

A cidade como interface em jogos urbanos

The city as interface in urban games

Rodrigo Cury Paraizo

PROURB/FAU/UFRJ - Brasil
rparaizo@ufrj.br

Cecilia Baptista Rodrigues

PROURB/FAU/UFRJ - Brasil
ceciliabr@gmail.com

Marina Lima Medeiros

PROURB/FAU/UFRJ - Brasil
marinamlm@gmail.com

Leandro Martins de Sá

PROURB/FAU/UFRJ - Brasil
leandrowe@hotmail.com

ABSTRACT

Contemporary cities scanned by GPS machines are continually redefined by collaborative comments. New kinds of games such as location-based games, urban hunting games and even alternate reality games show a different way of using and understanding the city. This article analyses these different interactive narratives of games that use the city as a platform for devices and applications sensitive to geographic location. The objective is to identify some of these practices that are appropriate to create applications for the dissemination of information about architecture and heritage, using buildings, events and places to enhance the knowledge about the city.

KEYWORDS: realidade aumentada; jogos baseados em locação; patrimônio virtual

A cidade como interface

Vitor Hugo, em "O Corcunda de Notre Dame" (1985), tem em Frolo um severo crítico dos livros, porque acreditava que matariam os edifícios. A leitura praticada na pedra cotidiana da cidade medieval, fruto de um grande acordo social capaz de dar sentido às instituições urbanas, era colocada em risco pelo conhecimento discreto - pouco visível e particionado - dos livros. Ainda assim, Argan considera que, com a instauração da perspectiva renascentista no ambiente urbano, a cidade "deixa de ser lugar de abrigo, proteção, refúgio e torna-se aparato de comunicação; comunicação no sentido de deslocamento e de relação, mas também no sentido de transmissão de determinados conteúdos urbanos" (1993:235).

Se as cidades antigas eram de leitura tácita para seus moradores, a metrópole da modernidade, conquanto tivesse seus conteúdos construídos para o consumo de massas, trouxe o ápice do estranhamento e da codificação, pela própria fragmentação social que lhe é característica. Nos dias de hoje, consolidou-se uma nova camada de conteúdos urbanos, ao mesmo tempo fragmentada e interligada - verdadeiramente

rizomática, conforme a definição deleuziana, capaz em igual medida de agrupar e alienar, mas certamente alterando a percepção da cidade. Segundo Pierre Lévy (1999), as relações entre espaço urbano e o ciberespaço podem ser classificadas de quatro maneiras: as analogias entre comunidades territoriais e comunidades virtuais; a substituição das funções da cidade tradicional pelos serviços e recursos técnicos do ciberespaço; a assimilação do ciberespaço como uma rede de infraestruturas tecnológicas; e a articulação entre as funções da cidade clássica e as novas formas de inteligência coletiva que se propagam no ciberespaço. De todas estas relações, fica claro para o autor que a exploração das articulações entre o físico e o virtual demonstra o maior potencial para a criação de novas soluções para as questões urbanas.

De todo modo, o fato é que esta articulação entre espaço físico e espaço de informação pode ser vista nas cidades contemporâneas marcadas por QR codes de realidade aumentada, esquadrihadas por GPS direcionando conteúdo dependente da locação e continuamente reescritas por comentários colaborativos.

Jogos Urbanos

Embora o espaço do jogo seja, por definição, à parte do espaço e do tempo cotidianos, um mesmo recinto pode abrigar uma e outra espacialidade, em diferentes momentos (Caillois, 1967; Huizinga, 2007). Ainda assim, é admirável que uma rua se converta em campo de futebol ou roda de capoeira com o mínimo de adaptações, essencialmente bastando a concordância dos jogadores em tornar determinado trecho sujeito a um arranjo específico - e temporário - de regras. Praticantes de *parkour* igualmente convertem mobiliários e superfícies urbanas em suporte para práticas acrobáticas que são, simultaneamente, uma fruição estética alternativa (e vertiginosa) da cidade. Não surpreende, portanto, que o conceito de jogos urbanos fosse imediatamente expandido a partir da popularização dos dispositivos móveis informacionais - celulares e tablets conectados à internet e a satélites GPS.

Dentro do conjunto de práticas conhecidas como jogos ubíquos (*pervasive gaming*), os jogos baseados em localização (*location-based games*), jogos de caçadas urbanas (*urban hunting games*) e mesmo os jogos de realidade alternativa (*alternate reality games*) apontam para uma maneira distinta de se apropriar da cidade. Lammes (2011, p.5) aponta que, nesses jogos, a interface deve ser considerada para além das metáforas transparentes das janelas e espelhos, mas como “mediadores latourianos”, elementos capazes de nos incentivar a agir de determinada maneira sobre o ambiente. Por um lado, o próprio fato de serem jogos já aparta espaços dos seus usos cotidianos, mudando o sentido que lhes é atribuído, naquilo que se refere à maneira de interagir com o ambiente (e com os eventuais outros jogadores), ao menos enquanto dure a partida. Por outro lado, essa apropriação se baseia também no acréscimo de camadas de informação a determinados objetos fisicamente presentes diante dos usuários; além disso, essas informações estão estruturadas de modo a permitir ou estimular algum tipo de resposta ou ação, o que faz com que o usuário precise se envolver tanto com a informação quanto com o objeto para prosseguir.

Um exemplo dessa apropriação dos mecanismos de incentivo ao engajamento dos jogos pode ser vista no aplicativo/rede social Foursquare. O Foursquare é um aplicativo para smartphones utilizado para partilhar informações da localização do usuário através de “check-ins”. Ainda que não seja um jogo no sentido estrito, o aplicativo lança mão de recursos lúdicos (recompensas que promovem o jogador socialmente dentro do ambiente de jogo) para fomentar a interação e o engajamento dos usuários. É produtivo, portanto, analisar essa categoria de jogos com mais atenção para entender como as suas versões atuais interferem na fruição da cidade e de seus objetos arquitetônicos - notadamente os patrimoniais -; para daí estabelecer

possíveis bases de abordagens inovadoras para a construção de interfaces de patrimônio virtual em plataformas móveis.

De acordo com Ejsing-Duun (2011, p. 21), a distinção dos *location-based games* (jogos baseados em localização) para outros jogos está relacionada ao modo como esses jogos usam as locações - os resultados dos jogos dependem da localização dos jogadores no mundo físico, e não apenas dos eventos na tela. A partir de exemplos autoclassificados como tais, como *Parallel Kingdom* (PerBlue, 2008) ou *Shadow Cities* (Grey Area, 2010), podemos dizer ainda que são aplicativos baseados em celular que propõem ao usuário algum tipo de interação - missões espacialmente dispostas sobre um mapa da região onde se encontra o usuário - com agentes controlados com computador e/ou por outros usuários com o mesmo aplicativo. No entanto, na maioria dos exemplos analisados, podemos depreender que o mapa tem pouca ou nenhuma influência sobre a disposição dos agentes controlados por computador ou sobre as missões a serem cumpridas, para além da rudimentar e eventual incorporação de nomes de logradouros ou o reconhecimento de superfícies de terra e de água (sobre a qual não se encontram monstros a combater, por exemplo). Ou seja, muito pouco da cidade real é trazido para o campo de jogo, e menos ainda caminha no sentido inverso - o mapa é mero pano de fundo, e as ações que ali se desenvolvem não contribuem para reinterpretar o espaço urbano.

A companhia belga La Mosca se propõe a desenvolver jogos para a exploração e conhecimento de cidades em que a locação do usuário é fundamental para o acesso a informações variadas. Como exemplos, temos a série *Espionage at frontline* (Branden, 2011), que tem lugar nas cidades de Weesp, Muiden e Naarden na Holanda e a série *City Secrets* (Branden, 2011; Privat, 2011) com versões para as cidades de Barcelona, Paris e Amsterdam. Nos dois casos, tratam-se de jogos de detetive em que o jogador tem que desvendar pistas encontradas em locais da cidade para seguir adiante.

Outra maneira de relação da localização do jogador com o acesso a um banco de dados é proposto pelo *Urban Quiz* (Basedow, 2012). É um jogo de perguntas sobre cidades, apesar de não ser necessário está próximo do local ao qual a pergunta se refere para respondê-la, busca suscitar o interesse do jogador para o descobrimento de novas informação sobre lugares.

Jogos de caçada, por sua vez, como o *Geocaching* (Groundspeak, 2000) e o *Tourality* (Creative Workline, 2012), incentivam não apenas o deslocamento, mas algum grau de envolvimento sensorial com o entorno: no primeiro caso, é preciso buscar coordenadas GPS até encontrar o “tesouro”; o segundo envolve desde percorrer por determinadas rotas até versões baseadas em tecnologia de “pique-bandeira”. Nesses

casos, também ficam de fora elementos históricos e sócio-culturais preexistentes, diminuindo a influência efetiva do lugar - entendido como o espaço ao qual foi atribuído significado - sobre os elementos do jogo. O que se observa é que a cultura do Geocaching fomenta um tipo de ligação entre os jogadores - embora não necessariamente com o local de buscas, para além do envolvimento e conhecimento do ambiente decorrentes da própria busca.

Os jogos de realidade alternativa, ou *alternate reality games*, são narrativas baseadas em jogos com tarefas distribuídas em diferentes mídias - em geral, coordenadas pela Internet. Guardam semelhanças com os chamados LARPs (*live-action role-playing games*, RPGs encenados "ao vivo" usando espaços reais como cenários, com jogadores fantasiados e elementos de cena), embora mantenham o viés tecnológico e prescindam da criação de um personagem específico para o jogador. Além disso, não são necessariamente atrelados a um lugar. São comumente utilizados para promoção de filmes - uma das mais populares encarnações, chamada A Besta (The Beast, 2001), foi feita para preceder o filme "A. I., Inteligência Artificial", de Steven Spielberg (2001). Por conta dos desdobramentos narrativos, um ARG é, em geral, conduzido por um jogador específico, o Marionetista ou Mestre de Jogo (as denominações variam) em tempo real; a utilização de um agente computadorizado, mesmo como auxiliar na condução da história em si, é mais complexa, ficando mais restrita aos aspectos práticos de acesso a conteúdo e puzzles específicos. A aura de mistério das narrativas torna praticamente nula a possibilidade de jogar novamente. Outra característica derivada é que o jogo fica ativo durante um período específico de tempo, válido para todos os jogadores.

Conclusões e perspectivas

A partir dessas análises pretende-se elaborar aplicativos com base na cidade, seus edifícios, eventos e monumentos, que possam ser atualizados de forma dinâmica, transformando a cidade em uma interface na qual todos nós fazemos parte e modificamos constantemente - e eventualmente reforçando nosso papel na constante reescrita de significados dos próprios objetos patrimoniais.

A apresentação de informações sobre a arquitetura e o patrimônio pode se valer não apenas das técnicas, mas do próprio espírito lúdico que anima estas práticas, para fomentar o envolvimento do usuário com os objetos representados. O que se observa é que, do ponto de vista do conhecimento da cidade, é desejável uma maior relação entre o mapa-tabuleiro e as áreas da cidade que ele apresenta, podendo servir inclusive como comentário crítico ao espaço real.

Por outro lado, percebe-se que, nos casos em que há

um conteúdo a ser privilegiado, o controle do fluxo de informações, permitindo o acesso apenas mediante o cumprimento de determinadas tarefas, é importante para fomentar o engajamento dos jogadores. É possível pensar, por exemplo, na incorporação da realidade aumentada, via QR codes, para obtenção de informações remotas, de modo a aumentar a interação do jogador-usuário com o espaço em que o objeto está inserido - ao incentivá-lo a "caçar" os códigos nas vizinhanças do objeto. Mais uma vez, trata-se de controlar o fluxo de informações, invertendo a lógica tradicional do design de interfaces em sistemas afins, pela qual deve-se dar acesso imediato a tudo. Se considerarmos que O Aleph de Jorge Luis Borges (2008), o ponto de onde se vê tudo - e, portanto, no qual todo o conhecimento está dado, ao menos em potência -, é imóvel, faz sentido que esse esforço de deslocamento pela informação se dê em fragmentos, ajudando a criar significados diferentes para diferentes partes do espaço.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer aos colegas do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital do Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da FAU-UFRJ, em especial ao coordenador, professor Roberto Segre; ao Prourb e ao CNPq.

Referências

- Argan, G.C. 1993. O espaço visual da cidade [pp. 225-241]. Em: *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- Basedow, T. 2012. *Urban Quiz*. Alemanha. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.urbanquiz.org>.
- Borges, J.L. 2008. *O Aleph*. Rio de Janeiro: Companhia de Letras.
- Branden, K. van den. 2010. *City Secrets (série)*. Ghent: La Mosca. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.lamosca.be/fr/citysecrets>.
- Branden, K. van den. 2011. *Espionage at the frontline (série)*. Ghent: La Mosca. Acesso em 15/09/2012, de <http://itunes.apple.com/br/app/espionage-at-frontline-weesp/id446372463?mt=8>.
- Bushman, J. 2010. *Cloudmaker Days: A Memoir of the A. I. Game*. ETC Press. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/i-game-jay-bushman>.
- Creative Workline GmbH. 2012. *Tourality*. Jogo online para celular. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.tourality.com>.
- Ejsing-Duun, S. 2011. *Location-based games: from screen to street*. Tese de doutorado. Aarhus, The Danish School of Education, Aarhus University.
- Foursquare Labs. 2009. *Foursquare*. Nova Iorque e São Francisco. Acesso em 15/09/2012, de <https://foursquare.com>.

Grey Area Ltd. 2010. *Shadow Cities*. Helsinki. Jogo online para celular. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.shadowcities.com>.

Groundspeak, Inc. 2000. *Geocaching*. Seattle. Acesso em 15/09/2012, de <http://www.geocaching.com>.

Hugo, V. 1985. *Notre-Dame de Paris*. Paris: Gallimard.

Huizinga, J. 2007. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Lammes, S. 2011. The map as playground: Location-based games as cartographical practices (10p.). Em *Anais da DiGRA 2011: Think Design Play*, DiGRA / Utrecht School of the Arts.

Lévy, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Manovich, L. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

PerBlue, Inc . 2008. *Parallel Kingdom*.

Privat, L. 2011. Location-Based Games to Discover Cities. *GPS BUSINESS NEWS*. Acesso em 15/09/2012, de http://www.gpsbusinessnews.com/Location-Based-Games-to-Discover-Cities_a2784.html.

Spielberg, S. 2001. *A.I. Inteligência Artificial*. Warner.