivie en direct sur le site Internet. Après le jeu, les photos servent de documentation visuelle des parcours de chaque équipe, ainsi qu’une cartographie des points d’accès publics au wifi.”

2.2. CASOS A SEREM ESTUDADOS

Os jogos que seguem são os escolhidos para serem analisados. Acredito que todos possuem elementos suficientemente capazes de mostrar as tecnologias de conexão móveis e as teorias levantadas e desenvolvidas até aqui.

Em todo caso, são jogos com particularidades. A intenção é apresentar uma gama de opções que lançam mão dos mesmos dispositivos, mas para finalidades diferentes, em ambientes também diferentes. Em todos observamos a utilização de tecnologias móveis e o encontro dos jogadores nas ruas.

São eles: *Pac-Manhattan* (uma representação nas ruas do jogo *Pac-Man*, grande sucesso de Nolan Bushnell pela *Atari*⁴⁸ nos anos 80), *Geocaching* (um dos jogos mais antigos, de repercussão e área de atuação mundial) e *Urban Interactive* (jogo que simula a interpretação de papéis).

⁴⁸ Nolan Bushnell – Conceituado como pai do entretenimento eletrônico. Fundou a *Atari* em 1972 e a vendeu em 1978. Apaixonado pela eletrônica desde a adolescência, criou pequenos jogos para suas filhas no começo da década de 1970 e enxergou a possibilidade de estender sua criação para o mercado. A *Atari* (que se lançou com o console *Atari 2600*) entrou em decadência e faliu, sendo revitalizada no início do século XXI com o lançamento de um novo console: *Jaguar*. Está novamente fora do mercado, quebrada por outras empresas de grande porte do setor de entretenimento eletrônico, como a *Nintendo*.

2.2.1. PAC-MANHATTAN⁴⁹

Estados Unidos

Esse jogo é a versão na rua do *Pac-Man* para consoles. Os jogadores representam o *Pac-Man* e os fantasminhas, que saem correndo pelas ruas de *Manhattan* para “comer” o outro. A coordenação se dá por telefones celulares e Wi-Fi.

Pac-Manhattan é um jogo de ampla escala urbana, que se passa na cidade de Nova Iorque e recria o clássico de 1980 para *Atari*. Essa versão análoga de *Pac-Man* está sendo desenvolvida pelo programa de graduação *NYU's Interactive Telecommunications*, na intenção de explorar o que acontece quando os jogos são removidos do seu “pequeno mundo” dos tabuleiros, televisões e computadores e colocados no maior “mundo real” de ruas e cidades. [Tradução do autor – 8]⁵⁰

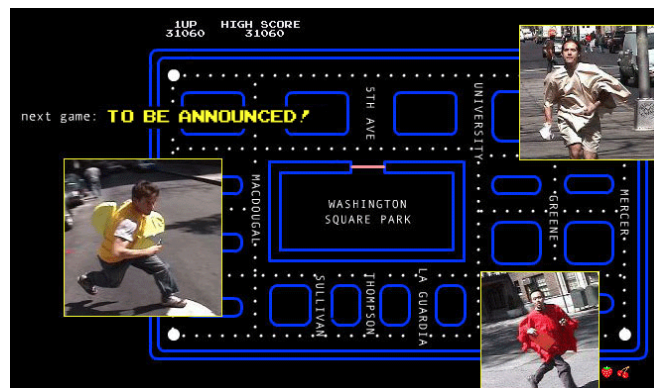


Figura 4 - Esquematização do cenário e personagens

⁴⁹ Site oficial: <http://pacmanhattan.com/index.php> – último acesso em 07/12/06.

⁵⁰ “Pac-Manhattan is a large-scale urban game that utilizes the New York City grid to recreate the 1980's video game sensation Pac-Man. This analog version is being developed in NYU's *Interactive Telecommunications* graduate program, in order to explore what happens when games are removed from their "little world" of tabletops, televisions and computers and placed in the larger "real world" of street corners, and cities.” (Fonte: pacmanhattan.com)

Um jogador vestido de *Pac-Man* corre em volta do *Washington Square*, em *Manhattan*, enquanto tenta coletar o maior número de “bolinhas” no percurso das ruas. Quatro jogadores vestidos dos fantasmas do jogo (*Inky*, *Blinky*, *Pinky* e *Clyde*) tentam capturar o *Pac-Man* antes que todas as bolinhas sejam “comidas” por ele. Utilizando telefones celulares e *laptops*, o *Pac-Man* e os fantasmas são rastreados e o andamento do jogo pode ser disponibilizado pela *internet*.⁵¹



Foto 2 – Equipe reunida na central de controle

Enquanto há 5 jogadores na rua (*Pac-Man* e 4 fantasmas), existem 5 jogadores na sala de controle. Cada jogador na rua está ligado a um controlador, ambos em contato constante via celular durante todo o jogo. O controlador informa ao seu parceiro sua posição enquanto atravessa as ruas.

Não existem de fato bolinhas nas ruas para serem comidas ou pegas. Conforme o *Pac-Man* corre, ele está em permanente contato com seu controlador via celular. De cada ponto ele diz sua localidade seu controlador e este atualiza sua posição no mapa da central. Conforme a posição de *Pac-Man* se atualiza, as bolinhas do mapa desaparecem. O *Pac-Man* só pode saber se já comeu as bolinhas que precisa falando com seu

⁵¹ Alguns vídeos estão à disposição na internet. Recomenda-se: <http://pacmanhattan.com/media/chase.mov>,
http://pacmanhattan.com/media/dens_gets_free.mov, <http://pacmanhattan.com/media/escape.mov>,
<http://pacmanhattan.com/media/crazy.mov>, <http://pacmanhattan.com/media/upn.mov>,
<http://pacmanhattan.com/media/cnn.mov>, e <http://www.exn.ca/video/?video=exn20040507-pacmanhattan.asx>. –
último acesso em 07/12/06.

controlador.

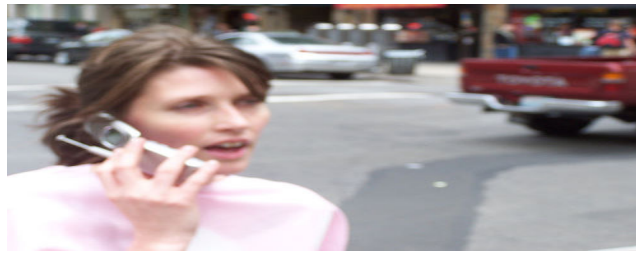


Foto 3 – “Fantasma” trocando informações

Se for capturado, o *Pac-Man* é simbolicamente comido e o jogo termina. Se capturar alguma bolinha de força (*power pellet*) nas esquinas dos cenários, então é ele quem pode capturar os fantasmas. Já que o contato com a central de controle é constante, os fantasmas são notificados via celular quando *Pac-Man* captura alguma bolinha de força. Estas ficam nas intercessões das avenidas.



Foto 4 – Fantasma fugindo de *Pac-Man*

Uma partida pode não passar de 10 minutos, mas pode chegar a uma hora. Depende da habilidade dos times. Os melhores *rankings*⁵² estão disponíveis para consulta no site oficial do jogo.

Não se usa o sistema GPS. Já se tentou usar este recurso, mas surgiram dois

⁵² *Ranking* – grade de melhores resultados.

problemas: não funciona direito em zonas urbanas por ser refletido facilmente por grandes prédios e não é uma maneira barata de coordenar geograficamente um ponto. Wi-Fi é usado na sala de controle, mas não nas ruas onde os jogadores estão interagindo. Tentou-se usar o sistema Wi-Fi como um *uplink* para as informações de GPS, mas não foi encontrada uma área na cidade com uma ampla cobertura Wi-Fi.



Foto 5 – Controlador monitorando jogador

Foto 6 – Jogador monitorado na rua

Para o começo do jogo, todos vão para seus pontos de partida em volta do *Washington Square*. No início do jogo, *Pac-Man* corre pelas ruas em qualquer direção. Em seguida os fantasmas passam a persegui-lo e o jogo começa. O *Washington Square*, ao centro, está fora dos limites para todos os jogadores. Iniciado o jogo, os controladores movem seus personagens pelo painel. No caso de *Manhattan*, o cenário é composto por um bloco de 6x4 cobrindo o parque. As intercessões são indicadas por letras e números, da esquerda para a direita.

O controlador de *Pac-Man* pode passar qualquer informação sobre o painel para seu jogador. Os controladores dos fantasmas informam a eles se *Pac-Man* está sendo perseguido ou se pode perseguir os fantasmas, além de darem informações sobre a

localização dos outros fantasmas e de *Pac-Man* ao seu jogador. Os controladores dos fantasmas só não podem dizer a localização de *Pac-Man*.

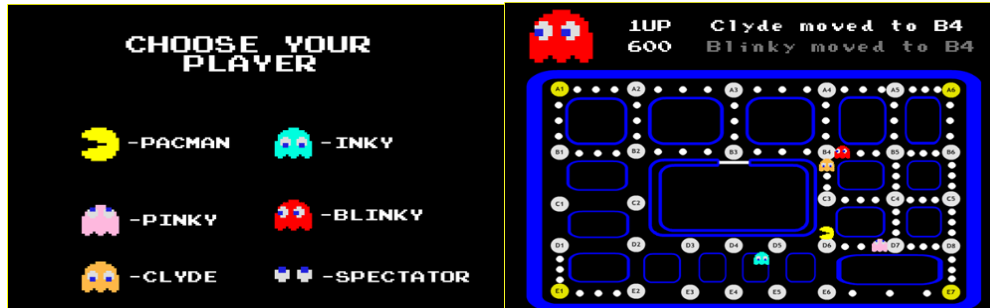


Figura 5 – Opções de jogadores

Figura 6 – Representação lúdica do cenário

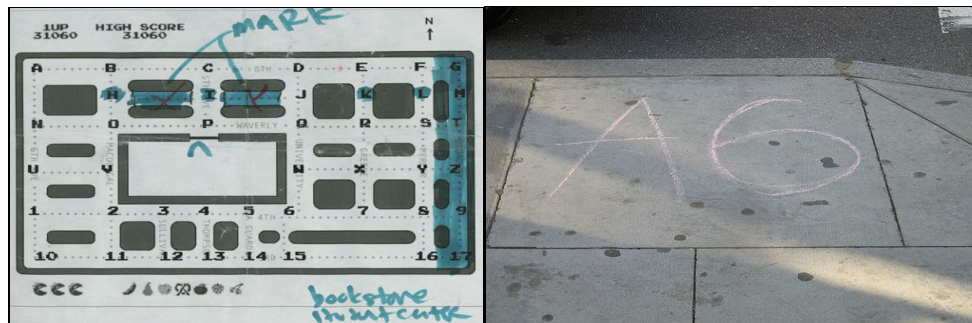


Figura 7 e Foto 7 – Representação de coordenadas

As bolinhas de força ficam nas intercessões A1, E1, A6 e E7. Se estiverem disponíveis, elas ficam amareladas. Quando consumidas, tornam-se brancas. Quando *Pac-Man* chega a uma intercessão com uma bolinha de força disponível, ele automaticamente a come. A partir daí ele tem dois minutos para comer os fantasmas. Se algum fantasma for comido, deve retornar ao ponto inicial de partida e só então pode voltar a perseguir *Pac-Man*.

Pac-Man recebe 30 pontos por bloco atravessado por inteiro e 200 pontos pelo primeiro fantasma capturado. A cada fantasma, a pontuação dobra (400, 800, 1600 etc).



Foto 8 e 9 – Repercussão midiática

A apropriação do ambiente urbano se distancia completamente de como o jogo original era no console. O primeiro ponto a ser observado é a quantidade de jogadores e as funções de cada um. No convencional, dos anos 80, tínhamos apenas um ser humano e uma máquina controladora das ações dos fantasmas. Em *Pac-Manhattan*, temos uma equipe que transforma o computador em ferramenta de auxílio, não mais um oponente.

O desgaste físico acompanha os jogadores. Eis o primeiro intermédio com o ambiente, de modo a permitir a apropriação dele. Transitando pela cidade, o *Pac-Man* e os fantasmas fatalmente chamam muita atenção e provocam as reações mais diversas nos pedestres, que a princípio acham tudo uma grande loucura.

Uma diferença na mobilidade está ainda na localização dos personagens. Nos jogos *on-line* habituais, um jogador pode manter o seu anonimato espacial, pois se encontra apenas na rede com seus companheiros/adversários. Em *Pac-Manhattan* todos estão sendo constantemente rastreados e sua localização sempre é de conhecimento da

central de controle. Ao contrário do que acontecia no videogame, não é o jogador sozinho que passa informações de como o “come come”⁵³ deve se movimentar. Visto que ele próprio pode ser o *Pac-Man*, precisa do auxílio de uma central de controle para se movimentar.

O jogo não foge de uma linha pré-definida. Neste primeiro caso estudado, uma idéia antiga apenas recebe um novo molde para ser colocada em prática num ambiente de jogo diferente. A apropriação lúdica do espaço urbano transforma-o em um labirinto fictício com alguns riscos de verdade, que antes – na relação sedentária jogador/monitor – não existiam (atravessar uma rua movimentada, topar com pedestres numa corrida etc).

Percebe-se que a ação não acompanha de imediato a aceitação do público. Este precisa se interessar em compreender o que se passa até perceber que se trata de um jogo. Não bastasse esse *delay*⁵⁴ na compreensão do jogo, ainda existe a demora em perceber exatamente de qual jogo se trata. *Pac-Man* possui uma variável positiva ao seu lado, pois é amplamente conhecido e seus personagens facilmente identificados, provocando não apenas a fruição por parte de quem assiste, mas também uma situação cômica e boas risadas.

Em matéria para imprensa, observam-se a reação dos espectadores a partir de declarações, e a experiência de partir para um cenário real e pôr o jogo em prática⁵⁵:

⁵³ Na época de ouro de *Pac-Man* no Brasil, era comum encontrar a denominação de “come come”, numa alusão figurada ao personagem principal do jogo.

⁵⁴ Atraso, tempo perdido.

⁵⁵ Notícia completa em Wired News: http://wired.com/news/games/0,2101,63400,00.html?tw=wn_tophead_7 e <http://www.thisislondon.co.uk/news/article-10698383-details/Pac-Manhattan/article.do;jsessionid=TpD8FJDTzZL5pht44QqQXxGWCxnpvQy2Lt37QyvJ6T8KhJydGYHd!1893445338> – último acesso em 07/12/06.

Megan Phalines⁵⁶ – *Jogar ao vivo no mundo real abre o jogo para fatores externos que não podem ser controlados, quando se tem pessoas correndo pelas ruas de Nova Iorque você pode passar por ocorrências não esperadas. O mundo real é um rico ambiente para se jogar.*” [Tradução do autor – 9]

Amos Bloomberg⁵⁷ – *Tive uma experiência muito boa com as pessoas nas ruas entrando no jogo e me dizendo onde tinham visto pela última vez o Pac-Man. Em um determinado ponto eu tinha quase um bloco de pessoas correndo atrás de mim. E acho que se jogamos realmente de forma intensiva no mundo real – os táxis, as pessoas nas ruas, até os andaimes dos prédios não são distrações como outros elementos do jogo.* [Tradução do autor – 10]

Matia Romeo⁵⁸ – *“Uma coisa que acontece quando eu realmente gosto dessa tensão que acontece é quando o sentido dos nossos redores de ‘mundo real’ começam a passar por cima do nosso senso ao redor de ‘mundo de jogo’.*” [Tradução do autor – 11]

Frank Lantz⁵⁹ – *“O que esse jogo faz é transformar os jogadores em físicos e sociais – qualidade não vamos realmente encontrar em jogos de computador. Estamos invadindo espaço público e transformando-o em espaço de jogo.”* [Tradução do autor –

⁵⁶ Jogadora. “Playing live in the real world opens the game up to outside factors that can’t be controlled, when you have people running around on NYC streets you can plan on unexpected occurrences. The real world is such a rich environment to play in.”

⁵⁷ Jogador. “I had a great time with the people on the streets getting into the game and telling me where they last saw Pac-Man. At one point I had about a block of people running behind me. And I think you do experience play more intensely in the real world – the cabs, all the people on the streets, even the scaffolding on the buildings aren’t so much distractions as another element to the game.”

⁵⁸ Jogadora. “One thing that happens that I really like is the tension that occurs when our ‘real world’ sense of our surroundings starts to overlap our ‘game world’ sense of our surroundings.”

⁵⁹ Um dos criadores do jogo. “What this game does is make the players physical and social – qualities that you don’t really find in computer games. We are invading a public space and transforming it into a game space.”

Fica claro que não existe mais um espaço definido. Já não é possível ser chamado de mundo real nem de universo de jogo, pela série de fatores já detalhados. Encontramos em *Pac-Manhattan* um exemplo que potencializa a concepção de espaço híbrido, a partir da apropriação diferente da cidade, desta vez para fins lúdicos.

2.2.2. GEOCAGING⁶⁰

Um jogo que tem como objetivo encontrar tesouros a partir do monitoramento com GPS. Segundo os organizadores: “*Geocaching* é um jogo de aventura para usuários de GPS. Participar de um *cache hunt*⁶¹ é uma boa maneira de tomar vantagem das maravilhosas características e capacidades de uma unidade GPS. A idéia básica é montar *caches* individualmente ou em grupos por todo o mundo e dividir as localizações dos *caches* pela *internet*. Usuários de GPS então usam as coordenadas para encontrar os *caches*⁶².” [Tradução do autor – 13]



Foto 10 e 11 – Exemplos de *caches*

Uma vez encontrado, o *cache* pode prover ao visitante uma grande variedade de recompensas. Todo visitante é impelido a deixar alguma coisa armazenada como informação para a criação de um novo *cache*. *Geocaching* é pronunciado como

⁶⁰ Geocaching – Geo dá idéia de global. *Cache* tem a mesma pronúncia de *cash*, sugerindo “armazenamento monetário”, “estocagem”, uma concepção bulionista. Link: <http://www.geocaching.com/> – último acesso em 07/12/06.

⁶¹ Cache Hunt – Na área da computação, *cache* é um dispositivo de acesso rápido, interno a um sistema, que serve de intermediário entre um operador de um processo e o dispositivo de armazenamento ao qual esse operador acede. A vantagem principal na utilização de um *cache* consiste em evitar o acesso ao dispositivo de armazenamento - que pode ser demorado – e que vale a pena armazenar as informações procuradas em meio mais rápido. Do Francês, *cache* é esconder (como “jouer au cache-cache”: brincar de esconde-esconde). *Hunt* é sinônimo de caça, portanto a junção *Cache Hunt* sugere a idéia de *caça de dispositivos*, ou *caça de dados*, numa brincadeira de esconde-esconde. Não serão usadas traduções nesta pesquisa.

⁶² “Geocaching is an entertaining adventure game for gps users. Participating in a cache hunt is a good way to take advantage of the wonderful features and capability of a gps unit. The basic idea is to have individuals and organizations set up caches all over the world and share the locations of these caches on the internet. GPS users can then use the location coordinates to find the caches.”

Geocaching, o que passa a idéia de recompensa, ganhos monetários. *Geocaching* já teve dois outros nomes: *GPS Stash Hunt* e *Global Position Stash Hunt*, mas que caíram em desuso. A idéia do jogo é passar coordenadas adiante para os caçadores descobrirem onde está o *cache*. O desafio está em chegar até o local. O monitoramento é através do sistema GPS, cuja imprecisão auxilia na diversão em cima do jogo.



Foto 12 – Tesouro encontrado e objeto básico de busca

Onde colocar o *cache* é uma decisão totalmente pessoal, afinal a graça do jogo está na criatividade do criador em saber esconder e ao mesmo tempo dar as dicas necessárias para se chegar ao *cache*. Desde um *outdoor* até o alto de um morro (o que exija material de alpinismo) ou debaixo d'água, exigindo material de mergulho e sistema de rastreamento mais avançado, como bússola, iluminação e afins. Ainda assim, armazenar um *cache* numa área urbana não é sinônimo de facilitar a vida de quem o busca, porque os prédios de metrópoles podem dificultar o bom funcionamento do sistema GPS.

Dentro dos *caches* (que podem ter variados formatos) deve haver um *logbook*⁶³, que é justamente o formato “mínimo” aceitável. Este *logbook* contém informações sobre quem criou este *cache* e notas dos visitantes. Pode ainda conter informações valiosas,

⁶³ *Logbook* – livro de notas.

recompensas e piadas (até mesmo jóias podem ser encontradas). Um *cache* pode ainda disponibilizar informações que façam o caçador chegar ao próximo *cache*. O princípio consiste em: após encontrar um *cache*, notificar que foi encontrado deixando alguma marca nele, como o dia e a hora que foi encontrado.

Não precisa ser concreto para existir. Um *cache* varia de uma caixa à uma lápide, ou mesmo informações captadas por aparelhos eletrônicos. O tipo é por conta da criatividade de seu criador e duram o tempo que não forem prejudiciais ao ambiente, podendo ser até indefinidamente. Para tanto, é aconselhável que os visitantes passem periodicamente informações sobre as condições dos *caches* quando foram encontrados, aos seus criadores.



Foto 13 – *Cache* escondido na vegetação

Caches grandes podem conter sacolas plásticas à prova d'água para guardar objetos valiosos, transformando o jogo numa verdadeira caça ao tesouro. Nunca se sabe o que o criador do *cache* guardou ali, mas a caça consiste também em uma troca: o jogador pode retirar algo do *cache* somente se deixar algo em seu lugar. O mais comum de ser encontrado: mapas, livros, *softwares*, *hardwares*, CD's, fitas de vídeos, fotos, dinheiro, jóias, tíquetes, antiguidades, ferramentas, jogos, etc. A recomendação do que

não se deve colocar em um *cache*: explosivos, objetos cortantes, drogas, bebidas alcoólicas, comida ou qualquer coisa que prejudique o ambiente ou atraia animais que possam destruir o *cache*.

Trata-se de uma animada aposta de risco, pois além de desvendar os paradeiros e ser mais rápido que seus concorrentes, o jogador pode encontrar algo muito bom ou alguma brincadeira de mau gosto nos *caches*. Pode encontrar desde uma conta para ser paga a uma jóia valiosa. Ele ainda pode ser um “boa praça” com o visitante seguinte deixando algo útil para ele, ou pregar uma peça deixando algum presente grego.

Normalmente não podem ser mudados de lugar, a menos que o criador do *cache* passe informações de onde ele deva ir. Ainda assim, os itens de um *cache* podem às vezes viajarem para outros países levados pelos jogadores, que os repassam para outros amantes dessa competição.



Foto 14 – Uma equipe de *geocachers* de San Diego

No dia 3 de maio de 2000, o técnico em computadores Dave Ulmer, testou a

capacidade do sistema GPS escondendo um “alvo” numa floresta. Batizou sua idéia de “*Great American CPG Stash Hunt*” e publicou na *internet* o sucesso. Daí veio a idéia, bastante simples: esconder um contêiner nas matas e torná-lo localizável através de coordenadas GPS. Neste mesmo dia, ele escondeu um contêiner: uma caixa preta, numa floresta em *Oregon*, perto de *Portland*.

Dave saiu para o primeiro *cachhunt* dotado de um *logbook* e um lápis. Deixou variados prêmios, que incluíam vídeos, livros, *softwares* e um estilingue. A idéia da variedade de prêmios se manteve e para confirmar que foram localizados, basta os caçadores assinarem os *logbooks* deixados no local. As coordenadas seguem o padrão de latitude e longitude. Um exemplo: N 45 17.460 W 122 24.800. Assim torna-se mais fácil que os caçadores encontrem os materiais.

Em três dias, duas pessoas partiram para as buscas do contêiner, e contaram suas experiências *on-line*. Rapidamente a brincadeira se espalhou e várias pessoas partiram para novas buscas, pois além da diversão, passaram a usar a tecnologia fora de suas casas. Foi criada uma lista de *e-mail* para se discutir a nova brincadeira, e dentre as primeiras coisas discutidas, veio a mudança do nome para *Geocaching*, aliando geografia com caça ao tesouro e tecnologia. Meses depois, estava criado o *site* *Geocaching.com* para permitir que os usuários deste jogo possam se encontrar e ter um espaço virtual na *internet* para cadastrar a localização de seus próprios *caches*⁶⁴. Atualmente, o *Geocaching* é praticado em diversas localidades do planeta, sobretudo europa. Existem poucos registros do jogo no Brasil,

⁶⁴ Um dos lemas da equipe criadora do Geocaching: “If you hide it, they will come!”. Tradução: “Se você esconder, eles virão atrás!”

Não existe um número definido de participantes por equipe. Pode-se jogar sozinho ou montar um grupo do tamanho que os jogadores puderem. Para o sucesso do jogo, os participantes devem obedecer três regras básicas: levar alguma coisa do *cache*, deixar alguma coisa no *cache* e escrever algo no *logbook*.

Em *Geocaching* temos uma aproximação maior do espaço ilimitado. Enquanto em *Pac-Manhattan* os jogadores se preocupavam com a escolha do cenário para que o equipamento de locomoção funcionasse sem problemas, neste jogo isso não é vital. Por não haver monitoramento dos jogadores (apenas do espaço), praticamente qualquer lugar do globo serve como campo de atuação.

Nesse jogo temos a representação da realidade como cenário em sua forma pura. As cidades ou zonas rurais não estão simbolicamente representando outros espaços virtuais, como no caso de *Pac-Manhattan*, onde os arredores do *Washington Square* conotavam um labirinto. Os jogadores estão inseridos na competição sem a necessidade de representarem outros personagens, remetendo aos primórdios dos videogames, onde os protagonistas e antagonistas não tinham identidade ou isso não importava para o desenvolvimento da partida. Qualquer um – devidamente equipado – pode ser um *cachehunter*.

Para se conquistar os territórios, neste tipo de jogo não bastam as tecnologias móveis, mas equipamentos diversos, como ferramentas de alpinismo, *kits* de mergulho ou até animais farejadores.

Observa-se que em detrimento da reapropriação do espaço para outras funções

(teoria da deriva) – em virtude da infinita possibilidade de lugares – instaura-se uma nova dimensão de temporalidade. A competição não pára. Se uma equipe dá intervalos nas buscas, dá chance para que outra equipe se antecipe. É uma nova versão de *Botfighters*, porém sem robôs/monstros para que as equipes se enfrentem. O tempo real se confunde constantemente com o tempo do jogo, forçando os jogadores a combinarem suas vidas com suas diversões lúdicas. Numa relação forçada, os participantes se tornam jogadores por tempo indefinido, sem a opção de deixarem de ser jogadores, até que a caça esteja terminada. Se não quiserem mais participar das buscas, mas estas não tiverem terminado, apenas serão jogadores inativos, mas não deixam de ser jogadores.

Esse tipo de jogo é específico para jogadores cujos países possuem avançada tecnologia. Em pesquisa no site oficial e no fórum, observa-se que praticamente não existem jogadores na América Latina. Observar figura 8:

Topic Title	Replies	Topic Starter	Views	Last Action
Pinned: Reglas de los Foros de Groundspeak	0	Equipo Geocaching.es	85	24th August 2006 - 11:29 AM Last post by: Equipo Geocaching.es
Forum Topics				
Caching In Ecuador	0	ZAteam	96	2nd April 2006 - 12:47 PM Last post by: ZAteam
Rio Caches?	0	Discombob	99	14th March 2006 - 12:29 AM Last post by: Discombob
Voyage Of The Beagle Are waypoints available?	0	The Old Bet Brigade	49	13th March 2006 - 02:13 PM Last post by: The Old Bet Brigade
Anyone Traveling To Buenos Aires In April?	0	marlin01	77	6th February 2006 - 09:22 AM Last post by: marlin01
Geocaching De Chile	1	Lux	174	20th January 2006 - 10:52 PM Last post by: Team Noltex
Grand Experiment - Distribute Coins? Geocoins to Central / South America	4	phoenix-rose	158	17th January 2006 - 09:02 AM Last post by: mtn-man

Figura 8 – Fórum internacional de *Geocaching*

A última visualização da seção do fórum internacional voltada para a América

Latina foi em 10 de novembro de 2006 e o acompanhamento acontecia desde agosto do mesmo ano⁶⁵. O último tópico aberto da seção data de 2 de abril de 2006, voltado para o Equador. O último tópico voltado para o Brasil (focado no Rio de Janeiro) é de um estrangeiro em terras brasileiras querendo informações de *caches* locais, o qual não obteve nenhuma resposta. Podemos reparar que a quantidade de respostas (*replies*) dificilmente é superior a uma única. O fórum *Geocaching* Brasil⁶⁶, por outro lado, detalha os pontos de *caches* brasileiros, com cadastros freqüentes. Observar figura 9:

Nome do Cache	Apelido	Cidade	Data
Se chegar lá, vai precisar!	Se chegar lá!!!	Mandaqui	04/11/2006
Recanto da Represa	Aprendix	Barra Bonita	15/10/2006
Cachoeira do Grotão	Equipe GERAIS	Capitólio	14/10/2006
Mirante	Equipe GERAIS	Capitólio	13/10/2006
TIMBAÚBA-PE * 1	GPSLimão1	Timbaúba	01/10/2006
Placas[ES]	Penatrilha	Vila Velha	21/09/2006
Parque Aqgeo Pio Sobrinho	Equipe GERAIS	Belo Horizonte	17/09/2006
São Bernardo #01	Elder	São Bernardo	02/09/2006
Vanilla Sky	Jack Daniels	Pedra Bela	27/08/2006
Pedra Grande, Horto, Sampa	Toninho	São Paulo	12/08/2006
Unica Oportunidade	By Sokoletto	Rio de Janeiro	05/08/2006
Morro do Chapéu - MG	Equipe GERAIS	Capitólio	22/07/2006
Ibirapuera o Retorno	Adrenadventure	São Paulo	23/07/2006
Na ilha do Tesouro	Claudney	Rio de Janeiro	19/07/2006
Em um Parque no ABC	Marcelot	Santo André	14/07/2006
Rio de Janeiro # 1	Claudney	Rio de Janeiro	09/07/2006
Na Padaria (RJ)	Claudney	Rio de Janeiro	09/07/2006
Tesouro-1 [MS]	Mario Camara	Campo Grande	07/09/2003
VARVITO	Pioneira Paulista	Itu	30/04/2006

Figura 9 – Análise de cadastros de *caches* no ano de 2006⁶⁷:

⁶⁵ Seção América Latina do fórum internacional: <http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?showforum=33> – último acesso em 07/12/06.

⁶⁶ Fórum Brasileiro de Geocaching: <http://www.geocachingbrasil.com.br/lista.htm> – último acesso em 07/12/06.

⁶⁷ Dados analisados pelo autor da pesquisa baseados no ano de 2006 a partir de: <http://www.geocachingbrasil.com.br/lista.htm> – último acesso em 07/12/06.

Percebe-se, portanto, uma concentração de *caches* na região sudeste em 2006 (17, com 8 em São Paulo, 4 no Rio de Janeiro, 4 em Minas Gerais e 1 no Espírito Santo). Na região nordeste existe apenas 1, localizado em Pernambuco e nas regiões Norte, Centro-Oeste e Sul não há qualquer registro. Totaliza-se um percentual de 94,4% de *caches* brasileiros na região sudeste⁶⁸.

⁶⁸ Outros estados possuem cadastro, como Mato Grosso do Sul e Rio Grande do Sul, mas não possuem registros de 2006, por isso foram excluídos da pesquisa. A Bahia não possui nenhum cadastro recente ou antigo. Esses dados, aliados aos números apresentados durante o projeto sobre os índices de aquisição de tecnologias móveis no Brasil, evidenciam a participação quase exclusiva das zonas de maior poder aquisitivo.

2.2.3. URBAN INTERACTIVE⁶⁹

Estados Unidos

Urban Interactive será o último jogo para análise na pesquisa. Consiste na formação de equipes que desempenham papéis (simulações com atores) e vagam pela cidade em busca de charadas e tesouros.

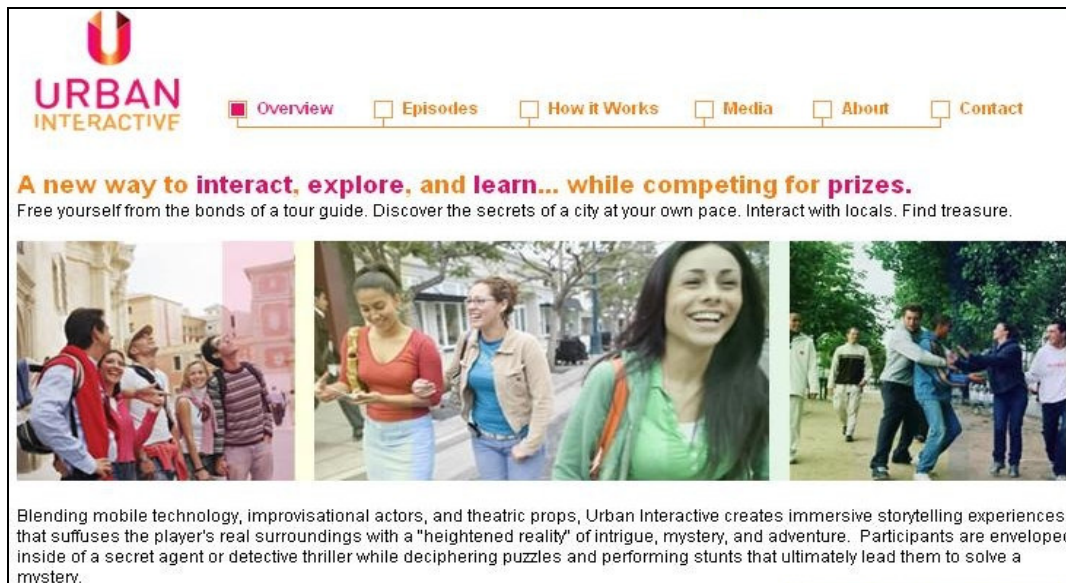


Figura 10 – Situações de *Urban Interactive*

De acordo com seus organizadores, misturando tecnologia movei, improviso de atores e técnicas teatrais, *Urban Interactive* cria profundas experiências em criação de histórias que alteram os arredores dos jogadores com uma “realidade aumentada” de intriga, mistério e aventura. Os participantes são introduzidos na pele de um agente secreto ou detetive enquanto decifram charadas e partem para caças que os guiam para a

⁶⁹ Link - <http://urban.conditor.com/tourism.html?2> – último acesso em 07/12/06.

solução do mistério⁷⁰. [Tradução do autor – 14]

Munidos de telefones celulares de última geração, equipes de dois a quatro competidores precisam desvendar algum mistério. Dentro do tempo de duas horas, os competidores devem cumprir determinadas tarefas: resolver as missões que impõem aos jogadores visitarem localizações previamente determinadas espalhadas pela cidade; desenvolver atividades comedidas de encarnar atores; pensar em soluções criativas para labirintos e charadas; aprender sobre a história e cultura locais e competir em busca de diversos prêmios.

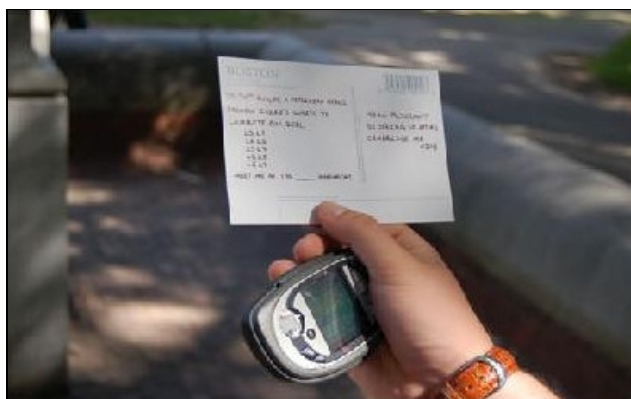


Foto 15 – Tecnologia a serviço dos jogadores

Jogos pré-desenvolvidos comportam até 50 pessoas. Recomenda-se um mínimo de 6 participantes. O tempo normal varia de 3 a 4 horas, mas não existe tempo pré-definido de fato. Pode se jogar em praticamente qualquer lugar: instituições ou nas ruas (respeitando-se condições climáticas, segurança e condições legais). Maior frequência

⁷⁰ “Blending mobile technology, improvisational actors, and theatric props, Urban Interactive creates immersive storytelling experiences that suffuses the player’s real surroundings with a “heightened reality” of intrigue, mystery, and adventure. Participants are enveloped inside of a secret agent or detective thriller while deciphering puzzles and performing stunts that ultimately lead them to solve a mystery.

em museus, *campus* escolares, jardins públicos, monumentos históricos e complexos urbanos⁷¹.

Como vestimenta, os jogadores podem usar o que se sentirem mais à vontade. Tecnicamente, organizadores do jogo provêm aparelhos *Nokia 6630*, importados da Europa. Não é necessário ser atleta para competir. O jogo foca a imaginação na hora de se contar histórias, cooperação, e simulação, muito mais do que uma competição física. Nada é exigido do desempenho físico dos jogadores, nem nada se propõe a deixá-los de alguma forma embaraçados ou desconfortáveis. Preferências podem ser passadas aos organizadores, para avaliação.



Foto 16 – Equipes resolvendo as missões

Não é necessário amplo conhecimento tecnológico para começar a jogar. Os telefones possuem grandes telas que facilitam a leitura e a utilização. Tudo que os jogadores precisam saber pode ser visto em um rápido tutorial antes de o jogo começar.

⁷¹ Jogadores em ação podem ser visualizados pelo *link*: http://urban.conditor.com/media_salesvideo.html?2 – último acesso em 07/12/06.

Cada equipe recebe também um manual de instruções e pode contatar a organização através do telefone para qualquer ajuda necessária.



Figura 11 – Instruções e missões nos celulares

As atividades costumam divergir em algum ponto e as equipes se dividem em duas ou mais, ficando separadas por algum tempo; mas as equipes compartilham algumas das missões. Esses aspectos podem ser observados de acordo com os objetivos. Todas as equipes se reencontram, ou no fim ou durante o jogo. Costuma-se terminar a competição em algum lugar onde os jogadores possam comer, beber, rir e conversar sobre as suas aventuras. Sugestões são bem-vindas. É possível criar jogos análogos com a mesma tecnologia. A licença pode ser concedida para outras empresas. Basta procurar maiores informações em www.conditor.com.



Foto 17 – Caça a informações

Para compreender mais facilmente as regras, vou detalhar um dos episódios, “*Ghosts of Liberty*”. Descrição do episódio: no outono de 2006, *Urban Interactive* tornou mal assombrado o histórico *Boston North End* com o jogo de rua *Ghosts of Liberty*. Os jogadores saíram às ruas, perseguindo os rastros de mensagens fantasmagóricas para encontrar um misterioso inimigo do estado. Combinando diferentes elementos dos *videogames* imersos no estilo de um parque temático, essa experiência de arrepiar os cabelos transformou a noite da cidade para esses aventureiros de *Boston*⁷². [Tradução do autor – 15]

Os jogadores recebem seus aparelhos e na tela existe a indicação para onde devem ir e quais tarefas cumprir. Podem variar bastante, como contar as árvores existentes em um parque, informar ao sistema e – a partir da resposta correta – é dada a próxima tarefa ou enigma para ser resolvido. Os jogos possuem uma temática. No exemplo citado “*Ghosts of Liberty*”, os aparelhos possuem mensagens gravadas

⁷² Descrição traduzida pelo autor da pesquisa a partir de <http://urban.conditor.com/episodes.html?2> – último acesso em 07/12/06.

pronunciadas tal qual aparições de fantasmas, contribuindo para a criação de um cenário de terror na noite americana.

Os jogadores recebem um mapa em anexo às missões a serem cumpridas para evitar que se percam e a segurança ser minimamente mantida.



Figura 12 – Exemplo de mapa



Government Law Enforcement for Internet and Technology Resources

Subject: DOGTEETH Case Briefing
 Case No: 550517
 Officer: Jeremy Spicer [MA-J2]
 Station: Boston Metro [TECH]

Classification: CLASSIFIED

Special Agent LUCY LEMAY, a veteran of the CIA's psychic remote viewing initiative, has been plagued by recurring dreams purportedly planted into her brain by revolutionary-era ghosts. These dark, disturbing visions speak of a terrible threat facing the nation, a threat dire enough to silence the normal physic-skeptics on the Seventh Floor, even Director FINCH.

Piercing together impressions from Agent LEMAY'S dream, analysts have recognized the North End of Boston, along with possible references to DOGTEETH, the codename of a renegade GLINT has been hunting for months.

Nearly all facts in the DOGTEETH case remain under an unprecedented fog of secrecy, due to a unique national security threat posed by this suspect. Even field agents assigned to track him will not be granted access to his file.

Agent LEMAY has been dispatched to rendezvous with the Boston bureau to lead the investigation. As soon as her plane lands, she will contact you through your COM device. Follow up any leads she offers, no matter how bizarre. We have reason to believe she will guide you to where DOGTEETH is hiding. When you determine his location, DO NOT attempt a confrontation yourselves. The Crisis Response Team is standing by to neutralize this dangerous target.

Your mission is to locate DOGTEETH and secure any evidence related to his operation. Do NOT attempt to capture him.

- Pay close attention during the tech orientation given by the Case Officer.
- If stopped by local authorities, simply present I.D.
- Do not aid other individuals purporting to be from GLINT. HQ has authorized no other field teams. Any who claim otherwise are local lunatics.

Lucy LeMay's psychic powers manifest themselves in a combination of fragmented sensory details, trance speech and automatic writing. Interpreting these transmissions will often require great cleverness. So look sharp, agents!

Classification: CLASSIFIED



Figura 13 – Cópia do relatório de missões

Basicamente, a equipe que conseguir cumprir todas as tarefas primeiro, seguindo todas as recomendações e resolvendo todos os enigmas, se consagra vencedora.

Rank	Team	Time	Time Bonus	Score	Date
1	Brass Rats	0:58	36	441	11/3
2	Team Discovery Channel	1:07	27	438	10/26
3	Clan Van Damme	1:22	12	425	10/26
4	Smoken	1:10	24	424	10/26
5	The Pumpkin Carvers	1:13	21	423	10/30
6	Quaker Superheroes	1:24	10	422	10/19
7	Dream Team	1:07	27	421	10/30
8	Tough Action Tenaction	1:20	14	420	10/29
9	Team Wournival	1:06	28	418	10/21
9	Speciality Bread	1:17	17	418	10/26
9	Fugawe	1:20	14	418	10/30
12	Team OTSS	1:20	14	411	10/26
13	Engagement Specialists	1:20	14	410	10/27
13	Team Cool	1:24	10	410	10/30
15	The Canucks	1:20	14	408	10/21
16	Offline	1:26	8	404	10/30
16	Golden Girls	1:26	8	404	11/3

Figura 14 – Exemplo de pontuação

A encarnação de personagens varia de acordo com os mistérios a serem desvendados. Em *Ghosts of Liberty* os jogadores se caracterizam como espões. Em outros episódios, como o que deu origem ao jogo (*Tomb*), os jogadores encarnam arqueólogos.

No site Boston.com⁷³ foi redigida uma matéria sobre o jogo. Observemos um trecho da mesma:

⁷³ Notícia completa em: http://www.boston.com/news/globe/living/articles/2006/10/17/search_party/?page=1 – último acesso em 07/12/06.

Caças de alta tecnologia em locais públicos têm se tornado populares há alguns anos, com uma companhia do gênero em *San Francisco, The Go Game*, na liderança desse tipo de jogo. No entanto, o criador de *Ghosts*, Nicholas Tommarello, está tentando adicionar um novo olhar: jogos móveis por telefone que mudam a realidade disponibilizados para turistas e moradores locais.

Visitando postais como a Velha Igreja do Norte (*Old North Church*), lendo marcos históricos, recitando poemas de velhos companheiros, jogadores fantasmas absorvem a história da cidade enquanto desvendam os mistérios. Na próxima primavera o jogo terá turistas no *Harvard Square*. (Repórter: Peter DeMarco)⁷⁴ [Tradução do autor – 16]

Conta o criador Tommarello que a idéia surgiu a partir de uma inquietação. Ele se dizia inconformado por conhecer a história dos lugares aonde ia somente a partir de quem lhe contava, de modo que não pudesse participar desvendando por conta própria, e – conseqüentemente – vindo a descobrir o que lhe era de interesse, nem sempre revelado (fim da espetacularização). Ele queria se apropriar da história de uma maneira diferente, indo à busca do que não era contado. Encontrou no jogo uma possibilidade de dar a outras pessoas aquilo que almejava, de uma forma descontraída. Aplica-se, primeiramente, a teoria da deriva, pois os jogadores precisam conhecer a cidade

⁷⁴ High-tech scavenger hunts in public spaces have been popular for several years, with a San Francisco-based company, The Go Game, at the forefront of the genre. But the creator of Ghosts, Nicholas Tommarello, is trying to add a new wrinkle: reality-based mobile phone games that appeal to tourists as well as locals. By visiting landmarks such as the Old North Church, reading historic markers on Cross Street, and reciting Longfellow poems, Ghosts players absorb city history while figuring out the mystery. Next spring's game will have tourists sleuthing through Harvard Square. (Repórter: Peter DeMarco)

enxergando-a de uma nova maneira para descobrir o que existe por detrás de cada molde arquitetônico.

Este jogo – mais que os supracitados – exhibe de uma forma mais clara o conceito do território informacional, pois o controle de informações é constantemente vigiado. Só se transmitem novas informações aos jogadores que desempenham satisfatoriamente as missões que lhe são dadas. Não parando por aí, nem todas as equipes recebem as mesmas missões, a depender do seu desempenho durante a partida. Os controladores do jogo possuem constante acesso à liberação de informações, modificando o território da maneira que julgarem conveniente para o bom desenvolvimento das partidas.

Neste tipo de competição observa-se a ficção quando os jogadores se transformam em personagens. Para se apropriarem dos cenários e serem reconhecidos na condição de competidores, assumem personalidades que não tinham previamente. Diferente dos jogos antigos, aqui os jogadores não mandam mais para a tela um representante. Se num jogo eletrônico mais antigo um jogador quisesse desvendar um mistério, ele controlaria um espião, mas não assumiria sua pele. Extrapolando, seria um estágio à frente da realidade virtual, pois desta vez o cenário é real. Apenas a ação não é real. Os jogadores se caracterizam, mas não são de fato espiões, detetives, arqueólogos ou afins.

Em todo caso, para impedir um conflito de “ser ou não ser um espião de verdade”, a fantasia lúdica está presente na ficção, que se faz por si só, sem uma totalidade de regras que impediria aos jogadores se sentirem os personagens.

Aproximamo-nos um pouco das histórias fictícias, mas respeitando regras, típicas de jogos de RPG, no qual diversos personagens são encarnados, em um sistema de competição e colaboração, em busca de um objetivo⁷⁵.

⁷⁵ RPG – *Rolling Play Game* (jogos de papéis). Trazidos ao Brasil pelos americanos, comuns em livros ou nos videogames. Exemplos: *Dungeon & Dragons* e *Gurps*.

CONCLUSÕES

Retomo aqui o questionamento inicial da pesquisa: “De que maneiras as tecnologias sem fio ajudam a criar novas práticas dentro do espaço urbano, reescrevendo as grandes metrópoles e criando novas formas de jogos, valendo-se da troca de informações num sistema comunicacional?”

Todos os exemplos estudados na pesquisa se valem de tecnologias móveis e espaço urbano como condições mínimas para se tornarem jogáveis. Para haver a efetiva apropriação do espaço urbano, verifica-se que as pessoas precisam se comunicar e trocar informações constantemente. A *internet* pode não ser imprescindível, mas a troca constante pode acontecer por outros meios, como o celular, que é o observado em praticamente todos os jogos. Essa é a ferramenta mais importante para que o jogo possa realmente acontecer.

Nos WSGs existe sempre um pólo controlador das informações principais. Elas são liberadas conforme a vontade dos organizadores. Não são repassadas para os jogadores simplesmente pelo fato de que ao liberá-las, a maioria dos jogos perde a sua essência, que consiste na locomoção real atrás dessas informações. Verifica-se que todos os espaços urbanos ganham uma nova roupagem. Em nenhum dos modelos analisados ou citados, as cidades continuam sendo apenas as cidades. Elas são interpretadas de formas diferentes (sem sofrerem mudanças ou transformações), a

dependem da capacidade criativa dos organizadores, sendo vistas como cenários fictícios de encontro de jogadores. Elas podem ser reconfiguradas em diversos cenários, como labirintos e arenas, mas em todos os casos sofrem as transformações necessárias para que os jogadores possam se encontrar e trocar informações. Atesta-se por fim que os novos espaços são na verdade potencializações dos espaços híbridos.

Todos os jogos fazem novas adaptações para os computadores em uso. Em games convencionais, onde o jogador está estancado e competindo sozinho ou em companhia, as ações dos “inimigos” são controladas pelo computador. Ele é dotado de uma inteligência artificial que normalmente é ajustada em níveis, sempre colocando obstáculos para o jogador atingir o seu objetivo. Essa antiga forma de participação do computador se diferencia nos WSGs. Os obstáculos são impostos pelas centrais controladoras das informações. Os computadores desta vez nada mais são que ferramentas de repasse de dados. A inteligência – da mesma forma que os cenários – passa para o real. Se os computadores estão programados para responderem de determinado modo a um estímulo do(s) jogador(es), desta vez os estímulos acontecem de pessoa para pessoa, suscetível a todos os erros que os seres humanos (por não serem programados como as máquinas) podem cometer.

Por fim, num jogo do tipo WSG, o tempo é ininterrupto. Não existe botão de *pause* ou *reset*⁷⁶! O tempo é o real, que age sobre todas as coisas constantemente. As

⁷⁶ *Pause* – botão que significa “pausa” (intervalo), comum em consoles tradicionais. *Reset* – outro botão, o qual reinicia automaticamente o jogo nos consoles, ou que inicia novamente sistemas de computadores (pode ser chamado de *reboot*).

condições climáticas, conseqüentemente, também sofrem todas as intempéries do tempo.

Podemos fazer comparações dos jogos de antes do século XXI e deste século, estabelecendo as diferenças mais notórias. Antigamente as tecnologias móveis eram ausentes, enquanto na atualidade elas estão presentes para que um jogo WSG possa acontecer. O pólo informacional deixou de ser o computador para se tornar o ser humano, pois ele é verdadeiramente o novo controlador de informações, a depender da sua vontade no andamento das competições. Os computadores deixaram de ser oponentes para se tornarem ferramentas de auxílio na partilha de dados e busca por informações, trocando de lugar com o ser humano.

O cenário de ação deixou de ser o da frente da tela dos computadores e televisores (jogador sedentário) para se tornar o espaço urbano concreto, forçando a aparição de jogadores nômades, que precisam se movimentar para conhecer, interagir e conquistar as ruas. Portanto, se antigamente não existia a necessidade de locomoção, com os WSGs essa necessidade é gritante.

Percebem-se mudanças também na quantidade de jogadores para que uma competição possa acontecer. Nos jogos convencionais, na falta de competidores o jogador pode ter o computador como adversário, selecionando ao seu gosto o nível de inteligência artificial do mesmo (nível de dificuldade), tornando-o menos, mais ou tão

hábil quanto um ser humano comum. Se optasse por um jogo em equipe, também era possível estabelecer quem eram seus parceiros e adversários e criar jogos baseados na competição ou na colaboração mútua. Com os WSGs, a colaboração e/ou a competição persistem, mas o jogo não acontece sozinho. A busca por novos espaços nunca se dá solitariamente. Ao menos é necessário que exista um controlador das informações a ser passadas aos jogadores, e por isso os jogos forçosamente acontecem em equipe.

Uma outra interessante conclusão na comparação de jogos da atualidade do tipo WSG e os convencionais estanques está no tempo de ação. Na ausência do “pause”, o jogo se passa em tempo real. Antigamente existia a simulação do tempo (com cenários que transitavam entre dia e noite, ou que mostram o envelhecimento dos personagens), mas todo o tempo é criado pelo computador, podendo ser interrompido pelo usuário simplesmente quando fosse descansar para continuar a sua partida no dia seguinte. Com os WSGs isso não ocorre. Se um jogador interrompe sua participação numa partida, ainda assim o tempo continua em andamento, o que pode favorecer os times adversários. Ele é obrigado a dividir atividades diversas com o jogo, pois o tempo não separa o que ele faz fora do jogo com o que é feito dentro do mesmo.

Um WSG é, portanto, definido pela combinação de cinco fatores chaves: jogar, andar, ruas, tecnologia, conexão.

Jogar está ligado à paixão dos criadores dos jogos, fomentada freqüentemente pelo desafio em se fazer sempre um jogo mais inovador e envolvente que o anterior,

capaz de mobilizar gerações e movimentar bilhões de dólares⁷⁷. Andar sugere a busca por novos cenários de atuação, de modo a promover um retorno ao nomadismo. As ruas são os locais por onde os criadores dos jogos do tipo WSG optaram por promover os novos cenários de ação, combate, participação, colaboração etc. A tecnologia permite o avanço nas trocas de informações e a inovação nas características de cada jogo, complementando o desafio constante dos criadores em terem que sempre inventar um jogo mais envolvente que seu anterior, normalmente – para isso – promovendo *upgrades*⁷⁸ na narrativa, jogabilidade, dificuldade, arte visual ou tudo simultaneamente. A conexão permite a conquista definitiva do espaço urbano, pois viabiliza a troca de informações entre jogadores e controladores de jogo, substituindo os computadores como libertadores dos pólos informacionais.

Uma forma resumida de apresentar as conclusões da pesquisa segue no quadro comparativo dos *games* convencionais⁷⁹ e dos *Wireless Street Games*.

⁷⁷ A indústria dos videogames movimentou em 2003 US\$ 23,8 bi;

⁷⁸ *Upgrade* – termo técnico para desenvolvimento tecnológico de aparatos.

⁷⁹ Por *game* convencional o autor da pesquisa se refere aos consoles de maior circulação no mercado de lazer eletrônico, a exemplo de *Atari*, *Sega Genesis*, *Play Station 3*, *X Box 360* e *Nintendo Wii*.

Games Convencionais	Wireless Street Games
Tecnologias móveis de conexão Ausentes	Presentes
Pólo informacional Computador	Homem
Papel dos computadores Oponentes	Partilha de dados
Cenário de ação Virtual	Real
Necessidade de locomoção ⁸⁰ Não	Sim
Quantidade de jogadores 1 ou mais	Mais de 1
Interação Competição ou colaboração	Competição ou colaboração
Tempo Virtual, pode ser interrompido	Real, ininterrupto

⁸⁰ A necessidade de locomoção, de acordo com os demonstrativos apresentados na pesquisa, se refere ao deslocamento ruas afora, em busca de espaços urbanos diferenciados. Desliga-se aqui da simples locomoção do usuário num espaço limitado, pois isso é permitido em alguns consoles como *mini games* ou o *Nintendo Wii*. Exemplos em: <http://www.youtube.com/watch?v=FaUvbncE3Gk> e <http://www.youtube.com/watch?v=Wa3bWChr3p0> – última visualização em 17/12/06.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn – *Game over, jogos e violência*. São Paulo, SP, Editora Futura, 2005.
- ARAÚJO, Denize – *Imagem, (ir)realidade, comunicação e cibermídia*. Porto Alegre, RS, Editora Sulina, 2006.
- BERENSTEIN, Paola – *Apologia da deriva (escritos situacionistas sobre a cidade)*. Rio de Janeiro, RJ, Editora Casa da Palavra, 2003.
- BERENSTEIN, Paola – *Elogio aos errantes. Breve histórico das errâncias urbanas*. Revista virtual ArquiteXtos, texto especial 256, 2004.
- DOMINGUES, Diana – *Arte e vida no século XXI*. São Paulo, SP, UNESP, 2003.
- HUIZINGA, Johan. – *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. Routledge & Kegan Paul, London, Boston & Henley, 1949.
- HOLANDA, Aurélio Buarque. – *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro – RJ. Editora Nova Fronteira S.A., 1986.
- LEMOS, André – *Cibercultura e infraestrutura de redes sem fio no Brasil*. Universidade Metodista de São Paulo, SP, 2006.
- LEMOS, André – *Cibercultura e mobilidade*. Revista Razón y Palabra, México, 2004.
www.razonypalabra.org.mx
- LEMOS, André – *Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura*. Bauru, SP, 2006.
- LEMOS, André – *Cidade ciborgue*. EDUC, Brasília, 2004.
- LEMOS, André – *Dissertação tecnologias sem fio de comunicação e informação*. 2006.
- MARCOS e MIRANDA, Maria Lucília e José Bragança – *A cultura das redes*. Revista de Comunicação e Linguagens, Santa Maria da Feira, 2002.

SCHAEFFER, Jean-Marie – *Pour quoi la fiction?* Paris, Seuil, 1999.

SOMATAA, O. *All The World's A Botfighter Stage – Notes on Location-based Multi-User Gaming*. Editora Frans Mäyrä, University of Tampere (Finlândia), 2002.

Battle Field 2 – <http://www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us/>

Boston.com –

http://www.boston.com/news/globe/living/articles/2006/10/17/search_party/?page=1

Can You See Me Now? – http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

Capcom – <http://www.capcom.com/>

CatchBob! – <http://craftsrv1.epfl.ch/research/catchbob/>

Chrono Trigger – http://en.wikipedia.org/wiki/Chrono_Trigger

Ciberpesquisa – <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa>

Citi Tag – <http://cnm.open.ac.uk/projects/cititag/>

Conditor – <http://www.conditor.com/>

Counter Strike –

<http://storefront.steampowered.com/v2/index.php?area=game&AppId=240>

Eletronic Arts – <http://www.ea.com/language.jsp>

E-Commerce – <http://www.ecommerce.org.br/>

Estrela – <http://www.estrela.com.br/site2006/asp/home.asp>

Final Fantasy – http://pt.wikipedia.org/wiki/Final_fantasy

Flight Simulator – <http://www.microsoft.com/games/flightsimulator/>

Geocaching – <http://www.geocaching.com/>

Geocaching Brasil – <http://www.geocachingbrasil.com.br/lista.htm>

Geocaching Fórum – <http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?>

GoldenEye 007 – http://pt.wikipedia.org/wiki/Goldeneye_007

Google – <http://www.google.com.br/>

Grow – <http://www.grow.com.br/>

Jet Force Gemini – <http://www.gamecritics.com/review/jetforcegemini/main.php>

Lynn Alves – <http://www.lynn.pro.br/>

Livraria Virtual Vitruvius – <http://www.vitruvius.com.br/>

Maxis – <http://www.maxis.com/>

Node Runner – <http://noderunner.omnistep.com/details.php>

Nollan Bushnell – http://www.thetech.org/revolutionaries/bushnell/i_h.html

Odyssey – <http://www2.uol.com.br/fliperama/emuladores/odyssey/index.html>

Pac-Man – <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-man>

Pac Manhattan – <http://pacmanhattan.com/index.php>

Rare – <http://www.rareware.com/>

Rede Nacional de Ensino e Pesquisa – <http://www.rnp.br/>

RFiD Journal – <http://www.rfidjournal.com/>

RPG – http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_%28jogo%29

Second Life – <http://secondlife.com/>

Teoria de la Deriva – <http://sindominio.net/ash/is0209.htm>

The Sims 2 – http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_2

This is London – <http://www.thisislondon.co.uk/news/article-10698383-details/Pac-Manhattan/article.do;jsessionid=TpD8FJDTzZL5pht44QqQXxGWCxnpvQy2Lt37QyvJ6T8KhJydGYHd!1893445338>

Uncle Roy All Around You – <http://www.uncleroyallaroundyou.co.uk/street.php>

Unidade Gestora de Tecnologia da Informação –
<http://www.ugt.ma.gov.br/pagina.php?IdPagina=439>

Urban Interactive – <http://urban.conditor.com/ghosts.html?2>

Yahoo! – <http://br.yahoo.com/>

YouTube – <http://www.youtube.com/>

Wired News – http://wired.com/news/games/0,2101,63400,00.html?tw=wn_tophead_7

