



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

CIDADES EM *SINGLEPLAYER*:

A vida social da metrópole na realidade sistêmica de *Watch_Dogs*

DANIEL NEVES ABATH LUNA

JOÃO PESSOA-PB
2017

DANIEL NEVES ABATH LUNA

CIDADES EM *SINGLEPLAYER*:

A vida social da metrópole na realidade sistêmica de *Watch_Dogs*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Sociologia. Linha de Pesquisa: Culturas e Sociabilidades.

Orientadora: Prof^a Dr^a Tereza Correia da Nóbrega Queiroz

JOÃO PESSOA-PB
2017

L961c Luna, Daniel Neves Abath.
Cidades em *Singleplayer*: a vida social da metrópole na
realidade sistêmica de *Watch_Dogs* / Daniel Neves Abath
Luna. - João Pessoa, 2017.
325 f. : il. -

Orientadora: Tereza Correia da Nóbrega Queiroz.
Tese (Doutorado) - UFPB/CCHL

1. Sociologia. 2. Sistemas Sociais. 3. Jogos Eletrônicos.
4. Interação homem-máquina. 5. Representações. I. Título.

UFPB/BC

CDU: 316(043)

FOLHA DE AVALIAÇÃO

A tese intitulada *Cidades em singleplayer: a vida social da metrópole na realidade sistêmica de Watch_Dogs*, de autoria de Daniel Neves Abath Luna, sob orientação da Profª Drª Tereza Correia da Nóbrega Queiroz, apresentada em sessão pública ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Doutor em Sociologia, foi aprovada em 24/07/2017, pela Banca Examinadora composta pelos seguintes membros:



Profª Drª Tereza Correia da Nóbrega Queiroz
Doutorado em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco
Orientadora (PPGS-UFPB)



Prof. Dr. Adriano Azevedo Gomes de León
Doutorado em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco
Examinador Interno (PPGS-UFPB)



Prof. Dr. Vanderlan Franciscó da Silva
Doutorado em Sciences Sociales pelo Paris Descartes
Examinador Externo 01 (PPGCS-UFCG)



Prof. Dr. Cláudio Cardoso de Paiva
Doutorado em Sciences Sociales pelo Université Paris Descartes
Examinador Externo 02 (PPGC-UFPB)



Profª Drª Nadja de Moura Carvalho
Doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Examinadora Externa 03 (PPGC-UFPB)

Aos deuses de minha casa, Keitiany e Benjamin.

AGRADECIMENTOS

Ao agirmos, nunca estamos sós. Portanto, nada mais justo do que agradecermos a todos os que nos fazem fazer coisas (ao menos àqueles que adquirem um lugar residual de rememoração em nossos corações), mesmo que essa tarefa já incluía, por si só, a inevitabilidade de deixar alguém de fora.

Minha gratidão primeira é endereçada à minha amada esposa Keitiany, por acreditar de antemão em mim e ter me dado o privilégio de fazer parte da sua vida; pelo bem querer, afeto, carinho, cuidado, compreensão e paciência incomensuráveis; por segurar a barra nos momentos críticos com tanto afinho e determinação, pois a isso chamamos amor. Em segundo lugar, a Benjamin, fruto da nossa história; quem nos concede a magia de aprender, todos os dias, um pouco mais sobre a existência, sobre o nosso lugar neste mundo, sobre nós. Ambos foram meus orientadores d'alma (e até, por vezes, da pesquisa) na árdua jornada de crescimento, neste trabalho e na vida, compartilhando das dúvidas, angústias e crises a que ambas, vida e pesquisa levada a sério, submetem-nos. Sem vocês, nenhuma palavra estaria aqui inscrita. Minha vida sois vós.

Agradeço ainda à minha orientadora, Tereza Queiroz, pelas contribuições ao longo do doutorado; ao corpo de professores do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, em especial a Adriano de León; aos demais professores da banca examinadora, especialmente Nadja Carvalho, mentora acadêmica e inspiração à docência; a Bruno Leite, historiador e colega de curso reflexivo; aos meus pais e aos meus sogros; ao meu cunhado Sydney, pelo apoio, amizade e exemplo de superação; a Igor, amigo de infância e de tantas vidas (aquelas vividas nos *games*); a Joachin, Bruno e Cláudia, amigos de reflexão e ócio criativo; a todos os amigos e familiares próximos e diletos, a exemplo das matriarcas Dona Inês e Dona Rosário, minhas avós do coração; a todos os participantes/ informantes da pesquisa, que tão prontamente despenderam horas do seu tempo às minhas indagações, agradeço.

Aos semi-humanos jogos eletrônicos, com os quais, um dia, eu tornar-me-ia doutor.

Ignoro se todos os exemplos que enumerei são literais; sei que durante muitos anos infestaram meus pesadelos; já não posso saber se esse ou aquele traço é transcrição da realidade ou das formas que desatinaram minhas noites.

Jorge Luís Borges, O Aleph.

A visão da janela não dizia absolutamente nada para Kumiko: apenas que estava presa numa cidade que não era nem Tóquio, nem Londres, uma vasta confusão genérica que era o paradigma da realidade urbana de seu século.

William Gibson, Monalisa Overdrive.

RESUMO

Diante da problematização epistêmica acerca dos elementos constitutivos da sociedade, tanto a partir do ponto de vista da Teoria Ator-Rede de Bruno Latour (2012) quanto da visão sistêmica de Niklas Luhmann (2006), a proposta do presente trabalho é demonstrar como o jogo eletrônico de ação em *singleplayer* com *design* de espaço em mundo aberto, neste caso *Watch_Dogs* (2014), atua por relações entre humanos e não humanos na construção sociotécnica de significações a respeito da vida social de uma metrópole. Nesse sentido, buscamos a articulação teórica multidisciplinar entre os ramos das ciências sociais, da sociologia urbana e das teorias urbanísticas, bem como dos *game studies* e do campo da comunicação, ancorados, sobretudo, na ideia de construção com base em diferenciações sistêmicas, oriunda da Teoria dos Sistemas Sociais. Para tanto, trabalhamos com três níveis de diferenciação, os quais constroem cidades distintas a partir de observações diversas, quer sejam: a cidade procedural das significações audiovisuais do objeto jogo; a cidade reticular das observações construídas na rede social *Alvanista*; e a cidade residual, persistente à memória dos jogadores quando não mais atualizável pelas vias do jogar. O material recolhido empiricamente, por dezenas de horas de jogo e contato com informantes, consiste em centenas de fotografias, capturas de áudio, estratégias de mapeamento *in-game*, acompanhamento minucioso de postagens na *Alvanista* e entrevistas realizadas à distância, no período de 2013 a 2017. Os resultados de instâncias analíticas diferenciadas no enxergar de um mesmo fenômeno, longe de se constituírem como evidências auto-excludentes por suas dessemelhanças, compõem, outrossim, a multiplicidade das impressões, próprias ao mundo social-histórico e à assunção plena do poder de ação social de objetos até então epistemologicamente improváveis às ciências sociais, a exemplo dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Sistemas sociais. Cidades. Jogos eletrônicos. Representações. Interação homem-máquina.

ABSTRACT

In view of the epistemic problematization about the constitutive elements of society, both from the point of view of Bruno Latour's Actor-Network Theory (2012) and the systemic view of Niklas Luhmann (2006), the proposal of the present work is to demonstrate how the electronic singleplayer action game with space design in open world, in this case *Watch_Dogs* (2014), acts by relations between humans and non-humans in the sociotechnical construction of meanings about the social life of a metropolis. In this sense, we seek a multidisciplinary theoretical articulation between the branches of the social sciences, urban sociology and urbanistic theories, as well as game studies and the communication field, anchored, above all, in the idea of construction based on systemic differentiations, coming from Theory of the Social Systems. For that, we work with three levels of differentiation, which construct distinct cities from diverse observations, whether they are: the procedural city of audiovisual meanings of the object game; the reticular city of the observations built on the social network *Alvanista*; and the residual city, persistent to the memory of the players when not more upgradeable by play pathways. The material empirically collected, for dozens of hours of gameplay and contact with informants, consists of hundreds of photographs, audio captures, game mapping strategy, detailed monitoring of the posts in the *Alvanista* and interviews performed by distance from 2013 to 2017. The results of differentiated analytical instances in the view of the same phenomenon, far from constituting themselves as self-excluding evidences by their dissimilarities, also make up the multiplicity of the impressions, proper to the social-historical world and the full assumption of the power of social action of objects until then epistemologically improbable to the social sciences, like the electronic games.

Keywords: Social systems. Cities. Electronic games. Representations. Human-machine interaction.

RÉSUMÉ

Avant la remise en cause épistémique des éléments constitutifs de la société, tant du point de vue de la Théorie de l'Acteur-Réseau Bruno Latour (2012) et la vue systémique de Niklas Luhmann (2006), le but de cet recherche est de montrer comment le jeu l'action électronique avec singleplayer design ouvert du monde, dans ce cas Watch_Dogs (2014), fonctionne par les relations entre l'homme et non humain dans la construction socio-technique des significations sur la vie sociale d'une métropole. En ce sens, nous cherchons une articulation théorique pluridisciplinaire entre les branches des sciences sociales, sociologie urbaine et les théories d'urbanisme, ainsi que des game studies et sur le terrain de la communication, ancrée principalement dans la d'idée de la construction basée sur les différences systémiques, découlant de la Théorie des Systèmes Sociaux. Par conséquent, nous travaillons avec trois niveaux de différenciation, qui construisent différentes villes de diverses observations, que ce soit: la ville procédurale de significations audiovisuelles de l'objet jeu; la ville réticulaire des observations construit sur le réseau social Alvanista; et la ville résiduelle, la mémoire persistante des joueurs lorsqu'ils ne sont plus mis à niveau par voie de jeu. Le matériel recueilli de manière empirique par des dizaines d'heures de jeu et le contact avec les informateurs, composé de centaines de photos, capture audio, stratégies de cartographie en jeu, un suivi attentif des postes en Alvanista et interviews à distance, dans la période de 2013 à 2017. Les résultats des cas d'analyse différenciés en voir le même phénomène, loin de constituer comme preuve d'auto-exclusion pour leurs dissemblances, constituent, au contraire, la multiplicité des impressions, propre à monde social-historique et la prise en charge complète du pouvoir de la action sociale des objets jusqu'ici peu probable épistémologiquement aux sciences sociales, comme les jeux électroniques.

Mots-clés: Systèmes Sociaux. Villes. Jeux Électroniques. Représentations. Interaction homme-machine.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Mapa da criminalidade em Chicago nos primeiros meses de 2017	148
Figura 2 — Intervalo na hora de trabalho reúne NPCs preocupados	190
Figura 3 — NPCs em protesto em <i>Brandon Docks</i>	192
Figura 4 — Estação de metrô " <i>Parkfield</i> " em péssimas condições	192
Figura 5 — A música promove sociabilidade entre grupo de NPCs	195
Figura 6 — Mendigo negro pede ajuda nas calçadas de <i>Mad Mile</i>	196
Figura 7 — NPC sem-teto descansa embaixo de viaduto	200
Figura 8 — Desacordo e contenda entre NPCs envolvidos em acidente	204
Figura 9 — NPC artista de rua improvisa percussão com baldes	204
Figura 10 — NPC performatiza uma estátua humana	205
Figura 11 — Publicidade de cafeteria feita por NPC <i>outdoor</i> humano negro	206
Figuras 12 e 13 — Artes urbanas criticam o casamento e a simbiose homem-máquina	209
Figura 14 — NPC mendigo cata lixo em lixeira da calçada	209
Figura 15 — Faixa comemorativa de 125 anos do distrito <i>O Loop</i>	215
Figura 16 — Anúncio de apartamentos ecologicamente sustentáveis	216
Figura 17 — Cartaz indica pessoa perdida na cidade procedural	217
Figura 18 — Exemplo de arranha-céu da Chicago procedural	219
Figura 19 — Grupo de NPCs de <i>Os Wards</i> socializa em beco sombrio	223
Figura 20 — NPCs em <i>Os Wards</i> transformam uma quadra de basquete em praça	226
Figura 21 — Mirante em <i>Pawnee</i>	232
Figura 22 — Casal socializa em dança	235

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Excurso metodológico	20
2 SOCIOTÉCNICA	38
2.1 Reagregação	39
2.1.1 Objetos	46
2.1.2 Grupos	49
2.1.3 Ator-Rede	50
2.1.4 Redes, mediadores e intermediários	51
2.2 Controvérsias	54
2.2.1 Habitus	55
2.2.2 O humano plural	56
2.2.3 A réplica de Bourdieu	59
2.2.4 Controvérsias de controvérsias	63
2.3 Sistemas	66
2.3.1 Obstáculos epistemológicos	67
2.3.2 Sistema, entorno e sentido	69
2.3.3 Autopoiese	70
2.3.4 Clausura operativa e acoplamentos estruturais	71
2.3.5 Complexidade e observações de segunda ordem	72
2.3.6 Comunicação	73
2.3.7 Meios de comunicação	76
2.3.7.1 Entretenimento	82
3 CIDADE	87
3.1 Construção	88
3.1.1 Tempo e espaço	95
3.1.2 Consumo	97
3.1.3 Lugares e não-lugares	101
3.2 Crise	103
3.3 Revitalização	108
3.4 Meios	117
3.4.1 Literatura e cidade	121
3.4.1.1 <i>Flâneur</i> urbano	122
3.4.2 Cinema e cidade	127
3.4.3 Tecnologia, informação e cidade	133
3.4.3.1 <i>Flâneur</i> informacional	141
3.5 Chicago	144
4 MÁQUINA	150
4.1 Jogo	150
4.2 Jogo eletrônico	157
4.3 Inteligência Artificial	160
4.3.1 IA nos jogos eletrônicos	163
4.4 Espaços no jogo eletrônico	169
4.5 <i>Watch_Dogs</i>	182

5 CIDADES EM SINGLEPLAYER	189
5.1 Cidade procedural	190
5.1.1 Espaços	190
5.1.2 Interlocuções	236
5.2 Cidade reticular	252
5.3 Cidade residual	267
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	300
REFERÊNCIAS	311
GLOSSÁRIO	322

1 INTRODUÇÃO

*Se os homens definem situações como reais,
elas são reais em suas consequências.*

— William Thomas

Há um prazer inesgotável no ato de jogar que não se deixa observar, catalogar, tipificar, nomear e tornar-se objeto de conjecturas científicas. Entanto, lutamos: jogamos com palavras, conceitos, teorias, métodos, indivíduos e coisas que já foram objetos de tantos outros jogos, processados entre o universo fenomênico do mundo objetivo e tessituras técnicas e sociais, com vistas a alcançar a consentânea definição dos pares e fazer valer uma dada contribuição científica. Simples: não há jogo sem desafio. E o desafio maior deste trabalho é diagnosticar o poder de ação e influência dos jogos eletrônicos na construção de observações coletivas a respeito da cidade, na dupla relação estabelecida entre as formas representacionais da vida urbana presentes no objeto técnico e as práticas/ impressões *individuais* que se desenrolam entre os jogadores brasileiros e a cidade máquina, vivências virtuais que se tornam objeto de relatos, conformando realidade sistêmica em confluência com uma cidade de tipo procedural.

No que está posto acima transitam inúmeros aspectos de complexidade que necessitam de redução. Para começar, não são todos os jogos que perfazem o objeto de interesse deste estudo, mas apenas aqueles de tipo eletrônico. Jogos eletrônicos computacionais, os conhecidos *videogames*, ou apenas *games*, termos que aqui utilizaremos para designar todo jogo que se utilize de meios digitais para o seu funcionamento, são vários. Todos os dias emergem novos gêneros, linguagens, formas de contato e associação provenientes tanto de um sistema capitalístico, que dita as regras de produção deste artefato, quanto dos usos e práticas cotidianas dos jogadores. Portanto, o recorte, até aqui, ainda não está dado, tendo em vista a miríade de títulos já dispostos no mercado. Fechemos ainda mais a lente objetiva de análise: o estudo precisa verificar a influência dos jogos, de tipo eletrônico computacional, com espaço tridimensional navegável, dotado de *design* em mundo aberto, ambientado em uma cidade. Mas não qualquer cidade: um *game* em específico resolveu nominar a cidade na qual se desenvolve o seu enredo com o nome de uma conhecida metrópole do mundo ocidental: Chicago.

"Dois meses são suficientes para visitar Los Santos. Venha para Chicago em 21 de novembro.". Com esse apelo publicitário publicado via *Facebook*, a empresa francesa *Ubisoft*

promovia *Watch_Dogs*, jogo eletrônico lançado mundialmente em 2014, e cujo enredo se passa na cidade de Chicago. A mensagem fazia referência a uma cidade de outro jogo de enorme popularidade entre os fãs de *games* do gênero de ação em mundo aberto, o título *Grand Theft Auto V* (2013), concorrente de vendas do citado *Watch_Dogs*. Los Santos seria, de acordo com o anúncio, suficientemente desfrutável num período de dois meses, oportunizando novas aventuras e apreciações exploratórias por parte dos jogadores no território virtual da cidade de Chicago de *Watch_Dogs*.

O anúncio é convidativo — sedutor, como toda publicidade que se preze —, mas apresenta elementos que evidenciam relações de consumo inusitadas frente ao objeto jogo eletrônico. Para entendermos essas relações convém remontarmos a uma antiga controvérsia, se assim o considerarmos em função dos estudos recentes que privilegiam o âmbito dos jogos de *videogame* pela academia. Trata-se do campo dos *game studies*¹.

Muitas das discussões dos estudos de *games* giram em torno de uma pueril dicotomia, própria ao período de tentativas de conformação epistêmica do campo de conhecimento — confluência entre as humanidades e as tecnologias —, que se voltasse especificamente para o estudo dos jogos de tipo eletrônico como um elemento privilegiado. Teríamos, então, uma espécie de objeto comum que poderia ser abordado sob diferentes prismas, tais como Filosofia, Sociologia, Psicologia, Educação, História, etc. Como todo campo de estudos em período formativo, dúvidas as mais diversas são suscitadas e acompanham o processo de construção de teorizações e determinações de conhecimento acerca de dado objeto. Ocorre que, como enunciamos, o campo *carecia* de um consenso dos estudiosos de *games* a respeito dos rumos epistemológicos que tomariam dali por diante, justo porque o objeto se lhes apresentava como contraditório, complexo e carente de maiores considerações ontológicas. Voltaremos a este ponto brevemente, pois antes de entendermos o objeto de controvérsias por parte dos pesquisadores dos jogos, precisamos vislumbrar aspectos históricos que demonstram que os *videogames* nunca foram a mesma coisa ao longo dos anos.

Os *videogames*, como costumamos conhecê-los, ou seja, como objetos de consumo, mercadorias voltadas para o entretenimento massivo, existem na sociedade desde a década de 60 do século passado. Nascidos de experimentos rudimentares com tecnologias de radar utilizadas em laboratórios de Física ou Engenharia, os jogos eletrônicos representavam, de

¹ Corrente de estudos norte-americana que vem discutindo os *games* enquanto objeto interdisciplinar. Desde a década de 1990, pesquisadores de diferentes áreas das humanidades têm se dedicado a explorar tal objeto nos Estados Unidos e na Europa. No Brasil, as pesquisas começaram a partir de meados da década passada, muitas delas desenvolvidas principalmente pela área de Comunicação, apesar de encontrarmos estudos brasileiros sobre *videogames* em variadas áreas, tais como Educação, Psicologia, História e, enfim, na Sociologia.

início, a transmutação direta da experiência física com jogos de tabuleiro e esportes para telas eletrônicas. Significa dizer que os jogadores assumiam formas nas telas catódicas de antigos monitores de vídeo que lembravam formas humanas, ou assumiam objetos ou funções na tela que se assemelhavam aos seus referentes fora da tela, de forma muito incipiente àquela época. *Tennis for Two* (1958), por exemplo, era um jogo eletrônico de tênis jogado por duas pessoas em que os jogadores não se viam na tela com corpos independentes a se enfrentarem por pontuações, mas como uma função que simulava a existência de um corpo em cada lado da quadra, sendo exitoso na partida quem acertava a bola no tempo correto em que esta chegava em seu lado, através do apertar de um botão. Essa simples demonstração nos coloca diante de algo óbvio, mas igualmente determinante para a concretização, apenas nos dias atuais, das questões que iremos discutir ao longo deste trabalho: determinadas funções e relações de sentido a partir dos *videogames* foram fundamentalmente influenciadas pelos avanços da tecnologia, o que significa dizer que o nosso problema de pesquisa é fruto de uma evolução social, histórica, econômica, cultural e política, conformações determinantes não só da qualidade visual dos *pixels* e *frames* processados por segundo, mas também das formas sociais advindas da vida em sociedade e das relações entre essas formas transcodificadas em código binário nas telas.

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

No princípio, as funções eram os avatares, elementos gráficos rudimentares, formas geométricas, objetos não humanos, naves espaciais, entre outros, e aos poucos tais formas foram sendo antropomorfizadas, passando a se constituir não através de aspectos humanos, mas por nomes. *Pac-Man* (1980) é personagem pioneiro: pensado a partir da fatia de uma pizza sorvida por seu criador, a forma de um círculo amarelo com uma boca em movimento ganhava um nome. Nascia um personagem controlável.

Mas *Pac-Man* povoava um labirinto. Sofria as determinações de uma estrutura rígida; de uma tela fixa repleta de bifurcações e fantasmas em sua perseguição. Porém, o *design* do

labirinto dado por seu criador, a saída lateral que permitia o retorno em lado inverso, alguns itens dispostos pelo caminho e outros recursos de jogabilidade tornavam flexível a vida na tela. Instituíam-se o risco, a sorte e o desafio da sobrevivência a partir daquela estrutura — um espaço dado por linhas divisórias brancas sobre o vácuo, lugar suspenso no espaço; abstração, paisagem binária. O incentivo era matar o Minotauro, transmutado em quatro ou cinco fantasmas coloridos, acumular pontos com tal ação e avançar nos níveis do jogo. Porém, Teseu, ou *Pac-Man*, movido pela astúcia do jogador e seu controle com fio (o fio de Ariadne?) jamais sairia daquele dédalo. E outros avatares de outros jogos que deram origem ao gênero labirinto, também não o fariam. Outros deuses e mitologias viriam, com o passar dos anos, para concretizar o espaço fora da encruzilhada, a imagem de outras paisagens — a simulação² das cidades.

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

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

Voltamos para o início do jogo, ou seja, a questão do consenso entre os pesquisadores do objeto jogo eletrônico frente à natureza ontológica desse mesmo objeto. Se os *games* nascem disformes, a princípio rudimentares e incipientes, carentes de sentido e de significação, depois já não se mostram dessa forma. Se os jogos eletrônicos eram feitos visando a um público-alvo eminentemente infantil, com algumas décadas depois já serão produzidos para atender às demandas de jovens, adolescentes e adultos, tendo de variar nas

² A simulação é um tipo de realidade não-linear, negociável e de construção cognitiva. A respeito da produção de sentidos, característica inerente às chamadas tecnologias virtuais, Pierre Lévy (1993, p. 16) atenta para que "os produtos da técnica moderna, longe de adequarem-se apenas a um uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos."

suas temáticas e propostas narrativas e de jogabilidade. O cerne da discussão se encontrava justamente em como entender o jogo de tipo eletrônico — se a partir de premissas ludológicas ou narratológicas. Guardadas as devidas proporções, o consenso foi estabelecido gradualmente a partir de discussões entre os estudiosos, entendendo-se os *games* como um misto de jogo e narrativa.

O que há de novo nessa relação entre lúdico e narrativo e por que interessa à Sociologia? Para responder a esta questão basta que retornemos à peça publicitária do início do texto, concentrando-nos no verbo "visitar". Termos como viajar, percorrer, conhecer, andar, mas, principalmente, explorar, todos se afiguram como uma espécie de mantra; lema sintomático de um momento ímpar no mercado do entretenimento digital interativo. Mas é preciso ir mais fundo no conceito de exploração para detectarmos o modo como agem os não humanos no jogo, o que implica numa produção espacial da narrativa, e os jogadores quando imersos nessas ambiências.

"Tem como apenas 'andar' (caminhar) nesse game?"³. A dúvida, ou questionamento interessado de um jogador e membro do *site* brasileiro de jogos *Game Vicio* traduz a inquietação que move este trabalho: o fato de que os jogos eletrônicos podem ser fruídos a partir da mera ação de estar ali, no espaço do jogo, e se satisfazer com a ação em si da observação da vida social nas ambiências daquele sistema.

No que diz respeito às competências designadas ao sujeito por parte do tipo de narrativa midiática ao qual se submete, se fílmica ou lúdica, o comunicólogo português Luís Nogueira (2008) apresenta uma importante contribuição quando compara tais narrativas ao nível das formas de ação por elas engendradas, tentando entender a lógica operacional dos dois vetores, sobretudo em operações realizadas para promover a imersão. Para o autor, predomina no sujeito diante do filme a ação contemplativa, enquanto que o jogo dispõe da ação interventiva. Óbvio, mas o verbo "predomina" indica a existência de interstícios entre as competências próprias a cada tipo de formato.

Na concepção de Nogueira (2008) o jogador está mais próximo das figuras do ator, porquanto assume um personagem no jogo, e do autor, dada a partilha da responsabilidade em desdobrar a narrativa, atualizando os dados virtuais contidos nas programações da mídia *game*. Por outro lado, o espectador é identificado por sua capacidade de contemplação, já que a materialidade da narrativa fílmica não necessita da intervenção direta do espectador para ser atualizada na tela. Porém, há momentos em que o jogador intervém e avalia as suas ações no

³ Disponível em: <<http://www.gamevicio.com/temas/116/116313-tem-como-apesar-andar-caminhar-nesse-game/>>. Acesso em: 16 set. 2014.

jogo, ao mesmo tempo em que o espectador de um filme lança os dados, aposta em tais personagens, conjectura sobre possíveis desfechos narrativos. O fato é que as duas modalidades de ação são intercambiáveis, cabendo ao espectador de um filme a intervenção prospectiva em dados momentos, assim como ao jogador de um *game* a ação contemplativa em várias ocasiões.

Em meio aos desafios que nos prendem aos espaços dos jogos, nós, jogadores, deparamo-nos com sequências de narrativas fílmicas que interligam eventos lúdicos durante a jogatina, trechos conhecidos como *cutscenes*⁴. Mas não é só isso: a ação de contemplar o espaço, que vem no escopo do imperativo de exploração, tão enaltecido pelo setor de *marketing* da mercadoria jogo eletrônico, tem se tornado dimensão significativa do agir em si na prática dos jogos das recentes gerações. Esse nível de contemplação, ou observação interessada no próprio momento de intervenção do jogador — na duração pura do *gameplay* —, é o núcleo temático ao redor do qual circundam inúmeras constatações, dando origem a fenômenos inextricavelmente ligados a dimensões socioculturais pouco abordadas por estudos acadêmicos voltados para o universo dos jogos de *videogame*. Em especial, análises que privilegiem a experiência social entre jogador e máquina.

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

Como se não bastasse, tal problema/ constatação traz consigo, inevitavelmente, outras tantas questões, a saber: 1. Simulações de cidades reais têm se tornado cada vez mais o palco das interações entre jogador e jogo no espaço tridimensional navegável de jogos em *singleplayer*⁵; 2. O conceito de *design* de jogos *open world* (mundo aberto) tem sido uma

⁴ *Cutscenes* são cenas de animação incorporadas nos *games* a fim de narrar a história do jogo com técnicas da cinematografia — especialistas da área também costumam chamar tais cenas de *cinematics* —, geralmente sem a possibilidade de intervenção por parte do jogador, excetuando-se os *quick time events*, recurso de intervenção temporariamente disponível durante determinadas *cutscenes*.

⁵ O termo *singleplayer* significa em livre tradução "jogador solitário", modo de jogo em que as partidas são praticadas individualmente contra os obstáculos propostos pelo programa não humano do *game*, também conhecido como "modo história" ou "modo campanha". Muito embora saibamos que se joga sozinho contra a máquina em *singleplayer*, é prática comum entre jogadores a observação da partida por parte de outro indivíduo, com alternância da posse do controlador de jogo entre jogadores e, hoje em dia, temos visto também a emergência do fenômeno dos espectadores virtuais de partidas *singleplayer* em todo o mundo com os recursos de compartilhamento de vídeos de sessões de jogo em tempo real através da internet. Jogar no modo *singleplayer*

constante que permeia variados gêneros, fazendo crer que a experiência de jogo converge cada vez mais para momentos de fruição das paisagens midiáticas em si, ou mesmo em função desse mister de viver o espaço de jogo; 3. O espaço público da cidade em mundo aberto comporta agora um número de NPCs⁶ nunca antes visto na história dos *videogames*, inaugurando possivelmente a expressão da simulação da multidão nas cidades, o que envolve consequências em torno da forma de praticar e perceber o jogo (convivência com não humanos, observação do comportamento e de conversas e formas de interação entre não humanos); 4. Os espaços tridimensionais navegáveis dos *games*, em suas permissões ao ato de estar ali, revitalizam através de simulação um comportamento social característico do século XIX, o ato de flunar, ou seja, caminhar *livremente* pelas ruas em busca justamente da experiência de vivenciar a cidade nas expressões de sua vida social simulada, por meio da prática de *free roaming*; 5. A dinâmica espacial da prática de observação, contemplação e fruição estética da cidade digital se torna objeto de conversações, discussões e expressões públicas na internet, a exemplo do uso da rede social brasileira *Alvanista*, voltada exclusivamente para a cultura dos jogos eletrônicos, em todos os seus aspectos, fazendo convergir e migrar a experiência digital das vivências entre jogador e máquina para agendas de discussão entre jogador e jogadores.

Importante consideração a respeito das questões que aqui apresentamos está contida nos argumentos da pesquisadora brasileira de *game studies* Renata Gomes (2009), quando esta analisa as formas de interação em um *game* do aparelho *Dreamcast*, o jogo eletrônico *Shenmue* (1999), assim o descrevendo:

É notável a tentativa de se desenhar o mundo de *Shenmue* sob o signo de uma vivência análoga à do *estar no mundo* experimentado cotidianamente por nós, no que diz respeito à implementação de um mundo verossímil. Nesta empreitada, os

significa, geralmente, aderir ao mundo não humano do *game* na forma da competição ou da fruição performativa em relação simbiótica com sistemas de inimigos, regras, operações e lógicas do próprio jogo, o qual compensa o jogador com novos níveis, itens, eventos, fazendo com que a história do jogo seja atualizada na tela — por isso o uso da expressão "modo história". O seu contrário, o termo *multiplayer*, ou "multijogador", designa o modo de jogo em que múltiplos indivíduos experienciam o mesmo jogo, prática comum de jogos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), que comportam inúmeros jogadores de todo o mundo. Nesses casos a experiência virtual gira mais em torno da competição, apesar de outras relações sociais se darem em tal fruição.

⁶ A sigla NPC vem de *Non Playable Character*, por livre tradução, "personagem não controlável". Os NPCs são todos os personagens não humanos presentes nos espaços dos jogos, os quais não podem ser assumidos enquanto avatares pelo jogador. NPCs podem figurar nos games tanto em sequências fílmicas de *cutscenes*, quanto através de uma existência *material* nos espaços navegáveis pelo jogador no jogo. Nos jogos em mundo aberto que se passam em cidades, NPCs habitam as ruas em trânsito constante, sempre executando alguma ação e podendo sofrer intervenções por parte do jogador, tais como ser esbarrado pelo avatar em trânsito, ser interpelado em conversações, alvejado por tiros, atropelado, entre outros exemplos, assim como também podem agir influenciando sobre o jogo, reagindo a alguma agressão sofrida, ligando para a polícia, etc., através de recursos programáticos da Inteligência Artificial própria a cada sistema.

designers do jogo criaram um universo em que quase tudo existe como existiria se fosse real: o telefone faz ligações, as máquinas de refrigerante vendem refrigerante, as pessoas nas ruas respondem a indagações, as portas se fecham e se abrem; as pessoas gastam dinheiro, esbarram umas nas outras, moram em suas casas, têm as suas vidas. [...] Em *Shenmue*, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, apenas *estando*. (GOMES, 2009, p. 77).

Ora, *Shenmue* data da geração de 128 *bits*. Trata-se de um bom exemplo, um tanto defasado, dadas as evoluções gráficas alcançadas da década de 1990 para cá, mas sugestivo à autora em seu interesse pela questão do simples estar no mundo do jogo. Desde então, a partir do contato com o artigo de Gomes (2009), questionamo-nos: por que estar no espaço tridimensional navegável de um jogo eletrônico se reduz a fazer absolutamente nada?! Nossa tese advoga justo o contrário: estar simplesmente em dada ambiência virtual, sem se afiliar a quaisquer missões do jogo, é já fazer muitas coisas, principalmente para os jogadores ávidos por observações exploratórias, desbravamento de territórios, pontos, itens escondidos, locais imaginários. "Navegar é preciso", diria o poeta — encontrar aquilo que os emissores ocultos construíram, pois a prática de jogar *videogame* não se restringe mais a ser o melhor nos aspectos agonísticos do jogo. Vai além: quer dominar o código ao percorrê-lo por inteiro.

Aqui nos colocamos no lugar do jogador — não que já não o sejamos desde a década de 80 —, pois *games* são guetos: deles só consegue sair quem domina o código. Ao pesquisador se faz necessário jogar e investigar: incorporar-se ao avatar a fim de entendê-lo no jogo e entender a dinâmica do jogo através de seu modo de existência. Essa é a dimensão que abordaremos através do jogo eletrônico *Watch_Dogs*, a fim de compreendermos como é possível *estar* no jogo e como, por meio dessa simples ação, pode-se observar a construção das observações a respeito da cidade, e, em contrapartida, construí-las coletivamente a partir da vida social que é representada nos espaços procedurais do jogo e ressignificada pelos indivíduos jogadores.

1.1 Excurso metodológico

Como a cidade se constrói através das imagens? O principal objetivo desta tese é identificar como se dá a influência dos jogos eletrônicos na construção das representações sobre cidade, as quais se apresentam nas observações da vida social gerada por mecanismos sistêmicos, o que conforma uma "[...] subjetividade enquanto produzida por instâncias individuais, coletivas e institucionais." (GUATTARI, 1992, p. 11), constituída de forma

sociotécnica, ou seja, por imbricação entre homem e máquina. Fazem parte do *corpus* da pesquisa as respectivas representações visuais, sonoras e textuais que funcionam para performatizar a vida social da metrópole virtual, além das impressões oriundas das cibervivências de tais virtualidades por parte dos jogadores neste mesmo espaço subjetivo. Este trabalho, portanto, consiste em uma tentativa de constatar como o espaço tridimensional navegável de *Watch_Dogs* se serve das suas estruturas e correspondentes prescrições enquanto programa maquínico para compor imagens da cidade real, fazendo sentido por meio de correlações observacionais entre o espaço (e o tempo) da fruição das materialidades midiáticas e a ideia que se faz da cidade real. Para tal intento, investigaremos como a influência da função significativa, elemento característico dos jogos (HUIZINGA, 2010), a partir da interação sociotécnica entre jogador e jogo, conduz à construção do conceito de cidade através da produção de observações subjetivas.

Um significativo número de jogos de ação em mundo aberto tem feito referência a questões socioculturais de grandes cidades contemporâneas. Metrôpoles, em sua grande maioria norte-americanas, recorrentemente referenciadas através de ambientes urbanos, personagens, cenários, detalhes da trama ou mesmo todo o contexto narrativo dos *games*, a exemplo de *Sleeping Dogs* (2012), os títulos da consagrada série *Grand Theft Auto*, como o recente *Grand Theft Auto V* (2013), e o jogo objeto deste estudo, *Watch_Dogs* (2014), sendo estes os mais conhecidos. Nesses jogos, a cidade surge como um personagem principal, e justamente por essa razão é que a presente pesquisa se faz importante, ou seja, por abarcar o esforço de compreensão sociológica da produção de uma imagem da cidade proveniente dos jogos eletrônicos, os quais permitem a estocagem de marcas referentes à vida social de grandes cidades, assim como exercem influência acerca do conhecimento da realidade sobre os indivíduos jogadores, em ocasiões de tempo liberado. A investigação dessas marcas se faz importante por se constituir a partir de observações híbridas de aspectos autorreferenciais à ficcionalidade, próprios ao *game*, e representações heterorreferenciais da realidade real (LUHMANN, 2000; 2006).

A análise das representações da experiência urbana a partir dos espaços virtuais de *Watch_Dogs* mostra-se como uma perspectiva pouco abordada em pesquisas contemporâneas, sobretudo nas ciências sociais. As pesquisas sociais que envolvem formas de comunicação comumente discutem acerca das grandes mídias, ficando os meios de comunicação informáticos de entretenimento interativo aquém das discussões em torno de suas significações. Estranho e igualmente inaceitável, pois os mundos dos *games* têm sido cada vez mais construídos a partir de codificações do mundo da realidade social, fato que compõe

o fenômeno da estetização dos elementos sociais das cidades pelos jogos e, por conseguinte, a construção de concepções da vida social e de imaginário sobre cidades estrangeiras por parte dos jogadores em relações sociotécnicas com máquinas discursivas.

A relevância epistêmica da proposta se dá justo na medida em que busca analisar as representações sociotécnicas da vida social no jogo fruído/ analisado no modo *singleplayer*, ao mesmo tempo em que intenta compreender a produção da(s) singularidade(s) dessa experiência virtual por parte dos demais jogadores, perspectiva analítica diversa de variados estudos que privilegiam a análise da sociabilidade gerada a partir da interação entre grupos e comunidades de jogadores enquanto jogam o mesmo jogo, no espaço compartilhado em rede. Portanto, os elementos presentes no interior dos espaços virtuais dos *games* de ação em mundo aberto, a exemplo de *Watch_Dogs*, demandam tal escopo de análise em função das formas de representação da cidade que estão a surgir através desses artefatos simbólicos.

Como veremos, a leitura socioantropológica sobre os jogos empreendida por Johan Huizinga (2010), problematiza as potencialidades de significação cultural dos artefatos lúdicos, mas ao mesmo tempo defende a evasão da vida cotidiana no momento do jogo. Acreditamos que o recurso a elementos da vida social das cidades funcionam como subsídios de reforço à criação de uma realidade sistêmica no espaço ficcional dos jogos de tipo eletrônico. Considerando o desenvolvimento tecnológico dos sistemas informáticos contemporâneos, dos quais os games perfazem exemplos vivos, dialogamos com as ideias da produção tardia de Manuel Castells (2004), por sua posição no sentido de que as redes têm estruturado novas formas de vida em sociedade, nas quais estaríamos experimentando o que o autor chama de "virtualidade real". Igualmente, a perspectiva de uma desertificação do real propagada por Jean Baudrillard (1999) se afina, de certa forma, com a nossa defesa de que as representações contidas no programa ficcional do *game* podem ser tão reais, ou mais reais, do que a própria realidade. Inclusive as imagens geradas pelos *designers* lidam com uma tensão contínua: podem prescindir de formas reais, mas ao mesmo tempo desejam imitar a realidade, simular, e, portanto, precisam de formas que estão dispostas no mundo da realidade objetiva.

Ao tratar da sociedade de consumidores e das relações mediadas pelas redes sociais, o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2008), sinaliza para concepções de uma sociedade "plugada" ou sociedade "sem fio", em rede, a qual traduz um modo de vida eletrônico, cibervida, de forma que o termo rede estaria gradativamente servindo de substituto ao canônico conceito de sociedade. Pretendemos aqui tensionar ainda mais a teorização interacionista das redes, pesquisando empiricamente as relações sistêmicas que se estabelecem entre as representações presentes nos espaços cibernéticos *puros* do objeto

técnico jogo eletrônico e os indivíduos jogadores que dão vida a tais ciberespaços inertes. Dá-se um processo social de construção subjetiva acerca da cidade através do contato com o programa do jogo eletrônico, tendo em vista que as representações contidas no jogo, e que são o jogo, foram intencionalmente construídas pelos produtores da mercadoria. Estão ali, em todos os elementos do objeto técnico, emissores ocultos; arquitetos e *designers* de cidades como nunca vistos na história dos *videogames*.

A produção simbólica dos *games* só existe e só pode fazer sentido quando retirada do seu estado codificado de inércia computadorizada por meio da ação humana de ligar o *hardware*, que pode ser um console — ou o mesmo computador que serve para mover o mundo do trabalho —, fazer a escolha do programa que rodará na máquina — o jogo em mídia física ou em mídia digital —, e iniciar o ato em si de jogar, ou seja, o completo mergulho e experimentação de imagens, sons, ações e interações, através de um outro *ser*; de outras possibilidades de intervenção no mundo e de uma outra cidade, naquilo que Peter Berger e Thomas Luckmann (2004) atentam enquanto construção social da realidade. Compreender a criação simbólica dos produtores desses jogos — o jogo em si —, é o primeiro caminho metodológico necessário para a investigação das representações da vida social no ciberespaço da cidade procedural. Por trás do conhecimento técnico-científico que operacionaliza o jogo, a rede sistêmica de elementos ali disposta se constitui como ferramenta para o desdobramento da análise e, ao mesmo tempo, como objeto de análise, em que tudo funciona como dado social, à guisa do que Clifford Geertz (2007, p. 228) considera válido com respeito à relação ao trabalho da etnografia contemporânea: "Trata-se de considerar a cognição, emoção, motivação, percepção, imaginação, memória, e outras coisas mais, como sendo, elas próprias, sem quaisquer intermediários, 'coisas sociais'".

Eis aqui a nossa questão mais claramente: como a realidade da vida social da metrópole é representada nos ciberespaços do *game* de ação em mundo aberto *Watch_Dogs*, produto de observações dos desenvolvedores e da lógica do sistema jogo, e como essa cibervida urbana é experienciada pelos jogadores brasileiros, constituindo impressões sociotécnicas a respeito da cidade, produto de observações de observações da cidade? Como veremos adiante, os principais pressupostos teóricos de sustentação desta análise orbitam sob tensionamentos em torno da Teoria do Ator-Rede de Bruno Latour (2012) e da Teoria dos Sistemas de Niklas Luhmann (2006), com ênfase na segunda proposta.

Caso o nosso objeto contemplasse os jogos eletrônicos em seu momento de interação entre dois ou mais indivíduos, situação comum em partidas *multiplayer*, as quais acontecem em um mesmo ambiente físico, como nas antigas locadoras, fliperamas, ou nas mais atuais

lan houses, teríamos a interação social entre jogadores no espaço do jogo como foco de análise. Diversos estudos se concentram nesse mister, principalmente aqueles que se preocupam em analisar as relações sociais que se originam e se estabelecem entre os jogadores num contexto de interação fornecido por cada jogo em particular, privilegiando-se aspectos que nem sempre são determinados pelos elementos não humanos dos jogos. As significações contidas nos jogos *em si* — dos aspectos e características não humanas do programa construídos por intencionalidade de emissores ocultos, tanto na própria linha de programação quanto nos diversos elementos semânticos e códigos de significação que derivam dessas estruturas, os quais são fruídos e experienciados por jogadores potenciais de todo o mundo —, não surgem das interações dos indivíduos constituídos em grupos sociais dispostos num mesmo espaço de jogo, mas tão somente da interação *solitária* entre homem e máquina. Adquirem, outrossim, novos sentidos por meio das relações extrajogo, em comentários de redes sociais, conversas entre amigos e demais produções sociais de significação, as quais não estão circunscritas às ambiências virtuais exploráveis, mas se dão antes, durante e depois do contato humano com os conteúdos da mídia em si, como demonstraremos ao longo do trabalho.

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

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

atualizado durante o jogo.⁷

Fato é que os *games* contemporâneos acomodam cenários estruturados em espaços gráficos dinâmicos, dotados de uma vida própria artificial. No caso das cidades construídas nos *games* há inúmeros elementos visuais, tais como ruas, praças, avenidas, autoestradas; cenários naturais com rios, riachos, mares, ondas, rajadas de vento e chuvas torrenciais, além de pessoas nas ruas que esbarram umas nas outras, deixam cair objetos, espirram, sorriem, choram, ou gritam e vociferam em protestos públicos na cidade. Nem sempre é possível ao jogador observar ou vivenciar tais cenas, e essa simples constatação já perfaz em si um outro elemento representacional da grande metrópole, tanto quanto ruas, pessoas e automóveis: a aleatoriedade de múltiplos estímulos sensoriais e uma enxurrada de acontecimentos no cotidiano da cidade, por vezes localizados em certas áreas da urbe, por vezes não. Por vezes uma cena vista no exato instante de sua duração, e tão logo desfeita como forma fantasmática de um determinado espaço — as prescrições delimitadas pela combinação algorítmica do programa, de repente materializadas enquanto sensação de desorientação, súbita consciência de que alguém estava ali e agora não está mais. Às vezes acontece, coisas da cidade. Muitas vezes é a manipulação de botões do *joystick* — como aqueles que perscrutam diferentes perspectivas visuais da câmera, o que apresenta o espaço da cidade — aquilo que permite aos jogadores navegar através desses espaços e dar-se conta dos elementos que estão ali presentes naquele momento, podendo de repente não mais estar. Em comunhão com o aumento da complexidade das codificações visuais do espaço nesses jogos, percebemos que as relações sociais e a dinâmica do cotidiano do mundo da realidade objetiva também passaram a ser utilizados em forma de codificações, compondo o pano de fundo para o desenrolar da experiência lúdica, determinando vida social e produção de novo tipo de significação de cidades.

Num primeiro nível está a análise da cidade maquínica do jogo e sua significação. A cidade não humana; cidade de síntese, ou sintética; cidade virtual, cibercidade, ou cybercidade, entre outros termos que são geralmente utilizados para designar a natureza específica da cidade discursivizada através de processos matemáticos de programação

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

informática dos *games*, é a camada de representação da vida social da cidade transcodificada por profissionais especialistas à máquina discursiva jogo eletrônico. Ao longo do trabalho, chamaremos a um tal modelo simplesmente pelo termo composto "cidade procedural", dadas as especificidades que lhe são próprias, das quais destacamos: 1. Obviamente, ela não é a cidade da realidade real, imediata, mas imagem de cidade, a exemplo de inúmeras outras, o que não significa dizer que seja destituída da capacidade de produção e reprodução de realidade; 2. Por não ser a cidade, apresenta inevitavelmente elementos sintagmáticos do grande paradigma que é a cidade da realidade real, objetiva, o que implica em sucessão de escolhas do que deverá mostrar-se enquanto caracteres componenciais da cidade em sua virtualidade, e aquilo que não aparecerá, à guisa dos ditos e não ditos, dos dados e dos silêncios discursivos da linguística; 3. A natureza de sua imagem é, portanto, sociotécnica, ou seja, guarda marcas externas da cidade da realidade real, ao mesmo tempo em que ressignifica essas marcas junto com elementos internamente produzidos ao sistema de imagens sintéticas, computacionais — do jogo —, sendo por isso, também, autorreferenciais; 4. Utiliza linguagem de programação procedural; 5. Seu espaço não admite mudanças estruturais, a não ser aquelas já programadas para ocorrerem em função da prática do jogo; 6. Existe em temporalidades fragmentárias (o intervalo entre a iniciação do aplicativo e seu posterior fechamento); 7. Representa nome e forma de alguma cidade real — *off-game* — contemporânea, em escala reduzida; 8. A referência da cidade procedural à cidade *off-game* se dá por elementos de analogia e dessemelhança; 9. Necessita de ação humana interventiva para funcionar; 10. Possibilita a exploração não-linear e ergódica de realidade urbano-virtual através de um avatar; 11. Admite a subversão de normas sociais, com suas respectivas punições procedurais; 12. Dotada de resiliência, aspecto que promove local seguro para aventuras controladas; 13. É redundante, assimilando partes de funcionalidades de motores gráficos e módulos de jogabilidade já desenvolvidos por uma mesma franquia ou por franquias diferentes de jogos de uma mesma empresa desenvolvedora, ou, ainda, de jogos de mesmo gênero de jogabilidade criados por outras empresas; 14. Conduz à previsão, ou pré-imagem, da cidade *off-game* representada em modo procedural por parte dos jogadores; 15. Promove a sua reprodução através de conversas, opiniões e comentários em redes sociais, a exemplo de redes voltadas apenas para a discussão sobre o universo dos jogos eletrônicos computacionais.

No tocante à característica da subversão, a cidade procedural apresenta possibilidades de ação e interação com seus elementos, não previstas ou não aceitas socialmente na cidade da realidade real, tais como a prática subversiva de atos violentos, criminosos, mesmo que essas ações impliquem em retaliação por parte de instituições de policiamento virtuais do

programa, assim como na vida cotidiana. Mas a cota de performatividades virtuais de comportamentos de alteridade não se basta nas ações de violência permitidas, e muitas vezes impostas pelo jogo: ações e disposições corporais subjetivamente incorporadas, consideradas normais na cidade, tais como preferir locais menos escuros e mais movimentados nas ruas, evitar reagir a assaltos, não transitar em locais de tráfego intenso, por conta do perigo de ser atropelado, e, principalmente, caminhar nas ruas da cidade a esmo, sem maiores objetivos, a não ser o de conhecer lugares, pessoas, eventos, paisagens visuais e sonoras, além das reações físicas e comportamentais dos mais variados elementos virtuais presentes no jogo, são também claramente postas como ações de subversão do comportamento socialmente entendido como normal, e que é próprio de qualquer cidade. Porque, ao menos em *Watch_Dogs*, não se morre de fome; trabalhar não é uma opção, a não ser as missões ilegais propostas pelas prescrições da narrativa do programa — mesmo que não haja obrigação de o jogador se filiar a elas; e mais importante: morrer, em qualquer jogo de *videogame*, é sempre uma opção plausível, passível de ocorrência diante de ações que ofereçam esse risco, e condição plenamente reversível.

Ao mesmo tempo em que se busca o realismo, a imitação das estruturas do mundo da realidade real, o jogo enquanto sistema se permite à condição estrutural de não prescindir do caráter de brincadeira; do lugar da ficção, o que é convertido em favor do jogador na forma de uma flexibilização da própria estrutura. Imaginemos um jogo em que só fôssemos agraciados com uma tentativa; uma única oportunidade para vencer os desafios impostos pela máquina (a nossa vida cotidiana?), sem possibilidade de retorno — sem o dispositivo do *continue*⁸. Morrendo, o consumidor dava adeus ao objeto de consumo de uma vez por todas, ou seja, fim de jogo. Essa possibilidade é impensável, tendo em vista que cada jogo possui suas regras, suas prescrições, sua dinâmica e tempo necessário, e muitas frustrações experimentadas, para que o jogador frua o jogo. A intuição no ato de jogar é o que determina a adequação do

⁸ O *continue* é uma opção de retorno continuado e imediato à partida, um dispositivo de escolha ofertado ao jogador pela máquina quando da morte ou do não êxito na execução de ações em tempo hábil, frente a dado evento no jogo. Considerando-se que o avatar do jogador tenha falhado em alguma missão, morrendo ou não, e que essa missão seja determinante para a operacionalização do jogo, a opção de *continue* surgia na tela, geralmente com duas subopções: "yes" ou "no" — sim para acatar a decisão de continuar na partida, ou não, para encerrá-la, desistindo, naquele momento, do jogo. Já nas antigas máquinas de *arcade* e fliperama, compostas por um console de *videogame*, um jogo eletrônico e uma tela catódica, ligados em conjunto, o recurso de *continue* era visual e economicamente inteligível na clássica mensagem "*Continue: insert coins*", ou seja, coloque moedas e continue a jogar. O dispositivo do *continue* perdurou durante muitos anos como recurso comum aos jogos de todos os *videogames*. O advento dos cartões de memória virtual, uma realidade a partir dos consoles de meados da década de 90, presentes, por exemplo, nos aparelhos *Nintendo 64*, *Playstation 1* e *Sega Saturn*, foi preponderante para a decadência do recurso ao *continue*. Os conhecidos *memory cards* serviam para salvar o estado de jogo, ou seja, o progresso adquirido até aquele momento no jogo pelo jogador. Depois de salvos, os jogos podiam ser recarregados a qualquer momento — podia-se fazer *load game* de um estado salvo anteriormente.

jogador ao sistema de jogo, e isso se dá em forma de tentativa e erro; repetições infundáveis do mesmo processo a fim de tecer a curva de aprendizado; compreender empiricamente o que fazer, quais ações tomar, em que momento agir, quantos itens recolher durante a partida para completar uma quantidade suficiente de mantimentos para o enfrentamento de um desafio, geralmente num nível de dificuldade ascendente.

É preciso morrer, e muito, para desfrutar de um *game*, e é como se esse retorno infinito à vida representasse as possibilidades virtuais da trajetória; escapar com vida corresponderia à utilização pelo indivíduo da melhor trajetória de vida. Se morrer, tudo bem: faça novas escolhas e bom jogo. Os órgãos de proteção ao consumidor em todo o mundo, inclusive, agradecem, tendo em vista a quantidade de reclamações que receberiam caso os *games* nos impusessem a morte definitiva, condição que tornaria a mercadoria obsoleta em poucos minutos. E apesar disso, jogadores que gostam de muita dificuldade e competitividade nos jogos até criam regras próprias com respeito ao fator morte no jogo, como é o caso do jogador Ben Abraham⁹.

Pois bem, esse primeiro momento de pesquisa, ou primeiro nível de análise, deve permitir a verificabilidade da constituição da cidade enquanto comunicação, e não há outro caminho para fazê-lo a não ser jogar. Essa condição já despertava nos colegas de curso comentários bem humorados a exemplo de "por que eu não escolhi estudar *videogame*?" ou "muito esperto, você". Jogar e pesquisar — é bom que se discuta um pouco sobre a natureza metodológica dessa relação. À primeira vista, uma inadequação racional entre os dois termos, já que jogar é visto pelo senso comum como proceder a ações não sérias, em tempo liberado, e, sobretudo, ações vinculadas à dimensão da brincadeira. Raciocinando por esse prisma, fazer pesquisa sobre *videogames* seria o equivalente a brincar. Colegas e, não raro, a própria academia olham com desconfiança para trabalhos que se propõem a *eleva*r os *games* a objetos de interesse de estudo nas humanidades.

Ora, jogar é a condição primeira para qualquer estudo sobre jogos eletrônicos. *Games* são como qualquer objeto de significação, ou seja, necessitam de ser analisados pelo que são, através do contato empírico. Livros ou autores, por exemplo, precisam ser pesquisados por aquilo que são: fontes de pensamento codificado em mensagem escrita. É necessário o domínio da língua e a leitura em si desses objetos. Pinturas são estocagens de uma mensagem visual que necessita de tintas e técnicas específicas para fazer-se objeto, e do consequente

⁹ Ben Abraham decidiu tornar a sua morte mais "permanente" nos jogos, experimentando estabelecer para si mesmo no jogo *Far Cry 2* a sua regra particular da morte permanente, no que depois se tornou, inclusive, um *ebook* escrito e produzido por ele. Em *Permanent Death*, Abraham narra e demonstra visualmente, com diversas fotos do jogo, sua forma de jogar, em que, uma vez morto durante a partida, estaria permanentemente eliminado.

olhar analítico capacitado para extrair considerações intelectuais acerca de sua especificidade expressiva. Fotografias também são exemplos de um conteúdo visual, mas que depende de uma série de outros fatores para erigir-se enquanto imagem fixada — desenvolvimento de processos químicos, técnicas visuais de enquadramento, lentes e outros apetrechos, bem como de outro procedimento analítico por parte do pesquisador de imagens fixas.

Assim também acontece com a imagem em movimento, donde lemos de imediato, por substituição, cinema, esquecendo de um meio audiovisual tão presente e tão sintomático de nossa vida social, o *videogame*. Mais uma vez, cada objeto possui sua forma de significação específica. Filmes são feitos para serem vistos, óbvio, pois como afirma Steven Poole (2000, p. 98, tradução nossa, grifos do autor), "no cinema, o mundo é projetado *a* você; em um videogame, você é projetado *no* mundo."¹⁰. Em termos de pesquisas sobre filmes, temas sociais presentes nas obras, etc., geralmente se procede a uma análise da imagem que irá priorizar aspectos da linguagem, discursos das falas, composição de personagens, elementos do cenário e técnicas presentes nas escolhas empreendidas pelo diretor, a exemplo de iluminação, enquadramentos visuais, sonoridades, destaques e outros elementos. Para o analista de filmes não é menos árduo o trabalho de pesquisa: assistir a um filme enquanto espectador não é o mesmo que assistir a um filme como pesquisador, muito embora as competências atribuídas ao espectador possam perfazer interesses de pesquisa variados e se tornar, até mesmo, o foco analítico necessário ao pesquisador. Porém, quando se trata de analisar o conteúdo do filme com vistas a considerar aspectos científicos de dada área, o trabalho do analista depende de muitas pausas, *rewinds*, *zooms*, aumento de volume, diminuição do contraste na tela, reflexões acerca da luz utilizada em dada cena para enfatizar determinado aspecto, o qual está em jogo na análise. Apesar de não haver uma fórmula pronta para analisar esses objetos, tendo em vista a natureza mutante do processo sócio-histórico de crescente presença da digitalização dos meios, geralmente esses são os procedimentos mais comuns. Para analisar as significações de um filme é preciso assisti-lo, experimentá-lo visualmente diante da tela, mesmo que a sua duração se torne exaustiva e sua exibição extremamente repetitiva.

Talvez agora o ato de jogar faça mais sentido, posto colocar-se em posição de vivência imediata do indivíduo pesquisador, na relação carnal de que fala Loic Wacquant (2002) em seu *Corpo e alma*: é preciso entrar no universo cotidiano do objeto. É preciso ser, de certa forma, aquilo de que a pesquisa se nutre. E no caso dos *videogames*, a competência de

¹⁰ Livre tradução: "In the cinema, the world is projected at you; in a videogame, you are projected into the world."

jogador exigida do pesquisador é tão importante quanto a competência de boxeador, exigida de si mesmo por parte de Wacquant, quando diante da realidade de campo do seu estudo etnográfico.

Jogar e pesquisar, realmente, são dois lados de uma mesma moeda. E jogar exige competências específicas do pesquisador — a princípio, estar minimamente familiarizado com comandos, lógicas operacionais, tais como saber se movimentar e operar o botão de câmera no jogo. E depois, decompor — desconstruir o vínculo estreito que o analista possui com o objeto para realmente enxergá-lo além do que percebe na superfície. *Games*, principalmente os contemporâneos, acomodam ambientes estruturados em espaços gráficos criados de modo a simular o olho humano ou uma câmera de filmagem real, a exemplo do que ocorre com o botão de mira nos jogos de ação, em diferentes planos, com diversas opções de visualização, permitindo ao jogador interagir com o máximo de metros quadrados disponíveis na espacialidade estrutural do jogo. Enquanto que um filme já dispõe suas paisagens visuais ordenadas, pré-concebidas pelas opções de um diretor, o jogo não funciona dessa forma.

O comunicólogo Arlindo Machado (2007, p. 182-183, grifo do autor), fornece-nos explicação sucinta e corrobora a nossa explanação sobre a diferença entre os modos de enunciação no cinema, entre outros formatos, e em mídias articuladas através de ciberespaços, como os *videogames*:

De fato, a imagem gerada em computação gráfica já não tem quase nada que ver com aquela forjada através dos meios tradicionais, mesmo quando o resultado visualizado na tela do monitor seja semelhante a uma imagem produzida no quadro de um pintor ou registrada na câmera de um fotógrafo. As formas geradas pelo computador não são o resultado da ação física de um agente enunciador (como no caso da pintura), nem da conexão fotoquímica ou eletrônica de um objeto físico com um suporte de registro (como no caso da imagem técnica: fotografia, cinema, televisão). No universo do computador, o que nós chamamos de 'imagem' são amiúde apenas *matrizes* matemáticas, ou seja, ordens retangulares de números que podem ser transformadas de infinitas maneiras. Colocados em relação a um sistema de coordenadas x , y e z , esses valores numéricos podem ser ampliados, diminuídos, invertidos, comprimidos ou dilatados nos mais variados sentidos, deslocados de posição, girados, somados com outros ou deles deduzidos, tudo através de operações matemáticas. O resultado de todos esses cálculos pode ser visualizado numa tela de monitor, da mesma forma como um conceito abstrato (uma equação, por exemplo) também pode ter uma expressão geométrica visível. Assim, o modelo que o computador guarda em sua memória pode gerar imagens em qualquer posição, de qualquer tamanho, coloridas com quaisquer das cores disponíveis no sistema e

iluminadas com os mais variados efeitos de luz.

O caráter definidor da imagem de síntese, gerada por computador, é justamente essa autonomia que guarda em relação ao referente externo à imagem. Se no cinema, excetuando-se as ficções científicas e obras de animação gráfica, é necessário que exista uma cena montada em ambiente físico, com atores e situações *reais* a serem capturados pela lente da câmera, as imagens das obras ficcionais digitais, a exemplo daquelas próprias aos *videogames*, prescindem da existência concreta de cenas, eventos, situações localizadas no mundo da realidade objetiva e da sua respectiva captação por uma câmera. Não quer isto dizer, contudo, que *videogames* não se valham dessas mesmas situações concretas e de realidades exógenas aos jogos para a construção de suas estruturas lúdicas, e quando dizemos isto estamos aludindo às pesquisas de campo empreendidas por muitas empresas desenvolvedoras e seus profissionais, na ocasião da construção de um jogo que se passe em alguma cidade. Sobre o processo de produção do jogo em tese, o jornal britânico *The Guardian* publicou em junho de 2014 a matéria "De *Watch_dogs* a GTA V, por que 'video games irão remodelar nossas cidades' "¹¹, de autoria de Phil Hoad, a qual é, a esse respeito, esclarecedora:

A equipe de Watch Dogs tentou obter um gancho sobre as milhões de decisões através da aplicação de uma técnica antiga: a viagem de campo. Eles fizeram visitas repetidas para tirar fotos de diferentes bairros e pontos de referência, tais como a torre Willis; eles gravaram o som do ambiente e observaram o comportamento das pessoas. Eles procuraram o turismo não autorizado: além de escoltas policiais dentro de áreas mais esboçadas, eles não conseguiram muita cooperação oficial. Buscando informações fora do distrito privado de Englewood, eles foram vítimas de um caso de identidade trocada. "Estávamos em uma grande van vermelha, e tão logo saímos as pessoas começaram a gritar 'FBI! FBI!' e fugiram", diz o diretor de level-design Sebastien Galarneau.¹² (HOAD, 2014, tradução nossa).

¹¹ Livre tradução: "From Watch Dogs to GTA V, why 'video games are going to reshape our cities' ". Disponível em: <<http://www.theguardian.com/cities/2014/jun/10/watch-dogs-gtav-video-games-reshape-cities-sim-city-will-wright>>. Acesso em: 16 set. 2014.

¹² Livre tradução: "The Watch Dogs team tried to get a handle on those millions of decisions by applying an old-fashioned technique: the field trip. They made repeated visits totake photos of different neighbourhoods and landmarks, such as the Willis tower; they recorded ambient audio and observed people's behaviour. They wanted the unauthorised tour: beyond police escorts into sketchier areas, they didn't enlist much official cooperation. Scouting out the city's deprived Englewood district, they fell victim to a case of mistaken identity. 'We were in a big red van, so as soon as we got out, people starting yelling, 'FBI! FBI!' and running away,' says level-design director Sebastien Galarneau.".

Assim sendo, mesmo que produzidos em laboratório, com recursos de tecnologia de animação computadorizada, *games* por vezes necessitam de matéria-prima proveniente das ruas. Principalmente aqueles que retratam cidades com disposição de *design* em mundo aberto, pois o espaço do jogo, nesses casos, não irá se comportar apenas como cenário, mas como ambiente virtual de navegação e de vinculação à vida social sistêmica, acomodando tempo indeterminado de permanência do jogador nesses espaços. Não só isso: *games* sempre deram prioridade à escalada em direção à autenticidade de suas imagens, assim como o fez o cinema — o chamado realismo, que no caso dos jogos eletrônicos se processa em laboratório, um enorme desafio sempre em construção por parte dos tecnólogos da informática.

Henry Jenkins (2004), dentre outros interesses de estudo, preocupa-se com os processos de convergência midiática, ou seja, a imbricação entre mídias e suas correspondentes problemáticas, e compreende os elementos estruturais dos jogos, dispostos pelo processo de *game design*, como uma arquitetura narrativa, na qual o espaço onde se dão as ações deve ser discutido antes do enredo, aspecto por ele denominado de *environmental storytelling*, a história contada no ambiente de jogo. Já Jesper Juul (2005), destacado pesquisador de *game studies*, também confere menos importância às histórias em si dos jogos, dando maior ênfase à estrutura lúdica com a qual os *games* dialogam, a exemplo do elemento regra, defendendo que o que faz um jogo eletrônico realmente interessante não é a narrativa ficcional que está contida na obra, mas a própria dinâmica do jogar, aproximando-se das conclusões clássicas a respeito do prazer que envolve todo jogo (HUIZINGA, 2010; CAILLOIS, 1990). Ou até mesmo o brasileiro Arthur Bobany (2008), ao tratar da discussão sobre os aspectos artísticos presentes no universo dos *videogames*, defende a experiência interativa nos espaços dos jogos eletrônicos como algo que é mais importante do que suas histórias para os jogadores.

O pesquisador de *game studies* Michael Nitsche (2008), entre outras contribuições ao estudo dos espaços nos *games*, fornece-nos importantes subsídios para pensarmos a relação estabelecida entre jogador e jogo nas ambiências tridimensionais navegáveis. Nitsche (2008) questiona-se de passagem, à guisa das nossas inquietações, sobre como se posiciona o jogador diante dos ambientes de jogo, e, mesmo sem avançar na pesquisa empírica a respeito desses aspectos, afirma:

Jogadores se familiarizam com novos espaços de games e aprendem a dominá-los, aprendem a lê-los e projetam significado neles. O que eles finalmente encontram nesses espaços, então, é um novo e alterado "self". Assim, quando olhamos para o

futuro dos espaços dos videogames, temos de olhar para o jogador. O significado cultural de um espaço de game é instanciado pela atividade localizada do jogador. Um evento não está acontecendo "na web", mas está localizado em um mundo de jogo. Isso se tornou óbvio em títulos online multiplayer, mas também soa verdadeiro em mundos single-player. Espaços de games tornaram-se parte de nossas esferas culturais. Sociedades virtuais podem ter um "lar" em um espaço de videogame [...].¹³ (NITSCHKE, 2008, p. 203, tradução nossa).

A opção, portanto, desse primeiro momento analítico é a de verificar as observações representacionais da vida social no contato com os jogos *em si*, pois as significações primeiras permanecem *submersas* nas superfícies semânticas dos objetos. É com o objeto jogo eletrônico *Watch_Dogs*, encarado como suporte de observações a respeito da vida social na cidade de Chicago, que vamos lidar na primeira parte analítica da pesquisa, e isso pressupõe uma série de considerações a serem levadas em conta, as quais serão devidamente explicadas no decorrer do estudo.

O segundo nível analítico da pesquisa se dá em torno da investigação da produção de observações pelos jogadores, as quais provêm da experiência com o programa enquanto estrutura. Buscamos a ideia da realidade sistêmica da cidade através dos *games*, ou seja, de um território virtual que gera vinculações, significações e identificações entre indivíduos e ciberespaços, entendendo-se a relação entre humanos e não humanos como dotada de simetria (LATOURE, 2012). *Watch_Dogs* é jogo privilegiado nesse mister, por sistematizar vida social em cidade procedural e por permitir aos jogadores vagarem *livremente* por seus espaços, assim como o fazem outros jogos do gênero de ação com *design* em mundo aberto.

Esse será o segundo momento da pesquisa: de posse dos dados que coletamos nas ruas cibernéticas, simbiose entre as formas da cidade real e a substância ficcional autorreferencial que compõe o *game*, poderemos passar para a investigação das relações que esses mundos estabelecem com as subjetividades dos jogadores brasileiros. Como os jogadores vivenciam essas cidades? Como aqueles que não conhecem Chicago relacionam a cidade ficcional com aquela a qual o jogo faz referência? Como a cidade procedural evoca a reflexividade dos jogadores a respeito da vida social de sua própria cidade — dos problemas que enfrenta

¹³ Livre tradução: "Players get familiar with new game spaces and learn to master them, learn to read them, and project meaning into them. What they finally find in these spaces, then, is a new and altered 'self'. So when we look at the future of video game spaces, we have to look at the player. The cultural significance of a game space is instantiated by localized player activity. An event is not happening 'on the web' but is localized in a game world. This has become obvious in multiplayer online titles, but also rings true in single-player worlds. Game spaces have become part of our cultural spheres. Virtual societies can have a 'home' in a video game space [...].".

cotidianamente em ambiente urbano da realidade objetiva? O que significa, em termos de experiência, performatizar comportamentos considerados inadequados, ilegais ou subversivos junto a seres virtuais? O que ficou da cidade na memória (o lugar de estocagem residual)? São algumas das questões que iremos enfrentar.

O interessante é que essa performance na cidade virtual, muito embora seja uma experiência de caráter massivo, tendo em vista a natureza mercadológica do objeto jogo eletrônico, é defendida, ou confessada (BAUMAN, 2008)¹⁴ em redes sociais, com contornos de uma vivência única, individual e autêntica por parte dos jogadores. Grupos de indivíduos fazem questão de manter contato virtual para declarar o que acham do jogo, dos gráficos, das formas visuais, dos sons, dos efeitos, da jogabilidade, das possibilidades de interação com os ambientes, das cenas fílmicas, dos desafios, das dificuldades, das surpresas, das vivências, dos erros e acertos, das falhas do jogo (conhecidas como *bugs*), dos lugares vistos, dos segredos encontrados, de fantasmas e lendas que habitam os lugares, das tentativas de ultrapassar os limites da máquina, conjecturas a respeito da vida social da cidade real que o jogo representa e, até mesmo, perspectivas de visitar ou até morar no local.

Tudo isso resulta de vários elementos estruturais à máquina jogo eletrônico (dimensões espaciais do ambiente virtual de jogo, *design*, determinações temporais, regras, cumprimento de objetivos, forma de visualização do espaço em função das câmeras e enquadramentos de jogo, entre outros), os quais estabelecem, especialmente aqueles que se utilizam de espaços virtuais tridimensionais, regimes de imersão muito mais sofisticados. Gordon Calleja (2011) chama atenção para o fato de que costumamos classificar um título como *Grand Theft Auto IV* como jogo, quando seria mais apropriado considerá-lo enquanto ambiente virtual. E é bem verdade, já que os *games* de mundo aberto congregam vários jogos "no interior" de suas ambiências: há o jogo narrativo (experienciado através das missões principais); as missões secundárias; os jogos casuais das ruas; os jogos disputados *online* em modo *multiplayer*; e todas as opções de jogo do ambiente virtual *game*, abertas à escolha pessoal de cada jogador, no momento em que achar mais oportuno. E em meio a tantas missões, há o jogo das práticas dos espaços virtuais tridimensionais, o simples deambular — inesperados momentos em que os jogadores se abandonam aos estímulos dos espaços das cidades procedurais. Como explica Calleja (2011, p. 8, tradução nossa):

¹⁴ Bauman (2008) diz que vivemos o momento de uma sociedade confessional, dos confessionários eletrônicos portáteis, referindo-se, obviamente, aos mecanismos e tecnologias próprios às redes sociais, os quais configuram comportamento de confissão por parte dos usuários.

Quando um jogador ou jogadores entram na Liberty City de *Grand Theft Auto IV*, eles podem se envolver em jogos preconcebidos que foram codificados no sistema ou eles podem decidir criar seus próprios jogos dentro do playground virtual. As regras dos jogos que eles jogam são assim acolhidas pelo software ou acordadas socialmente (como é o caso nos jogos não digitais). Além disso, jogadores podem escolher interagir de maneiras que não são de todo próprias ao jogo, talvez indo a um passeio panorâmico ou caminhar com seus amigos. Em suma, nem todas as interações com os objetos que chamamos de jogos resultam em atividades próprias ao jogo.¹⁵

É ponto consensual entre estudiosos de *games* (JUUL, 2005; NITSCHKE, 2009; CALLEJA, 2011) que os efeitos imersivos contribuem sobremaneira para o envolvimento do jogador na realidade do jogo. Inclusive, termos como imersão, interatividade e presença são constantemente referenciados como vocábulos de sentido semelhante. Para Nitsche (2009, p. 203), presença é o estado mental experimentado de forma subjetiva, fenômeno resultante de uma imersão do usuário jogador no conteúdo ficcional dos *games*. Já Calleja (2011, p. 21) explica que o senso de presença do jogador depende fundamentalmente da natureza do conteúdo em comunhão com o acervo interpretativo do participante, preferindo o autor o termo "incorporação", segundo ele, uma outra metáfora, tanto quanto imersão ou presença, mas que evita certas conotações problemáticas. Mesmo sem tratar em específico sobre jogos eletrônicos, o alemão Hans Ulrich Gumbrecht (2010), preocupado com as materialidades da comunicação, advoga uma perspectiva pós-hermenêutica criticando a postura epistemológica recorrente das humanidades em procurar sempre extrair sentido dos fenômenos em análise. A tendência à hermenêutica aflora, segundo o autor, a partir da modernidade, quando a invenção cartesiana do *cogito* trará consequências para a forma como pensamos, estabelecendo um paradigma dominante dicotômico que irá separar de uma vez por todas o espiritual (interpretação) do corporal (materialidade), crítica comungada por Latour (1994). Sem abandonar o plano do sentido, Gumbrecht (2010) porá ênfase na ideia de presença, a qual designa um tipo de experiência, de cunho estético, entre humanos e coisas, entendida como ocasião em que dá-se a experiência vivida, porquanto ocorre uma percepção física do objeto material que desencadeia atos de interpretação do mundo vivido — logo, experiência.

¹⁵ Livre tradução: "*When a player or players enter Grand Theft Auto IV's Liberty City, they can engage in prepackaged games that have been coded into the system or they can decide to create their own games within the virtual playground. The rules of the games they play are thus either upheld by the software or agreed upon socially (as is the case with nondigital games). Further, players may choose to interact in ways that are not gamelike at all, perhaps going for a scenic drive or walk with their friends. In short, not all interactions with the objects we call games result in gamelike activities.*"

A partir dos dois níveis analíticos acima expostos é que se pode extrair a hipótese da presença da vida social da cidade na realidade sistêmica do jogo, posto se comportarem como níveis distintos e complementares ao entendimento do fenômeno da vida social a partir do objeto técnico. Gumbrecht (2010, p. 129-130) é simpático a tal metodologia aplicada a fenômenos advindos dos objetos estéticos:

[...] não devemos — não deveríamos — limitar nossa análise da experiência estética ao lado do receptor e dos investimentos mentais (e talvez também físicos) que tal receptor possa fazer. Aparentemente, esses investimentos e seus resultados vão depender, pelo menos em parte, dos objetos de fascínio que começaram por ativá-los e evocá-los. Esta é uma das razões por que, numa descrição geral da experiência estética, é importante lidar com esses objetos — ainda que talvez o ritmo comparativamente mais veloz da sua transformação os faça resistentes à integração numa teoria geral.

No decorrer dos próximos capítulos, trataremos de enfrentar cada problema envolvido na complexidade da pesquisa. **Sociotécnica** é capítulo que desenvolve a discussão teórico-sociológica a respeito do construtivismo sociotécnico. Para uma tal tarefa, recorreremos ao diálogo crítico entre a sociologia das associações de Bruno Latour (2012), na qual o autor defende a importância dos elementos não humanos na determinação das realidades sociais, e a sociologia dos sistemas de Niklas Luhmann (2006), a qual advoga o papel crucial dos sistemas sociais — como, por exemplo, o sistema dos meios de comunicação — na redução da complexidade envolvida nos fenômenos, sobretudo ancorada na ideia da comunicação entre indivíduos e sistemas autônomos como fator redutor e, simultaneamente, disseminador de complexidade. É capítulo de base teórica, alicerce da ideia central da tese.

No terceiro capítulo, **Cidade**, trataremos de contemplar sinteticamente a extensa discussão a respeito da cidade enquanto objeto de estudo sociológico. Para tanto, incorreremos em abordagens históricas sobre o fenômeno, a exemplo de Fernand Braudel (1984); sociais, por autores como Michel Agier (2011), Marc Augé (2007), Zygmunt Bauman (2008; 2009), Walter Benjamin (1987a; 1987b), Jane Jacobs (2003), Jan Gehl (2013) e comunicacionais, através de Vilém Flusser (1983; 2011), Massimo Di Felice (2009), Josep Domènech (2013), Lucrécia Ferrara (2013), entre outros. Consiste em capítulo contido no grande conjunto da teoria sociológica disposta pelo segundo capítulo enquanto matéria-prima heterorreferencial ao conteúdo sistêmico do jogo.

O quarto capítulo destina-se à **Máquina** jogo eletrônico, no que consideramos a discussão a respeito dos jogos como elementos culturais (HUIZINGA, 2010; CAILLOIS, 1990), ao mesmo tempo em que dissertamos sobre os aspectos sociais do lazer (DUMAZEDIER, 1979) e adentramos às reflexões sobre a especificidade da imbricação entre a eletrônica e o lúdico, pela emergência da inteligência artificial (RUSSELL; NORVIG, 2010; HENDERSON, 2007; MILLINGTON; FUNGE, 2009), além das discussões sobre o espaço nos jogos eletrônicos (WOLF, 2002; NITSCHKE, 2008). Trata-se da compreensão acerca dos elementos autorreferenciais próprios ao subsistema dos jogos eletrônicos, ou seja, daquilo que é próprio à máquina.

Cidades em *singleplayer* é capítulo sintético do construto teórico-metodológico da tese na forma de empiria, perfazendo as diferentes observações sociotécnicas da cidade, oriundas do objeto jogo *em si*, das discussões entre jogadores e dos sistemas de consciência dos jogadores individuais, ocasião em que apresentaremos as principais trajetórias empíricas que ora utilizamos para abordar o problema, através das descrições das observações da cidade virtual em sua vida social e investigando as discussões públicas em rede social sobre o *game Watch_Dogs*, bem como as observações individuais de cada jogador, desdobramentos que perfazem a realidade sistêmica das várias cidades oriundas de distintas observações de um mesmo jogo em *singleplayer*. Esperamos, com tudo isso, reduzir a complexidade que envolve o tema da construção sociotécnica da cidade por sua vida social, ao tempo em que, paradoxalmente, logramos ao aumento dessa mesma complexidade, abertos que estão os sistemas sociais a indeterminações e readaptações contínuas.

2 SOCIOTÉCNICA

[...] *o mundo pode vir ao mundo apenas como paradoxo.*
— Niklas Luhmann

A Sociologia, desde a sua instituição, impetrou às diretrizes metodológicas da área uma suposta cláusula pétrea de voltarem-se pesquisas e pesquisadores impreterivelmente para os fatos ditos sociais. Com tal determinação, Émile Durkheim, herdeiro da tradição positivista, fora um dos vencedores do grande jogo da delimitação do campo, propondo hipótese, método e aplicação de perspectiva teórica (DURKHEIM, 1989; 2007; 1999) reconhecidos por seus pares como legítimos à fundação da área, relegando-se, assim, outros importantes estudiosos da época e suas respectivas contribuições para a formação de tal disciplina, a exemplo de Gabriel Tarde, a um quase desconhecimento por parte dos pesquisadores das ciências sociais.

Para o sociólogo francês Bruno Latour (2012), os fatos acima mencionados — a própria constituição da Sociologia —, seriam passíveis de explicação sociológica, dada a dimensão social do envolvimento de inúmeros atores e agências entre as várias associações que culminariam com a delimitação ontológica da ciência social. Sua Teoria do Ator-Rede (TAR) é providencial a esse respeito, despontando como uma das poucas formulações teóricas a enfrentar a incerteza e a complexidade das relações sociais advindas de coisas diversas daquelas com as quais a Sociologia está acostumada, como, por exemplo, os objetos técnicos. Para o autor (LATOURE, 2012, p. 67-68),

[...] a sociologia esteve envolvida desde o início em uma engenharia social. Já no começo houve uma espécie de confusão de atribuições. Decidindo que seu trabalho era definir aquilo de que é feito o mundo social, os sociólogos, em meados do século 19, assumiram as atribuições dos políticos. Se a política é definida [...] como a composição progressiva da vida coletiva, alguns sociólogos, fartos do período revolucionário, encontraram uma maneira de abreviar o lento e doloroso processo de composição, resolvendo determinar por conta própria quais eram as unidades relevantes da sociedade. [...] Atores humanos se viram reduzidos a meros informantes que apenas respondiam às perguntas do sociólogo entronizado como juiz, produzindo assim, supostamente, uma disciplina tão científica quanto a química ou a física. [...] Os antropólogos, ocupando-se de pré-modernos e não tão pressionados a imitar as ciências naturais, foram mais felizes e permitiram que seus atores criassem um mundo bem mais rico. De várias maneiras, a ANT é

simplesmente uma tentativa de dar tanto espaço aos membros da sociedade contemporânea para definirem a si próprios quanto o oferecido pelos etnógrafos.

Latour (1992) já pensava no devir de sua reformulação quando afirmava que depois de anos de progresso, os estudos sociais da ciência estavam imobilizados, engessados, o que, inclusive, não era exclusividade do ramo sociológico, mas de áreas diversas tais como teoria literária, biologia, ciência cognitiva, história cultural, etnologia, etnografia de habilidades, economia moral, interacionismo, teorias de rede, e de cujo fechamento buscavam os pesquisadores escapar desesperadamente — verdadeiro formigueiro caótico, no qual o próprio Latour reconhecia-se formiga entre formigas. O intento do autor era, portanto, reagregar todos os nós desconectados que se formaram durante décadas nas ciências sociais, pensando, pois, o lugar dos não humanos na Sociologia. A construção da realidade, portanto, não seria apenas social, mas sociotécnica.

2.1 Reagregação

A TAR, como daqui por diante a iremos chamar, que aportuguesa a sigla *ANT* (do inglês *Actor Network Theory*), representando o trabalho de formiga ao qual Latour será afeito durante a sua trajetória acadêmica, é teoria que nasce dos estudos de ciência e tecnologia, os *Science Studies*, tendo como expoentes Michel Callon, John Law, Madeleine Akrich, o próprio Bruno Latour, entre outros. Embora se volte originariamente para uma sociologia da ciência, mostra-se como uma vertente teórico-metodológica adequada a estudos da área de Comunicação, mas também, evidentemente, à Sociologia. A questão fundamental a que se dedica Latour com a TAR é a de conferir agência aos não humanos, o que implica em minimizar os aspectos antropocêntricos da Sociologia, e ao mesmo tempo "[...] refundir o sentido do adjetivozinho 'social'." (LATOUR, 2001, p. 97), almejando com isso propor uma "teoria social alternativa" (LATOUR, 2012, p. 8).

Latour (2003) lembra que se definia como construtivista quando iniciou os trabalhos com ciência e tecnologia — laboratórios eram construções. O realismo era o oposto do construtivismo e não havia como associar realidade com construção: ou se acreditava na realidade ou se era construtivista. Ora, como desconsiderar o caráter construtivista do real se é no movimento de construção que uma dada realidade é criada? Latour (2003) coloca que, embora o construtivismo seja conceito confuso, possui em seu cerne promessas epistemológicas, morais e políticas, devendo ser pensado como pedra de salvação para o

debate: "O meu ponto de vista é o de que o construtivismo pode ser a nossa única defesa contra o fundamentalismo definido como uma tendência para negar os caracteres construídos e mediados das entidades cuja existência pública, no entanto, tem de ser discutida." (LATOUR, 2003, p. 2, tradução nossa)¹⁶.

Mas, como dito, de acordo com Latour (2003), o conceito de construção está repleto de equívocos. O primeiro problema consiste em que, todas as vezes em que se fala de construção, imediatamente se subentende que se trata de uma construção "social", ou seja, a construção se dá a partir de elementos sociais. Latour explicita em *Reagregando o social* (2012) que os fundadores das ciências sociais conceberam o social como uma substância, um tipo de material, como a madeira ou o aço, resultado final, quando, outrossim, há dinâmica heterogênea em ação que não é levada em conta. Tomando o termo "construção" como metáfora, Latour demonstra que estão contidos no conceito os construtores, os arquitetos, mas também o concreto cimentício e as formas com que esses elementos se associam para chegar a uma pretensa construção unidimensional final:

Tal é o caminho padrão das ciências sociais e dos estudos culturais para explicarem por que qualquer coisa se mantém: as coisas não se erguem devido à solidez interior daquilo com que pretendem ser construídas, mas porque suas fachadas superficiais são sustentadas pela sólida construção de aço da sociedade. (LATOUR, 2003, p. 3, tradução nossa).¹⁷

Deve-se abandonar, segundo o autor, as concepções de social enquanto material de que as coisas são feitas e de estrutura sólida que sustenta realidades a longo prazo, afinal, "que vem a ser uma sociedade? Que significa a palavra 'social'? Por que se diz que determinadas atividades apresentam uma 'dimensão social'? Como alguém pode demonstrar a presença de 'fatores sociais' operando?" (LATOUR, 2012, p. 19). A sociedade seria um dentre tantos outros agregados sociais, não havendo o que chamar de especificamente "social" ou de "sociedade". Não se tratariam de ciências do social, mas de ciências de associações heterogêneas. Social é, portanto, palavra praticamente banida do dicionário de Latour.

Dessa forma, é nos termos de perdedores do pensamento que Latour (1988b) classifica, no caso da França, a situação daqueles pensadores do passado que quedaram

¹⁶ Livre tradução: "My point is that constructivism might be our only defense against fundamentalism defined as a tendency to deny the constructed and mediated characters of the entities whose public existence have nonetheless to be discussed."

¹⁷ Livre tradução: "Such is the standard way for the social sciences and cultural studies to explain why any thing holds: things do not stand upright because of the inner solidity of what they claim to be built with, but because their superficial façades are propped up by the solid steelwork of society."

esquecidos em função dos vencedores, os estabelecidos, estes balizados pelo projeto de ciência moderna, cartesiana, descontinuada historicamente, no que parece ser uma escada íngreme para o céu da constante evolução do conhecimento. O intuito latouriano não consiste apenas em justificar o seu modo de ver e investigar as coisas do mundo social, mas em denunciar, chamar à *razão*, repensar as práticas, promover o debate e reparar os danos perpetrados nos últimos séculos pela sociologia tradicional, esta nomeada pelo autor com o termo *default*, oriundo do universo computacional e significando o que seria a forma padrão da Sociologia.

Dicotomizar, compartimentar, categorizar são funções modernas próprias aos regimes de ação que separavam absurda e improficuamente cientistas vencedores e perdedores, céu e terra, natureza e cultura, global e local, sujeito e objeto, ficção e realidade, humano e não humano, dentre uma porção de desgastadas polarizações. É nessa pretensa cisão do tempo, nesse conflito entre vencedores e vencidos que se mostram as contradições da modernidade presentes em *Jamais fomos modernos* (LATOUR, 1994).

O filósofo Michel Serres, de acordo com Latour (1988b) é um dos poucos conservadores que clamam contra o programa da ciência moderna, o qual aparta religião, ciência, literatura, mitologia, etc., como campos da produção humana incomunicáveis entre si. Este seria o trabalho do filósofo crítico: separar as crenças e ideologias de um lado e o conhecimento e a ciência do outro. Latour (1988b) toma de empréstimo de Serres a sua concepção e explicação do modo de funcionamento do comentário para demonstrar que não há metalinguagem do comentador sobre a infralinguagem do texto comentado e, mais importante, que não há como precisar o que ou quem promove essa explicação, ou seja, se o texto comentado ou se o comentário, pois essas são instâncias que se intercambiam de forma dialógica e plural, sem ordem de precedência. Latour (1988b) observa ainda como Serres toma o poema *Lucrecius*, que trata de nuvens, fluxos, meteoros, turbulências e caos enquanto poema dotado de conhecimento sobre física, posição desacreditada à sua época, mas posteriormente retomada enquanto objeto de investigações da física em laboratório, ou seja: poesia e literatura podem prover acessos ao mundo objetivo. Objetos, ou até mesmo micro-organismos, podem inscrever-se sobre os fatos:

[...] toda a sociedade francesa do século XIX vem junto se puxamos as bactérias de Pasteur, e torna-se impossível compreender os peptídeos do cérebro sem acoplar a eles uma comunidade científica, instrumentos, práticas, diversos problemas que pouco lembram a matéria cinza e o cálculo. (LATOUR, 1994, p. 9).

Incertezas. Para "[...] encontrar[mos] uma forma de pensar sobre o *social*, o *tecnológico* e o *natural*, todos juntos."¹⁸ (LAW, 2011, p. 4, tradução nossa, grifos do autor), faz-se necessária a assunção do caráter incerto da TAR. Grupos, ações, objetos, fatos nos arremessam para fora das zonas de conforto intelectual, tornando a pesquisa uma tarefa ainda mais complexa pelo mecanismo de autocrítica em constante funcionamento diante das associações. No entanto, de acordo com Latour (2012), o intento torna-se possível apenas através da iniciativa de seguir os atores — e inclusive o autor explica que a etimologia de 'social' aponta para a raiz *seq* ou *sequi*, significando 'seguir', enquanto que '*socius*' designa 'associado'.

Como dito, a pretensão imodesta de Latour em redefinir a ideia de Sociologia vai ganhando forma ao longo de toda a sua produção. Apesar da notável contribuição que oferece para estudos sociológicos da tecnologia, incluindo-se aqui esta tese, é passível de crítica como qualquer perspectiva teórica, o que o faremos adiante em função da própria natureza do nosso objeto de estudo.

Pois bem, é porque somos modernos (LATOUR, 1994) que não conseguimos tecer análises que permitam a continuidade entre a epistemologia, as ciências sociais e as técnicas, posto que a prática dos modernos consiste em manter as coisas separadas, pois, substâncias homogêneas que são, não admitem mistura heterogênea que possa lhes tolher a "pureza" crítica. O sociólogo e filósofo Edgar Morin (2003), preocupado com as consequências da modernidade no âmbito da educação contemporânea e convencido da necessidade de uma reforma do pensamento, reitera a posição de Latour quando afirma que

Há inadequação cada vez mais ampla, profunda e grave entre os saberes separados, fragmentados, compartimentados entre disciplinas, e, por outro lado, realidades ou problemas cada vez mais polidisciplinares, transversais, multidimensionais, transnacionais, globais, planetários. (MORIN, 2003, p. 13).

Morin (2003) denuncia o desenvolvimento disciplinar das ciências como causa da fragmentação indiscriminada do saber, do isolamento de objetos, da decomposição dos elementos e da redução da complexidade dos fenômenos. Não é à toa que a separação secular entre a cultura das humanidades e a cultura científica ainda venha a resvalar no presente em um senso comum acadêmico que considera como sendo mais científicas as ciências exatas e da natureza, em detrimento do pessoal das humanidades, "aqueles seres exóticos que se

¹⁸ Livre tradução: "[...] *to find a way of thinking about the social, the technological, and the natural, all together.*".

ocupam de frivolidades e coisas de menor importância". Para Latour (1988b; 1992; 1994; 1997; 2001; 2003; 2011; 2012), e assim o cremos, a culpa está lá, na modernidade, e não na minha ou na sua instituição de ensino.

A TAR é justo uma composição possível que visa à queda dos muros que separam fatos científicos duros de questões sociais, no que Latour (2012) chama de uma sociologia das traduções. Embora apresente contornos de uma *refundação* da disciplina, Latour (2012) garante não se preocupar em desmentir outras teorias sociais, mas propor alternativa. Se o elemento social que unia pescadores, oceanógrafos e satélites desaparece (ao menos para a teoria) é com outro nome que retorna:

[...] já não é um *a priori* proibido pelas "objeções óbvias" que "coisas não falam", "redes de pesca não têm paixão" e "só os seres humanos têm intenções". O social não está *em lugar nenhum em particular* como uma coisa entre outras coisas, mas pode circular *em qualquer lugar* como um movimento que liga coisas não sociais. [...] o social voltou como associação. (LATOURE, 2012, p. 158, grifos do autor).

Há uma assimetria construída historicamente entre dois extremos, um referente à representação das coisas e outro referente à representação dos humanos¹⁹. A virada depois da

¹⁹ Durkheim em *Sociologia e filosofia* (1994), especificamente no capítulo "Representações individuais e representações coletivas", demonstra a forma como a noção de representação era entendida até aquele momento: como algo que não se conservava por si mesmo. As imagens, quando não estavam mais entre nós, eram tidas como inexistentes, restando apenas sua impressão orgânica. As explicações para a vida psíquica se restringiam a estados atuais de consciência lúcida, e se assim o era, não restava nada. A representação só existiria se o elemento nervoso que lhe dá base estivesse com intensidade e qualidade suficientes para tal, não se podendo falar de outra realidade independente da estrutura físico-orgânica. A crítica de Durkheim, que funcionava como legitimação de um novo campo, foi exatamente essa: a vida mental, na psicologia, dependia como condição *sine qua non* de um corpo. Comprovava-se, portanto, a partir de Durkheim que as representações existiam fora dos estados nervosos, constituindo-se como realidades. As representações coletivas eram exteriores às consciências individuais no sentido de que cada indivíduo contribuía com sua parte para o resultado comum. Fernando Pinheiro Filho (2004) explica que é através de *As formas elementares da vida religiosa* que Durkheim (1989) demonstra a passagem da consciência coletiva para as representações coletivas, com a valorização dos símbolos como primordiais à constituição da realidade social. As coisas sagradas possuem uma autoridade que se impõe às vontades individuais e isso cria estados mentais que se materializam em ideias coletivas. Essas representações coletivas são as sínteses de inúmeros elementos dispersos no social, como expressão do ideal coletivo originado na religião, por exemplo. Já a teoria científica do materialismo histórico obteve, através de Marx, a radicalização do pressuposto de que a base material é a explicação por excelência dos fenômenos sociais. Significa dizer que toda e qualquer dimensão da realidade social, como a religião, a cultura, as artes, seria produto das condições econômicas da sociedade analisada, como denota o autor em *A ideologia alemã* (1976). O caráter simbólico da vida social, portanto o campo da cultura foi uma das questões *ignoradas* pelo materialismo histórico de Marx, nomeadamente a partir da discussão marxiana a respeito da ideologia. Ademais, o conceito de ideologia é um dos que apresentam maior dificuldade de compreensão em razão de distorções, confusões e ambiguidades entre os autores. Reconsiderando a história do conceito, mas ao mesmo tempo preservando as origens da discussão, John Thompson em *Ideologia e cultura moderna* (1995) afirma que a teoria entendeu ideologia apenas como cimento, dominação. Desdobrando na contemporaneidade, os meios de comunicação de massa seriam entendidos como instrumentos para espalhar essa substância cimentícia. O sentido utilizado por Marx é o de ilusão, falsa consciência: ideologia como determinação social da consciência, logo, as formas de consciência como determinadas por uma classe social em específico. Em sua concepção, existe uma assimetria em que as ideias

virada social proposta pelo autor como justificação às suas ideias se dá por uma simetria mais radical que equipara os pares dicotômicos do sujeito e do objeto, como também o faz o sociólogo Niklas Luhmann (2006) em sua Teoria dos Sistemas Sociais, a ser abordada mais adiante, para quem o desenvolvimento da teoria sociológica perpassa uma trajetória que parte de teorias fatoriais — teorias que dão conta de relacionar fenômenos com suas origens e certos traços de causalidade das estruturas e contextos sociais — em direção às teorias sistêmicas, voltadas para a complexidade (LUHMANN, 2005a). Latour (1992) explica que o ponto de vista do objeto enfatiza que o conhecimento não foi feito pelo homem, enquanto que a perspectiva do sujeito denota que o conhecimento é obra do humano. Seu esforço visa pensar os opostos natureza e sociedade não como oposicionais, já que vivemos em uma sociedade que não foi criada nem individualmente, nem coletivamente, assim como a natureza também não foi criação nossa. Ambas, sociedade ou natureza, não servem para explicar as práticas da ciência, mas seriam seus resultados. A condição para a observação do fenômeno está em conciliar, em simultâneo, a ciência em ação e a sociedade em construção. As constatações dos cientistas das associações não podem ser definidas por Latour (1992) como objetos, sujeitos ou uma mistura entre ambos.

Fica claro que para o autor (LATOUR, 2012), a ideia de um fenômeno social é da ordem relacional, do movimento, de como as coisas podem se relacionar em dado momento, o que se dá por completa imprevisibilidade, não possuindo o caráter de coisa que se dá única e exclusivamente em ambiente ou situação compostos apenas por seres humanos. Traduzir associações seria a tarefa do sociólogo que busca entender processos interacionais complexos em situações que envolvem ações humanas e não humanas, de forma empírica, aproximando-se com isso de alguns dos pressupostos das correntes interacionistas. É assim que procedem Bruno Latour e Steve Woolgar (1997) quando assumem como campo um laboratório da Califórnia, procurando observar as associações imprevistas entre cientistas, animais, estruturas moleculares e suas descobertas, com vistas à demonstração de uma lógica social por trás do resultado científico final. O social, portanto, não é aquilo que deve conferir explicação, mas o que deve ser explicado nos termos de uma tradução:

expressam sempre os interesses da classe dominante, ou seja, não se pode nunca deduzir de Marx a "ideologia socialista" ou a "ideologia proletária". De acordo com Stuart Hall (2003), o "problema" da ideologia é saber das formas como as ideias intervêm sobre as massas. Ainda segundo Hall (2003), o método utilizado por Marx para a teoria da ideologia levou em consideração um momento específico do contexto econômico como fonte de ideias e, sobretudo, o foco do debate em torno da produção, esquecendo Marx dos momentos de consumo e de troca. Os críticos modernos rompem com o determinismo econômico sobre a ideologia com trabalhos acerca da linguagem, da psicanálise, etc.

Posso agora declarar com mais precisão o objetivo dessa sociologia de associações: não existe sociedade, não existe domínio social nem existem vínculos sociais, *mas existem traduções entre mediadores que podem gerar associações rastreáveis*. (LATOUR, 2012, p. 160, grifo do autor).

Faz mais sentido, para o autor, uma sociologia de associações do que uma sociologia do social, muito embora Latour (2012, p. 27) preferisse o termo "associologia". Os micróbios de Pasteur, por exemplo, são construções advindas de actantes naturais e materiais que escapam às vontades humanas:

O micróbio é uma entidade viva, química, física, social? Isso ainda é incerto. A natureza é grande o suficiente para acomodar invisíveis micróbios poderosos? Aprenderemos com os experimentos de Pasteur. O Segundo Império e a Terceira República são capazes de absorver ou de serem redefinidos por novos laços sociais que adicionarão a multidão de micróbios às relações sociais normais? Estamos aprendendo com os laboratórios de Pasteur.²⁰ (LATOUR, 1992, p. 14, tradução nossa).

Latour explica que quando alguém diz "esta é uma construção" está contida implicitamente na frase a constatação de que aquilo que se mostra como construção foi antes construído por alguma agência, como exemplifica:

[...] as histórias de arquitetos sobre suas próprias realizações estão cheias de pequenas palavras para explicar como eles são "levados a" uma solução, "forçados" por outros edifícios, "limitados" por outros interesses, "guiados pela lógica interna do material", "forçados a obedecer" à necessidade do lugar, "influenciados" pelas escolhas de seus colegas, "sustentados" pelo estado da arte, e assim por diante.²¹ (LATOUR, 2003, p. 5, tradução nossa).

Na Teoria Ator-Rede a agência é descentrada: circula entre agentes, coisas, actantes, como demonstra ironicamente Latour ao explicar a sua inserção no campo: "Quando havia alguma visita no laboratório, indicavam meu escritório: 'Aqui está nosso cromatógrafo de alta

²⁰ Livre tradução: "*Is the microbe a living entity, a chemical one, a physical one, a social one? This is still uncertain. Is nature large enough to accommodate invisible powerful microbes? We will learn it from Pasteur's experiments. Is the Second Empire and the Third Republic, able to absorb or be redefined by new social links that will add the multitude of microbes to the normal social relations? We are learning it from Pasteur's laboratories.*".

²¹ Livre tradução: "[...] *architects' stories of their own achievements are full of little words to explain how they are 'led to' a solution, 'constrained' by other buildings, 'limited' by other interests, 'guided by the inner logic of the material', 'forced to obey' the necessity of the place, 'influenced' by the choices of their colleagues, 'held up' by the state of the art, and so on.*".

pressão, aqui nosso filósofo residente, lá, nosso espectômetro de massa'." (LATOUR; WOOLGAR, 1997, p. 17). O fazer não está concentrado apenas no sujeito e é por isso que falham os analistas sociais quando já sabem, por antecipação, quem são os atores e aquilo que os leva a agir (LATOUR, 2012, p. 90). Há incerteza quanto à construção, dúvida em relação ao que será atualizado das virtualidades constantes aos objetos e materiais. Mais ainda: falhar é também função inerente aos materiais (LATOUR, 2003, p. 6). Para os construtivistas, os materiais estão ali para exercer força, ser o suporte das ou gerar resistência às agências humanas.

Como sanar o problema? Os procedimentos latourianos são esses: excluir o termo "social", rever as formas de agência e trazer a dúvida para o fazer, já que os não humanos também agem ao fazer fazer. Para o autor, quando não cumprimos com tais premissas, trapaceamos, mentimos e distorcemos as explicações migrando da prática para a sobreposição teórica. A realidade construída é construída ou é real? A resposta de Latour é simples: ambas as coisas. É profunda ilusão supor que se constrói um mundo próprio. Na teoria, sim, mas na prática é deveras impossível.

Novos atores são agora membros da sociedade. Jogos eletrônicos baseados em cidades contemporâneas seriam, dentro dos parâmetros da TAR, tão dotados de agência em definir um modelo urbano ou imaginário coletivo de cidades quanto arquitetos e urbanistas. Seus desdobramentos guardam especificidades, é bem verdade, mas chegaremos a esse ponto quando discutirmos as características dos jogos em modo *singleplayer* com *design* em mundo aberto. Por enquanto, caminhemos.

2.1.1 Objetos

Latour (2012) utiliza a metáfora de um supermercado de sociologia do social para mostrar que lá encontraríamos um setor especializado em "vínculos sociais", enquanto que no supermercado imaginado pela TAR tomamos as muitas modificações feitas no lugar de exibição dos produtos — as ações de embalar, etiquetar. Essas alterações revelam as novas combinações e outros caminhos, no que o autor chamará de rede (LATOUR, 2012, p. 99).

Social para a TAR é tipo de associação temporária, apesar do autor admitir que "[...] devem existir vínculos duráveis [...]." (LATOUR, 2012, p. 101). É através de sociedades não humanas, como as sociedades de formigas, macacos e outros animais, que se pode denotar o social a partir da confluência de interações reticulares.

A TAR admite que os objetos, atores e entidades que são, foram apartados do reconhecimento de existência coletiva pela Sociologia, devendo ser tomados, pelo contrário, como participantes do processo de ação. Os objetos surgem na TAR como atores completos, que explicam os poderes da sociedade, as assimetrias. Durkheim em *As regras do método sociológico* (2007) afirma que os objetos existem, mas não podem ter qualquer pensamento social dedicado a eles, já que, por si mesmos, esses objetos não liberam nenhuma energia social, de acordo com o pensamento durkheimiano. Latour replica:

[...] *qualquer coisa* que modifique uma situação fazendo diferença é um ator — ou, caso ainda não tenha figuração, um actante. Portanto, nossas perguntas em relação a um agente são simplesmente estas: ele faz diferença no curso da ação de outro agente ou não? Haverá alguma prova mediante a qual possamos detectar essa diferença? (LATOURE, 2012, p. 108, grifo do autor).

Objetos como um martelo ou uma roupa fazem toda a diferença na hora de pregar um prego ou andar na rua. Basta tentar pregar o mesmo prego com um pedaço de madeira e observar a dificuldade com que a ação é desempenhada, mobilizando-se outros atores, como o vizinho que sabemos que guarda centenas de ferramentas, fazendo com que a ação se desenrole em potencialidades até então imprevistas. Os objetos fazem com que façamos coisas: são participantes legítimos.

No entanto, o autor atenta para o fato de que não devemos entender que a simples participação dos objetos possam determinar causalmente a ação. Ainda de posse do exemplo do martelo, suponhamos a dolorosa e costumeira imperícia própria àqueles que não são dados aos trabalhos manuais, de tentar bater o prego e acertar em cheio o dedo. A dor e as providências para saná-la suprimirão de imediato a ação de bater o prego naquele momento. "Além de 'determinar' e servir de 'pano de fundo' para a ação humana, as coisas precisam autorizar, permitir, conceder, estimular, ensejar, sugerir, influenciar, interromper, possibilitar, proibir etc." (LATOURE, 2012, p. 109).

O social reúne vários tipos de atores. Há várias forças aglomeradas naquilo que parece ser uma relação de classe, ou uma divisão de trabalho, e apenas a microanálise dos processos pode empreender a apropriação das múltiplas agências. Por isso, Latour prefere o coletivo, as entidades que não foram reunidas, repetindo que a teoria deve ser entendida como "[...] uma sociologia do objeto a serviço de humanos voltados para o objeto [...]" (LATOURE, 2012, p. 111). Aquilo que dá continuidade à ação nem está nas conexões humanas nem nas conexões

entre objetos, mas no ir e vir entre ambas. Ou seja, o que dá continuidade às ações não se dá por conexões entre humanos/ humanos ou objetos/ objetos, mas na relação entre eles.

Sobretudo, a intenção de Latour é deixar bem claro que a simetria não admite a relação entre objetos e sujeitos a partir da conjunção aditiva *e*, mas através de um *nem*, ou seja, ao invés de imbricação entre as categorias, Latour pensa na dissolução entre elas:

Não se pode falar num caso empírico quando a existência de *dois* agregados coerentes e homogêneos, por exemplo tecnologia "e" sociedade, façam algum sentido. A ANT não é — repito: não é — a criação de uma absurda "simetria entre humanos e não humanos". Obter simetria, para nós, significa *não* impor *a priori* uma *assimetria* espúria entre ação humana intencional e mundo material de relações causais. (LATOURE, 2012, p. 114, grifos do autor).

Os objetos são admissíveis enquanto partícipes das ações para a TAR quando ingressam em relatos envolvendo também humanos, mas se não deixam traços, informações, ou efeitos em quaisquer agentes, então os objetos deixam de ser atores. O autor reconhece que os objetos são exímios transmissores de efeitos em silêncio (pensa aqui em muro já construído ou questionário impresso em arquivos). Essa é a natureza dos laços entre objetos e humanos que faz com que passem de intermediários para mediadores. "Eis por que alguns truques precisam ser inventados para *forçá-los a falar*, ou seja, apresentar descrições de si mesmos, produzir *roteiros* daquilo que induzem outros — humanos ou não humanos — a fazer." (LATOURE, 2012, p. 119, grifos do autor).

Percebemos claramente que Latour (2012) trata os objetos como actantes apenas no momento da interação *física* entre eles, ou em *tempo real*. Far-se-ia necessária a reflexão acerca da noção latouriana de ação, o que não se constitui como objetivo desta tese, mas salientamos que essa noção carece de alargamento conceitual em função de determinados actantes e suas respectivas relações não enquadradas, ou não contempladas pela TAR. Pretendemos, assim, expandir o pressuposto da teoria com a tese de que os objetos agem, inclusive, quando *não* estão em ação, recorrendo para isso, como veremos à frente, às contribuições da Teoria dos Sistemas de Niklas Luhmann. Esses mesmos objetos que se dão a ver no íterim da ação continuam a fazer coisas para além do momento interacional, e até mesmo antes, podendo, inclusive, a qualquer momento, tornarem a ser postos em ação. Pensemos num fato óbvio: mesmo antes de ser lançado, um jogo mobiliza inúmeras relações, além de que depois de ser fruído muitas das imagens e relações produzidas pelo objeto e pelas associações geradas entre jogadores permanecem residualmente às consciências. A interação

com um jogo da mesma franquia, a exemplo de *Watch_Dogs 2*, sequência do jogo em análise neste trabalho, será determinada pela experiência passada com o objeto. Nesse exemplo trivial, o fato de um jogador comprar ou não comprar o próximo jogo pode ser ação atribuída, parcialmente, ao jogo já jogado, às experiências pretéritas, às prescrições e ações empreendidas na cidade já visitada. O objeto age sobre o jogador sem que para isto seja necessário um contexto interacional fisicamente observável com o primeiro.

2.1.2 Grupos

Latour (2012) afirma que a relação com grupos é processo em constante mutação e movimento. Enquanto que os teóricos sociais já definem de saída o grupo com o qual vão empreender uma pesquisa, através da TAR pode-se perceber como os atores podem fazer parte de um ou mais grupos, sendo preferível o nível micro ao macro. Não cabe ao sociólogo decidir pelo ator o que compõe o mundo em que ele vive, mas deixá-lo que viva seu mundo e trace suas conexões sociais. Só depois é que entra o analista para rastrear os caminhos do ator e pedir-lhe explicação sobre suas relações.

Os agregados sociais, não compostos por ligações humanas, não devem, portanto, serem definidos de antemão, posto que se criam e recriam de forma performativa, através de modos de funcionamento que definem sua existência. A esse respeito, o critério de reflexividade soa a Latour como uma falácia: " 'Reflexividade' é um termo enganoso que tem um significado interessante quando aplicado a atores e objetos, mas deletério quando tomado como virtude epistemológica para proteger o sociólogo de uma quebra de objetividade." (LATOUR, 2012, p. 57).

A TAR se ocupa de explicar a estabilidade, por isso é tão importante a ênfase dada aos meios que mantêm os grupos. Para a tradição sociológica, a sociedade sempre esteve conosco, mas para a TAR os laços sociais são produto de relação entre meios. Percebemos a pertinência da preocupação de Latour com as influências dos meios sobre a formação de grupos, mas nada impede que pensemos que essa relação é dupla: o "social" está lá, de alguma forma, com alguns miligramas de substância, intercambiando propriedades com as mediações técnicas.

2.1.3 Ator-Rede

A ação só pode ser entendida se vista como liga, nó, um aglomerado de múltiplas funções que é designado por Latour (2012) pela expressão ator-rede, sintetizada na ideia de que nunca estamos sós ao agir. A pergunta a ser feita é: quem ou o quê age quando estamos em ação? O termo "ator" na expressão não significa aquele de "onde" parte uma ação, e sim algo que é levado a agir por inúmeros outros. A palavra ator diz do deslocamento da ação. A ação é deslocada porque é distribuída, é influenciada, é traída, vai para todos os lugares e vem de todos os cantos. Se um ator é "ator-rede" é porque o ator representa a maior fonte de incerteza em relação à gênese da ação. O ato não parte dele, posto ser ele uma entre tantas peças que (de)formam a ação.

O ator-rede é aquilo que fazem dele. Nesse jogo de "fazer fazer", causa e efeito é relação descartada, tendo em vista que a situação da ação evoca possíveis não estabelecidos na intencionalidade daquele que age:

Os sociólogos são às vezes acusados de tratar os atores como títeres manipulados por forças sociais. Mas ao que parece os titereiros, como os sopranos, alimentam ideias bem diferentes sobre *aquilo* que induz seus bonecos a *fazer* coisas. Embora as marionetes constituam, na aparência, o exemplo mais cabal de causalidade direta — apenas obedecem aos cordões —, os titereiros raramente se comportam como se as controlassem completamente. Dizem frases engraçadas como "os bonecos nos sugerem coisas que nunca pensamos ser possíveis". Quando uma força manipula outra, isso não significa que seja uma causa a gerar efeitos; pode ser também a ocasião para outras coisas começarem a agir. (LATOUR, 2012, p. 93, grifos do autor).

Instaura-se a incerteza na ação, pois não se trata mais de localizar no manipulador ou no manipulado, na estrutura ou na agência, no indivíduo ou na sociedade as causas explicativas de suas ações, mas no conjunto de fatores possíveis, em forma de potencialidades passíveis de atualização, que compreendem tanto as propriedades de tais pólos dicotômicos quanto aquilo de que é constituído o percurso de travessia entre eles. Pensemos no ator-rede através da metáfora de uma sinapse nervosa, uma zona ativa de contato entre terminações nervosas que podem se dar agora, depois não mais, ou continuarem indefinidamente, involuntariamente, transmitindo elementos produzidos naquele instante.

2.1.4 Redes, mediadores e intermediários

Latour e Woolgar iniciam *A vida de laboratório* (1997) com trecho de diário de campo em que descrevem, narrando, os acontecimentos em um laboratório de química. Brincadeiras, argumentos, tentativas científicas, algumas frustradas, e resmas de laudas de dados por sobre artigos traduzem o ambiente de realização de uma etnografia que coloca em cheque os conceitos de campo e laboratório. É nesse espaço *a priori* pensado como sisudo, sério e *científico* que Latour observa a produção da ciência considerando a formação de redes imprevistas entre os participantes ali instalados. Surpreso, o sociólogo ressalta o fato de que em dado momento sobressaía-se no laboratório o assunto do dinheiro, sobre custos de experiências, despesas, ao ponto em que lhe parecia estar tratando com a bolsa de valores e com executivos, jamais com cientistas. Em pouco tempo, essas impressões eram, repentinamente, reformuladas:

Percebi que estava lidando com jovens executivos dinâmicos. Falou-se de estratégia, de formas de auxílio, de pontos de passagem obrigatórios, de investir em lugares, de ordenar ideias, de arruinar reputações, de liquidar adversários, de guerrilhas. Achei que tinha aterrissado no meio de uma reunião de Estado-maior. Falou-se de controle, de vigilância, de teste, de contaminação, de traição, de inteligência com relação ao inimigo. Achei que estava tratando com algum dispositivo policial. Falaram de viradas radicais, de revoluções, de transformações rápidas, de minas e de explosão. Achei que estava em meio a conspiradores. De súbito, eles se transformaram em vítimas. Só falavam de alguém que os havia roubado, que havia desviado seus recursos, que os expropriara, que os explorava. (LATOUR; WOOLGAR, 1997, p. 14).

Toda uma gama de estudos sociológicos poderia ser aqui mobilizada para dar conta das relações em processamento no laboratório, mas o interesse latouriano no estudo da produção sociotécnica do objeto científico procura a conexão reticular entre o conteúdo científico e o contexto social, sendo confessadamente empiricista e avesso ao uso exclusivo de métodos e procedimentos dos historiadores sociais das ciências "[...] que chegam atrasados." (LATOUR; WOOLGAR, 1997, p. 21). Do contrário, considera que está-se fazendo uma sociologia dos cientistas, não das ciências. As organizações não necessitam, de acordo com Latour (2012, p. 26), de estar inseridas em amplos contextos sociais porque elas próprias já comportam a rede de negócios em que está inserida.

Os etnometodólogos, por exemplo, defendem o uso do conteúdo técnico local dos praticantes para explicar o próprio mundo deles, negando a relevância das explicações sociais dessas práticas. Para a Teoria Ator-Rede, a ciência social, longe de ser a solução miraculosa para todos os problemas, é incluída enquanto parte do problema: o conteúdo da ciência e da sociedade é substituído pelas redes de associações. São as redes o foco de análise, não os conteúdos. Em sua irônica crítica, Latour (1992) aponta que as escolas mais conhecidas não conseguiram agregar de forma contínua os conteúdos da ciência às preocupações da Sociologia. Ele explica que para os colegas mais incautos, a teoria parece servir para tudo e tornar tudo possível.

Um radical é alguém que afirma que o conhecimento científico é inteiramente construído 'fora de' relações sociais; um progressista é alguém que diria que é 'parcialmente' construído fora de relações sociais, mas que a natureza de alguma forma 'escapa' no final. No outro lado dessa luta, um reacionário é alguém que afirmaria que a ciência se torna realmente científica apenas quando finalmente perde qualquer vestígio de construção social; enquanto um conservador diria que, embora a ciência escape da sociedade, ainda existem fatores da sociedade que 'penetram' e influenciam seu desenvolvimento.²² (LATOUR, 1992, p. 5, tradução nossa).

Apesar de Latour defender que a rede é tecida por um bom relato, sendo as redes de atores confeccionadas quando o escritor consegue elaborar uma série de relações, um conceito e não uma coisa — meio, ferramenta que ajuda a descrever algo —, acreditamos, todavia, que algumas condições para a formação da rede são influenciadas por fatores externos àquilo que se está relatando, e isso quem nos diz é o próprio objeto. O projeto da TAR, ao mesmo tempo em que denuncia os hermetismos das tradições da 'sociologia do social', mostra-se igualmente hermético em muitos de seus pressupostos e princípios, atendendo a determinados casos que envolvem objetos e coisas não humanas e rechaçando, tal qual a sociologia que tanto critica, os desvios como não dignos de figurarem à TAR. Um bom exemplo dessas determinações absolutas é a diferenciação entre mediadores e intermediários:

Em palavras mais simples: um bom relato ANT é uma narrativa, uma descrição ou uma proposição na qual todos os atores fazem alguma coisa e não ficam apenas

²² Livre tradução: "A radical is someone who claims that scientific knowledge is entirely constructed 'out of' social relations; a progressist is someone who would say that it is 'partially' constructed out of social relations but that nature somehow 'leaks in' at the end. At the other side of this tug-if-war, a reactionary is someone who would claim science becomes really scientific only when it finally sheds any trace of social construction; while a conservative would say that although science escapes from society there are still factors from society that 'leak in' and influence its development.".

observando. Em vez de simplesmente transportar efeitos sem transformá-los, cada um dos pontos no texto pode se tornar uma encruzilhada, um evento ou a origem de uma nova translação. Tão logo sejam tratados, não como intermediários, mas como mediadores, os atores tornam visível ao leitor o movimento do social. [...] O texto, em nossa definição de ciência social, versa portanto sobre quantos atores o escritor consegue encarar como mediadores e sobre até que ponto logra realizar o social. (LATOUR, 2012, p. 189).

A rede não é um objeto externo, como um telefone, ou rodovia que interconecta. A rede é indicador da qualidade de um texto, como afirma ainda o autor:

[...] a rede não é aquilo que está representado no texto, mas aquilo que prepara o texto para substituir os atores como mediadores. A consequência é que podemos elaborar um relato ator-rede de tópicos que de maneira alguma têm a forma de uma rede — uma sinfonia, um código de leis, uma pedra da lua, uma gravura. Por outro lado, é possível escrever sobre redes técnicas — televisão, e-mails, satélites, equipes de vendas — sem em parte alguma oferecer um relato ator-rede. (LATOUR, 2012, p. 192).

Como, então, considerarmos a existência sociotécnica de uma rede senão como reflexo de uma competência retórica do pesquisador? Será que a forma *errada* de relatar a ocorrência comprovadamente real de uma rede põe por terra o fenômeno ali existente? Cremos que a realidade de uma rede não seja privilégio, nem esteja subordinada aos maus escritores: a rede prevalece e continuará invisível para a TAR em função da *incompetência* dos pesquisadores em relatá-la da forma correta. O contrário, os floreios e manobras constituindo redes onde não as há, também desponta, ao nosso ver, como grave efeito colateral.

Um dos problemas de fundamental importância para a formação de redes reside para Latour (2012, p. 64) na distinção da natureza dos meios de articulação do social enquanto intermediários ou mediadores. O intermediário é o meio que transporta significado sem, no entanto, promover alteração, de forma que a informação que entra já define o que deverá sair. O mediador é o oposto: aquilo que entra nunca define o que sai. Nas palavras do autor,

Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam. [...] Um computador em perfeito funcionamento é ótimo exemplo de um intermediário complicado, enquanto uma conversa banal pode se transformar numa cadeia terrivelmente complexa de mediadores onde paixões, opiniões e atitudes se bifurcam a cada instante. No entanto, quando quebra, o computador se torna um mediador pavorosamente

complexo, ao passo que uma sofisticada discussão em uma mesa redonda em um encontro acadêmico às vezes se transforma num intermediário totalmente previsível e monótono, repetindo uma decisão tomada em outra parte. (LATOUR, 2012, p. 65-66).

Fica nítida a condição incerta de existência das entidades como intermediários ou mediadores, tendo em vista que essas condições não são fixas, estáveis *a priori*, mas tomadas em fluxo e de acordo com o momento interacional, necessitando-se de enfatizar as materialidades que produzem aspectos diferenciados.

2.2 Controvérsias

"Como nos orientamos para agir?" é uma antiga questão de grande interesse para a Sociologia que ainda estimula concepções teóricas e debates metodológicos e epistêmicos. À própria Teoria Ator-Rede é seminal o problema da agência, alicerce das muitas controvérsias engendradas pela sociologia clássica. Latour (2012, p. 41), como acompanhamos, é categórico em sua posição a respeito da natureza das ações: " 'Somos levados a fazer coisas por intermédios de outras agências sobre as quais não exercemos nenhum controle e que parecem absolutamente óbvias, costumeiras' ". Mas, e a 'sociologia do social'? Como concebe as ações sociais?

Na contemporaneidade, Pierre Bourdieu é um dos principais autores que atualizam as discussões da sociologia da ação social, revisitando os clássicos, tais como Karl Marx, Max Weber e Émile Durkheim, porém construindo sua forma particular de pensamento. O debate em torno da ação social requer em pauta a moderna dicotomia entre os eixos do indivíduo e da sociedade, do subjetivo e do objetivo, tensão experimentada na teoria de Bourdieu, na qual a própria feitura do seu trabalho se perfaz em uma dinâmica de luta para não resvalar nem ao pólo subjetivo, nem ao objetivo. Diante das estruturas estruturadas que se predispõem a ser estruturantes (BOURDIEU, 2009), a teoria de Bourdieu enfatiza o debate e a reflexão acerca das disposições inerentes aos campos de atuação dos indivíduos na vida social.

Mesmo entre os entusiastas do estruturalismo construtivista bourdieusiano, há dissenso quanto à natureza da ação. Bernard Lahire (2002), por exemplo, propõe a perspectiva da pluralidade de ação do indivíduo, demonstrando os limites da concepção bourdieusiana no que parece ser uma tímida aproximação com a sociologia das associações de Latour. Diante de tais controvérsias, pedimos permissão ao leitor para realizarmos uma breve digressão em

prol da demonstração de como, entre os próprios sociólogos contemporâneos, processa-se o desacordo para com os preceitos doutrinários da Sociologia. Vejamos.

2.2.1 Habitus

É sabido para a Sociologia mais tradicional que desde o nascimento todo ser humano já começa a interiorizar as estruturas sociais. A observação do mundo social dispõe sobre o olhar, passando a ser estruturada pelas estruturas já dispostas no mundo e tal movimento compõe, grosso modo, um dos mais caros conceitos à teoria de Bourdieu, o *habitus*, ou seja, a chamada subjetivação da objetividade, em oposição/ relação com a objetivação da subjetividade, proveniente da dinâmica social oriunda dos campos. E por ser disposicional, tanto gera práticas classificáveis quanto compõe o próprio sistema de classificação das coisas no mundo (BOURDIEU, 2007, p. 162).

Bourdieu (1989) explica que lançou pela primeira vez o conceito de *habitus* em função de dois artigos do crítico e historiador de arte alemão Erwin Panofsky, retomando a noção aristotélica de *hexis* (ações de mesmo tipo, costumeiras, automáticas) no intuito de tratar das capacidades criativas e inventivas do *habitus* e do agente. Em *A distinção* (2007), Bourdieu explica que o *habitus*, além de ser um elemento que gera práticas, também serve para classificar ou apreciar essas práticas, através do gosto como sistema de esquemas de percepção e apreciação. As práticas que se estabelecem pelo *habitus* são configurações de propriedades que determinam diferenças em sistemas diferenciais por natureza, sistemas esses que atuam como estilos de vida, como afirma Bourdieu:

[...] a identidade social define-se e afirma-se na diferença. O mesmo é dizer que, nas disposições do *habitus*, se encontra inevitavelmente inscrita toda estrutura do sistema das condições tal como ela se realiza na experiência de uma condição. (BOURDIEU, 2007, p. 164).

Portanto, para Bourdieu (2007), as posições diferenciais e distintas que os agentes tomam em variadas instâncias de ação já estão contidas na unidade do conceito de *habitus*. O autor, inclusive, advoga a transferência das disposições das práticas entre campos, citando como exemplo a forma utilizada por um marceneiro para administrar questões como tempo, orçamento, entre outras, como semelhante à forma com que dispõe de uma ética no trabalho. Na obra supracitada o autor trabalha sobremaneira com a crítica da ideia de gosto, o que logo nos remete para uma construção classista, burguesa, espécie de constituição ideológica, no

sentido marxiano do termo. Significa dizer que para Bourdieu há uma ilusão de espontaneidade quando das tomadas de decisão e de escolhas dos agentes frente às *possibilidades* de ação dispostas socialmente. A escolha pura seria uma utopia, apenas algo condicionado por variáveis que se correlacionam para formar uma trajetória pré-determinada pela disposição de aspectos estruturantes.

Entendendo o *habitus* também como uma "[...] disposição geral e transponível [...]" (BOURDIEU, 2007, p. 163), o autor admite algo duro, processo difícil de ser descentrado, mas ao mesmo tempo passível de transponibilidade — de resistência e resposta diante das lutas engendradas nos espaços da prática. Assim, os campos (segundo conceito basilar da teoria bourdieusiana), são entendidos como espaços da prática relativamente estruturados, ou seja, que se estruturam a partir do que a coletividade elege como valor, traduzindo-se na forma de luta ou dominação.

Os sistemas de disposições são, dessa forma, produzidos pelas próprias estruturas, ou melhor, pela dialética entre interiorização da exterioridade e exteriorização da interioridade, sendo a consciência formada socialmente. As práticas e as representações são estruturadas/estruturantes e dada a extensa cobertura do conceito de Bourdieu sobre os campos, a cultura é certamente o campo privilegiado do exercício de dominação, sobretudo em função do poder simbólico (BOURDIEU, 1989), o qual estabelece parâmetros de reconhecimento.

Bourdieu admite estruturalismo forte, em que indivíduo e sociedade, agência e estrutura seriam dois lados de uma mesma moeda. A estrutura social objetiva é internalizada subjetivamente pelos agentes, operadores disposicionais, os quais retroalimentam as estruturas estruturadas com posturas estruturantes. Mesmo diante de uma tal dimensão transponível a que o autor alude como propriedade constitutiva do *habitus*, a reciprocidade das incorporações parece não deixar qualquer margem de querer puro, vontade própria, autonomia ou agenciamento individual de escolhas na vida social — e muito menos junto a objetos técnicos.

2.2.2 O humano plural

Quando indagado em entrevista a respeito dos autores que influenciaram a sua trajetória acadêmica, o sociólogo Bernard Lahire (2004) admitira percurso por pesquisadores de diferentes abordagens, tais como o linguista Mikhail Bakhtin, o filósofo Michel Foucault e, principalmente, Pierre Bourdieu, apontando a si próprio como via de inovação da sociologia moderna, assim definindo o caminho de suas pesquisas:

No início tudo não passava de apresentar algumas nuances, mas pouco a pouco cheguei a inventar algo como uma nova maneira de pensar o mundo social segundo uma escala individual, ou seja, levando sistematicamente em conta as variações inter-individuais e intra-individuais dos comportamentos. Minhas próprias interrogações são originárias da superação crítica (empírica e teórica) da teoria do *habitus*. (LAHIRE, 2004, p. 317).

Em sua teoria do homem plural, Lahire (2002) aponta como um dos principais críticos de Bourdieu, concentrando seus contrapontos teóricos à teoria do *habitus*. Para Lahire, o modelo do *habitus* bourdieusiano é sistemático e unificador, sendo mais aplicável a problemas macrosociológicos de sociedades particulares, não tendo Bourdieu considerado as especificidades do contexto histórico analisado, apropriando-se de um modo analítico que dava conta das sociedades com pouca diferenciação social e aplicando-o a contextos de muita diferenciação, os quais produzem, por conseguinte, atores igualmente diferenciados. O caso da Educação, por exemplo, um dos focos de análise de Lahire, demonstra como a família vem se empenhando na socialização dos filhos e como estes, em contrapartida, vivenciam contextos sociais diversos, a exemplo das relações de consumo que estabelecem extensões da sociedade em ambiências eletrônicas, gerando o que Zygmunt Bauman (2008) observa acerca dos usos, na Coréia do Sul, dos termos "cibervida" ou "vida eletrônica" como substitutos para a ideia de vida social.

Lahire (2002, p. 31) assim deixa claro como o social dispõe resistências ao modelo homogêneo do *habitus*:

Uma vez que um ator foi colocado, simultânea ou sucessivamente, dentro de uma pluralidade de mundos sociais não homogêneos, às vezes até contraditórios, ou dentro de universos sociais relativamente coerentes, mas que apresentam, em certos aspectos, contradições, então trata-se de um ator com o estoque de esquemas de ações ou hábitos não homogêneos, não unificados, e com práticas consequentemente heterogêneas [...].

O ator plural seria o resultado da socialização em contextos heterogêneos, o qual percorre em sua trajetória instâncias sociais diversas, agregando esquemas de ação e de percepção distintos, os quais não caberiam em teorizações demasiado herméticas. Lahire (2004) explicita que ao tratar do homem plural não sugere uma ideia de múltiplas identidades

para o ator social, mas pluralidade de disposições incorporadas, e aqui demonstra ser devedor e crítico à teoria do *habitus* de Bourdieu.

Outra crítica bastante sólida aos construtos teóricos de Bourdieu diz respeito à admissão da crise como parte da dinâmica social. Bourdieu, segundo Lahire (2002), cega para o desajuste, para as crises e para os desvios, como, por exemplo, contradições culturais, rupturas biográficas, etc. Além disso, Lahire afirma ainda que as disposições seriam como que abstrações ou tipos ideais, sendo mais "observáveis" no âmbito da linguagem do que na observação prática, muito embora Bourdieu (1996) se defenda afirmando que suas noções, como espaço social ou espaço simbólico, nunca são tomadas como se existissem por si mesmas, mas "construídas" mediante pesquisa teórica e empírica, localizada em dado espaço e tempo. No entanto, por mais que Lahire atente para a fragilidade da aplicação empírica da teoria bourdieusiana, o próprio autor também não deixa claro como explicitar, para além da teoria, a realização da sociologia individual a que se propõe.

Quando aponta que "[...] há pouco interesse também para compreender a vida fora de cena ou fora de campo dos produtores do campo." (LAHIRE, 2002, p. 34), Lahire atenta para o fato de que os sujeitos sociais participam relacionalmente das disposições instituídas em diferentes instâncias de socialização. Os sistemas de referências que perpassam o campo, em nosso caso o campo dos *games*, não se circunscrevem apenas ao campo em si, ou seja, ao espaço virtual restrito ao jogo, mas pode acionar contextos múltiplos de socialização, fazendo funcionar diferentes esquemas de ação e percepção em simultâneo.

Os procedimentos, ou as ações concernentes aos receptores de cada mídia, se distinguem por meio das estruturas de linguagem, criando expectativas de fruição/ leitura de cada bem simbólico, de forma a pensarmos em um *habitus* próprio a cada meio, mas também admitem hibridismos e pluralidade de utilizações. Se ao espectador de um filme é relegada a ação de contemplar e a um jogador de *games* se espera a ação interativa da intervenção, não se pode dizer que os dois tipos de ação estejam separados de forma estanque. Como já salientamos, o pesquisador português de *game studies* Luís Nogueira (2008) admite a intersecção de aspectos interventivos às narrativas fílmicas (a prospecção, o tentar adivinhar o que virá depois no filme) assim como dimensões contemplativas em um game (parar em um cenário e admirar uma paisagem visual).

A esse respeito, Lahire (2002) nos fornece elementos para pensar as relações de experiência através do exemplo da leitura literária. Segundo o autor (2002, p. 98), na sociologia da leitura os pesquisadores não se preocupavam com as experiências vividas pelos leitores em contato com os livros, com o que negligenciavam o fato de que

A situação de leitura é um quadro social, um contexto social entre outros, mas não totalmente "como" os outros. Como no sonho desperto ou no jogo [...] permite ensaiar papéis, manipular (representar, modificar, inventar) cenas, sem risco nem consequência social imediata.

Portanto, de acordo com Bernard Lahire (2002), ao indivíduo é dada a capacidade de estabelecer conexões de sentido através das inúmeras fontes de referência que perpassam os espaços de ação. Percebe-se que a ação em ambos os autores — Lahire e Bourdieu — é tomada como propriedade de sujeitos humanos. Plural, em Lahire (2002), ainda é o homem, o indivíduo, e não os mais variados atores que possam surgir através de múltiplas agências, e, dessa forma, "[...] ninguém sabe quantas pessoas agem simultaneamente num indivíduo [...]." (LATOURET, 2012, p. 86). E é essa, grosso modo, a forma com que a maior parte dos estudos sociológicos encara a problemática da ação, chegando a ser completamente desproporcional e diametralmente oposta à abordagem da TAR, na qual as ações possuem imensa variedade de atores e actantes que deslocam objetivos, de forma que a tarefa do analista é acompanhar atores e deixá-los definir o social, procurando sempre identificar as controvérsias envolvidas no processo.

2.2.3 A réplica de Bourdieu

À época do crescimento do nível de popularidade de Bruno Latour e de sua produção acadêmica nos meios universitários, e não só nos da França, Bourdieu, preocupado com os rumos tomados nas questões que envolvem o universo da ciência, decidiu organizar o curso do Collège de France em 2000-2001 voltando-se *Para uma sociologia da ciência* (2004). De acordo com o autor, a ciência passava por enorme perigo em função da sobreposição de elementos sociais nos laboratórios, tais como a lógica da concorrência, os ditames econômicos e as variáveis do poder que envolviam tais campos. Para tal intento, procede à análise histórica e sociológica do conhecimento científico, sem, contudo, circunscrevê-lo apenas às suas condições históricas, para estabelecer uma compreensão, também, dos pressupostos sociais que *agem* sobre a prática da ciência.

Quem é o sujeito criador das verdades científicas? Bourdieu aponta, ironicamente, para Deus e/ ou para as conjecturas de filósofos como Descartes (as sementes da ciência como inatas ao espírito humano), Kant (consciência transcendental *a priori*) ou Habermas (a linguagem).

Somos assim levados a uma última questão: se é indiscutível que o mundo científico é um mundo social, será que podemos perguntar-nos se é um microcosmos, um campo, análogo (com algumas diferenças que se devem especificar) a todos os outros e, em particular, aos outros microcosmos sociais: campo literário, campo artístico, campo jurídico? Alguns investigadores, que identificam o mundo científico ao mundo artístico, tendem a reduzir a atividade laboratorial a uma atividade semiológica: trabalha-se sobre inscrições, faz-se circular textos [...]. (BOURDIEU, 2004, p. 14).

O autor toma neste trabalho (BOURDIEU, 2004) a ciência como objeto de análise, afirmando de início que deve ser guiado pela reflexividade de uma sociologia da sociologia da ciência, correndo o risco, ao não fazê-lo, de incorrer em falácias de conhecimento. Bourdieu (2004) considera o tema da sociologia da ciência uma questão difícil. Critica veementemente a Latour e seus estudiosos da TAR, a qual Bourdieu considera como uma sócio-filosofia da ciência, quando afirma que compreender a prática científica requereria muita aprendizagem, uma desvantagem que os etnólogos transformam em vantagem a partir do momento em que assumem a posição de estranho e etnógrafo como profissão, eximindo-se da verdadeira compreensão de dados empíricos produzidos em dada área do saber. A julgar por *A vida de laboratório*, Latour e Woolgar (1997) parecem discutir e relacionar adequadamente as relações ali produzidas, num esforço de entendimento daqueles seres não humanos.

Bourdieu (2004, p. 17) atesta que os próprios obstáculos para o avanço na ciência são de natureza social, pois possuir a competência técnica de um cientista, investigador que não tem tempo para analisar sua prática, e ao mesmo tempo a competência analítica associada às disposições que a colocariam em posição de análise sociológica, não se restringe a um indivíduo, mas a coletivos, o que deveria ser resolvido pela decisão consentânea de investigador e analista trabalharem em conjunto. A segunda dificuldade para Bourdieu reside no fato de que os analistas dependem de documentos (arquivos, textos) bem como dos discursos dos cientistas sobre a prática científica, e esses discursos, por sua vez, depositários dos discursos da filosofia da ciência, atual ou passada, o que faz com que os cientistas sejam parcialmente *donos* da própria prática, no sentido de que muitas das vezes reproduzem posições já produzidas. A última dificuldade aos estudos da ciência na analítica bourdieusiana diz respeito, como não poderia deixar de ser, ao princípio da luta, ao qual nem mesmo a ciência estaria imune. Tal luta se manifesta tanto fora quanto dentro do campo científico, sendo a epistemologia passível de figurar como "[...] *discurso justificativo da ciência* ou de

uma posição no campo científico ou, ainda, uma repetição falsamente neutralizada do discurso dominante da ciência sobre si mesma." (BOURDIEU, 2004, p. 17, grifo do autor).

Bourdieu admite a construção coletiva de um fato científico e até mesmo o jogo de comprovação do fato que se dá em meio às interações, sendo crítico à circunscrição da análise ao mero contexto de duração interacional:

[...] prendem-se com o fato de se manter fechado numa visão *interacionista* que procura nas relações entre os agentes o princípio das suas ações e ignora as estruturas (ou as relações objetivas) e as disposições (em geral ligadas à posição ocupada nessas estruturas) que são o verdadeiro princípio das ações e, entre outras coisas, das próprias interações (que podem ser a mediação entre as estruturas e as ações). Referindo-se somente ao laboratório não se interroga sobre as condições *estruturais* de produção dos pressupostos teóricos [...]. (BOURDIEU, 2004, p. 36, grifo do autor).

Bourdieu (2004, p. 37) chega a atestar a importância dos estudos de laboratório pela aproximação para com os lugares de produção da ciência, mas é crítico à 'sócio-filosofia' de Latour. Referindo-se particularmente à obra *A vida de laboratório* (LATOUR; WOOLGAR, 1997), Bourdieu (2004) confessa a dificuldade em discernir no trabalho o momento de análise das teses e a análise das condições sociais de produção, criticando a defesa latouriana de que os fatos científicos são fabricados e dependem fundamentalmente de objetos laboratoriais, os não humanos. Para Bourdieu (2004, p. 43), trata-se de uma "des-realização", caso bem sucedido de sofisticação retórica que incorre em um deslize, no que denomina de passagem ao limite:

A estratégia de *passagem ao limite* é um dos recursos privilegiados da investigação deste efeito, mas pode conduzir a posições insustentáveis, indefensáveis, porque muito simplesmente absurdas. Daí uma estratégia típica que consiste em avançar uma posição muito radical (do tipo: o fato científico é uma construção ou — deslize — uma fabricação, portanto um artefato, uma ficção) [...].

Todos os momentos que não fazem parte da interação entre atores/ actantes são negligenciados na análise. Sabemos que as intenções de Latour se voltam para a microssociologia, para uma analítica das redes que ali se formam, uma opção metodológica entre muitas. Bourdieu acusa ainda Latour de proceder à uma análise semiológica da produção social da ciência, principalmente em *The pasteurization of France* (LATOUR, 1988a), em que Pasteur aparece, para Bourdieu, como uma entidade semiológica. A realidade

social seria, assim, um texto, no que Bourdieu chama, a propósito da virada linguística, de uma tendência ao *textismo* e à *allodoxia* (crença enganadora) (BOURDIEU, 2004, p. 50).

Ciente de que Latour "propõe precisamente recusar a distinção entre os agentes (ou as forças) humanos e os agentes não humanos." (BOURDIEU, 2004, p. 46), desconsidera Bourdieu os objetos técnicos como entidades dotadas de agência, não reconhecendo o poder das coisas sobre a vida social. Entretanto, parece sinalizar para a assimilação desses pressupostos nos seus termos metodológicos na seguinte passagem:

Tratando-se de compreender esses objetos técnicos e o seu poder, será que é necessário fazer a ciência técnica do seu funcionamento? [...] Se esse não é o caso, que método se deverá utilizar para descobrir o fato da "delegação" e o que é delegado a esses famosos "sujeitos"? (BOURDIEU, 2004, p. 47).

Parece que, mais drástico do que delegar agência aos objetos, é a forma com que Latour explica essa delegação, por meio do deslocamento ou translação em que para tomar ciência da ação do agente seria essencial imaginar o que atores humanos e não humanos deveriam fazer se ele não existisse, o que Bourdieu chama de imaginação *científica*.

Latour (1992) critica o fato de que, até então, a dita sociologia do conhecimento científico consistia na aplicação das ciências sociais à prática da ciência, não considerando que o próprio conteúdo da ciência era passível de estudo. A ciência, como campo de forças que é, dispôs sempre uma fratura de conhecimento entre o projeto explicativo da macrosociologia, quer seja identificar e relatar o que sustenta a sociedade unida, sobre conteúdos micro. Os esforços de uso da macrosociologia para microconteúdos são feitos com muita dificuldade.

Os únicos programas de pesquisa que têm sido bem-sucedidos são aqueles que utilizam uma sociologia de grãos finos: etnometodologia, micro-sociologia, interacionismo simbólico, antropologia cognitiva, história cultural, história de práticas.²³ (LATOURE, 1992, p. 2, tradução nossa).

Nosso objeto de estudo e problema de pesquisa se nos afiguram por constituições relativamente diversas daquelas que a TAR propõe em seu escopo, mas não tanto se refletirmos sobre o que nos diz Latour (2012, p. 29) na seguinte passagem: "[...] um livro de

²³ Livre tradução: "The only research programs that have been successful are those which put to use a fine-grained sociology: ethnomethodology, micro-sociology, symbolic interactionism, cognitive anthropology, cultural history, history of practices."

biologia [...] pode pertencer à ANT em virtude do novo papel ativo consignado ao gene.". Ou seja, a ideia de incerteza quanto ao que é agregado deve estar presente no objeto; deve trazer algo *novo*, reunir quem participa no que não se constitui, *a priori*, como esfera social. Entendemos que o próprio objeto técnico jogo eletrônico se constitui enquanto rede de associações que perpassam os conteúdos do programa, espécie de 'semi-intermediário', tendo em vista que, mesmo quando não estabelece situação interacional, enquanto é tomado como objeto semiótico 'adormecido', deixa transparecer rede de escolhas e intenções humanas em suas representações sonoras, imagéticas, procedurais, o que, inclusive, poder-se-ia ser um fator determinante para repensarmos a terminologia classificadora dos objetos como sendo semi-humanos, ao invés de não humanos — pela presença massiva do humano em sua constituição.

É diante dessas controversas discussões em torno da ação e da natureza e função dos objetos técnicos no campo sociológico que se faz necessária a exposição dos elementos teóricos incongruentes à nossa pesquisa, bem como a sinalização de caminho teórico possível entre improváveis possibilidades de enquadramento.

2.2.4 Controvérsias de controvérsias

O jogo eletrônico em *singleplayer* possui especificidades ausentes aos jogos em modo *multiplayer*. Se adicionarmos a essa condição o gênero de jogabilidade em análise, o de ação e aventura em mundo aberto, ambientado em cidade contemporânea procedural, veremos que o problema de pesquisa conduz à situação em que o objeto técnico deve ser descrito de forma decomponente e interpretativa. A ação de jogar o tipo de jogo em específico que aqui analisamos é solitária, se considerarmos o fato de que o sujeito senta sozinho com a máquina para fazer desdobrar a sua mensagem. Porém, junto com a máquina se lhe afigura todo um imaginário urbano agregado a numerosas equipes de *designers* computacionais, roteiristas, desenhistas, *designers* de som, entre outros, produto da vida em sociedade, de pesquisas por imagens, história, e da observação nos espaços físicos que desejam retratar.

Jogar sozinho é o modo de existência de uma tal realidade de jogo. A presença do pesquisador à casa do jogador, no intuito de descrever o contexto interacional deste com a máquina foi uma decisão cogitada, mas não posta em prática pelas seguintes razões: 1. Nosso objetivo de pesquisa não estava vinculado tacitamente à análise da prática de jogo pelo que a máquina dispunha em termos de materialidades, ou das mediações presentificadas àquele instante do jogar; 2. Mesmo que assim o fosse, havia o risco do jogador produzir

comportamento baseado em expectativa, ou seja, agir de forma diferente em função da presença de um pesquisador ao seu lado, em seu espaço privado; 3. A investigação se volta não apenas para o que o jogador incorpora da sua experiência, mas também para aquilo que é dado a ver através de incorporação de elementos sociais à máquina de jogo.

A assunção da realidade do jogo não se dá apenas no momento de interação, no intervalo de tempo denominado pela expressão da "suspensão voluntária de descrença", ponto nodal do nosso trabalho, ao qual retornaremos recorrentemente, direta ou indiretamente. A pesquisadora de *game studies*, Marie-Laure Ryan (2006) explica que a origem dessa expressão remonta ao poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, quando este propôs uma definição acerca da atitude empreendida pelo leitor diante de um poema, ou seja, de voluntária suspensão de descrença. A comunicóloga Suely Fragoso (2014) aponta que desde Coleridge a expressão passou a ser usada constantemente sem explicações e em desacordo com a ideia original, em geral como sinônimo de imersão. No campo dos *game studies*, pesquisadores como Edward Castronova (2005) e Hilde Corneliussen e Jill Rettberg (2008) argumentam que sem a suspensão de descrença é impossível alcançar a imersão em um jogo, ou mesmo Ken Hillis (1999) que atribui às tecnologias representacionais papel crucial para a implementação de uma tal crença. Já Gordon Calleja (2011, p. 181, tradução nossa, grifos do autor) questiona a esse respeito: "[...] como, de fato alguém *suspende* a descrença quando está tão *estendido*, tanto fisicamente como afetivamente e imaginativamente, em um jogo?"²⁴.

Nossa tese é a de que não há que se falar em descrença diante de um jogo de *videogame* por razões mais complexas, e ao mesmo tempo mais óbvias, do que aquelas expostas por Calleja (2011) — e nem precisamos recorrer aos *game studies* para tal, já que a própria Teoria dos Sistemas Sociais nos confere respaldo. A ideia de uma suspensão de descrença pressupõe automaticamente o jogo — ou poema, prosa, filme, ou qualquer outro tipo de ficcionalidade — como algo circunscrito à condição de incredulidade, ou seja, não digno de ser verdadeiro²⁵, ou real, ou sério — como veremos adiante acerca dos estudos sobre jogos e lazer — pelo simples fato de ser uma construção, devendo o jogador empreender a ação de desacreditar que os conteúdos daquele objeto são mentirosos, ou irrealis, para só então admiti-los como reais ou verdadeiros lá, no jogo, mediante um tempo e um espaço apartados

²⁴ Livre tradução: "[...] *how, indeed, does one suspend disbelief when one is so extended, physically as well as affectively and imaginatively, into a game?*".

²⁵ Não é nosso intuito discutir especificamente o mérito da verdade a partir do nosso objeto, apesar de tocarmos tangencialmente nessa discussão. Afinal, a cidade experienciada pela simbiose humano/ não humano constrói a percepção de cidade como uma verdade, ou uma realidade, mesmo que esta não possa ser a experiência da cidade objetiva. Ademais, pergunta-se: onde andarás mesmo essa tal cidade tão objetiva e tão desvinculada de processos de construção e percepção coletiva?!

do cotidiano real, no que Johan Huizinga (2010) chamara há quase um século de "círculo mágico". O problema vai muito além: os jogos não surgem do nada — de uma éterea predisposição que os define como fora da realidade —, nem as aventuras e experiências estético-ficcionais dos jogadores com os jogos estão irremediavelmente estocadas naquela ambiência, durante o espaço/ tempo mágico de um círculo de mentiras e epifanias tornadas verdadeiras por operação ilusória. Nosso entendimento do problema é o de que esses artefatos, sobretudo os do gênero de ação em mundo aberto, são socialmente construídos e ainda por cima reconstroem o entendimento das coisas do mundo social, promovendo circuito dialógico entre realidade do jogo e realidade real (LUHMANN, 2006). Ora, se o mundo da realidade real é composto de inúmeras realidades, por que razão os objetos técnicos, os quais acompanham a humanidade desde tempos imemoriais, estariam excluídos dessa relação, decaídos em descrença — sobretudo num tal momento histórico em que os valores estéticos se sobrepõem aos da política, da ética e do social? É com um tal grau de permeabilidade sobre a vida sócio-histórica que o jogo eletrônico em *singleplayer* se constitui como experiência social *real*, posto que joga-se com imagens socioculturalmente produzidas e reproduz-se muito do que se ouve, vê e faz no jogo a partir de idealização — da construção de juízos e valores.

Posto verificarmos a inadequação entre as teorias até aqui discutidas e o nosso objeto de estudo, elencamos as principais controvérsias que se deram a ver até aqui: 1. O objeto em si perfaz redes de relações, formadas por variados agregados, tanto sociais quanto técnicos, não podendo prescindir de interpretação por parte do analista; 2. Não humanos, mesmo quando isolados da relação, agenciam; 3. Intermediários, depois de experimentados como mediadores, deixam de ser intermediários puros quando em isolamento; 4. O ator é híbrido mesmo quando a rede é desfeita; 5. A ação de fazer alguma coisa deve ser relativizada: a ação comunicativa é exemplo disso. Como bem aponta Latour (2012, p. 212, grifo do autor),

Todas as ciências inventaram meios de *deslocar-se* de um ponto de vista a outro, de um quadro de referência a outro, graças a Deus: a isso se chama relatividade. [...] Se quero agir como cientista e alcançar a objetividade, tenho de saber passar de um quadro de referência a outro, de um posto de observação a outro. Sem esses deslocamentos, ficaria limitado a meu próprio ponto de vista para sempre.

Diante das citadas inadequações, e em respeito ao objeto desta tese e à sua particular complexidade, veremos como o nosso deslocamento da TAR para a Teoria dos Sistemas Sociais foi de fundamental importância para os rumos epistêmico-empíricos deste trabalho.

2.3 Sistemas

A diversidade dos fenômenos sociais da contemporaneidade tem colocado desafios à teoria sociológica. Como vimos, o francês Bruno Latour é um dos nomes mais conhecidos nas últimas décadas em se tratando de propostas não-ortodoxas para o enfrentamento desses desafios, mas não o único. Outro nome de envergadura nesta empreitada é Niklas Luhmann, sociólogo alemão proponente de uma teoria geral com vistas à capacidade de explicação da complexidade porque passa a sociedade moderna.

Toda a obra de Luhmann está alicerçada em torno do conceito de sistema, construindo, por meio de vários outros conceitos, uma teoria geral dos sistemas sociais. Trata-se de uma interpretação sociológica da sociedade derivada da obra de Talcott Parsons. Como Latour, que recorre ao linguista Algirdas Julius Greimas ao pensar a noção de actante, Luhmann evoca, principalmente, as contribuições dos biólogos chilenos Humberto Maturana e Francisco Varela para erigir a noção conceitual cara ao seu pensamento sistêmico, quer seja a de autopoiesis, como veremos adiante.

As ideias a serem apresentadas conduzem o leitor pelas vias do construtivismo operativo luhmanniano, ao tempo em que abrem caminhos para pensarmos adequações do nosso objeto e de suas especificidades analíticas ao campo teórico da Teoria dos Sistemas Sociais, em especial através das obras *La realidad de los medios de masas* (LUHMANN, 2000) e *La sociedad de la sociedad* (LUHMANN, 2006). Luhmann (2000, p. 9) coloca questão de fundamental importância para o esclarecimento de um tal construtivismo: para o autor, a realidade primeira não está no "mundo de fora", mas nas operações cognitivas em si. Assim explica:

O construtivismo operativo de nenhuma maneira duvida que exista o mundo circundante (entorno). Se duvidasse, o conceito de limite do sistema não teria sentido, posto que se suporia que não existe o outro lado do que pressupõe. A tese do construtivismo operativo não conduz a uma negação do mundo e não discute que não haja realidade. No entanto, não pressupõe que o mundo seja um objeto, mas ao invés disso o considera como já refletiu a fenomenologia: como horizonte inalcançável. Por esta razão não existe outra possibilidade que não seja a de construir a realidade e eventualmente observar como os observadores constroem a realidade.²⁶ (LUHMANN, 2000, p. 9-10, tradução nossa).

²⁶ Livre tradução: "El constructivismo operativo de ninguna manera duda que exista el mundo circundante (entorno). Si dudara, el concepto de límite del sistema no tendría sentido puesto que se supondría que no existe el otro lado que presupone. La tesis del constructivismo operativo no conduce a una negación del mundo y no

Para o autor, a comunicação possui função de destaque em sua teoria, como criação de informação por meio de sistemas, sendo os meios de comunicação sistemas observadores que dão a ver esta observação a outros observadores. A observação seria, portanto, criação de realidade, e a observação de observação, criação de realidade a partir de criação de realidade, ou melhor, realidade duplicada.

Assim, utilizamos em nosso trabalho uma pequena parcela da obra de Luhmann, que, por sinal, é bastante extensa, apesar de ser esse um esforço — para usar uma de suas palavras-conceito mais recorrentes —, paradoxal: é quase impossível apropriar-se de parte de seu estudo sem mergulhar no universo conceitual do autor. Calcula-se que Luhmann tenha escrito algo em torno de 60 livros e cerca de 370 artigos. Pois bem, nosso interesse no presente estudo é o de acercar-se das contribuições luhmannianas dirigidas aos objetos técnicos de comunicação, principalmente no tocante à teoria do sistema social dos meios de comunicação de massa, o que aqui nos interessa.

2.3.1 Obstáculos epistemológicos

Luhmann (2006) se debruça sobre a sociedade moderna enquanto sistema social. Em seu funcionamento autológico, o sistema da sociedade não pode ser visto de fora, como explica Luhmann (2006, p. 5, tradução nossa):

O termo 'sociedade' não está associado, de fato, a uma representação inequívoca, e o geralmente designado como 'social' tampouco mostra referências objetivas uniformes. Além disso, o intento de descrever à sociedade não pode fazer-se fora da sociedade: faz uso da comunicação, ativa relações sociais e se expõe à observação na sociedade. [...] ao realizar o descrito, a descrição também se descreve a si mesma.²⁷

A própria Sociologia, criada para ser ciência dos fatos sociais, não se detém na constatação de que é ela mesma já um fato — não se exime, nem paira incólume sobre os

discute que no haya realidad. Sin embargo, no presupone que el mundo sea un objeto, sino más bien lo considera como lo reflexionó ya la fenomenología: como horizonte inalcanzable. Por esta razón no existe otra posibilidad que la de construir la realidad y eventualmente de observar como los observadores construyen la realidad."

²⁷ Livre tradução: "Al término 'sociedad' no se asocia de hecho una representación unívoca, y lo usualmente designado como 'social' tampoco muestra referencias objetivas uniformes. Además, el intento por describir a la sociedad no puede hacer-se fuera de la sociedad: hace uso de la comunicación, activa relaciones sociales y se expone a la observación en la sociedad. [...] al realizar lo descrito, la descripción se describe también a sí misma."

pressupostos da sociedade. Na Sociologia, Talcott Parsons fora o único propositor, antes de Luhmann, de teoria sistêmica para a compreensão social — a teoria geral do sistema da ação —, a qual, para a abordagem de Luhmann, mostra-se como teoria limitada.

A sociologia clássica estaria, para Luhmann (2006), aferrada ao que chama, referenciando o epistemólogo francês Gaston Bachelard (2006), de obstáculos epistemológicos²⁸ — entraves ao desenvolvimento da ciência e à persecução das explicações científicas, os quais se observam a partir da manutenção de antigas tradições frente aos novos problemas dispostos através da crescente complexificação da sociedade —, no caso, quatro obstáculos se destacam: 1. A sociedade se constitui por homens e relações entre humanos — o obstáculo humanista consiste no tratamento da sociedade como sendo um composto de seres humanos e suas relações. Luhmann (2006) afirma, contrariamente, que a sociedade, enquanto macrosistema que é, prescinde das pessoas para existir, posição que lhe rendeu uma das principais críticas dirigidas ao seu trabalho, a de que a sua teoria seria anti-humanista, controvérsia que, inclusive, tangencia a posição de reagregação latouriana entre humanos e não humanos; 2. A sociedade é integrada por consenso entre humanos — Luhmann responde a tal obstáculo nitidamente durkheimiano, afirmando que a concordância não é condição *sine qua non* para o estabelecimento da sociedade, pois é possível que haja sociedade mesmo com a discordância entre os homens; 3. Sociedades são unidades regionais — geograficamente, obstacularizam-se as sociedades como unidades territoriais, parcelas de regiões, mostrando-se insustentável pensar, por exemplo, a sociedade informacional ou a confluência entre circuitos informativos e os espaços urbanos (DI FELICE, 2009); 4. Sociedades podem ser vistas de fora, como grupos ou territórios — por último, o obstáculo da teoria do conhecimento: a noção de que é possível observar a sociedade fora dela, de um lugar privilegiado, ao que Luhmann (2006) rechaça afirmando que a Sociologia não está fora da sociedade, o que endereça à discussão já levantada, quer seja a da condição de jogar como condição para pesquisar, ou seja, o pesquisador não consegue observar o jogo sem fazer parte dele, o que torna incoerente a clássica dicotomização metodológica entre observação participante e não participante.

O construtivismo enquanto perspectiva metodológica não está preocupado em descrição correta da realidade, mas de fazer com que a investigação *se perceba* em processo, produzindo-se enquanto informação imersa em sistema (LUHMANN, 2006, p. 22), naquilo que o antropólogo Massimo Canevacci (2001) denomina por "fazer-se ver" — a observação

²⁸ Bachelard (2006) afirma que o problema do conhecimento científico é da ordem do obstáculo. E não são obstáculos externos, por serem os fenômenos complexos e de difícil apreensão, nem oriundos da fraqueza dos sentidos humanos, mas obstáculos que compõem a própria ação de conhecer.

observadora. O intento, contudo, não visa apenas à crítica pela crítica das versões teóricas anteriores na Sociologia, mas à complementaridade, no sentido de sofisticar a interpretação de contextos complexos e heterogêneos, principalmente através do diálogo entre relações postas como distantes. Trata-se de operacionalizar comparação funcional, o que está no cerne da verificabilidade das diferenciações entre sistemas. A sociedade moderna, por exemplo, se processa por autonomização funcional de seus sistemas parciais, na qual o sistema total participa dessa auto-organização e autorreprodução dos sistemas parciais não mediante o controle, mas por meio de estruturação dada por diferenciação (LUHMANN, 2006).

2.3.2 Sistema, entorno e sentido

Luhmann conceitua sistema como conjunto de caracteres que se relacionam, formando um conjunto fechado que se diferencia do seu exterior, e, por isso mesmo, acaba por produzir algo. O sistema seria a delimitação de possíveis, diferencialmente estruturados, dentre infinitos possíveis do mundo complexo. Todo sistema pressupõe a diferenciação entre um dentro e um fora, como explica Luhmann: "Por sistema social deve aqui entender-se uma conexão de sentido das ações sociais, que se referem umas às outras e se podem delimitar de um meio ambiente de ações não pertinentes." (LUHMANN, 2005b, p. 75). O sistema coloca todas as operações no estado daquele momento, e toda vez que opera o faz de forma única e constrói a todas as repetições de forma artificial no modo de operar (LUHMANN, 2006, p. 104).

Entorno é tudo aquilo que excede ao sistema, localizando-se, por isso mesmo, na fronteira dos sistemas. O observador não possui acesso ao entorno e nem qualquer relação com ele. A única forma de manter contato com o entorno seria através de seletividade, por referência a outros sistemas. A observação e a descrição de um entorno apenas se dá quando estabelecemos a distinção entre sistema e entorno. Funda-se então nessa assimetria: entorno é sempre entorno e o paradoxo da unidade da diferença entre sistema e entorno é o mundo (LUHMANN, 1994, p. 31).

Luhmann (2006) salienta que a relação estabelecida entre sistema e entorno é inalcançável, sendo as operações do sistema definidas nos termos de observações, as quais efetuam distinção entre sistema e entorno por autorreferência e heterorreferência, operação esta desempenhada no interior do próprio sistema. Luhmann (2006) chama de *re-entry* o duplo movimento dado pela diferença produzida pelo sistema e observada no próprio sistema. E para a rearticulação do sistema em nova disposição, o recurso à memória de estados já

selecionados anteriormente se faz presente, no que compõe, grosso modo, sua característica autopoietica. O construto da *re-entry* seria justamente o sentido.

Sentido é o que promove a mediação da seleção de possíveis. "Sentido é seleção *a partir* de outras possibilidades; é portanto, ao mesmo tempo, referência *a* outras possibilidades. O donde da seleção, a complexidade reduzida, permanece preservado no sentido." (LUHMANN, 2005b, p. 79, grifos do autor). O sentido é dessa forma, substância do comportamento sistêmico, como os sistemas de consciência e os sistemas sociais, possuindo estes certa duração no tempo, buscando estabilidade na dinamicidade da renovação do já conhecido pela informação nova. Aliás, é a temporalidade do sentido o que define, ou não, uma coisificação do social (LUHMANN, 2006, p. 35). Num momento seguinte, aquele sentido já pode ser outro porque outros observarão de outras formas — são perspectivas dotadas de mobilidade temporal.

Múltiplas e infindas são as possibilidades de observação através dos variados sistemas. Ao discutir sobre a permanência das coisas quando estas saem da nossa vista, Luhmann (2006, p. 31) afirma que ao tratarmos de operações com sentido sempre reproduzimos a presença do excluído. O sentido seria, então, caracterizado pela diferenciação entre atualidade e possibilidade. Atualidade é o movimento de renovação operativa do sistema, em que são realizados estados outros, como explica o sociólogo Pierre Lévy (1999, p. 48-49, grifo do autor) a respeito da distinção entre virtual e atual: "Um mundo virtual — considerado como um conjunto de códigos digitais — é um *potencial de imagens*, enquanto uma determinada cena, durante uma imersão no mundo virtual, atualiza esse potencial em um contexto particular de uso."

A sociedade é o macrosistema que engloba os inúmeros subsistemas sociais e é essa a função principal dos sistemas sociais: apreender e reduzir a complexidade do mundo. E com isso, paradoxalmente, complexificá-lo ainda mais.

2.3.3 Autopoiese

Produzir-se a si mesmo. Esta é a lógica operacional que os sistemas realizam para a manutenção da diferenciação em relação ao entorno. A autopoiese advogada pelo conceito biológico de Maturana e Varela determina que o funcionamento dos sistemas orgânicos é o de serem produtor e produto de si mesmos. Luhmann se apropria do conceito afirmando que nada entra do ambiente externo para o sistema. E é assim, através da dinâmica interna, que se atinge a especificidade do sistema, a sua diferenciação. Essa diferença é o que produz novas

respostas no sentido de uma evolução. A operação que realiza a autopoiese do sistema, no caso dos sistemas sociais, é a comunicação.

A comunicação também é genuinamente social porque de forma alguma e em nenhum sentido pode produzir-se uma consciência "comum" coletiva: a comunicação funciona sem que possa alcançar ao consenso no pleno sentido de um acordo verdadeiramente completo.²⁹ (LUHMANN, 2006, p. 58, tradução nossa).

Autopoiética, a comunicação só se produz recursivamente com outras comunicações. Cada comunicação contribui para com a reprodução do sistema. Autopoiese é, portanto, mecanismo que é explicado pelo fato de que cada operação de comunicação renova a distinção autorreferência/ heterorreferência, autorreproduzindo-se, assim, o sistema.

2.3.4 Clausura operativa e acoplamentos estruturais

O meio externo não age diretamente sobre os sistemas, mas promove a autoprodução do sistema com base nos estímulos externos, o que provoca irritações através de círculos de diferenciação. Ao se diferenciar, o sistema gera produção que se exterioriza e por sua vez será apropriada fora do sistema e reutilizada para a construção de novas diferenças — diverso do movimento bourdieusiano do contato mais aberto entre objetivação da subjetividade e subjetivação da objetividade. Trata-se de ciclo operacionalizado na forma de acoplamentos estruturais.

A clausura operativa significa que dentro do escopo das operações de um sistema não há contato com o entorno. Qualquer observação do entorno só se dá dentro do sistema em si, sendo uma atividade interna ao sistema e pressupondo, para isso, a distinção autorreferência/ heterorreferência. Pode-se argumentar: como o sistema configura relações com o entorno já que não pode estabelecer contato, senão apenas através do próprio referir? Os acoplamentos estruturais são mecanismos que articulam as estruturas possíveis de realização da autopoiese do sistema. O sistema toma pontos de referência tirados da memória ou dos acoplamentos, assim como um corpo toma consciência das suas possibilidades de movimentação no terreno onde anda.

²⁹ Livre tradução: "*La comunicación también es genuinamente social porque de ningún modo y en ningún sentido puede producirse una conciencia 'común' colectiva: la comunicación funciona sin que pueda llegarse al consenso en el pleno sentido de un acuerdo verdaderamente completo.*".

Os chamados acoplamentos estruturais são fundamentalmente mecanismos de interdependência entre sistemas e suas inúmeras funções (LUHMANN, 2000, p. 98). Pode-se falar de acoplamentos estruturais, por exemplo, entre meios de comunicação de massa e política, operando-se influências das notícias sobre o meio político. A comunicação, inclusive, está acoplada estruturalmente à consciência, sendo possível por meio da linguagem. Luhmann (2006) explica que o sistema autopoiético da comunicação depende de acoplamentos estruturais com sistemas de consciência e a consciência por sua vez depende de acoplamentos estruturais com o seu sistema nervoso.

Outro mecanismo de acoplamento estrutural é o dos esquematismos, *frames*, scripts. Esquemas podem ser de tempo passado/ futuro ou códigos de preferência do estudioso, como bom/ mau, verdadeiro/ falso. Em situações concretas, esses esquemas servem para qualquer circunstância, cumprindo com o fim de preencher lacunas, funcionando como redutores de complexidade estrutural para articular a complexidade operativa.

2.3.5 Complexidade e observações de segunda ordem

Dentro da Teoria dos Sistemas Sociais, complexidade diz respeito à consideração do todo, como explica Luhmann (2005b, p. 77): "Por complexidade deve aqui entender-se, numa primeira abordagem a este conceito difícil, a totalidade dos acontecimentos possíveis. [...] O conceito de complexidade designa sempre uma relação entre sistema e mundo, nunca um estado do ser.". A redução da complexidade não significa aniquilação, mas operação, dentro da complexidade — um movimento contínuo entre atual e potencial.

A observação de segunda ordem é o método empregado na teoria de Luhmann. Não se coloca, através dele, a ideia de complexidade como algo transparente, mas pergunta-se como se observa. Sobre isso, deve-se levar em conta o observador e suas ideias — ou conceitos. Metodologia que contém uma ordem autológica, ou seja, reconhece-se que se trata de observação e é isso que garante a clausura cognitiva da relação com a complexidade.

Observar é fundamentalmente distinguir e indicar (LUHMANN, 2006, p. 48). O sistema dos meios de comunicação, como sistema que opera de forma fechada, não interage com o meio, mas o *observa*, sendo observador de observadores (indivíduos) e por isso considerado como observador de segunda ordem. Ao observar, promove diferença entre autorreferência — o observar-se a si mesmo — e heterorreferência — a observação dos observadores, conduzindo às chamadas irritações do sistema.

Os elementos e formas de produção não devem aparecer no objeto. De outro modo, não seria possível diferenciar autorreferência à heterorreferência. "[...] o observador pode se concentrar na vivência e nos motivos dos personagens introduzidos no texto e, neste sentido, aprender a forma de observação de segunda ordem."³⁰ (LUHMANN, 2000, p. 84, tradução nossa). Esse processo de observação de um observador se dá apenas em retrospecto, pois a historicidade é o que possibilita que seja reconstruída a lacuna, o *gap* envolvido no processo de comunicação concernente a um dado sistema.

2.3.6 Comunicação

A teoria social de Luhmann se fundamenta no fato de que a base da sociedade é a comunicação: "Sem comunicação não existem relações humanas nem vida humana propriamente dita." (LUHMANN, 1992, p. 39). Tudo o que é comunicação é também sociedade. A comunicação é uma forma que se autodesenvolve e os seres humanos se acoplam ao processo comunicativo através da linguagem. E é entre a consciência e a comunicação que se dá processo complexo. Essas operações se estimulam, mas não determinam uma a outra, pois estão em diferentes oscilações. As operações negociam sua interdependência; são autônomas. Luhmann atenta para que, ao tratarmos de teorizar a comunicação, não nos limitemos apenas ao estudo da convivência social ou das técnicas. É preciso pensar a improbabilidade, os processos improváveis, porém possíveis.

Ao conceber a natureza como uma improbabilidade superada acede-se a uma nova dimensão a partir da qual se pode valorizar o que já se conseguiu e o que falta melhorar; torna-se então patente, pelo menos, que toda a destruição de uma ordem remete para a improbabilidade de uma reconstrução. (LUHMANN, 1992, p. 41).

A comunicação é improvável (LUHMANN, 1992, p. 41), mesmo que cotidianamente a experimentemos e a pratiquemos. A improbabilidade primeira se refere ao fato de que ninguém compreende o sentido do que o outro diz, devido à individualização da consciência, o que só pode, de outra forma, acontecer através do contexto, mas mesmo o contexto depende do que a memória dispõe (LUHMANN, 1992, p. 42). A segunda improbabilidade é a não disseminação de informação a mais pessoas do que aquelas que estão envolvidas em dada situação, o que coloca limites de espaço e tempo para a comunicação. O terceiro pressuposto

³⁰ Livre tradução: "[...] *el observador se puede concentrar en la vivencia y en los motivos de las personas introducidas en el texto y, en este sentido, aprender la forma de observación de segundo orden.*".

improvável é o da consecução do objetivo da comunicação, quer seja a aceitação pelo outro daquilo que lhe é comunicado, pois o mero entendimento de um conteúdo não corresponde em automático à adoção deste em incorporação por parte do receptor. No tocante aos *videogames*, esta improbabilidade se reflete na argumentação de Jesper Juul (2005) quando este afirma que há regras programadas no jogo e regras negociadas entre jogadores, estando o receptor aberto à sua imaginação do mundo de jogo, e também na concepção de Michael Nitsche (2008) sobre os chamados elementos evocativos de narrativa, os quais representam a transgressão do jogador sobre as informações dispostas no espaço de jogo. Afinal, quanto mais entendemos uma comunicação, mais elementos possuímos para rejeitá-la. Luhmann (1992, p. 43) explicita seu entendimento de aceitação da comunicação: "A aceitação como premissa do próprio comportamento pode significar atuar em virtude das diretrizes correspondentes, bem como experimentar, pensar e assimilar novos conhecimentos, supondo que uma determinada informação seja correta."

"Ora, sem comunicação não podem formar-se sistemas sociais." (LUHMANN, 1992, p. 44). A transformação das improbabilidades em probabilidades exercem influência sobre a formação sociocultural de sistemas sociais, muito mais no sentido de seletividade do que de crescimento linear. Tais improbabilidades estão em constante diálogo, fornecendo coesão à própria condição do impossível.

Luhmann (1992) entende que à comunicação não é facultada a função de resolução dos problemas entre os homens, mas tende a fundamentar-se em mútua propensão à exacerbação dos problemas. Dessa forma, a comunicação, ao invés de tornar comum o mundo, divide-o, diferencia-o (LUHMANN, 1994). O geógrafo Yi-Fu Tuan (1980), em seu trabalho sobre a relação afetiva entre o indivíduo e o lugar, no fenômeno por ele denominado como *topofilia*, debruça-se sobre as questões ambientais, afirmando que duas pessoas não percebem uma mesma realidade de forma unívoca, ou mesmo dois ou mais grupos sociais também não o fazem. Dessa forma, a comunicação promove formação de sistemas sociais através do paradoxo da cisão no mundo. Falar sobre o mundo é operação de reprodução que é já, em simultâneo, diferenciação. Mas como dizer ao mesmo tempo constituição e diferenciação? Para Luhmann (1994), a própria diferença constitui uma unidade, como comunicação e não comunicação, ou seja, enquanto paradoxo:

[...] o mundo pode vir ao mundo apenas como paradoxo. No entanto, isso é precisamente possível através da promulgação da comunicação. Para que isso aconteça, nenhuma análise lógica do conceito de paradoxo é necessária, e portanto

nos referimos à tradição desse conceito na retórica e não na lógica.³¹ (LUHMANN, 1994, p. 26, tradução nossa).

A comunicação circula paradoxalmente em si mesma e se o mundo é incluído na comunicação ele o é como a contradição em termos de uma unidade de diferença. Na linguística já se coloca o problema de que toda operação produz um diferente. Essa operação sempre se dá por um acoplamento e tal acoplamento só ocorre por seletividade, o que produz novas possibilidades.

A escrita, por exemplo, promove fissura entre conteúdo e processo de significação entre presentes quando *deslocaliza* a interação, *individualizando* sujeitos que de outra monta estariam reunidos em torno de uma situação-conteúdo-em-comum.

Haveria que perguntar-se se as estruturas da sociedade moderna não serão constituídas de tal forma que em si mesmas dificultem reciprocamente as soluções dos problemas e originem constantemente novos problemas derivados dos anteriores. (LUHMANN, 1992, p. 45).

Todo sistema consiste em conversão da improbabilidade da comunicação em probabilidade. As mudanças na técnica e as formas exitosas de comunicação precisam ser entendidas no contexto relacional. "Igualmente pode supor-se [...] que também os meios de comunicação de massas organizados limitam seletivamente a constelação de atitudes e disposições, na qual podem incidir também outros subsistemas da sociedade." (LUHMANN, 1992, p. 41).

Consciência e comunicação são dois pontos distintos. Parte da operação de conhecimento está constituída como comunicação, conformação social. A operação da consciência é uma e a da comunicação é outra. Não existe, portanto, transmissão de sentido de uma consciência a outra — crítica à ideia de intersubjetividade, própria aos fenomenólogos.

A comunicação possui independência enquanto sistema de operações. O fenômeno comunicativo é binário, 0 e 1, sim/ não, consenso/ dissenso. Portanto, a comunicação para Luhmann seria: 1. Autodesenvolvimento; 2. Construção de limite expandido ao passo em que se desenvolve; 3. Máquina histórica, em que a operação seguinte é apoiada em sua predecessora.

³¹ Livre tradução: "[...] *the world can come into the world only as paradox. Yet precisely this is possible through the enactment of communication. For this to happen, no logical analysis of the concept of paradox is required, and we therefore refer to the tradition of this concept in rhetoric rather than in logic.*"

A sociedade é rede de comunicação universal e na comunicação são adicionados fenômenos abstratos como Deus, poder, amor, cidade... Isto traduz uma ordem emergente, um mundo que não se dá por coincidência literal com as condições de possibilidade de onde surge, mas que realiza um devir. Sociedade seria uma ordem emergente, universo possível de todas as comunicações possíveis.

A comunicação próspera é aquela que estabelece conexões com qualquer dos sistemas sociais. Os *mass media* são uma galáxia dotada de códigos peculiares, como os jogos eletrônicos assim o são. Eles transformam os temas, como arte, arquitetura, contexto social, violência, normas sociais, vida urbana, ao passo em que nos jogos eletrônicos temos o binário analogia/ dessemelhança.

2.3.7 Meios de comunicação

Quando falamos em meios de massas subentende-se que se tratam de meios que comunicam a sujeitos não presentes à instância da produção. Para além do entendimento de linguagem como um meio de dominação por uma unidirecionalidade do sentido, admitimos, junto com Luhmann (1992) que a linguagem abre possibilidades de comunicações subsequentes.

A própria denominação meios de comunicação de massa não dá conta dos meios de difusão (LUHMANN, 1992, p. 47). É já a partir da técnica da escrita que ocorre a precessão do face a face.

Os meios de difusão podem fazer uso da escrita, mas também de outras formas de transmissão de informações. O efeito seletivo que exercem sobre a cultura é praticamente incalculável, já que ampliam enormemente a memória, ainda que pela sua seletividade limitem os dados disponíveis para comunicações ulteriores. (LUHMANN, 1992, p. 47).

Luhmann busca meio que dê conta da totalidade das formas que possam levar a comunicação improvável a estado de probabilidade, somando aos meios de comunicação de massa e aos meios de difusão, o tipo denominado pelo autor de "meios de comunicação simbolicamente generalizados" (LUHMANN, 1992, p. 48):

Os meios de comunicação simbolicamente generalizados só surgem no momento em que a técnica de difusão permite ultrapassar os limites da interação entre os

presentes e programar informações para um número desconhecido de sujeitos ausentes e situações que não se conhecem ainda com exatidão. (LUHMANN, 1992, p. 48).

Critica o autor a limitação com que se estudam os meios de comunicação de massa, pois se voltam com excessiva atenção para o termo "massa", centrando-se nos efeitos, julgados corrosivos, dos meios sobre os comportamentos individuais. Apesar da possibilidade de uma tal abordagem, a restrição a essa feita desconsidera elementos importantes das transformações, das constituições do sistema da sociedade em subsistemas plurais. É preciso que haja coordenação entre subsistemas (LUHMANN, 1992, p. 51), como família, política, educação, direito, para que os efeitos funcionem. Uma tal posição epistêmico-metodológica do autor demonstra o real problema por trás de uma espécie de demonização de autores e suas contribuições teóricas para uma ciência como a Sociologia.

Latour (2012), Bourdieu (2007) e Luhmann (2006) possuem posições teóricas nitidamente opostas entre si. Não quer isto dizer que Latour e Luhmann estão errados e Bourdieu está certo; ou Luhmann está certo, Latour está parcialmente certo e Bourdieu completamente equivocado. Trata-se de conduta ética e madura por parte do pesquisador saber enxergar suas próprias escolhas teóricas como perspectivas em paralaxe, em que cada autor ou corrente teórica possuem distância diferente e relativa diante de um mesmo objeto, mas, sobretudo, trata-se de considerar e respeitar fundamentalmente as especificidades próprias a cada problema de pesquisa e a cada objeto, pois, do contrário, a adoção de certa perspectiva poderá resultar em observação longínqua da questão, reforçando ainda mais os infundáveis muros que nos apartam da compreensão dos fenômenos sociais.

O sistema dos meios de comunicação é caracterizado por alto nível de complexidade em função dos inúmeros subsistemas que são criados e recriados periodicamente. O sistema reduz a complexidade do exterior no seu interior, mas ao mesmo tempo produz novos elementos que promovem um aumento da complexidade. De acordo com Luhmann (2000), os meios de comunicação são sistemas observadores de heterorreferência e precisam construir a realidade de forma diversa, por meio de três modalidades, ou seja, enquanto noticiário, publicidade e entretenimento.

A comunicação também acontece acima dos sujeitos, numa desantropomorfização presente à teoria. Para Luhmann (2001), é passível de crítica o fato do indivíduo se encontrar na centralidade das relações e sua autonomia nos *media* diante do neoliberalismo da sociedade ocidental contemporânea, pois o próprio poder que é dado ao indivíduo está dentro de um

programa de controle, no sentido de que o sujeito *deve* exercer as supostas centralidade e autonomia comunicacional. As operações, portanto, é que são centralizadas.

No âmbito dos meios, Luhmann, em razão do seu estudo se dar na década de 1990, considera o jornal, o rádio e a TV, não compreendendo a internet e nem muito menos os jogos eletrônicos. Além disso, os aparatos tecnológicos e suas materialidades, tais como *chips*, fibras óticas, também não entram no escopo analítico, já que para o autor estes não portam sentido.

Como para as notícias a presunção de verdade é fundamental, os meios não se orientam pelo código verdade/ falsidade, mas pelo específico de seu programa: informação/ não informação. A informação que vem dos meios, a exemplo do módulo do entretenimento, é tomada como construção da realidade nos termos de uma realidade ficcional, afinal "o que sabemos sobre a sociedade e até mesmo o que sabemos sobre o mundo, o advertimos através dos meios de comunicação para as massas."³² (LUHMANN, 2001, p. 1, tradução nossa).

A nossa crença de que nos manipulam não produz consequências, pois o conhecimento que advém dos meios se faz de material que a si mesmo se reforça, não necessitando da nossa adesão. Luhmann (2001) entende por meios de massa todas as disposições da sociedade que se servem de meios técnicos com vistas à propagação da comunicação, com produção numerosa e dirigida a receptores desconhecidos. Apenas os produtos de origem maquínica, portadores de comunicação, devem ser entendidos como diferenciação de um sistema em específico dos meios de comunicação de massa. Mas, principalmente, o que constrói essa diferenciação é a não interação presente entre emissor e receptor, através do rompimento do contato imediato. É justamente a partir da condição de ruptura interacional que são gerados excedentes de comunicação:

Graças a esta ruptura, produzem-se excedentes de comunicação que só se controlam no interior do sistema mediante auto-organização e mediante uma construção própria da realidade. Nisto entram em jogo dois tipos de seletores que não podem ser coordenados de maneira centralizada: a disposição de emitir a comunicação e o interesse de conectar-se a ela.³³ (LUHMANN, 2001, p. 3-4, tradução nossa).

³² Livre tradução: "*Lo que sabemos sobre la sociedad y aun lo que sabemos sobre el mundo, lo advertimos a través de los medios de comunicación para las masas.*".

³³ Livre tradução: "*Gracias a este rompimiento, se producen excedentes de comunicación que sólo se controlan en el interior del sistema mediante autoorganización y mediante una construcción propia de la realidad. En esto entran además en juego dos tipos de selectores que no pueden quedar coordinados de manera centralizada: la disposición de emitir la comunicación y el interés de conectarse a ella.*".

Cada operador do sistema toma a parte que lhe interessa daquela oferta comunicativa, aquilo que acha que precisa saber, condição estrutural que interfere na realização dos meios. Quando fala da realidade dos meios de massa Luhmann identifica uma ambivalência no texto, que parece tomar a forma de operar das tecnologias como uma sequência operativa de comunicação, mas o autor desconsidera as disposições técnicas, as materialidades da comunicação, caras a Hans Gumbrecht (2010), ou mesmo a Latour (2012). A forma de operação da máquina não entra no sistema dos *mass media*. A "realidade real" dos meios é a comunicação ininterrupta levada a cabo com eles (LUHMANN, 2000, p. 5).

É só assim que o sistema se reproduz e se diferencia do entorno. Acima temos as operações reais, porém Luhmann também propõe um segundo sentido sobre o que vem a ser a realidade para os meios, não mais como uma sequência de operações, mas como sequência de observações (LUHMANN, 2000, p. 6).

Para chegar a essa dimensão de compreensão dos meios se faz necessário observar a observação que os meios efetuam. Sobre a operação temos observação de primeira ordem e sobre aquilo que aparece como realidade nos meios, "[...] é necessário introduzir um observador de segunda ordem, um observador dos observadores."³⁴ (LUHMANN, 2000, p. 6, tradução nossa). Há, portanto, uma duplicação de realidade na qual está instaurado o sistema de observação meio de comunicação de massa.

Meios comunicam sempre alguma coisa, que pode se referir a eles mesmos ou a algo diverso, apresentando duplicidade por natureza (autorreferencialidade como *dessemelhança* para com o entorno e heterorreferencialidade enquanto *analogia* para com o entorno). Jogos eletrônicos, por exemplo, são sistemas autorreferenciais com forte apelo à heterorreferencialidade. No entorno do sistema não se considera a distinção entre auto e heterorreferência, e é por isso que deve acontecer no interior do próprio sistema. Nesta tese, processamos a distinção entre condições de existência do sistema e condições de conhecimento do objeto real citada por meio de contexto teórico. Com isso, pode-se reconhecer os marcos de referência (os *frames*) das formas de conhecimento próprias à unidade diferencial do objeto em questão, o qual funciona enquanto sistema, no caso o jogo eletrônico *Watch_Dogs*.

A realidade, assim como o social, não seria uma qualidade ou substância, mas um indicativo interno da operação do sistema: "A realidade não é mais do que um indicador das

³⁴ Livre tradução: "[...] es necesario introducir un observador de segundo orden, un observador de los observadores."

provas de consistência exitosa do sistema."³⁵ (LUHMANN, 2000, p. 10, tradução nossa); a realidade é aquilo que é processado no sistema a fazer sentido, tanto mais exitosa quanto, no caso dos *videogames*, fizer-se aproximativa da heterorreferencialidade.

Dá-se a pergunta: como os meios de massa constroem a realidade? Ou como podemos descobrir a realidade de suas construções da realidade? Luhmann afirma que o caminho não é perceber como os meios desvirtuam a realidade, pois isso pressupõe uma ideia ontológica de realidade livre de construções. Procedamos, outrossim, a uma comparação entre uma construção de realidade com outra, o que nos leva a uma questão final: como os meios constroem a realidade para as massas? É aqui onde o não humano adquire sua força de agência total, sua semi-humanidade: a ação dos objetos técnicos não se circunscrevem, nem se esvaem entre relações fugidias e banais, ao contrário do que vimos nas propostas latourianas da TAR. Trata-se aqui da influência dos meios nas ações sociais e isso só se dá através do acoplamento de uma teoria dos meios de comunicação dentro de uma teoria geral da sociedade moderna. Essa inserção é feita mediante a justificação de Luhmann acerca da função que os meios exercem na sociedade enquanto sistema.

Apesar de fecharem-se em uma clausura operacional, os *media* dependem da sociedade e dos temas de comunicação. "Os temas são o requisito inevitável da comunicação: representam a heterorreferência da comunicação. Os temas organizam a memória da comunicação; atam as contribuições em certos contextos complexos [...]"³⁶ (LUHMANN, 2000, p. 17, tradução nossa). Ao nível dos temas é que temos relação constante entre autorreferência e heterorreferência, o que se dá, repetimos, dentro do sistema de comunicação. Há uma recursividade pública — produções de comunicação no entorno dos meios — e são os temas que promovem o acoplamento estrutural entre meios de massas e os demais campos da sociedade. Os meios, portanto, fazem impor a aceitação de temas, mesmo que isso não signifique a tomada de posição, os sentidos ou os valores.

O próprio sistema dos meios de massa experimenta suas consequências. O sistema não se orienta em função do entorno, mas de sua autodistinção entre autorreferência e heterorreferência. A exclusão da interação entre presentes se deve à imprensa, remontando até mesmo ao advento benjaminiano da reprodutibilidade técnica com a supressão da fruição estética e da interação midiática dada em um lugar físico único. É disso que se alimenta a autopoiesis: o sistema se basta em si, na sua própria operação, reproduzindo-se a si mesmo.

³⁵ Livre tradução: "*La realidad no es más que un indicador de las pruebas de consistencia exitosa del sistema.*".

³⁶ Livre tradução: "*Los temas son el requisito ineludible de la comunicación: representan la heterorreferencia de la comunicación. Los temas organizan la memoria de la comunicación; anudan las aportaciones en ciertos contextos complejos [...]*".

Qualquer informação é pré-orientada. São eleitos elementos possíveis de se tornarem comunicação. Por isso se faz necessário um programa, algo que determina o que se pode esperar em termos de informação. No nosso caso, é fácil ver que a cidade é um tipo de programa. É necessário pensarmos que há dupla seleção: aquela que se pode encontrar na interação do sistema e a seleção da informação primeira, pois a informação está onde houver consciência ou comunicação. Luhmann (2000) atenta para o fato de que informação não combina com repetição, pois, do contrário, torna-se não informação. O valor de informação está naquilo que não é repetido. Característica marcante dos meios de comunicação é a da produção constante de informação nova. A redundância produzida pelos meios faz com que todos conheçam a informação, o que gera a não informação, a não produção de informação nova. E sabemos que a sociedade moderna vive de novas informações.

Desta forma, os meios de massas servem na sociedade para produzir e processar estímulos. Além disso, o conceito de estimulação pertence à teoria dos sistemas clausurados em sua operação e serve para designar a forma pela qual o sistema produz ressonância, a partir de acontecimentos que ocorrem no entorno, embora a própria operação só circule internamente ao sistema e não possa entrar em contato com o entorno [...].³⁷ (LUHMANN, 2000, p. 34-35, tradução nossa).

A análise do sistema dos meios de comunicação passa pelo mesmo processo de análise de quaisquer outros sistemas, como o sistema do direito, o sistema econômico, e com todas as diferenças conduz também ao que há de comparável entre o sistema dos meios e outros sistemas. Podemos articular a análise por meio da comparação e inferências sobre as indicações do código de função de outro sistema. Só o sistema dos meios de massas torna a diferença reflexiva para distinguir entre as operações pertencentes ou não ao próprio sistema.

Luhmann (2000) afirma que o modo de seleção dos meios de massas é autônomo e que o sistema pressupõe a si mesmo — a sua função como ponto de referência de sua operação. Ou melhor, a estrutura dos meios condiciona a comunicação que se possa desenvolver a partir dos meios.

³⁷ Livre tradução: "*De esta manera los medios de masas sirven en la sociedad para producir y procesar estímulos. También el concepto de estimulación pertenece a la teoría de los sistemas clausurados en su operación y sirve para designar la forma mediante la cual el sistema produce resonancia, a partir de acontecimientos que suceden en el entorno, aunque la propia operación sólo circula internamente al sistema y no puede entrar en contacto con el entorno.*".

2.3.7.1 Entretenimento

O entretenimento é campo programático diverso entre os meios. Apesar de não procurar explicitar os princípios de capacidade de entreter do entretenimento, as expectativas e as razões pelas quais alguém precisa de entretenimento, Luhmann (2000, p. 75, tradução nossa) assim o descreve:

Evidentemente, o entretenimento é um componente moderno da cultura do tempo livre, que tem como função eliminar o tempo que sobra. No contexto dos meios de comunicação de massas, permaneceremos no problema da construção da realidade e na pergunta de como a codificação informação/não informação produz efeitos neste campo do entretenimento.³⁸

Procurando dissertar com base no modelo geral do jogo esportivo, televisionado, Luhmann demonstra que a transmissão de uma partida se dá mais como entretenimento do que como notícia:

O jogo é também uma espécie de duplicação da realidade, onde a realidade é tomada como jogo com respeito à realidade normal, sem que necessariamente se tenha que negar a realidade. Nesta segunda realidade (a do jogo) deve haver uma condição especial de limite ao que se considera a condução normal da vida como a realidade real [...]. Durante o jogo, não é que se passe a outro modo de condução da vida, senão que se está apenas entretido sem estar carregado de outras coisas e sem dar oportunidade a outras coisas. **Mas isso não significa que a realidade real exista somente antes ou depois do jogo.** Em vez disso, tudo o que existe, existe simultaneamente. O jogo remete sempre, em cada uma das suas operações, a existente e simultânea realidade real.³⁹ (LUHMANN, 2000, p. 76, grifo nosso, tradução nossa).

³⁸ Livre tradução: "Evidentemente, el entretenimiento es un componente moderno de la cultura del tiempo libre, que tiene como función eliminar el tiempo que sobra. En el contexto de los medios de comunicación de masas, permaneceremos en el problema de la construcción de la realidad y en la pregunta de cómo produce efectos la codificación información/no información en este campo del entretenimiento."

³⁹ Livre tradução: "El juego es también una especie de duplicación de la realidad, en donde la realidad se toma como juego respecto de la realidad normal, sin que necesariamente se tenga que negar la realidad. En esta segunda realidad (la del juego) debe haber una condición especial que orilla a que se considere la conducción normal de la vida como la realidad real [...] Durante el juego, no es que se pase a otro modo de conducción de la vida, sino únicamente se está entretenido sin estar cargado de otras cosas y sin dar oportunidad a otras cosas. Pero esto no significa que la realidad real sólo exista antes o después del juego. Más bien, todo lo que existe, existe simultáneamente. El juego remite siempre, en cada una de sus operaciones, a la existente y simultánea realidad real."

É exatamente este o ponto que defendemos nesta tese: não há uma tal cisão da realidade diante da prática de jogo. A realidade real, expressão usada por Luhmann, não está além ou aquém do jogo, mas perpassa a prática e o contexto social oculto em sua operacionalidade, mesmo em jogos *não sociais*, como o jogo jogado *solitariamente*. De qualquer forma, o autor pensa em um corte sobre a realidade — a produção de um segundo mundo de realidade fictícia, através de meio acústico ou ótico (livro, tela, ruídos). Isso se dá em função da acomodação do jogo no tempo do jogador, posto que observa o início e o fim do jogo como um antes e um depois.

Mas o entretenimento não é de nenhuma maneira irreal, no sentido de nada existente. O entretenimento faz surgir objetos reais autoproduzidos; por assim dizer: objetos duplicados que possibilitam o cruzamento das fronteiras entre a realidade real e a realidade fictícia.⁴⁰ (LUHMANN, 2000, p. 77, tradução nossa).

Do lado de dentro do objeto temos mundo imaginado, distinto da realidade real, o qual, segundo Luhmann (2000, p. 78) não necessita de regras sociais para funcionar, ou comportamentos sociais a serem coordenados, apenas de informação, o código próprio aos meios de comunicação que os transforma em campo programático do entretenimento. Evidentemente, como vimos, o autor não considerava à época o jogo eletrônico como exemplo de objeto de entretenimento, mas os textos e os filmes.

Há regras tacitamente aceitas pelos jogadores que se querem controladoras de comportamento social deste observador. A este respeito, nossos trabalhos anteriores (ABATH; CARVALHO, 2013) já consideravam a determinação de enquadramentos visuais nos espaços de jogos FPS⁴¹ em função das regras prescritivas ali contidas.

Pois bem, é possível construir-se memória com o auxílio das informações, o que nos levaria à realidade do entretenimento. Informação para Luhmann (2000) é distinção, logo, efetiva-se por uma diferença com relação a outras informações. O que deve aparecer a partir da observação dessa diferença são as ações e decisões dos produtores do objeto, o que coloca a questão dos sujeitos e suas intenções à unidade da história e dá a ver como se constrói uma realidade específica para o entretenimento.

⁴⁰ Livre tradução: "*Pero el entretenimiento no es de ninguna manera irreal, en el sentido de nada existente. El entretenimiento hace surgir objetos reales autoproducidos; por así decir: objetos duplicados que posibilitan el cruce de las fronteras entre la realidad real y la realidad ficticia.*".

⁴¹ Do inglês *First Person Shooter*, a sigla FPS corresponde aos jogos de tiro em primeira pessoa, gênero popularizado já na década de 1990 a partir de títulos como *Doom* (1993), em que a perspectiva de visão do jogador é colocada à altura dos olhos do avatar no espaço de jogo.

O processamento da informação faz com que se distinga realidade inventada e realidade real, e, inclusive, faz com que se misturem ambas as dimensões, por meio da clausura fictícia. Para tal, construiu-se historicamente, evolutivamente (LUHMANN, 2000), no público aficcionado pelo entretenimento, a capacidade de distinção entre realidade real e realidade cênica desde o teatro. "A este público se concedem liberdades na representação que não se permitiriam na realidade: por exemplo, automóveis que correm a velocidades altíssimas."⁴² (LUHMANN, 2000, p. 80, tradução nossa). Para Luhmann (2000, p. 81), essa experiência com o entretenimento é alucinatória e se conduz por motivos que levam à suspeita de autenticidade — toca o indivíduo e fá-lo refletir sobre sua própria condição vital —, mas o que se sobressai de toda tangibilidade real/ ficcional é resultado da avaliação processada pelo sistema social da sociedade. Este argumento põe por terra a discussão sobre uma causalidade direta entre exposição a situações violentas e comportamento proporcionalmente violento de indivíduos jogadores, tão em voga na boca de antitéticos deputados brasileiros, nas pautas sensacionalistas da grande mídia e no senso comum dos menos esclarecidos.

Realidade duplicada, a qual expande-se historicamente através dos livros, principalmente a novela, causando distinção entre a forma da notícia/ reportagem jornalística e as narrações ficcionais, o que nos faz lembrar de outra ingênua discussão acerca da presunção de verdade de certos meios e práticas, a exemplo da fotografia que, em sua associação com o procedimento fotoquímico, em nada era confrontada na sua gênese com a ideia de construção ficcional da realidade, bastando com isso lembrar que até a lente de captação da cena fotografada até hoje é chamada de objetiva. Já os jogos eletrônicos, como vimos e continuaremos a discutir adiante, nascem e se perpetuam carregando a insígnia de objetos meramente fictícios, sem qualquer pé na realidade real.

Para responder à questão sobre como os fatos imaginados pelo sistema dos meios de comunicação de entretenimento estão vinculados com a realidade, Luhmann (2000) explica que é preciso, inicialmente, explorar um conhecimento prévio por parte dos espectadores, conhecimento que é reforçado pelo entretenimento. Os temas de um dado objeto variam em função dos mitos da época. Num filme, as distinções são percebidas muito mais a partir de formas de percepção, do contexto da ação, do que das narrativas. Luhmann (2000) afirma que entender essa relação não exige apenas saber a impressão que foi produzida pelo objeto no receptor.

⁴² Livre tradução: "*Este público se concede libertades en la representación, que no se permitiría en la realidad: por ejemplo, automóviles que corren a velocidades altísimas.*".

[...] o que ocorre é que cada operação que transcorre no campo fictício da imaginação conduz uma heterorreferência já pronta, ou seja: uma referência à realidade real valorada conscientemente e que permanece como tema de todo ato comunicativo.⁴³ (LUHMANN, 2000, p. 77, tradução nossa).

O principal ponto de diferenciação no subssistema dos jogos eletrônicos diz respeito à corrida pelo mais alto grau de realismo, ou seja, a busca por mecanismos internos ao sistema que lhe façam referenciar a realidade real, ou seja, que desenvolvam a heterorreferencialidade.

Diante da perspectiva teórica de Luhmann (2006) nosso problema de pesquisa, quer seja o da construção sociotécnica do conceito de vida social da metrópole a partir da realidade sistêmica constituída através do jogo eletrônico *Watch_Dogs*, admite vinculação à Teoria dos Sistemas Sociais do autor, partindo do pressuposto de que o jogo é um representante do subssistema dos jogos eletrônicos, este vinculado ao campo programático dos meios de comunicação de massa, dentro da categoria do entretenimento. Trata-se, com isso, de incorporação de mais um subssistema, vislumbrando à atualização dos estudos luhmannianos em função das tecnologias interativas de comunicação. Antes de concluirmos este capítulo, gostaríamos ainda de tecer breves considerações acerca do tratamento do jogo eletrônico em *singleplayer* enquanto realidade sistêmica, o que lhe confere um salto epistemológico substancial.

O caráter construtivista operacional da teoria luhmanniana assenta na assunção de que a realidade não é um objeto, mas processo em construção tornado *visível* por meio de observação — no caso, observação de observação do mundo, logo, uma observação de segunda ordem. As observações, geradas por diferenciação, conduzem à formação e reprodução de sistemas que dependem fundamentalmente da comunicação enquanto motor de informação. Os *videogames*, mesmo em se tratando de objetos pertencentes ao campo dos meios de comunicação de entretenimento, não estão apartados, em sua autopoiese sistêmica, de um diálogo construtivo com o entorno através de seletividade e acesso a outros sistemas, no que lidam com a complexidade de possíveis do mundo com vistas à redução dessa complexidade — aumentando em simultâneo o universo do complexo pelas mesmas informações redutivas que articula. No caso da nossa preocupação de estudo temos a unidade diferencial de *Watch_Dogs* formada por acoplamento estrutural entre o subssistema dos jogos

⁴³ Livre tradução: "[...] lo que acontece es que cada operación que transcurre en el campo ficticio de la imaginación lleva aparejada una heterorreferencia, es decir: una referencia a la realidad real valorada conscientemente y que permanece como tema de todo ato comunicativo.".

eletrônicos e o subssistema da cidade, pertencentes, ademais, ao grande sistema social da sociedade.

A própria cidade, dotada de realidade sistêmica, é construção e produto de diferenciação ao longo da história, como veremos no próximo capítulo. Essa relatividade parcimoniosa da teoria estabelece simetria entre os subssistemas da cidade e dos jogos eletrônicos enquanto fontes de incerteza em relação à determinação *real* de seus elementos constituintes, mas, sobretudo, permite observá-los enquanto observações que são do mundo, conferindo-lhes, à cidade, uma presunção de *ficcionalidade*, e ao jogo, aspectos de *realidade*. Resultado: há mais cidades depois da redução empreendida por *Watch_Dogs* e mais elementos para a construção de jogos de ação com *design* em mundo aberto ambientados em cidades contemporâneas a partir dos movimentos imprevisíveis que traduzem a univocidade das diferenciações oriundas da vida social. Se tudo o que é comunicação é também sociedade (LUHMANN, 2000; 2006), pressupõe-se que o jogo atua igualmente na construção, que é sociotécnica, da realidade social, porém não enquanto meramente não humano, artefato *puramente* técnico, tolhido, por uma tal classificação, de sua semi-humanidade — dos traços humanos que conferiram à dinâmica autopoietica de sua autorreprodução o fundamento da sua realidade sociotécnica.

As observações do jogo eletrônico são observações semi-humanas, misto das determinações autorreferenciais da máquina e de composições heterorreferenciais dos humanos desenvolvedores, encapsulados pela operatividade algorítmica do sistema. A comprovação empírica dessa influência da realidade ficcional do subssistema dos jogos eletrônicos sobre a realidade real será discutida nas próximas páginas, especialmente no quinto capítulo. Para isso, contamos com o método luhmanniano: observamos observações, no intuito de demonstrar como um mesmo jogo desdobra reduções de complexidade as mais diversas. Dessa forma, faz-se necessário empreendermos a compreensão dos elementos heterorreferenciais próprios ao subssistema da cidade, o que faremos no próximo capítulo, a fim de determinar quais as informações do jogo que se aproximam da realidade real das questões colocadas em torno das cidades pelas teorias do urbano. Ao mesmo tempo, a apreciação dos pressupostos da máquina evidencia o pólo autorreferencial da composição diferencial do sistema. Essas observações elucidarão o intercâmbio de sentido e a composição tanto do representante do subssistema do meio de comunicação de entretenimento jogo eletrônico, quanto dos sistemas de consciência dos sujeitos jogadores, em suas relações de grupo nas redes sociais e por suas declarações individuais através de entrevistas, construindo-se o conceito de cidade por dinâmica complexa e até então improvável.

3 CIDADE

*O jornalismo e a crônica de costumes escrevem cidades;
o ensaio escreve cidades; as ciências sociais escrevem cidades.*

— Beatriz Sarlo

Assim como os jogos eletrônicos, cidades são objetos de fascinação e (re)construção inesgotável, e muitos foram aqueles, ao longo da história humana, que se debruçaram sobre o construto cidade com vistas a entendê-la. O filósofo Platão já vislumbrava a definição da cidade, bem como inúmeros historiadores a exemplo de Fernand Braudel (1984), sociólogos clássicos como Max Weber e Georg Simmel (2005) e renomados literatos internacionais, como Honoré de Balzac, Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe, Italo Calvino (1990), assim como os brasileiros Lima Barreto e João do Rio (1952). Filósofos/ literatos como Walter Benjamin (1987b) também devem muito à cidade em termos de contribuições filosóficas, assim como historiadores da arte e da cidade, a exemplo de Lewis Mumford, Giulio Carlo Argan, Pierre Francastel, entre outros. Os sociólogos contemporâneos buscam entender a cidade por viés marxista, a exemplo de Henri Lefebvre (2001), pela perspectiva das redes telemáticas, como Manuel Castells (2004), enquanto que sociólogos e antropólogos/ comunicólogos à guisa de Massimo Di Felice (2009) e Massimo Canevacci (2004) dão conta de abordagens pós-urbanas e comunicacionais.

Na Sociologia, apesar de autores clássicos como Marx, Weber e Durkheim tratarem sobre questões concernentes à realidade das cidades, fazem-no de forma abstrata e generalizada (SANT'ANNA, 2003), de forma que é o ramo da sociologia urbana que se preocupa particularmente com os aspectos relacionais entre indivíduos no espaço da cidade. Apesar da especificidade temática, Alfredo Meia (1999) explica que a sociologia urbana não possui um quadro de problemas e de teorias interpretativas exclusivos da disciplina, o que significa que qualquer tema de relevância para a Sociologia também o é para a sociologia urbana. Sociologias voltadas para o aspecto territorial, por exemplo, englobam questões de uma sociologia rural, das migrações, do turismo. Há intersecção entre disciplinas não sociológicas territoriais, como a Geografia, a Arquitetura e o Urbanismo. A antropologia urbana se volta para os aspectos culturais, comportamentais, rituais, interpretativos de estruturas. Tangencia, além disso, com a história urbana e a Psicologia, estudos de interação entre indivíduos e ambiente construído (MEIA, 1999). "Como se vê, a rede das relações interdisciplinares em que a sociologia urbana está envolvida é particularmente complexa e

articulada." (MEIA, 1999, p. 19), o que só corrobora a pertinência de pesquisas voltadas para a compreensão de questões urbanas no âmbito das mídias eletrônicas. Justamente essa é a matéria composicional das cibercidades procedurais, a qual transborda da cidade para as telas e das telas para os interatores: a realidade da cidade em *singleplayer*.

3.1 Construção

O paradigma que ficou conhecido como fundador dos estudos sociológicos urbanos foi a Escola de Chicago, o qual propunha estudar a cidade através de modelos biológicos, abordagem que ficou conhecida pela metáfora da ecologia, num alusão ao espaço ocupado por grupos na cidade e suas problemáticas sociais. De acordo com Howard Becker (1996) os principais temas e problemas sociais abordados pela Escola na cidade de Chicago ao longo de décadas foram a pobreza, a imigração, a eugenia, a doença mental, a distribuição de renda em função dos tipos de imóveis, a interação simbólica, o cotidiano da cidade, entre outros. Na Europa, a sociologia urbana buscou maior articulação com temas e reflexões filosóficas, perspectiva adotada por Alfredo Meia (1999). A tradição americana exerceu forte influência sobre os estudos da área, apresentando-se em três fases, de acordo com Meia (1999): a primeira compreendia os estudos dos chamados fundadores da escola ecológica, como William Thomas, Robert Park, Ernest Burgess, Louis Wirth e Roderick McKenzie, junto com outros trabalhos dos anos 20 e 30; a segunda fase, nos anos 40, voltou-se para trabalhos sobre valores simbólicos e afetivos como determinantes de comportamentos nas partes da cidade; por fim, a terceira fase já nos anos 50, com estudos que poderiam ser classificados como ecológicos "neo-ortodoxos".

A abordagem crítica, por sua vez, compreende a cidade a partir dos pressupostos do marxismo, vinculada ao entendimento social do urbanismo no século XIX através dos escritos de Marx e Engels. A partir do século XX, autores inspirados na tradição marxista, como o grupo de Frankfurt — Walter Benjamin, Theodor Adorno e Max Horkheimer —, tratarão não apenas de questões socioeconômicas, mas culturais, como os estudos sobre as formas de comunicação e os estilos de vida.

Fato é que na cidade se entrelaçam aspectos dos mais variados campos de produção humana, tais como cultura, política, economia, técnica, arte, natureza, etc. Italo Calvino (1990), por exemplo, apresenta-nos as inúmeras cidades percorridas pelo mercador Marco Polo nas suas descrições ao imperador dos tártaros, Kublai Khan, atribuindo a cada paragem

certa especificidade em termos de vivência e de experiência social, expressas na medida do simbólico. A esse respeito, Carlos Antônio Brandão (2006, p. 10-11) é ilustrativo:

Mesmo em uma única cidade, são várias as realidades e amplíssimas as dimensões abrigadas: a materialidade, a realidade, a fantasia, o imaginário e o simbólico habitam nela, conjunta e simultaneamente. Pensar 'as várias cidades de uma cidade' implica invocar diversas dimensões, atributos e disciplinas [...].

Esse simbolismo de tipo urbano (produzido na cidade e voltado para a cidade) é ponto de referência que estrutura a vida social, participando dos processos que constituem identificações de indivíduos e coletivos. Meia (1999) salienta uma construção social do patrimônio simbólico.

A cidade, de fato, não é apenas uma forma específica de organização social no território, mas também um conjunto de símbolos, estratificados no curso da história. Esses símbolos exprimem-se tanto nas estruturas físicas (ruas, praças e monumentos) como nos modos de vida, cerimônias, rituais da vida urbana, ou ainda nas imagens e discursos que falam da cidade. Vai-se dos estereótipos com que é representado o "caráter" dos habitantes nas vicissitudes de todos os dias às simbologias presentes nas bandeiras e nos brasões, das ilustrações dos guias turísticos às técnicas de marketing que os peritos de comunicação social empregam para "promover" um centro urbano junto dos operadores econômicos internacionais. (MEIA, 1999, p. 144).

Pensada desde Platão, a *polis* responde a formas e conjunturas próprias tanto ao campo das ideias, como as cidades maléficas e pecaminosas da tradição judaico-cristã, quanto ao campo dos embates estruturais político-econômicos, a exemplo das gestões urbanas contemporâneas que privilegiam o capital e o consumo. João Antônio de Paula (2006, p. 22-23) também elenca algumas das múltiplas realidades da cidade, a saber: a cidade monumental do Estado Absolutista; a cidade da indústria e da burguesia de Haussman; a cidade republicana e moderna, como Rio de Janeiro e São Paulo, além das cidades insurgentes que fizeram da revolta o combustível para a vontade do coletivo e da participação na vida pública pelos valores libertários.

Dessa forma, a cidade pode ser considerada como invenção, à guisa de tantas outras invenções do homem em sociedade. Disso depreendemos que a cidade *em si* não preexiste à realidade do mundo objetivo: ela é uma construção social, ou, como aqui o defendemos, sociotécnica. Mais ainda: está incorporada em nós, como tudo em nosso mundo, e se

retroalimenta de tal autorreferencialidade, como sistema. O que se pensa sobre a cidade, aquilo que se fala a seu respeito, as leis e a produção normativa em sociedade, as formas e os ares urbanos que emanam dos textos literários durante séculos, as fotografias, filmagens nas ruas; as imagens de satélite, o cinema, as mídias locativas e os jogos eletrônicos: tudo é constituinte de cidades. Nesse sentido, reiteramos a afirmação de Brandão (2006, p. 10) quando este nos diz que "[...] a cidade foi inventada [...]. Ela não surge como algo natural e nem existiu sempre."

A geógrafa Ana Fani Alessandri Carlos (2007), por outro lado, atenta para a exacerbação dos conflitos e contradições que nos levam à discussão da crise da cidade. Como aponta José Guilherme Magnani (2002), há perspectivas teóricas que demonstram o processo de urbanização em seus aspectos negativos, como deficiência do transporte público, poluição, violência (principalmente nas cidades de países subdesenvolvidos), enquanto que há quadros de pesquisas e estudos que dão conta de imagens, não-lugares e questões virtuais, próprios à cidade analisada por semiólogos e críticos da arquitetura e urbanismo:

Ainda que por motivos diferentes, essas duas perspectivas — aqui polarizadas para efeito comparativo e de contraste — levam a conclusões semelhantes no plano da cultura urbana: deterioração dos espaços e equipamentos públicos com a consequente privatização da vida coletiva, segregação, evitação de contatos, confinamento em ambientes e redes sociais restritos, situações de violência etc. (MAGNANI, 2002, p. 12).

Pois bem, a cidade não se mostra como conceito suficiente por si, mas passível de indagação sobre as observações produzidas a seu respeito. O pesquisador que deseja compreender a cidade deve se acerrar do conceito a partir de um duplo deslocamento que atravessa o entendimento das estruturas em direção aos processos de consolidação das observações, tendo em vista que pessoas vivem a cidade e é a experiência dos indivíduos o que dá forma ao conceito.

Carlos (2007) comunga de uma tal posição, argumentando que compreender a cidade diz respeito a voltar-se para a vida cotidiana como o espaço da prática social. A cidade é tomada como o espaço onde se desenrola o cotidiano e é justamente a dimensão da apropriação de variados indivíduos, grupos e instituições, o que permite uma tal invenção da cidade, lembrando oportunamente do clássico *A invenção do cotidiano*, de Michel De Certeau (1994). É por isso que Carlos (2007, p. 12) afirma que "a vida cotidiana se exprime como expressão aprofundada do mundo enquanto ação — ato.", ou seja, se a cidade em sua

dimensão social é a expressão do cotidiano, a ação humana enquanto composição do cotidiano se mostra pertencente às determinações da cidade. E para além da ação humana é preciso atentar à parte de construção que cabe, também, aos objetos técnicos nessa relação. O espaço urbano seria, ainda de acordo com Carlos (2007), a condição, o meio e o resultado de ação humana, lugar da realização da vida e de suas potencialidades e, como todo processo histórico, revelador do passado e das relações para com o futuro. Portanto, a história deve ser levada em conta na análise do fenômeno como fator fundamental.

A acentuação de ritmos, processos de relações entre classes diversas, podem ser vistos e recuperados da vida cotidiana na cidade. Seria desse cotidiano, ou dessa dança de sociabilidades, que poderíamos recolher o substrato das associações entre humanos e objetos técnicos nas cidades maquínicas dos jogos eletrônicos. As contradições que vêm a demonstrar essa substância estão postas na metrópole.

Assim como Auschwitz teve origem nas universidades, como teoria absurda (FLUSSER, 1983), o modelo de *boa* cidade teve seu nascedouro nas teorias acadêmicas, as quais norteariam as concepções de planejadores e burocratas de toda uma geração. Tendo esse fato em vista, não há como apartarmo-nos de pensar as cidades como sendo construídas social e discursivamente, produtos que são das ficções idealizantes da teoria. Uma cidade procedural é, por isso mesmo, mais um modelo ficcional atual da vida social na cidade, proposto não por planejadores urbanos, mas por *game designers* que observam e tentam reproduzir a cidade vista, obviamente em função da corrida pelo efeito de realismo imposto pela indústria dos jogos eletrônicos e pela diferenciação que é inerente à natureza da informação e dos sistemas. Ainda assumindo a posição de investidores, tais arquitetos das cibercidades procedurais produzem teoria de cidade de segunda ordem, porque traduzem a concepção de cidade dos planejadores urbanos ao buscarem representar o modelo da cidade da realidade real por meio de codificação programática. O jogo, a materialidade não humana da cibercidade procedural, traz marcado em si um misto de analogia, próprio do ideal mercadológico de persecução de realismo, e dessemelhança, oriundo, como veremos no próximo capítulo, da natureza lúdica. Por fim, os jogadores, elementos complementares à relação programática do jogo, reproduzem concepções de cidade de terceira ordem, porque observam a cibercidade procedural, sendo esta já a observação da cidade do mundo social-histórico, portanto, ressignificação dessa mesma realidade.

Da mesma forma que cada jogo eletrônico de ação em mundo aberto ambientado em cidade moderna produz uma cidade procedural, com suas especificidades de código de programação, algoritmos, interfaces, métodos de imersão e interatividade entre humanos e

máquinas, assim são as cidades físicas da realidade objetiva. E ao mesmo tempo em que são diversas, também se repetem — uma grande cidade sempre tem muito do que outras grandes cidades possuem. A escritora Jane Jacobs (2003, p. 15) afirma que muitas das suas inquietações surgiram a partir de cidades distintas da sua cidade natal, apesar de reconhecer os traços comuns dessas questões na sua própria cidade: "A maior parte do material para essas reflexões estava diante da porta de casa, mas talvez seja mais fácil perceber as coisas primeiro onde elas não são familiares."

Afeitos à defesa de Gustavo Bernardo (2002), um dos principais especialistas na obra do filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, de que "toda hipótese com que trabalha a ciência é, por definição, suposição [...] [e que] sem a possibilidade, sem a hipótese — sem ficção —, não há realidade." (BERNARDO, 2002, p. 81), encontramos ilustração concreta da cidade enquanto concepção ficcionalizada através das hipóteses da teoria urbanística, construção objetiva de imagens e modelos de cidade idealizada. Jacobs (2003) enumera as principais vertentes teóricas ortodoxas da cidade, a começar pelo repórter Ebenezer Howard, defensor do fim da cidade, conhecido por sua proposta, em 1898, do modelo de Cidade-Jardim — modelo esse de pequenas cidades apartadas e autossuficientes onde os pobres poderiam morar —, criando algo como uma cidade rural, nunca sendo permitido à Cidade-Jardim tornar-se uma cidade grande; de modelo paternalista. Como explica Jacobs (2003, p. 17),

A Cidade-Jardim deveria ser rodeada por um cinturão agrícola. A indústria ficaria em território predeterminado; as escolas, as moradias e as áreas verdes, em territórios residenciais predeterminados; e no centro ficariam os estabelecimentos comerciais, esportivos e culturais, partilhados por todos.

Ainda de acordo com Jacobs (2003), esse modelo influenciou muitos dos planejadores urbanos contemporâneos por suas características. A proposta, por separar os pequenos usos do todo, visava ao fim das cidades, à sua destruição. Por isso, os planejadores norte-americanos mostraram interesse — os urbanistas regionais de cidades pequenas principalmente. Lewis Mumford, por exemplo, assimilou muitas dessas ideias, enquanto planejador regional com vistas à descentralização, ou seja, à dispersão de empresas e pessoas em cidades separadas, mesmo porque o contexto da época parecia sugerir que a redistribuição da população fosse uma solução para o problema do envelhecimento.

Fato é que, mesmo sem a aplicação do modelo da Cidade-Jardim, como materialização plena da concepção teórica, alguns dos seus princípios foram geminados no planejamento urbano e nas questões habitacionais:

Os projetos residenciais modelo de Stein e Wright, feitos principalmente para ambientes suburbanos ou para a periferia das cidades, juntamente com apontamentos e diagramas, esboços e fotografias fornecidos por Mumford e Bauer, demonstraram e popularizaram ideias como estas, que hoje são inquestionáveis no urbanismo ortodoxo: a rua é um lugar ruim para os seres humanos; as casas devem estar afastadas dela e voltadas para dentro, para uma área verde cercada. Ruas numerosas são um desperdício [...]. A presença de um número maior de pessoas é, na melhor das hipóteses, um mal necessário, e o bom planejamento urbano deve almejar pelo menos a ilusão de isolamento e privacidade, como num subúrbio. (JACOBS, 2003, p. 20).

Ao se voltarem para os modelos de cidades antigas e negligenciarem as metrópoles como fracassos de planejamento, os descentralizadores não se empenhavam em compreender as cidades. O que se deu foi justo a conjugação das ideias dos descentralizadores, (fruto que são da concepção utópica e "fictícia" da Cidade-Jardim), pelas escolas de arquitetura e urbanismo e instâncias institucionais como norteamericanos para se pensar mudanças dentro das próprias metrópoles. Dito de outra forma: quem se interessava pela evolução das grandes cidades passou a adotar o programa teórico da destruição das cidades. Jacobs (2003, p. 22) cita Le Corbusier como exemplo de planejador de cidade imaginada por descentralização, a Ville Radieuse, um modelo de cidade vertical dotado de inúmeros arranha-céus onde viveria grande parcela da população, transformando o ambiente urbano ao solo em um parque: "Le Corbusier assimilou a imagem fundamental da Cidade-Jardim, ao menos superficialmente, e empenhou-se em torná-la prática [...]. Definiu sua criação como uma Cidade-Jardim factível.", já que a proposta original de Howard era utópica no entendimento de Corbusier. Planejamento para automóveis, arranha-céus, redução da quantidade de ruas, ordenamento, pedestres longe de ruas e perto de parques, tudo isso soa familiar porque as ideias de Corbusier foram transpostas para a realidade do planejamento urbano das nossas cidades.

Magnani (2002, p. 14) critica essas mesmas abordagens por tomarem a cidade como elemento independente e apartado dos atores sociais, crítica que muitos autores fazem à abordagem da Escola de Chicago: "[...] parece um cenário desprovido de ações, atividades, pontos de encontro, redes de sociabilidade.". No caso, o sistema capitalista parece estar por trás de certa dinamicidade da cidade e não os moradores dos locais, as sociabilidades, os estilos de vida. Em outras palavras, a produção teórica parecia preocupada em reproduzir o contexto de escassez de vida pública nas cidades, perpetuando a construção da cidade enquanto desprovida de vida pública. Encontrar essa lógica perdida pela construção teórica

era tarefa premente para Magnani (2002, p. 15), mesmo que isso se desse em terreno ainda não identificado pelo autor:

[...] certamente haveria que se perguntar se o exercício da cidadania, das práticas urbanas e dos rituais da vida pública não teriam, no contexto das grandes cidades contemporâneas, outros cenários: para tanto, é necessário procurá-los com uma estratégia adequada.

Claro que o autor se refere ao método etnográfico como base para a consecução de seu objetivo. Pensar as cidades contemporâneas e suas complexidades, através do posicionamento do pesquisador enquanto outro na observação participante permitiria ao analista deslindar aspectos microscópicos, escondidos que estão em relação às grandes lentes analíticas dos macroprocessos.

Diríamos que a primeira atitude de observação desta tese é a de enxergar que a vida social transborda das ruas para as imagens ludonarrativas, considerando-se os meios audiovisuais, em especial os *videogames*, como difusores de ambiente alternativo para se pensar o processo de urbanização contemporâneo e sua reprodução a partir de emissores ocultos — os jogos —, e seus usuários jogadores. Afinal, como afirma Simmel (2005, p. 579), "a cidade grande moderna [...] alimenta-se quase que completamente da produção para o mercado, isto é, para fregueses completamente desconhecidos, que nunca se encontrarão cara a cara com os verdadeiros produtores.". A complexidade de uma tal abordagem é nítida quando questionamos da ficção o seu caráter de facticidade, ao propormos, por exemplo, relações associativas entre o humano jogador e o objeto sociotécnico da cibercidade procedural, descortinando microassociações entre inúmeros objetos não humanos contidos na cidade do *game*. Trata-se, antes de tudo, de análise de experiências privadas, subjetivas, ancoradas em imaginário social-histórico acerca de cidades físicas e vida social, produzindo-se coisa nova, inatingível ao olhar teórico que só enxergue na cidade da especulação capitalista, ou na vivência cotidiana territorial das ruas, subsídios para a discussão sobre o fenômeno urbano. Colocar-se na posição de alguém que pode estar nas ruas, em plena exploração, de dentro de casa, é ação privilegiada para sujeitos jogadores. As decorrências dessas ações produzem significações sociais a respeito de cidades e suas realidades, através de participação subjetiva entre atores humanos e não humanos.

Numa tal perspectiva, o nativo e o pesquisador se mesclam numa mesma figura: o avatar. Tanto o objeto já possui o seu nativo, enquanto dado programático sistêmico, inerte, à espera de comandos e impulsos eletrobiológicos, quanto o jogador se torna nativo a partir de

suas experiências com a máquina. O programa projeta nativos, programando atores de fora para a condição de natividade: para serem nativos programáticos. A ótica passa a ser a de quem existe dentro, performatizando-se atitudes consentâneas com o dado contexto digital. Onde separar o jogador do avatar nas conhecidas declarações: "Eu morri de novo!", ou "Perdi as contas de quantos inimigos matei naquele local!"?

3.1.1 Tempo e espaço

Nossa constituição e percepção do mundo carecem inexoravelmente de dois elementos fundamentais: o espaço, este aqui inevitável em que nos encontramos, e o tempo, o agora fugidio que permite a constatação localizada de um instante presente. A experiência transforma o espaço e o tempo: variados momentos de um mesmo espaço ressignificam este local sob múltiplas formas, *conformando* as potencialidades da existência e das transformações porque passa o homem durante o processo histórico.

Um lugar inúmeras vezes visitado será sempre inesgotável, inédito, desconhecido, insondável, porque a cada vez que se o visite seremos sempre outros, porque intermitente o coração que nos move, diria Proust. É essa inapelável condição de finitude, de fugacidade, que nos condena a todos a uma excruciante e irrealizável tarefa: buscar parar o tempo, fixar a felicidade, eternizar o prazer, suspender a dor, interditar o sofrimento, realizar o mais pleno do desejo de plenitude. (PAULA, 2006, p. 24).

Tempo e espaço são dimensões não absolutas. Fazer com que o espaço seja palco de determinados momentos de vida é transformá-lo em lugar; portanto, tê-lo como algo da ordem do sensível e da experiência vivida. Assim como a cidade, já que "a sorte da cidade é a sorte da sociabilidade humana." (PAULA, 2006, p. 26).

Se entendermos o mundo como conjunto de possíveis no espaço-tempo, é difícil sustentar a tese de representação enquanto mimese do real, já que o real diz respeito às condições transitórias dos fenômenos e a representação é sempre outra coisa, mesmo que contígua ao real. Trazendo para a nossa realidade de pesquisa, quer isto dizer que a cidade possível de um jogo computacional é um híbrido de aspectos sócio-históricos, que compõem o cotidiano de uma cidade, e elementos técnicos possíveis, virtuais, autorreferenciais e inapreensíveis se comparados de forma hermética entre o plano referencial da realidade real da cidade e o plano representacional da cidade possível de um jogo eletrônico.

Para Carlos (2007), vários elementos concorrem para o processo de transformação urbana, tais como a reprodução do espaço, motivadora da destruição de referenciais urbanos, processo em que a cidade se torna algo passageiro, fluido, descartável, com práticas urbanas esfaceladas, predominando a deterioração das relações de vizinhança e a própria relação que os homens mantêm com os objetos, ou a aceleração do tempo enquanto fundamento dessa transformação, instituindo-se o ritmo frenético e as mudanças de comportamento apontadas por sociólogos e filósofos como Simmel (2005) e Flusser (1983), o que acarreta em nova forma de apropriação da cidade. Nas palavras de Carlos (2007, p. 13):

Assim nos deparamos com formas cada vez mais mutantes em um tempo cada vez mais efêmero, produto de uma nova racionalidade imposta por profundas mudanças no processo de acumulação. Assim, uma nova relação espaço-tempo domina o mundo, onde a efemeridade do tempo no espaço revela a produção de um "espaço amnésico". Essa relação entre "tempo efêmero" e "espaço amnésico" é fundamental para definir a pós-modernidade.

Simmel em *A metrópole e a vida mental* (2005), conferência publicada ainda em 1902, confere um tom psicológico a processos engendrados socialmente quando verifica como as grandes metrópoles influenciam à mudança na vida mental dos indivíduos. Dessa forma, o indivíduo na metrópole racionaliza suas ações em função do ritmo de vida e das excitações urbanas, configurando o chamado caráter *blasé* dos cidadãos:

Talvez não haja nenhum fenômeno anímico que seja reservado de modo tão incondicional à cidade grande como o caráter *blasé*. [...] A incapacidade, que assim se origina, de reagir aos novos estímulos com uma energia que lhes seja adequada é precisamente aquele caráter *blasé*, que na verdade se vê em todo filho da cidade grande, em comparação com as crianças de meios mais tranquilos e com menos variações. [...] A essência do caráter *blasé* é o embotamento frente à distinção das coisas; não no sentido de que elas não sejam percebidas [...] mas sim de tal modo que o significado e o valor da distinção das coisas e com isso das próprias coisas são sentidos como nulos. (SIMMEL, 2005, p. 581).

De forma que os habitantes da cidade precisam agir com reserva, ter uma atitude espiritual *aquém* das coisas diante de uma miríade de estímulos nervosos que a cidade coloca para si. O isolamento e a postura *blasé* funcionam como defesa, "[...] produzindo indivíduos que andam pelas ruas sem sequer dirigir o olhar para os passantes. Esse fenômeno produz, por um lado, proteção e por outro, seres fechados em si mesmo[s]." (SILVA, 2009. p. 50).

A temporalidade urbana do início do século passado já dava mostras de instantaneidade e efemeridade. Da produção de um espaço racionalizado para ser o espaço da amnésia coletiva, erige-se o tempo do efêmero. Como pensar, então, o espaço-tempo da cidade através dos jogos eletrônicos computacionais — sobretudo a cidade como construto da modernidade e da radicalização deste período histórico, nomeada de acordo com as preferências teóricas através dos compostos modernidade tardia, alta modernidade ou pós-modernidade? Essa é a disposição temporal contemporânea às cidades, ou aquilo que as torna obsoletas por metamorfosear o espaço, no que inúmeros teóricos contemporâneos conceituam como desterritorialização.

Paul Virilio (1993) duvida da existência da localização da metrópole diante do desenvolvimento dos transportes e das tecnologias de comunicação. Da fachada à interface, a arquitetura agora flutua, pondo-se à deriva. Para o autor, ninguém está mais separado por distâncias temporais ou espaciais. O alhures é o aqui e estar aqui é indissociável do estar em outro espaço/ tempo no convívio mediado. Virilio (1993, p. 10) assim observa:

A representação da cidade contemporânea, portanto, não é mais determinada pelo cerimonial da abertura das portas, o ritual das procissões, dos desfiles, a sucessão de ruas e das avenidas; a arquitetura urbana deve, a partir de agora, relacionar-se com a abertura de um "espaço-tempo tecnológico". [...] a interface homem/máquina toma o lugar das fachadas dos imóveis, das superfícies dos loteamentos...

Abrimos janelas e televisores para um "falso-dia eletrônico" (VIRILIO, 1993, p. 10). A cidade acaba por se transformar em unidade de lugar sem unidade de tempo, numa disposição em que a própria cidade desaparece na temporalidade heterogênea das tecnologias. Ainda para Virilio (1993), a demarcação de um território, de uma forma urbana, tem mais a ver com um horário do que com uma linha concreta no espaço. Haveria duas temporalidades para os moradores da cidade: o tempo de longas durações históricas e o tempo de duração técnica, do presenteísmo, de um eterno presente que não gera, segundo o autor, memória coletiva, alimentando apenas a memória do computador — o que, veremos, constitui-se como realidade relativa.

3.1.2 Consumo

Paula (2006, p. 27) concorda com a posição de diversos autores voltados para a sociologia das cidades quando diz:

No mundo contemporâneo, a cidade foi tomada pelo capital, que fazendo dela espaço de sua reprodução, transformou-a, muitas vezes, numa enciclopédia de degenerações arquitetônicas e urbanísticas que preconizam e atrofiam a sociabilidade, que se quer ver como simples acesso ao consumo.

Os lugares vivem agora sob dois aspectos: são lugares para o consumo e para serem consumidos enquanto produto "lugar". Apesar disso, para Lefebvre (2001) o núcleo urbano sobrevive a duras penas, mas não se deixa desaparecer. Para Paula (2006) a cidade moderna não foi uma construção do capital, citando em favor desse argumento o modelo platônico de cidade, já acima mencionado, como sendo um projeto de vida social saudável, em que a Acrópole não fazia distinção entre áreas rurais e áreas urbanas, promovendo-se o livre trânsito entre campo e cidade pelos cidadãos. Logo em seguida, com a Grécia perdendo liberdades políticas em função de guerras e batalhas, entra em voga o discurso epicurista, em que há fuga da praça pública da ágora para o jardim, espaço de possível realização espiritual. A cidade passa a ser, depois disso, o símbolo da utopia, local do conflito para a manutenção de uma justiça fugidia. De acordo com Paula (2006), isso se deu durante muito tempo, até a vitória da revolução burguesa no século XVIII. Paula (2006, p. 29) assim conclui a sua argumentação:

A cidade moderna não é invenção do capital, como a própria modernidade também não é. Se hoje essas realidades parecem contíguas, é que a ideologia burguesa tem buscado apagar significativas diferenças, e mesmo a oposição, entre o essencial da cidade, como espaço da liberdade e da solidariedade, e o regime de alienação e opressão que o capital impôs à cidade contemporânea.

Apesar de serem realidades distintas, os mundos subdesenvolvido e desenvolvido adquirem status de semelhança em termos de abordagem analítica, em autores que trabalham com a noção de "cidade mundial" ou "cidade global", a exemplo de Jordi Borja e Saski Sassen (apud MAGNANI, 2002). Fato é que há hoje em dia o imperativo de diferenciação da cidade em função da competição de mercado por investimentos de capitais, condicionando-se o planejamento urbano a parcerias entre o setor público e a iniciativa privada. O Estado e as políticas públicas coadunam com a lógica do uso submetido à troca, criando e recriando lugares, inclusive com a realocação da população pobre para lugares periféricos, em prol de ambientes que possam gerar capital. Como afirma Carlos (2007, p. 15):

[...] a "gestão" ao privilegiar determinadas áreas da cidade — abrindo avenidas, destruindo bairros, fechando ruas, impedindo usos e determinando outros — implode a sociabilidade, desloca os habitantes, influencia a valorização/desvalorização dos bairros da cidade e acentua a desigualdade.

Isso acontece, por exemplo, com a prática de revitalização de espaços, geralmente centros de cidades e áreas de patrimônio histórico, com intenções de atrair investidores, usuários, e tornar, assim, os lugares consumíveis, fenômeno conhecido como gentrificação. A questão urbana passaria, então, pela lógica da competitividade, tornando-se as cidades ferramentas de prospecção de capitais. As cidades representadas nos *games* são dignas, em parte, de uma mesma condição, ou seja, são cidades que produzem espécie de gentrificação na medida em que requalificam espaço privado a funcionar em estado de projeção digital de cidades, com a diferença de que nenhum tijolo ou pessoa deva ser removida dos locais, apesar de produzirem o consumo de um lugar e servirem à competição na medida em que ofertam cidade *física* em modo programado.

A partir disso se pode pensar em uma "nova urbanidade", que se caracteriza pela presença da mercadoria e o afastamento do outro, com relações produzidas a partir da posse de objetos, numa intermediação em que os elementos não humanos ganham mais espaço de ação no cotidiano, determinando e agindo, outrossim, sobre os usos do local. Não se pode deixar de notar que a propriedade privada e suas relações colocam limites no uso que se faz do espaço da cidade. Quando se fala de destruição do espaço público é no sentido de um espaço que se torna inacessível às potencialidades de utilização.

Deste modo, os lugares da metrópole redefinidos por estratégias imobiliárias submetidas à mediação do mercado, transformam o espaço em mercadoria. Como o uso tem um caráter local, ele contempla os trajetos e percursos que o cidadão realiza cotidianamente como condição de realização de sua vida enquanto manifestação dos atos mais banais — como ir ao trabalho diariamente, ir à feira, ao supermercado, visitar amigos e/ou familiares, e, estes momentos do uso aparecem como modos de apropriação dos lugares da cidade, através do corpo humano. (CARLOS, 2007, p. 14).

Segundo Carlos (2007) a tendência da condição de mercadoria da cidade condiciona o cidadão do "consumo no espaço" para o "consumo do espaço". A ideia é a de que a própria cidade se tornou mercadoria, com prerrogativas estruturais de delimitação de usos e acessos. Nessa condição, acessibilidade se relaciona intimamente com poder de compra. A prática do

espaço da cidade passa, então, pela apropriação privada, gerando aquilo que Lefebvre (2001) tanto enfatiza em suas constatações teóricas, quer seja a sobreposição do valor de troca em detrimento do valor de uso. Os *shopping centers*, ou templos do consumo, numa acepção de Zygmunt Bauman (2008), são exemplos mais do que comuns em nossa vida cotidiana de lugares privados em que o acesso, o lazer, o uso em si desses lugares, está submetido à lógica do capital. A autorização do uso temporário desses locais é paga, havendo a normatização e vigilância dos indivíduos no interior de seus espaços. Com usos assim delimitados, a sociabilidade é prejudicada, restando pouco espaço para os encontros espontâneos na cidade — encontros que não sejam mediados pela mercadoria.

A morfologia urbana é também um produto das políticas públicas atreladas ao capital, que demarcam as diferenças em função das negociações imobiliárias, conformando favelas, deslocando contingentes de lugares mais valorizados, segundo a cartilha do planejamento urbano e dos especialistas em edificações. A tendência é a de valorizar-se o plano físico da cidade em contraposição ao plano da prática social — fato assimilado pelos jogadores do subssistema dos jogos eletrônicos, quando da valorização dos elementos gráficos em detrimento das possibilidades de ação no espaço das cidades procedurais, o que ocorre em parte em *Watch_Dogs*. Os discursos do setor versam em torno da diminuição do tempo despendido no deslocamento na cidade como indicador de qualidade de vida ou até mesmo sobre o fator de preservação do meio ambiente nesse mesmo sentido. Nelson Brissac Peixoto (2002), em sua coletânea de intervenções urbanas, demonstra a presença de enclaves na Zona Leste de São Paulo, assim como outros "equipamentos" urbanos da metrópole, a exemplo do terreno vago, como consequências vinculadas ao capital:

As condições para a reorganização da espacialidade metropolitana, para ajustá-la às exigências do capital globalizado, passam pela remoção das operações industriais. O resultado da desindustrialização é o terreno vago. Estes espaços indefinidos e incertos encarnam as oscilações, a instabilidade, do tecido urbano. Aparentemente desprovidos de atividades, são espaços que existem fora das estruturas produtivas e dos circuitos da cidade, remanescentes das diversas operações de reconfiguração de suas regiões em escalas mais amplas e complexas. (BRISSAC PEIXOTO, 2002, p. 58).

São escombros. Já os espaços lisos (BRISSAC PEIXOTO, 2002) são locais que margeiam as vias de transporte, sendo espaços vazios informalmente utilizados, geralmente ocupados e constituídos como favelas.

3.1.3 Lugares e não-lugares

As relações sociais se realizam no lugar. Identidade, relação, historicidade e pertença individual a um dado território são alguns dos elementos definidores fundamentais do conceito de lugar. Logo, Carlos (2007) aponta que não habitamos a metrópole, mas lugares onde se dá a vida cotidiana.

Cássio Hissa (2006) explica que do alto, a cidade é planificada em sua tessitura homogênea, apagando-se as tensões geográficas do território, como becos, vielas e ruas. Uma mistura de cores formada pela aquarela das limitações perceptivas: as partes acabam se desfazendo em virtude do todo da imagem aérea. E é a partir dessa visão macro, de cima, que se pode afirmar que a cidade sem fronteiras, sem cercas demarcando as divisões de terras, é tanto o começo da cidade quanto o seu fim, segundo o autor. A cidade é de todos e não é de ninguém; a imagem concreta da contradição, posto diluir-se em algo maior que já não se satisfaz em explicar-se por meio das determinações institucionais do elemento cidade.

Porém, a cidade vista no chão é um lugar no espaço criado para promover encontros e trocas profícuas, ou ao menos deveria ser. Lugar da criação, mas ao passo que é lugar de vida, também é lugar de distinção, marginalização e segregação. Como afirma Hissa (2006, p. 89),

A cidade é o lugar da praça e do encontro. É o espaço inventado, pelo homem, para a conversa, para o diálogo. Nele, os homens se encontram e se reconhecem. Contraditoriamente, entretanto, é no lugar do encontro, do diálogo, da criação de identidades que se desenvolve o espaço do estranhamento. A cidade é, também, portanto, o lugar da alteridade: onde se é *outro*, onde o estranhamento evidencia a condição daquele que não se reconhece no objeto que cria.

Densa e vazia, a cidade possui espaços de grande circulação que advém da vida humana, mas esse mesmo movimento de fluxo vital é simbioticamente a constatação da existência de esvaziamento no que tange ao aspecto de proximidade social nesses espaços.

Os lugares são feitos de passagens sem paradas ou encontros, emudecidos pelo simples fluxo — que parece existir por si só, como se não houvesse qualquer razão para a sua constante presença, que, contraditoriamente, ainda fornece vida à cidade — como se dele, também, fosse feita a complexidade. (HISSA, 2006, p. 89).

Longe de abrigar apenas lugares, a cidade também faz proliferar os chamados não-lugares, conceito empregado por Marc Augé (2007), para quem tudo aquilo que não satisfaz as condições próprias ao lugar — quer sejam identidade, relação e historicidade —, tratar-se-á de um não-lugar. O tempo contemporâneo, chamado pelo autor de sobremodernidade, produz não-lugares, espaços que não são lugares do ponto de vista antropológico. No não-lugar impera o individualismo, a solidão, a passagem, a efemeridade, o fluxo, a não duração prolongada, designando espaços de tráfego e de contínua fluidez, o qual não nos permite criar laços ou realizar as trocas sociais instituintes de memória e identificação.

Como então adentrar ao conhecimento antropológico da cidade? Descrever o que faz a cidade diante do desenvolvimento contínuo de não-lugares em seu território torna a tarefa complexa, já que o sentimento de pertença a um coletivo não aparece quando as práticas da cidade passam a ser individuais. Seria mesmo, então, o caso de se considerar o fim da cidade ou negar a cidade através da construção de lugares em outros ambientes e envolvendo outros atores seria dar continuidade à ideia de cidade? Veremos que a própria cibernética cria condições para o desenvolvimento de representações visuais de territórios físicos de cidades da realidade real, bem como de dinâmicas sociais de uma vida pública nessas cidades formadas a partir de dados, de códigos algorítmicos da informática, instituindo vida social não humana como substância de associações humanas/ não humanas nos sistemas formados entre jogadores e jogo eletrônico computacional.

Pois bem, parece-nos vital ensejar a conexão do argumento da cidade como ideia à linha de pensamento articulada pelo antropólogo Michel Agier (2011) quando pensa no tema enquanto um dispositivo cultural, possível a partir da interpretação de um certo sentido encontrado nos eventos cotidianos vividos, a constituição de uma cultura da cidade. Esta articula-se por meio de dois eixos centrais: pelas relações de representação entre os habitantes da cidade, entre identidade e alteridade, e pela lógica simbólica produzida pelos habitantes a respeito do espaço material em que vivem. Acerca das interpretações das situações vividas na cidade, Agier (2011, p. 148) esclarece que

As interpretações podem estar implícitas nas práticas e nas interações e o observador deve revelá-las: o que dizem tais e tais práticas do ponto de vista do significado social das situações em que elas ocorrem? É, por exemplo, o sentido de honra que se encontra na base dos duelos verbais e das pichações dos jovens das cidades populares da França [...]. Mas as interpretações podem também ser feitas explicitamente sob a forma de declarações escritas e orais (jornais, depoimentos, entrevistas etc.).

Para o analista, as interpretações da cidade, geradoras da cultura da cidade, são encontradas em qualquer nível de expressão sógnica. Filmes, jogos eletrônicos e outras formas de linguagem não são mencionados, obviamente pela ausência de afinidade do autor com essas mídias, apesar de comporem aditivos ao manancial da produção desse dispositivo. Afinal, este é um trabalho nosso, ou seja, o de atualizar a lista de mecanismos de construção dessas interpretações através da análise dos *games*.

Pois bem, há uma retroalimentação sistêmica digna da teoria luhmanniana no tocante à cidade. Ela é a forma concreta de algo que fora antes pensado e, novamente, é a inspiração de representações que tornarão a concebê-la no futuro, nesse oceano de possíveis que paira sobre a vida social, o que é reconhecidamente comprovado através da história. As cidades nunca foram as mesmas. Da *polis* grega até a cidade moderna, muitas foram as transformações decorridas ao longo dos séculos. E tudo se faz e se desfaz através dos consensos e conflitos, cada vez mais tensionados, das relações humanas em sociedade.

3.2 Crise

A cidade é feita de várias cidades. Realidades paralelas, conflituosas; o eu e o outro coexistindo em mesmo espaço e produzindo relações e interações fugazes. Estranhamento e familiaridade que se experimentam constantemente, desafiando os limites desses fenômenos, sobretudo quando da sensação de ser familiar a contextos por vezes absurdos, ou estranho a situações as mais corriqueiras. A cidade resplandece no mundo moderno: é a ambientação, produção e reprodução do homem em sociedade, o qual necessita do outro para conferir sentido à vida e às coisas, assim como a si próprio. Como explica Hissa (2006, p. 86-87):

O ambiente é feito do homem, denso na cidade, contraditoriamente vazio na cidade. [...] Os homens são o que fabricam para si mesmos. Eles são o seu espaço, produto do seu trabalho e resultado do seu consumo — dispêndio do próprio território, derivação do uso que se faz dele. Os homens são o seu ambiente — que se transforma no *outro*, como se esse fosse o seu oponente que não lhe diz respeito. [...] O ambiente, sendo o homem, é, também, o *outro* [...]. Diante do que produz e consome, por intermédio do que faz e no que se transforma, o homem é o ambiente transformado em estrangeiro frente a si mesmo.

Para Hissa (2006), a cidade seria, tal qual um sertão, imagem de algo estrangeiro. Assim, o outro, o estrangeiro, é tido como oponente, adversário, aquele que precisa ser derrotado. O outro-ambiente-homem estaria do outro lado, o *outsider* que ocupa o lugar ao qual não pertencemos, passando a serem vistos, homens e ambientes, com reservas e apreensão. E assim nasce o medo, ingrediente comum a todas as grandes cidades contemporâneas.

Teresa Caldeira (2000, p. 9) inicia o seu *Cidade de muros* com a seguinte constatação: "A violência e o medo combinam-se a processos de mudança social nas cidades contemporâneas, gerando novas formas de segregação espacial e discriminação social.". Os grupos que se sentem mais ameaçados com determinadas situações construíram sempre fortificações para os lugares que ocupam. A esse respeito, o historiador francês Fernand Braudel (1984, p. 430) afirma que "toda cidade é, quer ser, um mundo à parte."⁴⁴, explicando que entre os séculos XV e XVIII praticamente todas as cidades já estavam cercadas por muros, delimitando seus territórios, antes de mais nada, por uma questão de segurança. A muralha e a fortificação são elementos próprios às cidades desde o medievo, sendo indícios de autoridade e símbolo de proteção contra o (suposto) inimigo exterior, como coloca Braudel:

Coisa curiosa, naqueles séculos de *pax sinica*, quando nenhum perigo externo ameaçava já às cidades, as muralhas se converteram quase em um sistema de vigilância dos próprios cidadãos. Com suas amplas rampas interiores de acesso, permitiam, num instante, mobilizar a infantaria e a cavalaria que, do alto da muralha, dominavam toda a cidade.⁴⁵ (BRAUDEL, 1984, p. 432).

O medo se alimenta do medo, numa espiral discursiva que referencia os crimes violentos. Para Caldeira (2000), esses discursos traduzem no mais das vezes preconceitos raciais e de classe, num padrão que compõe a posição das elites do mundo em prol da reestruturação da recorrente segregação espacial das cidades. Não se consegue falar de cidades sem refletir sobre o elemento medo, porquanto o sentimos e, concomitantemente, buscamos segurança contra esse mal social. Para Zygmunt Bauman (2009, p. 15) o mundo social é sempre organizado através da busca por proteção e segurança, referindo-se a insegurança moderna ao medo dos crimes e dos criminosos:

⁴⁴ Livre tradução: "Toda ciudad es, quiere ser, un mundo aparte.".

⁴⁵ Livre tradução: "Cosa curiosa, en aquellos siglos de *pax sinica*, cuando ningún peligro externo amenazaba ya a las ciudades, las murallas se convirtieron casi en un sistema de vigilancia de los propios ciudadanos. Con sus amplias rampas interiores de acceso, permitían, en un instante, movilizar la infantería y la caballería que, desde lo alto de la muralla, dominaban toda la ciudad.".

A aguda e crônica experiência da insegurança é um efeito colateral da convicção de que, com as capacidades adequadas e os esforços necessários, é possível obter uma segurança completa. Quando percebemos que não iremos alcançá-la, só conseguimos explicar o fracasso imaginando que ele se deve a um ato mau e premeditado, o que implica a existência de algum delinquente.

Pela suspeição das intenções alheias, somos avessos ao sentimento de confiança. Esse fato é explicado pelas transformações da vida moderna em sociedade, em que as antigas comunidades, de caráter mais sólido, deram lugar ao dever individual do cuidar de si, o que se constitui na escalada do individualismo e na ideologia neoliberalista — de uma supervalorização do indivíduo, liberado de vínculos sociais, princípio de um *zeitgeist* mister de sociedades ocidentais, como por exemplo a norte-americana. Essa liberação dos indivíduos implica na consequente iminência de que algo está sempre para acontecer, já que agora estamos sós, dotados de ínfimo grau de proteção de coletivos, comunidades, corporações e instituições supraindividuais.

E o medo reclama para si um culpado. Como vimos, quase sempre são os outros, os estrangeiros, aqueles que vêm de fora dos portões e das fronteiras. Quando a irmandade é substituída pela solidariedade (BAUMAN, 2009) e a solidariedade vai-se esvaindo das sociedades modernas, a xenofobia assume a função de suspeitar daqueles que são considerados estranhos para o grupo, principalmente o imigrante, como base para a manutenção da solidariedade do lugar.

Apesar de parecerem objetos dotados de função autônoma, quem utiliza a calçada não é usuário passivo do local, mas contribuinte para o equilíbrio entre segurança/ insegurança das ruas. Sentir-se seguro é condição diferenciada em função do tamanho das cidades: numa cidade pequena, as pessoas geralmente se conhecem entre si, mantendo relação que beira a natureza familiar, enquanto que a metrópole ostenta a realidade de ser um local onde imperam os desconhecidos. Em qualquer lugar na metrópole, aqueles que não conhecemos estão sempre em maior número, e é por isso que o fator segurança em uma grande cidade diz respeito a sentir-se seguro nas ruas em meio a inúmeros estranhos.

Jacobs (2003, p. 30) lucidamente explica que "não é preciso haver muitos casos de violência numa rua ou num distrito para que as pessoas temam as ruas. E, quando temem as ruas, as pessoas as usam menos, o que torna as ruas ainda mais inseguras.". Trata-se de uma relação cíclica entre violência, rua, medo e uso decadente das ruas. Pessoas prudentes evitam locais escuros ou ermos, por saberem que a baixa iluminação e parca densidade de indivíduos em dada rua são elementos propícios para assaltos e outras investidas de criminosos.

Lançando olhar analítico indireto sobre o fenômeno dos protestos e manifestações ocorridas no mundo desde 2011, Michael Hardt e Antonio Negri (2014) articulam metodologia voltada para as subjetividades produzidas no decorrer daquele momento crítico, enumerando quatro tipos de sujeitos específicos, dos quais o tipo securitizado expressa o papel crucial do medo sobre a formação de uma tal subjetividade. Passamos a viver como presidiários encarcerados em função do medo da violência, como salientam Hardt e Negri (2014, p. 41):

[...] o medo do securitizado é produzido de uma maneira traiçoeira e chocante pelas táticas de susto da mídia dominante. Assistir ao tele-noticiário noturno é suficiente para deixá-lo com medo de sair de casa: relatos de crianças sequestradas em corredores de supermercados, planos de lançamento de bombas por terroristas, assassinos psicopatas nas vizinhanças, etc. A natureza associativa das relações sociais é transformada num isolamento apavorante.

Jacobs (2003) atenta ainda para o esclarecimento de preconceitos relacionados à relação entre violência e cidades, tais como o de que não podemos atribuir aos pobres ou às minorias a responsabilidade pelos perigos urbanos, já que a criminalidade não se circunscreve a um bairro em específico, ou que o principal fator de manutenção da ordem pública é a presença da polícia, porque na verdade é a rede de indivíduos nas ruas, ou voltados para as ruas, o elemento decisivo para a segurança, obviamente sem desprezar o policiamento como sendo importante também.

Os usos das ruas propiciam a violência. Certas cidades, ou bairros, corrompem-se em degradação quando caem na monotonia, ao não oferecerem nada que possa tornar as ruas mais vivas, porque frequentadas. Ao tornarem-se monótonas, as ruas se esvaziam, o que torna a violência mais provável de acontecer, diferente de uma rua movimentada. Para Jacobs (2003) existem algumas maneiras de garantir mais segurança às ruas, tais como uma boa separação entre espaço público e espaço privado e a construção de prédios voltados para as ruas, trazendo os olhos dos moradores para as pessoas do espaço público, mantendo-se a calçada constantemente ocupada por transeuntes, pois "ninguém gosta de ficar na soleira de uma casa ou na janela olhando uma rua vazia. Quase ninguém faz isso. Há muita gente que gosta de entreter-se, de quando em quando, olhando o movimento da rua." (JACOBS, 2003, p. 36). Porém, neste ponto devemos atentar para o fato de que a delimitação de espaços, a visão e a ocupação das ruas decorre, também, das condições estruturadas por programadores urbanos, naquilo que constitui a rua enquanto programa sociotécnico, pois não é apenas o uso que se

faz da rua aquilo que determina o que a rua é, mas, também, o planejamento do vir a ser da forma concreta rua é já igualmente inseparável dos usos decorrentes de uma tal programação.

Pois bem, tornando à ideia do estrangeiro, Bauman (2009, p. 36) afirma que

Aconteça o que acontecer a uma cidade no curso de sua história, e por mais radicais que sejam as mudanças em sua estrutura e seu aspecto no decorrer dos anos ou dos séculos, há um traço que permanece constante: a cidade é um espaço em que os estrangeiros existem e se movem em estreito contato.

Portanto, elemento essencial da vida social nas cidades são os estrangeiros, ou forasteiros, fontes de insegurança, ansiedade e medo para os habitantes locais. Ao invés de integração, cidadãos e planejadores preferem o isolamento através de uma estética da segurança em condomínios fechados, cercas elétricas, grandes muros e câmeras, influenciando na separação de mundos. O espaço, que antes era único dentro da cidade, torna-se "dentro" e "fora", com a instituição das fronteiras erguidas ao redor das propriedades privadas. Irônico, como aponta Bauman (2009) é que aqueles que vivem nos guetos voluntários, porque pagaram pela clausura, vê nos outros guetos espaços nos quais nunca irão transitar. Já aqueles que estão "fora" nunca entrarão nos guetos voluntários, porque não podem fazê-lo. No fim das contas, "[...] as cidades — que na origem foram construídas para dar segurança a todos os seus habitantes — hoje estão cada vez mais associadas ao perigo." (BAUMAN, 2009, p. 40). Com isso, o medo se torna uma espécie de fetiche para o *marketing* imobiliário, que trabalha com essa substância na construção de um imaginário urbano de constantes ameaças. O encadeamento social dessas circunstâncias leva ao sentimento de uma constante vulnerabilidade e à instigação das guerras nas cidades. Somado a um tal panorama da arquitetura contemporânea, a intervenção tecnológica acaba por radicalizar ainda mais a ideia de que precisamos de mais segurança com câmeras digitais instaladas em toda esquina, vigiando dia e noite as ruas de toda a sorte de indesejáveis. Temos, pois, a causa e o sintoma daquilo que Bauman (2009, p. 43) chama de mixofobia:

Essa mixofobia não passa da difusa e muito previsível reação à impressionante e exasperadora variedade de tipos humanos e de estilos de vida que se podem encontrar nas ruas das cidades contemporâneas e mesmo na mais "comum" (ou seja, não protegida por espaços vedados) das zonas residenciais.

A mesma constatação feita por Bauman (2009) acerca dos indesejáveis da cidade já aparecia nos escritos de Walter Benjamin (1987b), quando este observa a proibição de

mendigos e ambulantes nos espaços públicos. O mendigo é o tipo social aparentemente sólido, ou seja, que não apresenta perspectiva de mobilidade e ascensão social. Assim como o estrangeiro, o mendigo é também figura inerente às cidades, por mais que os indivíduos nem sempre o notem na pressa burocrática da metrópole ou na indiferença comum a quem só se acostumou a trilhar os mesmos caminhos nos labirintos metropolitanos.

Evita-se a mistura através, justamente, da convivência em ambientes criados para apartar os indivíduos da multiplicidade dos tipos urbanos. Os condomínios fechados produzem uma socialização com outros que são "assim como nós", num ambiente homogeneizador que nos leva à perda da capacidade de dialogar com o outro heterogêneo. E apesar disso, toda grande cidade produz aspectos de atração e repulsão, ainda de acordo com Bauman (2009, p. 47):

Ter de enfrentar o interminável e sempre ofuscante espetáculo da cidade não é, portanto, percebido somente como maldição e infelicidade. Nem se proteger é visto sempre como pura e simples bênção. A cidade induz simultaneamente à *mixofilia* e à *mixofobia*. A vida urbana é intrínseca e irremediavelmente ambivalente. Quanto maior e mais heterogênea for uma cidade, maiores serão os atrativos que pode oferecer.

Na intenção de equilibrar mixofilia e mixofobia, muitas são as *soluções* dos mais abastados frente à cultura do medo na cidade, tais como a aquisição de veículos blindados, os portões eletrônicos, as trancas, os cofres: paliativos para as neuroses urbanas, claramente autogeradoras de um perpétuo estado de amedrontamento.

3.3 Revitalização

Cidades deveriam ser locais de contato. De trocas, comércio, encontros, divertimentos, em que ruas, praças, parques, jardins abertos funcionassem como dispositivos facilitadores das relações entre as pessoas. O arquiteto Jan Gehl (2013) defende a dimensão humana da cidade através dos encontros que podem ser estabelecidos em seus espaços, sabendo que esses encontros terão mais sucesso de acordo com a estruturação espacial e suas dinâmicas.

A crítica de Gehl se deve em boa parte aos problemas já elencados por Jane Jacobs (2003) ainda na década de 1960, quer sejam a decadência e a falta de vitalidade nas grandes cidades, desde o projeto de planejamento urbano e de reurbanização implementados a partir da modernidade, ressaltando a autora que há nas cidades "[...] centros cívicos evitados por

todos, exceto desocupados, que têm menos opções de lazer do que as outras pessoas [...] passeios públicos que vão do nada a lugar nenhum e nos quais não há gente passeando; vias expressas que evisceram as grandes cidades." (JACOBS, 2003, p. 2). Preocupada em pensar o comportamento das grandes cidades, Jacobs (2003) atesta que, até então, as cidades planejadas pelos urbanistas têm passado ao largo do que seria considerado o saudável do ambiente urbano, visto que os grandes investimentos pautam uma ideia dissimulada de espaço urbano, na qual predomina a sobreposição dos interesses do capital em detrimento das pessoas, posição compartilhada por Gehl (2013). As consequências do programa dos arquitetos e urbanistas são lastimáveis e marcantes para a vida social, segundo Jacobs. Automóveis, por exemplo, são objetos geralmente culpabilizados pelos problemas que envolvem a cidade, embora Jacobs (2003) seja contra essa ideia tão difundida: o carro seria antes o sintoma da falta de competência de gestores e investidores em entenderem sobre o que faz uma adequada mobilidade urbana.

Gehl (2013) destaca fortemente o aumento do tráfego de automóveis como fator crucial para a degradação da vida social nas cidades, lembrando da participação de Jacobs na denúncia desse mal moderno. Desde a década de 1960, todo o esforço dos planejadores foi no sentido de construir edificações individualizantes, o que extirpava consideravelmente o espaço público das cidades através de ideologias do planejamento urbano modernista. De acordo com Gehl (2013), diante de pesquisas na área do urbanismo, muitos dos projetos seguintes buscaram melhorar as condições estruturais das cidades em prol do humano. Automóvel era preciso; vida urbana, não. Diante dessa espiral de desumanização das cidades, é pertinente a colocação de Ieda Tucherman (2006, p. 85) acerca da influência das tecnologias sobre tal processo, quando esta afirma: "As cibercidades não desrealizaram as cidades; estas já estavam, e há tempos, esvaziando, selecionando, reterritorializando seus sentidos."

Um dos principais problemas contemporâneos inviabilizadores da realização da vida social no espaço urbano é o descaso para com a mobilidade, o que se dá, por exemplo, a partir de políticas públicas que privilegiam o consumo e a aquisição de veículos, os não investimentos em infraestrutura de cidades e transporte público adequado, ou o não encorajamento de propostas alternativas de transporte e mobilidade. Janice Caiafa (2007) é autora preocupada em realizar etnografia de cidades, em cujo trabalho evidencia-se a preocupação para com o transporte público, reunindo relatos de eventos ocorridos durante viagens de ônibus, centrada nas cidades de Nova York e do Rio de Janeiro. A antropóloga atesta as mudanças de percepção, produção subjetiva e ocupação de espaços urbanos. Todos os fatores acima mencionados acionam consequências que em nada atenuam o problema da

falta de condições mínimas para a convivência e as trocas entre as pessoas nos espaços da cidade. A ênfase no automóvel dota a cidade de ritmos cada vez mais frenéticos, instantâneos, deixando pouca margem para a fruição de espaços a partir da técnica corporal do andar. Lilian Amaral, tratando sobre realidade aumentada, (2012, p. 43, grifo da autora) afirma que

A configuração das cidades seria outra se usássemos nosso *corpo-andante* de outro jeito. Flanar, vagar, derivar, errar configuram-se como motores para pensarmos para além da arquitetura sedimentada, desviando-nos para perseguir a possibilidade de uma "cidade performativa".

As mudanças na gestão do espaço da cidade e a negligência diante de uma tal racionalização espacial comprometem a circulação das pessoas, impulsionando ainda mais os motores da velocidade e produzindo mais isolamento, como afirma Carlos (2007, p. 13):

No plano da gestão do espaço da cidade, uma nova racionalidade se define, pois o espaço da metrópole apresenta um novo modelo de circulação. O aumento da velocidade das comunicações, ligando lugares e pessoas em rede e permitindo um acesso mais rápido à informação produz, contraditoriamente, o espaço do isolamento. A metrópole cortada por vias de trânsito rápido, baseada na circulação sobre pontes e viadutos cada vez mais modernos, representa o vazio no cheio, caracterizado pela tendência à impossibilidade do uso dos espaços públicos e, como consequência, pelo distanciamento do indivíduo em relação aos lugares de realização da vida. Como a produção da identidade se realiza praticamente nos lugares de apropriação pela relação com o outro, sua constituição vai se realizar através de novos parâmetros.

Só o individualismo pode construir o absurdo do estarmos juntos de forma solitária, um problema contemporâneo radicalizado tardiamente a Walter Benjamin. As inquietações do autor se voltam, obviamente, para o diagnóstico das condições de vida na sociedade capitalista de sua época, a exemplo do seguinte trecho:

A liberdade do diálogo está-se perdendo. Se antes, entre seres humanos em diálogo, a consideração pelo parceiro era natural, ela é agora substituída pela pergunta sobre o preço de seus sapatos ou de seu guarda-chuva. Fatalmente impõe-se, em toda conversação em sociedades, o tema das condições de vida, do dinheiro. No caso, trata-se não tanto das preocupações e dos sofrimentos dos indivíduos, nos quais talvez pudessem ajudar um ao outro, quanto da consideração do todo. (BENJAMIN, 1987b, p. 23).

Tais consequências são tardias a uma época em que arquitetos já se colocavam como "engenheiros sociais", projetando não apenas traçados urbanísticos, mas modelos de vida, nos termos de Josep Domènech (2013, p. 78):

No final do século XIX, a última onda de arquitetos racionalistas, com Haussmann à frente, transforma a cidade na representação espacial de uma utopia. Os traçados remodeladores de Paris, sobre os auspícios de Napoleão III, não tentava[m] abrir caminhos entre os pântanos da metafísica, mas, soprado[s] na orelha pelo chefe de polícia, pretendia[m] tirar da revolta popular um espaço em que fosse possível acontecer a rebelião. A cidade que nasce deste projeto não é uma cidade racionalista, mas a cidade da razão de Estado, uma cidade utópica — o resto de uma utopia burguesa — que se constrói sobre os restos de outra utopia — as revoltas populares de 1949 —, e que ajuda a derrotar as próximas ondas utópicas, como a Comuna de Paris, que foi controlada graças aos espaços abertos pela urbanização de Haussmann.

Discutindo o contexto do período de instauração da ditadura militar no Brasil, Nicolau Sevcenko (2013) descreve um episódio de destruição do monumento público do artista plástico Flávio de Carvalho em São Paulo, a 26 de julho de 1968, perpetrado por grupo de extrema-direita, como sintomático das mudanças na cidade durante o século XX. A atitude de suspensão da perspectiva humana no espaço público de São Paulo é a chave de leitura de tão rude evento, como denota Sevcenko (2013, p. 11):

Desde o início dos anos 20 [...] a ênfase administrativa se deslocou do projeto urbanizador inspirado no II Império francês, seguindo uma ênfase tecnicista voltada para a prioridade ao automóvel em prejuízo dos pedestres. O ponto de inflexão nessa tendência naturalmente coincidiu com o golpe de 1930 e a adoção do primeiro projeto técnico integrado para a cidade, o chamado Plano Avenidas, baseado na ideia de amplos corredores de circulação rápida, as vias expressas, ao longo das margens dos rios. Jardins e espaços públicos seriam, desde então, sistematicamente sacrificados para a circulação e o estacionamento de veículos. Do ponto de vista arquitetônico, segundo a lógica especulativa predominante no mercado imobiliário, prevaleceriam as construções verticais elevadas em detrimento da ocupação horizontal e da escala humana.

A análise sucinta de Sevcenko (2013) constata a inevitabilidade de que a escala das coisas tomava o lugar das pessoas nas cidades do século XX. Apesar de que, desde o

medieval, como aponta Braudel (1984), a muralha já era objeto sociotécnico sobreposto à vida humana. Dadas as necessidades de espaço, a muralha era reconstruída, anexando regiões como os subúrbios, e por essa razão muitas das cidades do Ocidente cresceram de forma desordenada, cabendo ao Renascimento o projeto de racionalização urbanística do tipo ideal de traçado das ruas, não tardando a se desenvolver, no plano urbanístico das cidades, uma obsessão pela ordem. Braudel (1984) enfatiza ainda o início do crescimento vertical da cidade já no século XV, quando a artilharia tornara as muralhas em meros objetos estéticos. Assim, os espaços deveriam ser mantidos para operações de defesa, sendo proibidas as construções em escala horizontal, surgindo casas com até 10 andares de altura.

É de refletir sobre coisas e pessoas que as calçadas do século XX e seus usos por humanos se tornaram parte importante do trabalho de Jacobs (2003). Já que as ruas são passarelas para carros, as calçadas compreendem parte da rua destinada aos pedestres, apesar de não se prestarem única e exclusivamente a essa função. Para Jacobs (2003, p. 29):

A calçada por si só não é nada. É uma abstração. Ela só significa alguma coisa junto com os edifícios e os outros usos limítrofes a ela ou a calçadas próximas. Pode-se dizer o mesmo das ruas, no sentido de servirem a outros fins, além de suportar o trânsito sobre rodas em seu leito. As ruas e suas calçadas, principais locais públicos de uma cidade, são seus órgãos mais vitais. Ao pensar numa cidade, o que lhe vem à cabeça? Suas ruas. Se as ruas de uma cidade parecerem interessantes, a cidade parecerá interessante; se elas parecerem monótonas, a cidade parecerá monótona. Mais do que isso, e retornando ao primeiro problema, se as ruas da cidade estão livres da violência e do medo, a cidade está, portanto, razoavelmente livre da violência e do medo. Quando as pessoas dizem que uma cidade, ou parte dela, é perigosa ou selvagem, o que querem dizer basicamente é que não se sentem seguras nas calçadas.

Gehl (2013) explica que em países emergentes as pessoas são forçadas a usar o espaço público da cidade, mas não sem conflito com os automóveis. Para o autor, as pessoas precisam se sentir convidadas a andar ou pedalar pelas ruas. É disso que se faz uma cidade viva no pensamento de Gehl: a escala humana. As imagens utilizadas por Gehl (2013) para ilustrar a desvalorização do humano nos espaços públicos são eloquentes: pessoas comprimidas entre filas de motocicletas estacionadas, carros desenhando com caminhões de carga vielas estreitas por onde se esgueiram indivíduos e finos filamentos de concreto que "lembram" calçadas, escanteadas pelo denso asfalto.

Sobre as calçadas, Walter Benjamin (1987b) compara Berlim à Moscou tecendo a crítica que hoje fazem os urbanistas — a de que o estreitamento das passarelas de passeio não permitia a parada para a contemplação de vitrines e a errância. Jouke Werf, Kim Zweerink e Jan Teeffelen (2015) afirmam que o comércio, por exemplo, fez com que as fachadas se tornassem recursos atrativos para as lojas, no intuito de persuadir os transeuntes ao consumo, mas também ao passeio público. A tendência era planejar para dividir as funções na cidade relacionadas à moradia, trabalho, tráfego, comércio, etc. Na rua, os perigos oferecidos pelos automóveis fizeram surgir faixas de pedestres, semáforos, lombadas, entre outros equipamentos urbanos, tais como a passarela elevada que faz conexão entre prédios diferentes sem a necessidade das pessoas descerem às ruas para os acessarem. Os autores afirmam ainda que renovou-se, do final do século XX até os nossos dias, a preocupação para com o espaço público, com a implantação de bares e cafés nas calçadas para atrair pessoas, o que, para eles, não se faz sem a redução da presença do automóvel. A cidade saudável reflete habitantes dotados de saúde, que podem ir e vir, caminhar, exercitar-se em lugares públicos, tratando-se as iniciativas políticas das cidades como questão de saúde pública igualmente. Para isso, de acordo com Gehl (2013), é preciso criar espaços públicos de permanência das pessoas, áreas de pedestres, arcadas, arquiteturas de passeios públicos. O próprio investimento em bancos públicos já sugere o uso e o convite para as pessoas ali sentarem. A lógica é sempre da ordem da obviedade: quanto mais bancos, e bancos mais novos, mais pessoas irão se sentar.

Gehl (2013, p. 19) faz uso do conceito de "vida entre edifícios" para se referir às variadas atividades das pessoas nos espaços da cidade, tais como caminhada intencional, calçadão, breves paradas, a permanência mais demorada para ver o ambiente, conversar com pessoas, exercitar-se, divertir-se, etc.

Uma das soluções empregadas por arquitetos-urbanistas preocupados com a escala humana das cidades é o *plinth*. Hans Karssenberg et al. (2015, p. 10) explicam que *plinth* significa, em holandês, rodapé, sendo utilizado também o termo para explicitar o andar térreo de qualquer edificação física. Os autores afirmam priorizar em *A cidade ao nível dos olhos* a escala humana, com especial atenção para os elementos físicos da fachada, do passeio, das ruas, ciclovias, etc., ressaltando a seguinte questão: "O que faz de um espaço um lugar para estar e um lugar para relaxar?" (KARSSENBERG et al., 2015, p. 10).

Fred Kent e Kathy Madden (2015) explicam que *placemaking* (do inglês, criação de lugares) consiste em ação de tornar espaços públicos físicos em lugares, ou seja, instâncias destinadas a acomodar interação humana prazerosa.

Não se trata somente de um só lugar, como um parque ou uma praça ou um edifício. *Placemaking* visa a transição da rua para o espaço de uma série de lugares, uma série de atividades. A vida normal, cotidiana era assim: andávamos pela rua até o correio, depois para a ferragem, casa de queijos, padaria, mercearia, etc. Nós chamamos isso de *a arte do caminho*. Esses são todos lugares que atraem pessoas de maneiras diferentes. A continuidade dessas atividades e das fachadas existia de uma maneira que hoje em dia nos é estranha. Com os modelos de desenvolvimento modernos, perdemos a habilidade de criar espaços ou nós de atividades ao longo da rua. Temos que ter um engajamento maior em compreender melhor a vida na rua e a vida nas calçadas. (KENT; MADDEN, 2015, p. 26).

Para Kent e Madden (2015) os *designers* de cidades se preocupam mais com as experiências visuais, não trabalhando com o lado emocional. É preciso pensar que as pessoas desejam sempre a construção de lugares. Isso não é diferente no contexto dos jogos eletrônicos, no qual a busca humana se dá por ambiências em que se desenvolvam experiências vivenciais. *Placemaking* é possibilidade de intervenção nas cidades para produzir o lugar, a esfera do apego, das relações mais aprofundadas.

Jan Gehl, Lotte Kaefer e Solvejg Reigstad (2015, p. 29) ressaltam que, na história, bancas eram elementos dispostos por caminhos em que vendedores ofereciam produtos a viajantes, tendo sido transformadas em prédios e os caminhos em ruas. O térreo é o lugar de encontro entre pessoas e prédios, em que temos contato com tais edificações. A fachada térrea é ainda mais devedora a prédios fronteados por rua e calçada. Os encontros com os prédios, de acordo com os autores (GEHL; KAEFER; REIGSTAD, 2015) podem ocorrer ao longo dos prédios, com pessoas andando ao lado ou ao largo dos edifícios; em pé, sentado ou participando de atividades próximas aos prédios, com especial predileção dos ocupantes pelas bordas — conexão visual entre interior e exterior dos edifícios, e para isso concorrem inúmeros elementos tais como janelas, vitrines, entre outros.

A experiência com prédios valoriza aspectos visuais de proximidade e temporalidades amenas. Quando estamos perto de uma fachada, os andares de cima automaticamente somem da nossa vista, e se estivermos ainda mais perto, apenas os menores detalhes serão postos em destaque, ao passo em que as impressões dos sentidos são consideráveis quando passeamos a 5 quilômetros por hora. Conceber a possibilidade visual a uma tal velocidade significa pensar também em formas da arquitetura que possam acomodar esse regime dromológico (VIRILIO, 1993). Como explicam Gehl, Kaefer e Reigstad (2015, p. 31),

Em contraste com a arquitetura 'lenta' está a arquitetura de 60 km/hora ao longo das ruas dominadas por veículos, onde espaços e sinais largos são necessários, sendo que motoristas e passageiros não podem perceber detalhes quando estão se movendo nessa velocidade. Essas duas escalas alimentam conflitos nas cidades modernas. Pedestres muitas vezes são forçados a andar em paisagens urbanas de 60 km/hora, enquanto novos prédios urbanos são desenhados como prédios monótonos e estéreis de 60 km/hora em ruas tradicionais de 5 km/hora.

É interessante notarmos essa simultaneidade entre objetos e velocidades, constatação não só oportuna como de extrema razoabilidade por parte dos autores. Não fazia sentido pensar em adequação de formas visuais nas cidades antigas, regidas por temporalidades da ordem do passeio, do vagar e do despretenso gesto de estar junto com. Nas cidades pós-modernas, tomadas por vias expressas, autopistas, luzes e formas iridescentes que mais representam prédios do que os expõem à visão imediata das pessoas, tomadas que são pelos contratempos de passadas largas, faz-se mister pensarmos nessas relações, as quais se mostram como ciclo de causa/ efeito de uma tal condição de espaço-tempo.

A ideia dos autores é demonstrar que um andar térreo planejado para funcionar de forma variada, na tentativa de chamar a atenção das pessoas, torna-se uma fachada ativa, beneficiando a vida pública com o povoamento, as paradas, e a tendência ao caminhar lento, porque interessado naquela forma. Quanto mais fechadas são as fachadas, mais indiferentes são os passantes àquele espaço. "O princípio prioritário de planejamento deve ser: primeiramente vida, depois espaço, depois prédios [...] prédios e espaços urbanos devem ser vistos e tratados como um ser unificado que respira como um só.", afirmam Gehl, Kaefer e Reigstad (2015, p. 35). O que atrai pessoas são outras pessoas. Os planejadores das cibercidades procedurais em *singleplayer* parecem saber dessa lógica, pois atuam hoje para povoar as ruas dessas cidades programadas com cada vez mais *gente*.

Gehl (2013) distingue ainda três tipos de atividades no espaço urbano: necessárias, opcionais e sociais. As atividades necessárias são aquelas nas quais as pessoas estão engajadas por obrigação e necessidade, como ir ao trabalho, ir à escola, aguardar pelo ônibus. Nas cibercidades procedurais, atividades necessárias são correlatas de *main quests*, as missões ligadas à narrativa principal, que fazem progredir a história do jogo rumo ao seu desfecho.

Atividades opcionais são geralmente recreativas, para as quais a cidade deve prover infraestrutura com vistas ao pleno desenvolvimento: calçadões urbanizados, parapeitos e bancos conservados, píers, brinquedos em parques para crianças, pistas de skate e demais aparelhos estruturais no espaço. Pensamos nas atividades opcionais em *games* de mundo

aberto disponíveis na forma de *side quests*, aquilo que é oferecido na cidade, mas que necessariamente não tem relação direta com — ou pelo menos não interfere na — narrativa do jogo, ou seja, na *main quest*, apesar de ofertarem ao jogador alternativas de aventura e diversão por outros caminhos.

Já as atividades sociais implicam vida no espaço da cidade, ou seja, a presença de pessoas nos espaços, posto ser tipo de atividade em que a comunicação seria o fim precípuo: o estar na cidade aberto às suas potencialidades. Este é o diferencial da inteligência artificial dos jogos em mundo aberto das atuais tecnologias, a instância que podemos aqui chamar de *no quest*: a dimensão do não engajamento do jogador a quaisquer atividades direcionadas pelos programadores dentro da cibercidade procedural, expressão-conceito de jogabilidade *free roaming*, própria do *design* de espaço em mundo aberto, como veremos no próximo capítulo. Obviamente sabemos que a própria permanência em regime de *no quest* já o é concebida como possibilidade scriptada pelos *designers*, já que a própria exploração é modelo previamente codificado como tal. Porém, abre-se um parêntese em torno da relação de *no quest* para a função de uma variável calculada apenas em parte pelos senhores proceduralistas: o avatar-jogador. É esse ser em fluxo, sociotécnico, que faz emergir pontos de vista históricos, culturais, sociais e imaginários acerca da cidade percebida em regime procedural, o que incorpora ao *no quest* um élan próprio: a comutação alternada entre a ficcionalidade de eventos atópicos, eletrônico-topológicos, e a ilusão de experiência social em função das difrações temporárias geradas pela imersão. Disso resulta uma cidade proxêmica, em que cada qual, humanos e não humanos, detêm seu espaço pessoal em dado meio social, regidos que são pela proceduralidade.

Projetistas do início do século XX não consideravam as experiências de caminhar, andar de bicicleta ou se comunicar com pessoas nos espaços urbanos. Já os projetistas dos jogos eletrônicos de ação e aventura em mundo aberto pensaram em estruturas de *design* espacial para que o avatar-jogador fosse obrigado a permanecer ao ar livre, em espaços abertos e comuns, pelo menos durante a maior parte do tempo de permanência do jogador no contexto do jogo. Temos o modelo de ocupação das cidades, mesmo que em graus variáveis de utilização, tais como caminhando, dirigindo carros, pilotando motos e veículos aquáticos ou visualizando espaços através de câmeras.

Gehl (2013) afirma ainda que a vida na cidade é processo de retroalimentação, ou seja, uma coisa acontece porque uma coisa acontece, e assim por diante. Calçadas abarrotadas de gente também não se constitui como algo bom para a vida na cidade, porquanto há de se ter qualidade nas relações. Elementos como lojas, bares, monumentos devem se localizar onde as

pessoas devem passar, fazendo com que as distâncias a pé pareçam mais curtas. Há inúmeros exemplos de espaços com alta densidade e espaços públicos inadequados, porque uma grande densidade que não possui planejamento prejudica a vida na cidade.

3.4 Meios

Josep Domènech (2013, p. 51) afirma que "a cidade está se convertendo em um lugar inóspito. Isso se pode verificar em alguns países industrializados e na maioria dos pós-industrializados, mas se concretiza no que é o espelho do mundo: a América do Norte.". Para o autor, na maior parte das cidades do Terceiro Mundo as ruas permanecem vivas e essa vida se inicia nas portas de casa. Benjamin (1987b) considera que a orientação na cidade de Nápoles, por exemplo, não se dá através das casas com suas numerações, mas a partir de construções como fontes, igrejas, etc. As casas de Nápoles, por outro lado, apresentam característica peculiar de acordo com Benjamin (1987b, p. 152):

[...] cada atitude e desempenho privado é inundado por correntes da vida comunitária. O existir, para o nórdico o assunto mais privado, se torna aqui [...] objeto da coletividade. Por isso a casa é muito menos o asilo, no qual pessoas ingressam, do que o reservatório do qual efluem. Não apenas de portas irrompe a vida.

Trata-se da expressão da vida em comunidade através do ambiente privado da casa. Essa permeabilidade presente nos espaços, o fora e o dentro, o ruído e o silêncio, a casa e a rua nos remetem para uma mistura de espaços vivenciada pelos jogadores de *videogame*. No caso, dentro de casa e fora, nas ruas procedurais. Temos o espaço social da casa e o espaço diegético disposto pelo aparelho em franca diluição nas significações sociais dos indivíduos — na solidão da casa todo um contato programado com os objetos. Afinal, qual a diferença de mover-se solitário pela cidade procedural e mover-se em solidão nas ruas físicas?

Jacobs (2003) metaforiza os ambientes internos de edifícios como sendo "ruas", posto funcionarem para a passagem de moradores, assim como os elevadores podem ser "ruas móveis" e os corredores dos edifícios, "calçadas". Absurdo para outras épocas, hoje se vive cada vez mais dentro de edificações, de forma que o contato que temos com o exterior, com o outro, dá-se a partir do interior, tamanha a escalada do individualismo pós-moderno, como afirma Domènech (2013, p. 53):

Uma vez que no mundo pós-moderno a vida é imaginária, não é preciso deixar a casa para viver plenamente. Na pós-modernidade, deixar a casa se não for para ir a outra casa, a outro edifício, tem cada vez menos sentido. A existência acontece literalmente nos edifícios: seja por estar no seu interior, enquanto a viagem de um a outro se experimenta como aventura, como anteriormente, mas se trata de uma aventura desprovida do valor ontológico.

A cidade agora está em casa. As causas desse quase-axioma estão diluídas na dissociação dos limites entre o público e o privado, pois antes falar em cidade era apontar para tudo o que estava fora dos limites da casa. Diante desse panorama de inversão, Domènech (2013, p. 79), constata que

[...] nossas cidades não se limitaram a exercer o controle sobre a vida de seus cidadãos, constituindo-se na objetivação dos interesses de uma economia baseada no benefício, mas também se tornaram um *playground* da imaginação. A volta para casa dos habitantes, ocorrida a partir do último quarto do século XX, deixará a rua livre para que nela se instale o inconsciente. A esse inconsciente jogado nas calçadas não se poderá chegar através das típicas janelas, mas será preciso um balcão mais sofisticado: a abertura eletrônica da tela da televisão.

Hoje, caminhar pelas ruas pode ser ação inútil do ponto de vista da experiência em função da crise da vida social urbana, diverso do que a televisão pode prover aos indivíduos, obviamente de forma programada. Vivenciamos uma relação simbiótica entre nós, os aparelhos, as imagens, os não humanos, como a maior aventura que nos pode acontecer. E a aventura já teve muitas moradas através da produção literária, como por exemplo nos romances de Júlio Verne, os quais nos afastavam da cidade (DOMÈNECH, 2013, p. 54):

Os dramas eram citadinos, as aventuras exóticas, talvez porque o crescimento dos espaços urbanos era percebido como um distanciamento de uma natureza que se constituía por excelência o local da aventura. Mas essa aventura jogada para fora da porta a golpes de um projeto urbanístico logo começou a se infiltrar sigilosamente pela janela.

Para Lucrécia D'Alessio Ferrara (2013, p. 35), o mundo globalizado se confunde com as cidades, ou, melhor dizendo, com uma única cidade:

Na globalização, o mundo é uma imensa cidade produzida pela colagem de outras cidades pequenas e grandes, reconhecidas e desconhecidas, diferentes e parecidas:

esta cidade fantástica é o mega mundo tecnológico das metrópoles mediadas e produzidas pela relação complexa de múltiplas características econômicas, sociais e culturais.

Os novos meios de comunicação culminaram com a ressignificação de espacialidades, temporalidades e relações sociais nas cidades do mundo contemporâneo, sobretudo o espaço público, agora determinado pelos usos sógnicos, tratando-se de espaço público mediado (FERRARA, 2013, p. 36). Ferrara (2013) constrói sua linha argumentativa ressaltando a passagem da cidade cosmopolita do século XIX e início do século XX para a cidade virtual, por caminho "[...] que vai da praça à infovia." (FERRARA, 2013, p. 37). A autora explica ainda que até o fim do Renascimento as esferas pública e privada coexistiam em equilíbrio, não havendo tanta oposição entre ambas. O modelo de cidade cosmopolita, com espaços de vida pública e fruição estética, dar-se-á a partir do século XVIII, com a "invenção" do espaço público.

A modernidade, em suas características e especificidades históricas, será fenômeno caro a filósofos, artistas e homens de letras durante todo o século XX. Entender a modernidade era o mesmo que entender o que se passava no espaço público das cidades industriais. Na concepção de Ferrara (2013), o espaço público, mais do que a relação entre indivíduos, seria o objeto de estudo em que se origina uma tal cultura expressiva de relações comunicativas diversas.

O espaço privado, enquanto nível individual, de intimidade, pressupõe o espaço público enquanto âmbito da revelação, da representação e do espetáculo. Índícios de si são dados no espaço público, tais como a roupa, as formas de caminhar, etc. De acordo com Ferrara (2013) temos agora um espaço público deslocado, originado através dos meios eletrônicos de informação e, por isso mesmo, espaço programado. Nas palavras da autora (FERRARA, 2013, p. 42):

Esta imagem monitorada invade, sem cerimônia, o espaço privado dos nossos dias e inaugura o espaço do entretenimento de massa que se destina a todos porque a ninguém identifica. [...] Isso deve ser suficiente para imaginar que esse espaço é fictício, um espaço possível, mas não real: esse é o espaço que ao ser programado visualmente, faz da publicidade um emblema e se desloca, se multiplica em espaços momentâneos e sem história que surgem tão rapidamente como podem desaparecer, constroem-se e destroem-se ao sabor dos interesses comerciais e das estratégias publicitárias que os tornam performáticos.

No trecho acima, percebemos que Ferrara padece de um costume comum a muitos autores de considerar o fictício como elemento não pertencente à categoria do real. O espaço do possível só é assim considerado porque, enquanto potência, realiza-se à mercê da concepção racional de uma tal possibilidade, de forma que, não sendo possível formulá-lo em sua possibilidade, teríamos, aí sim, o irreal, ou aquilo que não é digno de racionalização. Claro que sua crítica se volta para os *shoppings centers* como lócus de reflexão da lógica televisiva (lugar de consumo, indutor de comportamento prescrito), mas é necessário pensar-se em outras formas para a manifestação do espaço deslocado, tais como o espaço das cidades programáticas, ficcionais, porém críveis e passíveis de interpretação social. Com essa linha de raciocínio queremos aqui afirmar que a ficção é realidade de segundo nível, coexistindo com outros "níveis de realidade" dentro dessa entidade cartesiana, mas tão abstrata quanto sua antípoda, o real.

Ambos, espaço público e espaço público deslocado, são espetaculares. No caso do segundo, funciona como caixa preta (FLUSSER, 2011), não permitindo ao espectador que se conheça do ambiente as suas condições de produção. Seus *designers*, no entanto, permanecem ali em estado oculto, mas inextricavelmente ligados à materialidade das formas comunicativas dos espaços. E para além do espaço público deslocado, tem-se ainda, de acordo com Ferrara (2013), o espaço público invisível, este ligado às redes informáticas digitais, responsável pela segregação do espaço físico. A autora (FERRARA, 2013, p. 44) assim o define:

Comprimidos, tempo e espaço não são físicos, não têm paisagens ou referências reais ou fictícias; ao contrário, são imaginários e virtualmente abertos à informação e à comunicação. [...] Mais do que deslocado, o espaço digital é virtual, ou seja, nem público e nem privado, antitradicional e sem fala, sem identidade ou emblemas, mas claramente atemporal, sem passado, sem memória que caracterizam a identidade e o pertencer.

O espaço enquanto informação é espaço público com existência na memória coletiva dos bancos de dados, possível graças à mediação das conexões informacionais. De todos e de ninguém, o espaço virtual não se dá de forma dialógica, mas num coletivo de indivíduos; de mônadas autoprodutoras de espaços retroalimentados por informação de entrada-saída, prevista em códigos-fonte de sistemas não humanos. Espaço subjetivo por excelência, mas também espaço de cooptação entre demandas da cidade física e conexões informacionais com vistas à ação política, ou, pelo menos, ao reencontro de humanos no espaço público físico das

idades. Seria o que Ferrara (2013) considera a reinvenção do espaço público, ou seja, o meio comunicativo que provê a extensão das redes intraespaços.

3.4.1 Literatura e cidade

Henri Lefebvre (2001, p. 52) nos explica que "a cidade é uma *mediação* entre as mediações.". O filósofo Walter Benjamin (1987b, p. 11) ao afirmar que "as opiniões, para o aparelho gigante da vida social, são o que é o óleo para as máquinas [...]" precisa o papel desempenhado pela subjetividade na construção do mundo objetivo. Em especial, e de forma consentânea com o seu tempo, as subjetividades dos escritores, a exemplo de Charles Baudelaire que, ao transmitir suas impressões sobre as ruas de Paris chegou a lançar olhar projetivo sobre o que se daria apenas no século XX, décadas depois de seu falecimento, são elementos importantes à composição de um imaginário social das cidades. Não é à toa que os homens de arte são sempre mais argutos em descrever e entender a vida social do que o mais rigoroso dos cientistas. A razão inversa, a influência da cidade sobre a literatura, também é explicitada por Benjamin (1987b, p. 195) no tocante à Paris:

De todas as cidades não há nenhuma que se ligue mais intimamente ao livro que Paris. [...] Nenhum monumento nesta cidade no qual uma obra-prima não se tenha inspirado. Notre Dame — pensamos no romance de Vitor Hugo. Torre Eiffel — Os Noivos da Torre Eiffel, de Cocteau; com *Oração na Torre Eiffel*, de Giraudoux, já estamos nas vertiginosas alturas da nova literatura. [...] Esta cidade se inscreveu tão indelevelmente na literatura porque nela mesma atua um espírito aparentado aos livros.

Em seus fragmentos filosóficos pela *Rua de mão única*, Benjamin (1987b) tece imagens oníricas de passagens pela cidade, observando memórias e elementos outros, como praças, monumentos e situações. O movimento, o andar pela estrada típico da figura do *flâneur* traduz o método que desnuda o objeto mesmo do texto. Um texto que sugere sempre a imagem do fenômeno das cidades, como ao divagar sobre a morte:

Se morre um ser humano muito próximo de nós, há nos desenvolvimentos dos meses seguintes algo do qual acreditamos notar que — por mais que gostássemos de tê-lo partilhado com ele — só podia desdobrar-se pelo seu estar-longe. (BENJAMIN, 1987b, p. 20).

Apesar de tratar de coisa diversa, a morte simboliza o contexto de indiferença experimentada pelos indivíduos nas cidades modernas, pela insensibilidade em relação aos sentimentos e ao seu compartilhamento, fazendo crer na realização de um estar mais junto a partir de um estar mais longe.

Dayane Nascimento (2011) buscando as relações que aproximam os escritos de Baudelaire e João do Rio, como representações da modernidade, afirma que ambos os autores dotaram a metrópole com ares de fascínio, elemento presente nas possibilidades prazerosas de caminhar pela cidade no anonimato — ao redor das multidões —, e tristeza, pelo medo, choque e mal-estar de uma tal condição moderna de vida. Nas palavras da autora (NASCIMENTO, 2011, p. 3), "uma primeira aproximação que podemos fazer desses dois autores seria a caracterização de ambos como decadentistas, no sentido de que estavam envoltos numa certa 'atmosfera decadentista'". Quem experimenta esse mal-estar é todo e qualquer indivíduo, apesar de alguns, como os literatos, expressarem isso em seus poemas e textos. Predominam aos textos de ambos os temas do vício, da pobreza, da sujeira e da prostituição. Baudelaire resiste à modernidade com poesia hostil, mostrando o choque, as colisões.

Fato é que a cidade é formada por sucessão de imagens. Por vezes as imagens provêm de mediações anteriores à cidade, outras vezes é a cidade que se constitui em materialidade de imagens. Sobre esse aspecto, Benjamin (1987b, p. 59) indaga da origem das imagens do estrangeiro nos selos das cartas, objetos que a ele parecia interessar mais às crianças: "Selos são cartões de visitas que os grandes Estados deixam no quarto das crianças. Como Gulliver a criança visita país e povo de seus selos.". O selo era um tipo de mídia que servia como mediação de lugar e funcionava como "deslocamento" do ser, *tanto quanto* o cinema ou os jogos eletrônicos, promovendo uma visita fictícia a espaços.

3.4.1.1 *Flâneur* urbano

Orientar-se na cidade é imperativo do discurso urbanista: perder-se é preciso para ver a vida de perto. Sobre isso, Benjamin (1987b, p. 73) é categórico: "Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perde numa floresta, requer instrução.". Desorientar-se requer uma necessária mudança de ritmo; contrapor a insensatez moderna do tempo "racional", veloz e mesquinho. Perder-se na cidade é para o urbanista Kevin Lynch (1960) situação rara na cidade moderna, mesmo porque mapas, rotas, cartazes, logradouros, sinais, luzes, *banners*, faixas, relevos, texturas, cores e infindas formas visuais, sonoras, olfativas e tácteis não nos permitem estar perdidos. Para o

autor (LYNCH, 1960, p. 14), a imagem do espaço é salutar ao desenvolvimento individual, cumprindo, com isso, um papel social: "Uma estrutura física viva e integral, capaz de produzir uma imagem clara, desempenha também um papel social. Pode fornecer a matéria-prima para os símbolos e memórias coletivas da comunicação entre grupos."

O *flâneur*, o observador urbano solitário, tem seu nascedouro nas ruas da Paris do século XIX através dos escritos de Walter Benjamin sobre Baudelaire. De acordo com Ilija Tomanic Trivundza et al. (2011), os escritos sobre o *flâneur* se dividem em três modalidades: 1. Como fenômeno geográfica e historicamente localizado — a exemplo da afirmação de Vitor Hugo em *Os miseráveis* de que o *flâneur* é parisiense; 2. Como conceito analítico — posição que deixa de lado o *flâneur* em si e dá atenção à *flânerie* como prática de observação que transcende as condições históricas e geográficas da Paris do século XIX; 3. Dimensão metafórica — ao invés de prática social, a *flânerie* é um método de investigação social, porquanto não há distinção entre as funções artísticas e científicas na modernidade, pois ambos estudam a modernidade nos fenômenos cotidianos, buscando o essencial encoberto pelo superficial das coisas.

Pois bem, o *flâneur* trilhou esse caminho: literatura e textos jornalísticos até chegar a um tal estatuto de reflexões acerca da sociedade. Na linha argumentativa de que a existência do *flâneur* ainda pode ser garantida através da história é que Trivundza (2011, p. 73) discute não tanto o sujeito sociológico *flâneur*, mas a prática social da *flânerie*, prática essa fundamentalmente observacional:

A atividade central que define flânerie é a observação. [...] Flânerie não é, portanto, meramente uma forma de subsumir a, ou entregar-se ao espetáculo da modernidade, mas um projeto dialético de se vir aos termos com a modernidade, enquanto mantém um tom crítico. O flâneur é muitas vezes descrito como uma espécie de semiótico urbano que lê a cidade como se ela fosse um livro, alguém que abraça a semiótica fugaz da modernidade e se entrega na busca por seus signos.⁴⁶ (TRIVUNDZA, 2011, p. 73-74, tradução nossa).

O *flâneur* se preocupa com o ambiente da cidade, com as pessoas e com objetos que figuram no urbano como se fosse a primeira vez que os vê. Atento ao microscópico das estruturas de significação, ao detalhe imperceptível aos passantes da multidão apressada da

⁴⁶ Livre tradução: "The central activity that defines flânerie is observation. [...] Flânerie is thus not merely a form of subsuming to, or indulging in, the spectacle of modernity, but a dialectical project of coming to terms with modernity, while maintaining a critical overtone. The flâneur is often described as a kind of urban semiotician who reads the city as if it were a book, someone who embraces the fleeting semiotics of modernity and indulges in the search for its signs."

modernidade, esse personagem trabalha com o estranhamento como percepção através de observação no anonimato. Simmel (2005) já notava o anonimato na metrópole como contradição, já que esse fenômeno levava a uma alienação e essa condição alienante era a responsável pela produção de liberdade.

Característica determinante do *flâneur* é também a sua capacidade de transformar aquilo que observa pelas ruas em substância de conhecimento, algo dotado de uma racionalidade implícita em ato de deambulação despretensiosa. Duplo trabalho, ou melhor, atividade social que ocorre em dois níveis distintos: primeiro, na dimensão da sociabilidade espontânea no urbano; depois, em momento de interpretação, alimentado pelos fragmentos de imagens da cidade coletados na prática da *flânerie*. Segundo Gluck (apud TRIVUNDZA, 2011) há duas vertentes de abordagem da *flânerie*: uma diz respeito ao aspecto social, feita por jornalistas ou sociólogos que procuram as estruturas sociais através da observação; a outra compreende aspectos estéticos, com os quais a observação leva à tradução de experiência estética observacional, relacionada à criação artística. Trata-se, ao nosso ver, de falsa concepção, pois presume-se a verdade dos discursos científicos ou daqueles que almejam a tão enaltecida objetividade, ao mesmo tempo em que inocula-se a presunção de mentira/falsidade às formas ficcionais.

Fato é que um tal conhecimento advindo da observação das ruas trabalha com gradações de observação factual das heterorreferências e inferências imaginativas autorreferenciais, como tudo no mundo social-histórico; como os jogos eletrônicos, por exemplo. Admitamos, como o faz Trivundza (2011, p. 77, tradução nossa): "O flâneur nunca fala aos sujeitos de seu olhar clandestino, mas interpreta, ou melhor, imagina, o significado dos sinais visuais que ele descobre."⁴⁷. Essa é a crítica epistemológica feita aos métodos das ciências sociais, principalmente àqueles de natureza qualitativa: toda observação é, já, participante. Dito de outra maneira: o pesquisador sempre exerce influência sobre seu objeto, como a luz direcionada às placas vítreas de aparelho microscópio modifica as propriedades de certo microorganismo em análise; ou, a objetividade pura é inexistente.

Para completar o ato da *flânerie*, Trivundza (2011, p. 78, tradução nossa) aponta ainda como necessário o compartilhamento da experiência do *flâneur* com um público:

Embora a *flânerie* seja necessariamente um ato de observação solitária, anônima e isolada, os frutos da *flânerie* não são destinados ao próprio consumo do *flâneur*. Muito pelo contrário, o ato de *flânerie* não é completo até que as idéias do *flâneur*

⁴⁷ Livre tradução: "The flâneur never speaks to the subjects of his clandestine gaze, but interprets, or rather imagines, the meaning of the visual signs he discovers."

sejam compartilhadas com um público [...]. Ou pelo menos materializadas em uma forma que pode/irá ser transmitida a uma audiência.⁴⁸

Essa produção (de textos, pinturas, fotografias, etc.) não deve se dar de forma utilitária, o que transformaria o ato de *flânerie* em espécie de trabalho. A ideia de flunar é coligada ao passatempo, a algo ocasionalmente praticado. Por isso, o fator tempo é primordial nessa equação: deambular e contemplar requerem regime de temporalidade ocioso e arrastado, o que coloca a *flânerie* em contraposição ao capitalismo, ao tempo do relógio, burocratizado, racionalizado em função da organização de atividades de produção.

No Brasil, o amor à rua é tema caro a João do Rio em seu clássico *A alma encantadora das ruas* (1952), no qual o autor atesta a existência de uma alma em tal componente do espaço público das cidades. A rua promove relação igualitária de indivíduos, é palco de crimes e de brincadeiras infantis e lugar por excelência do tipo social de origem parisiense, o *flâneur*. João do Rio afirma que fora uma espécie de *flâneur*, garantindo que as ruas de Paris são tão sintomáticas das relações sociais quanto as ruas de qualquer cidade do mundo. De acordo com o autor as ruas dão a ver o que pensam, exprimem ideias e criam seus tipos, possuindo mistério inerente e terror. Não é de se espantar que os crimes componham boa parte do enredo dos jogos eletrônicos, dependentes que são das ruas para a realização de suas ludonarrativas.

O que há para se ver nas ruas? João do Rio (1952) aponta como assuntos de interesse as pequenas profissões dos indivíduos, os tatuadores, as orações, os urubus urbanos, os mercadores, músicos ambulantes, os trabalhadores de estiva, entre outros. Diz ainda que muitas produções literárias enaltecem a violência, até mesmo o esfaqueamento. Fala de tabuletas expostas nos estabelecimentos como dotadas de função de nos fazer pensar, assim como os *plinths* nas cidades procedurais o fazem.

A figura do *flâneur* faz ainda sentido no século XXI? Sendo a cidade contemporânea entendida por muitos como espaço sem lugar, pode ainda a *flânerie* figurar como prática no espaço urbano? Tal prática é de uma época e lugar que já não existe mais? Essas são algumas das indagações de Mike Featherstone (2000), o qual questiona a respeito da influência das formas de locomoção e transporte sobre esse fenômeno, sugerindo outras maneiras de pensá-lo:

⁴⁸ Livre tradução: "Although *flânerie* is necessarily an act of solitary, anonymous, detached observation, the fruits of the *flânerie* are not intended for the *flâneur's* own consumption. Quite the contrary, the act of *flânerie* is not complete until the *flâneur's* insights are shared with a public [...]. Or at least materialised in a form that can/will be conveyed to an audience."

Os novos sistemas de transporte (trem, metrô, ônibus, carro), que passaram a dominar a paisagem urbana e a velocidade e o perigo das novas formas de tráfego, não levaram ao eclipse do flâneur? Ao mesmo tempo, não se poderia dizer que essas novas formas de locomoção oferecem novas maneiras de vivenciar a paisagem urbana? De que modo a visão do mundo através da janela de um trem é diferente da percepção de um flâneur que perambula? Que diferença faz a velocidade? A flânerie será possível dentro de um veículo em movimento, com graus variados de privação sensorial? Rodar de carro ou ficar preso num engarrafamento, em Los Angeles ou São Paulo, pode, em algum sentido, ser considerado uma forma de flânerie? (FEATHERSTONE, 2000, p. 189).

Paola Berenstein Jacques (2012) afirma que a experiência urbana da alteridade, proveniente da prática da errância, está cada vez mais posta em desuso nas cidades contemporâneas. Apesar disso, seu trabalho intitulado *Elogio aos errantes*, se esforça por enaltecer o contrário: a persistência dessa ação nos casos que demonstra, sendo mais apropriado pensar na produção de subjetividades oriunda das experiências, conformando narrativas e compartilhamento dessas histórias. Nas palavras da autora,

[...] pretendemos demonstrar que a experiência não é totalmente destruída, mesmo nas condições mais inóspitas, que ela resiste pelas brechas e desvios e, assim, sobrevive quando compartilhada em narrativas urbanas. O estudo de algumas narrativas errantes nos leva a pequenas resistências e insurgências da experiência urbana, muitas vezes invisíveis, escondidas e, em particular, à experiência da alteridade na cidade. (JACQUES, 2012, p. 11-12).

Para Benjamin (1987a), somos pobres de experiência. Para o filósofo Giorgio Agamben (2005), não construímos e nem transmitimos experiência, posto a experiência ter sido plenamente destruída na contemporaneidade. Para Jacques (2012), baseada nas reflexões de Benjamin sobre a narração, a nossa incapacidade residiria não no fato de tecer experiências, mas em falar a respeito das experiências, narrar. Georges Didi-Huberman defende em *Sobrevivência dos vaga-lumes* (2011), que não se pode afirmar o fim da experiência, ainda que sejam fortuitamente manifestas sob forma de sutis lampejos e Jacques (2012, p. 18) considera a "[...] própria narração como um outro tipo de experiência [...].", explicitando mais apropriadamente a diferença entre dois entendimentos de experiência operados por Benjamin:

Podemos notar nos textos de Walter Benjamin, uma diferenciação clara entre dois tipos de experiência, pois são dois termos diferentes em alemão: *Erlebnis*, a vivência, o acontecimento, uma experiência sensível, momentânea, efêmera, um tipo de experiência vivida, isolada, individual; e *Erfahrung*, a experiência maturada, sedimentada, assimilada, que seria um tipo de experiência transmitida, partilhada, coletiva. A grande questão para Benjamin não estaria tanto no depauperamento da experiência vivida, da vivência, menos ainda na sua destruição, como em Agamben, mas na incapacidade de transformá-la em experiência acumulada, coletiva (*Erfahrung*), ou seja, de transmiti-la. (JACQUES, 2012, p. 18).

Portanto, pobreza de experiência diz respeito à inaptidão do indivíduo a tornar comum a sua experiência sensível. Resiste ainda o Outro urbano, os praticantes comuns da cidade — moradores de rua, camelôs, prostitutas, catadores, mendigos. Os errantes urbanos buscam tais Outros urbanos, e são eles que desencadeiam narrativas diversas pela experiência da alteridade. Nos espaços procedurais das cidades dos *games*, os outros são os NPCs, personagens banais, irrelevantes para a grande narrativa principal do jogo.

3.4.2 Cinema e cidade

Angela Prysthon (2010) em seu ensaio *Entretenimento como utopia* apresenta a perspectiva analítica do professor de *film studies*, Richard Dyer, a respeito do entretenimento como sensibilidade. Este ponto de vista visa entender os produtos e mercadorias midiáticas de forma abrangente, superando o caráter meramente mercadológico que a teoria crítica advoga a tais produtos da indústria cultural. Para Dyer, segundo Prysthon (2010), o conceito de sensibilidade quer reconhecer a influência das formas culturais perante a sociedade em seus aspectos de representação, formação de imaginário e indícios sintomáticos de um dado tempo histórico.

A cultura do entretenimento, no caso de Dyer, circunscreve-se em seus estudos à produção fílmica, passando ao longo dos anos a ser incorporada à noção de lazer. Isso tanto para Dyer (PRYSTHON, 2010) quanto para Joffre Dumazedier (1979) envolve problemas teóricos ainda mal resolvidos, dada a associação do entretenimento com aquilo que não é sério — não digno de estudo. Como afirma Prysthon (2010, p. 128):

[...] é como se o próprio entretenimento (como indústria e como expressão avançada do capitalismo) estivesse contaminado pela sua própria dissolução e subversão. Das sendas abertas pela multifacetada interpretação do entretenimento por Richard Dyer,

talvez uma das mais interessantes e produtivas como objeto de investigação seja precisamente a constituição de novos modos de consumo, recepção e ressignificação do entretenimento, servindo não mais apenas como elemento de perpetuação da indústria, do mercado, mas formando (e destruindo em algumas ocasiões também) redes inéditas de trocas simbólicas, hierarquias inusitadas, tendências fugazes nas modas culturais.

Em seus trabalhos, Dyer analisa atores e atrizes de cinema, filmes, músicas ligadas a cinematografia, procurando pelas emoções envolvidas na produção e na recepção desses produtos, inclusive se colocando na posição de objeto analisável, tecendo ligações entre o conteúdo de entretenimento e as influências desse material sobre a visão de mundo disposta em sociedade. Prysthon (2010, p. 129) explica que a chave conceitual para a posição de Dyer encontra-se na proximidade entre os conceitos de entretenimento e utopia — uma "sensibilidade utópica do entretenimento".

Dentre os livros produzidos por Dyer que tratam sobre as estrelas de cinema, *Stars* se destaca pela tese de que as imagens dos atores e atrizes são criadas pela relação entre aspectos de textos fílmicos e extrafílmicos (apud PRYSTHON, 2010). Significa dizer que o entrelaçamento de ficção e realidade torna impossível a separação nítida entre as substâncias constitutivas da imagem e as figuras públicas do entretenimento, deixando clara a importância de considerarmos os conteúdos ficcionais e técnicos para o entendimento de determinados fenômenos. De outro modo, ou com outras lentes analíticas, desaparecem-se as especificidades simbólico-midiáticas que dão forma às realidades sociais. Portanto, Dyer sustenta seu argumento tensionado entre as tradições da Sociologia e da Semiótica, o que significa dizer que o contrário, uma sobrevalorização do aspecto discursivo, também não satisfaz à análise, pois negligencia as práticas sociais e suas relações na sociedade.

As distinções entre as duas esferas são feitas por conveniência, segundo Dyer (apud PRYSTHON, 2010), e assim também é a nossa posição sobre o tema. Sociedades produzem filmes, produtos de uma indústria cultural e, por conseguinte, desdobram uma cultura ligada a esse universo por razões de mercado. Indivíduos atores e atrizes dão vida a esses produtos e tornam-se culturalmente reconhecidos como estrelas de cinema. Se os sujeitos se tornam estrelas em função daquilo que fazem, a imagem desses sujeitos, ou a compreensão daquilo que são perante a sociedade não pode (ou não deveria) ser dissociável dos elementos fílmicos de entretenimento que os compõem. Afinal, muito do que sabemos sobre Marilyn Monroe diz respeito àquilo que Marilyn dava a ver de si em suas atuações. Não só a atriz dá vida a suas personagens, mas suas personagens ensaiam a constituição de sua personalidade e imagem

pública. É dessa relação indissociável que se nutre a sociedade da imagem, do espetáculo e das simulações. E quando a personagem principal é a cidade?

Wim Wenders (1994, p. 181), confessando-se não entendedor das áreas de arquitetura ou urbanismo, faz uma lúcida observação acerca da relação entre cinema e cidade a partir da sua experiência enquanto cineasta:

O cinema é uma cultura urbana. Nasceu no final do século XIX e se expandiu com as grandes metrópoles do mundo. O cinema e as cidades cresceram juntos e se tornaram adultos juntos. O filme é a testemunha desse desenvolvimento que transformou as cidades tranquilas da virada do século nas cidades de hoje, em plena explosão, febris, onde vivem milhões de pessoas. [...] O cinema é o espelho adequado das cidades do século XX e dos homens que aí vivem.

Constituiu-se o cinema, assim como procede em nossos dias o *videogame*, como forma artístico-midiática capaz de testemunhar a história e de lhe servir como instrumento de perpetuação da memória. Como afirma Ieda Tucherman (2006, p. 86), a inevitabilidade do cinema se deve à cultura moderna, posto que a cultura da modernidade foi cinematográfica desde a sua gênese. Dispositivo não humano dotado de ampla inserção na sociedade, o cinema tanto atuou como espelho refletor da cidade, quanto foi uma sua criação em função das demandas coletivas por diversão. No decorrer do tempo, de acordo com Wenders (1994), a imagem essencial das cidades passou por profundas modificações, razão pela qual a imagem da cidade produzida pelo cinema nem sempre fez jus a uma tal realidade.

Ademais, as imagens também passaram por mudanças. Transpusemos variadas técnicas, desde as imagens rupestres, cuneiformes, sobre cúpulas e outras superfícies, até chegarmos ao panorama torrencial da profusão de imagens digitais e de síntese. Wenders (1994) lembra que a invenção da fotografia, já no século XIX, subverteu a lógica de representação da realidade, projetando, por meio de reações químicas, o máximo de "realidade" em décimos de segundo, ou, nos seus termos, uma "realidade de segunda mão". Como afirma Wenders (1994, p. 182), "o passo seguinte não tardou a vir: as imagens fotográficas aprenderam a andar. Pela primeira vez alguém podia ficar na cidade e ver o mundo no cinema da esquina".

Com a imagem eletrônica, a partir da televisão, o regime das representações começou a passar por reestruturação aterradora, no sentido de que não cabia mais à imagem o compromisso de fidedignidade ao "real". Wenders (1994) defende que após a imagem eletrônica fomos, enquanto observadores, apartados da experiência social, já que não havia

mais a necessidade de deslocamento físico, de interação com estranhos. Dessa feita, Wenders (1994) se aproxima da perspectiva dos chamados "sociólogos do social" (LATOUR, 2012), considerando apenas as interações entre humanos como sendo sociais.

À inflação do olhar corresponde a negligência para com outros sentidos, atrofiados que são pelas imagens numéricas, computacionais. Para Wenders (1994), a reprodutibilidade infinda da imagem numérica tende a distanciar ainda mais a representação da *realidade*. Mas, o que seria então a realidade, se, ao mesmo tempo em que estou no mundo eu o represento, e já nesse representar eu reformulo o mundo? Apesar de tratar-se de uma constatação pertinente frente ao atual descompromisso das imagens para com a verdade, ou a realidade (com todas as aspás possíveis), Wenders chega a soar kantiano, retomando inconscientemente a velha metafísica da coisa em si.

Para isso concorreu a permeabilidade entre imagem e publicidade, aprendida a lição da propaganda desde o período entre guerras. Wenders (1994) acredita que antes as imagens buscavam "mostrar"; hoje, buscam vender. E assim se dá a proximidade entre imagem e cidade, cada qual refletindo o mesmo espírito do tempo:

Eu creio que as imagens seguiram uma evolução comparável e paralela àquela das nossas cidades. Assim como elas, nossas cidades se superaram e continuam a fazê-lo. Como elas, nossas cidades se tornaram cada vez mais frias, cada vez mais distanciadas. Como elas, nossas cidades são cada vez mais alienadas e alienantes; como as imagens, as cidades nos constroem a viver com frequência cada vez maior "experiência de segunda mão", e têm uma orientação cada vez mais comercial. [...] Imagens e cidades são bem juntas. (WENDERS, 1994, p. 183-184).

As cidades nos invadem com enxurrada de informações, em anúncios, letreiros, vitrines, pessoas, adesivos em veículos, metrô, lojas, embalagens, *outdoors*, *posters*, bancas de revista, ou mesmo por meio de anúncios humanos que vemos às costas de algum desconhecido. Trata-se de cidades regidas pela mesma lógica da profusão de imagens. Por tanta aproximação, Wenders (1994, p. 185) se pergunta: "Seriam estas experiências de cineasta transponíveis às experiências dos arquitetos e urbanistas? Haveria um equivalente para a paisagem urbana que tivesse uma significação semelhante àquela da história para o cinema?".

Em sua concepção, Wenders (1994) valoriza mais a superfície vazia, a imagem que mostra pouca coisa, como a cidade de Berlim destruída pela guerra, do que muitas imagens, como definidora de boas sensações em relação à cidade. Seria preciso deixar o espectador

completar a imagem, fazê-lo ver tudo aquilo que não foi mostrado. Para Wenders (1994, p. 187), a exemplo de grande parcela da cinematografia, "as cidades não contam mais histórias [...]. Como os filmes, elas podem abrir seus olhos ou fechá-los. Elas podem esvaziar ou alimentar sua imaginação."

Tanto quanto as cidades, filmes reivindicam para si uma certa vivência, como afirma Wenders (1994, p. 188): "O filme também precisa de que alguém possa viver nele e com ele. Eu gosto das cidades. Mas às vezes é necessário deixá-las, contemplá-las de longe para que possamos encontrar o que nos agrada nelas.". O paradoxo é que as cidades, tanto quanto as imagens, excederam-se a ponto de se tornarem desacreditáveis.

Alain Musset (2006) pensa, na contramão dos estudos urbanos, a respeito de uma cidade presente nos conhecidos filmes de ficção científica da série *Star Wars*, a cidade de Coruscant. As considerações do autor enfatizam, principalmente, a tensão metodológica que se dá a partir da escolha de um objeto de estudo fictício, imaginário, com vistas aos problemas da sociologia urbana. Para o autor,

Enquanto vários estudos geográficos analisam a cidade real como um objeto quase virtual, medida apenas por dados estatísticos e mega-pixels, pode ser salutar tratar uma cidade imaginária como se fosse um objeto real, onde o espaço é ao mesmo tempo vivido e percebido por personagens de ficção. Essa escolha metodológica permite repensar a questão do trabalho sobre as representações que deve ser realizado por qualquer pesquisador em ciências sociais. (MUSSET, 2006, p. 14).

De acordo com Musset (2006) se o objetivo de uma pesquisa é fazer a crítica das representações naquilo que elas *desvirtuam* a realidade, focar a cidade de ficção como objeto seria, aparentemente, um trabalho duvidoso, posto a cidade ficcional não existir no mundo real e, por isso mesmo, não ser possível acabar com o distanciamento entre observador e objeto. Somos críticos a esse respeito devido à enorme inutilidade metodológica da persistente separação dicotômica entre realidade e ficcionalidade em tempos de diluição homogênea entre as substâncias estéticas e políticas.

Ademais, o próprio Musset (2006) se coloca duvidoso frente às complexidades dos fenômenos de pesquisa da atualidade, amparado por imperativos de uma epistemologia das ciências sociais:

No que diz respeito à cidade e o mundo urbano, o pesquisador não pode mais pretender descrever a realidade, nem se contentar em apresentar de maneira 'objetiva' a complexidade dos filtros que o proibem de atingir esta realidade.

Reconhecendo seus próprios limites, ele fixa os limites de seu objeto. É o seu olhar e sua metodologia que o transformam em tema, quer dizer, em problema. Para as ciências sociais nenhum objeto é *a priori* mais legítimo do que outro: é a questão que é colocada que lhe dá um sentido. Nesta perspectiva, pouco importa que a cidade seja real ou imaginária, a partir do momento em que a pesquisa possa colocar em prova ferramentas de análise e buscar uma reflexão sobre as sociedades contemporâneas. (MUSSET, 2006, p. 15).

Musset (2006) cita como principais problemas levantados pelos filmes relacionados com as cidades *reais*, o habitat urbano, a segregação econômica e social e suas consequências — tais como uma espécie de favelização dos pobres que habitam a parte inferior dos arranha-céus distópicos de Coruscant. Sobretudo, o autor escolhe empreender um paralelo entre a radicalização da arquitetura vertical em *Star Wars* e o seu correlato, a cidade de São Paulo, conhecida pela densidade demográfica urbana, a presença maciça de transportes aéreos, tais como helicópteros, e os *airspeeders*. Como afirma Musset (2006, p. 16):

No centro da cidade, os prédios mais recentes são dotados de helipontos privados que permitem aos poucos privilegiados viver na cidade de forma completamente desconectada, passando de um lugar fechado a outro — residência, trabalho, lazer — sem jamais frequentar os espaços públicos abandonados aos cidadãos menos abastados.

O alto e o baixo são as categorias utilizadas em *Star Wars* para representar os ricos e os pobres, sendo o espaço verticalizado a própria expressão de distinção e das diferenças sociais entre os substratos de Coruscant. Quanto mais perto do céu, mais status e privilégios reservados aos extremamente favorecidos, à guisa do que ocorre com as coberturas dos prédios metropolitanos, de valores exorbitantes e cultura segregacionista. Na cidade ficcional de Coruscant, quilômetros para o alto separam as classes, sendo os pavimentos intermédios dos arranha-céus destinados à classe média, numa equiparação lógica entre andares e hierarquia social (MUSSET, 2006).

A cidade é pensada para ser um lugar de misturas de espécies. Musset (2006) compara os refugiados de Coruscant com os imigrantes das cidades mundiais, que transformam os interiores de suas casas e produzem a imagem do seu lar em qualquer espaço. O exemplo correlato mais comum nas metrópoles brasileiras é a prática das comunidades orientais, que carregam a sua terra natal num estoque de referências, costumes e memórias revividas por

suas práticas cotidianas, desde a persistência da língua até os elementos mais corriqueiros de suas vidas.

Musset (2006) menciona ainda o bairro de Invisec, que funciona na narrativa como lugar constituído por mão-de-obra barata, comparando o local com o contexto vivido pelos imigrantes mexicanos e as tensões decorrentes da entrada destes nos Estados Unidos, e com o conflito dos palestinos na faixa de Gaza. E é mesmo nítida a proximidade dada pelos autores da obra de ficção com os contextos sociopolíticos enfrentados nas cidades da realidade objetiva. Invisec é delimitada por muros, imensa lousa urbana a abrigar grafites de resistência às forças imperiais, apresentando, outrossim, pontos de contato entre interior e exterior — trocas substantivas onde se dá um comércio incipiente e uma ligeira elasticidade nas relações sociais mais imediatas.

3.4.3 Tecnologia, informação e cidade

A cidade de hoje é marcada pelo predomínio da informação e por conteúdos de comunicação, sendo impossível discuti-la apenas pelo que ela apresenta de social/ humano em seus entornos. Somos bombardeados ao sairmos para qualquer lugar por mensagens diversas, ou somos convidados a lidar com mensagens e emissores ocultos sem sairmos do lugar, bastando apenas o apertar de um botão. A prática do lugar, para Amaral (2012), pode se dar tanto no nível do real quanto do imaginário — como se fosse possível desencaixar esses dois níveis. Essa prática possui um caráter estético, e é mesmo a arte quem reflete sobre tal prática através dos movimentos do dadaísmo e do surrealismo. Sobretudo, lugar parece ser definido por territórios enquanto contextos, ou seja, nichos de sentido, tais como território étnico, religioso, etc.

Como vimos, os errantes urbanos são todos aqueles que experienciam a cidade por si, utilizando-se da técnica do caminhar. Essa prática não é livre, no sentido de que existem induções de percursos implícitas no espaço da cidade — as estruturas construídas pelos urbanistas —, mas não quer dizer que seja apenas uso pré-estruturado. Humanos ressignificam os espaços e suas trajetórias racionalizadas por meio de errâncias, ações não coordenadas ou previstas por quem prescreveu o código das ruas; táticas cotidianas (CERTEAU, 1994) incrementadas, também, pelos suportes tecnológicos, como o recurso da realidade aumentada que permite fundir espaços e objetos virtuais em ambiências físicas da realidade real.

O domínio das estruturas de sentido na cidade constitui, de acordo com Amaral (2012), a espetacularização da cidade. Para a autora, um tal predomínio do espetáculo

acarreta, inevitavelmente, na redução da participação dos indivíduos e no desserviço à vida social nas cidades:

A redução da ação urbana pelo espetáculo leva a uma perda da corporeidade, os espaços urbanos se tornam simples cenários, sem corpo, espaços desencarnados. Os espaços públicos contemporâneos, cada vez mais privatizados ou não apropriados, nos levam a repensar as relações entre urbanismo e corpo, entre o corpo urbano e o corpo do cidadão [...]. (AMARAL, 2012, p. 46).

Amaral (2012) é crítica à ideia de espetacularização a ponto de não admitir experiência nos espaços desencarnados. Apesar de reconhecer como salutar o uso das tecnologias em prol da ubiquidade de territórios, o que favorece às transformações saudáveis do espaço urbano, a autora se limita a pensar na experiência da cidade como substrato que tem sua gênese na "entidade" cidade. Ou a cidade é cenário pirotécnico que se mostra impraticável, ou é espaço vivível e, portanto, cidade pura. Não alcança, com isso, o entendimento da cidade enquanto conceito, ou do flunar enquanto prática possível no interior de tecnologias como os jogos eletrônicos que simulam cidades e engendram conexões reflexivas sobre a vida social urbana. Diante do debate sobre as tentativas de aumentar o espaço público da realidade objetiva com recursos virtuais espetaculares é chegada a hora de discutir a presença das simulações da vida social nos conteúdos digitais das mercadorias, tais como os jogos eletrônicos. Trata-se, com isso e ainda, de um aumento da complexidade da realidade por meio de um movimento inverso, quer seja o da inscrição da cidade nos artefatos espetaculares.

O espaço objetivo se descortina não apenas para além das percepções imediatas dos órgãos dos sentidos humanos. Além do espaço da realidade real constituir-se em extensões virtuais dentro das redes, novos espaços derivados da realidade física diluem-se através de simulações ficcionais, observações de segunda ordem da ideia de cidade, administradas por *designers*, técnicos e profissionais do ramo informático, os arquitetos das cibercidades procedurais. A imagem da cidade em *singleplayer* ganha mais autossuficiência: prescinde do referencial imediato da cidade física, erigindo-se da argamassa digital dos *pixels*, muito embora a dimensão heterorreferencial dos elementos externos ao subsistema dos jogos eletrônicos permaneça como fonte das imagens autorreferenciais das cidades procedurais através dos técnicos proceduralistas, seus construtores.

Inegável é o fato de que as mídias digitais estão cada vez mais presentes em nossas vidas cotidianas, de forma que, na metrópole, a vida mental é agora perpassada não apenas

pelos estímulos dos elementos próprios às ruas movimentadas do início do século XX, mas por códigos, processos sógnicos, paisagens virtuais que nos tomam, tanto no corpo da cidade, quanto através dos nossos aparelhos em nossa vida privada, extensões que são da nossa mente. O antropólogo Massimo Canevacci (2004) comunga dessas constatações, propondo o modelo da metrópole comunicacional, ou seja, um regime de funcionamento das grandes cidades perpetrado fundamentalmente pela inserção da cultura digital nos fluxos comunicacionais da cidade.

Os espaços metropolitanos disputam códigos, símbolos que direcionam um consumidor *performer* dotado de olho que mastiga objetos postos para serem vistos — focaliza e dá *zoom* deglutindo a mercadoria, guardando-a na memória. Os espaços são acionados, junto a processos comunicacionais, com a finalidade de conduzir a algo, operando uma disposição sociotécnica. Canevacci compara as mercadorias, por exemplo, com os animadores turísticos (2004, p. 114, grifo do autor):

A derrapagem semiótica transita de um gênero arquitetônico-comportamental a um outro. Para desafiá-lo. E, ao mesmo tempo, para desafiar o "público" que, desse modo, passa a *participar*. As mercadorias são as animadoras dos consumidores, tal como os animadores das aldeias turísticas que levam os excursionistas adormecidos a fazerem meditações zen, danças tribais, esoterismos, troca mansa de casais, tatuagens temporárias, jogos de papéis, gincanas excitantes, passeios ecológicos, silêncios adestrativos.

O autor salienta que os novos consumos da pós-indústria fala em favor da produção não só de valor econômico — se é que algum dia assim o foi —, mas de construção de valores antropológicos, a exemplo dos estilos de vida. Implicações as mais diversas se dão na metrópole em função do modo com que o mercado de signos dispõe seus códigos. A existência, diante da era da imagem, passa a ser cada vez mais visual. O sujeito consome com os olhos, deslocando-se no espaço e no tempo, e convivendo com cidades, mídias e cidades-mídias.

Por isso mesmo, aquilo que continuamos a chamar de metrópole adquire feições cada vez mais fugidias e múltiplas que desafiam as classificações tradicionais: metrópole-sem-nome ou de-muitos-nomes. Em qualquer caso, a metrópole contemporânea, a que se pode dar o vago adjetivo de "comunicacional", é o contexto fluido e inovador que libera *roots* (raízes) e mistura *routes* (itinerários, cruzamentos,

atravessamentos): também é um laboratório que desafia as divisões tradicionais das disciplinas. (CANEVACCI, 2004, p. 117).

O advento do digital permitiu às mídias assimilarem o caráter locativo, ou seja, a utilização de informações que provêm localizações para inúmeros dispositivos. A própria mobilidade dá vazão à produção e compartilhamento de locais, existindo aí uma "[...] construção de subjetividades mediadas pelos dispositivos e interfaces digitais [...]." (AMARAL, 2012, p. 51).

Em artigo para o *The Guardian*, o jornalista Steven Poole (2014) levanta a discussão acerca de um modelo contemporâneo de cidade, incitado pela tecnologia e por engenheiros e planejadores urbanos, as chamadas cidades *smart*. Essa condição diz respeito, de acordo com Poole, ao fenômeno da ubiquidade de mídias e ao conceito de internet das coisas, no qual a cidade desponta como um aparato tecnológico robótico, com regulação automatizada de condições climáticas e dotada de sensores e monitoração eletrônica de recursos básicos, tais como abastecimento de água e energia elétrica.

A expectativa entre as corporações é a mais animadora e tecnófila possível, como se todos os problemas da cidade estivessem a um passo de efetiva resolução e como se grandes oportunidades estivessem para ser geradas. Como afirma Poole (2014), a retórica do discurso corporativo das *smart cities* gira em torno de valores como eficiência, otimização, predição e segurança. As previsões da literatura distópica estariam em vias de realização, dada a forma como as coisas caminharam na relação sócio-histórica entre cidade e tecnologia. A incorporação das redes informáticas na vida das pessoas engendrou procedimentos invisíveis e naturalizados de autovigilância, quando, por exemplo, indivíduos postam fotos do que fazem no *Facebook*, confessam o local onde estão através de *checkins* nos locais físicos, etc. A rede de sensores não é apenas eletrônica, mas também humana.

Leo Hollis (apud POOLE, 2014) afirma que cidades dotadas de sistemas operacionais serão cidades "beta" em estado perpétuo, posto necessitarem de atualizações e correções constantes. Já existem, inclusive, experiências de companhias que trabalham com a simulação de cidades orientada por inteligência humana e artificial, a chamada inteligência aumentada, como a empresa Simudyne. Consiste a empreitada em dotar os governos de formas de experimentar decisões em realidade virtual, ou seja, oferecendo *providence*, "transformando visão em previsão"⁴⁹, o que garantiria segurança por realizar essa feita antes da realização

⁴⁹ Livre tradução de "*turning insight into foresight*", slogan de abertura do site da Simudyne. Disponível em: <<http://www.simudyne.com/>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

com humanos. O conceito de cidades *smart* baseia-se no imaginário dos *videogames*. Poole (2014) nos lembra de que esta é a ideia central da franquia dos *games SimCity*, destacando *Watch_Dogs* — oportunamente em função do lançamento do jogo àquele ano — como exemplo do estado da arte de recriação de cidades; de uma realidade urbano-virtual. Poole (2014) afirma que o CEO da Simudyne, Justin Lyons, sinaliza para a convergência entre a concepção de *providence* e as cidades modeladas realisticamente pelos jogos de *videogame* comerciais da atualidade:

[...] quando tais simulações são indistinguíveis da coisa real [...], algumas pessoas preferirão passar seus dias nelas. A cidade mais inteligente do futuro poderia existir apenas em nossas cabeças, assim como passamos todo o nosso tempo conectados a uma realidade metropolitana virtual que é muito melhor do que qualquer coisa construída fisicamente, e falhamos em notar como o mundo em torno de nós se esfarelou.⁵⁰ (POOLE, 2014, *online*).

A visualização de ambientes físicos em tridimensionalidade é outro fator caro às iniciativas atuais baseadas em *videogames*. As informações levantadas por sensores em celular através da cidade, sobre lugares, pessoas, hábitos, costumes, rendas e trabalho são formas de pensar a transposição dos lugares para o mundo digital através de dados abertos. Essas ideias se concretizarão através do fenômeno de *gamification*, onde o que temos em termos de gerenciamento de NPCs e demais estruturas ficcionais em telas será o futuro das cidades: programadores-jogadores trabalharão com dados de uma cidade-jogo para solucionar problemas de uma dada situação, como, por exemplo, uma catástrofe.

Conceito recente a empreendedores das cidades é o de resiliência urbana, a capacidade própria a indivíduos, instituições, empresas, sistemas e grupos de uma cidade com vistas à sobrevivência, à adaptação e ao crescimento diante da experiência de choques agudos (doenças, terremotos, ataques terroristas) e situações de estresse crônico (desemprego, deficiência nos transportes públicos, violência)⁵¹. Ainda de acordo com o site *100 resilient cities*, cunha-se, a partir de uma demanda corporativa, o conceito de cidades resilientes, dotadas das seguintes características: reflexividade (capacidade de gerenciar experiências passadas em prol de decisões futuras); engenhosidade (trazer alternativas para uso de recursos); robustês (construções e gerenciamento de sistemas); redundância (reposição

⁵⁰ Livre tradução: "[...] when such simulations are indistinguishable from the real thing [...], some people will prefer to spend their days in them. The smartest city of the future could exist only in our heads, as we spend all our time plugged into a virtual metropolitan reality that is so much better than anything physically built, and fail to notice as the world around us crumbles."

⁵¹ Disponível em: <http://www.100resilientcities.org/#/-_/>. Acesso em: 23 mar. 2016.

constante em função de possíveis interrupções); flexibilidade (alternativas para situações de mudança); inclusão (oferecer consulta pública em prol do compartilhamento das tomadas de decisão); integração (entre sistemas e instituições). Esperar o inesperado.

Estamos confinados em nosso lar. Sair de casa na maioria do tempo da nossa existência (passado em casa) é tarefa para as mídias. A televisão, o cinema, a internet e suas imagens em constante renovação transmitem imagens de aventura no espaço urbano. Os *videogames*, o que aqui nos interessa, assumiu uma tal perspectiva já há algumas décadas, com temáticas urbanas, cenários em ruas de cidades, situações de percurso urbano por meio de automóveis, até o momento em que as cidades passam a ter mais vida, compondo uma gama complexa de possibilidades para a permanência do jogador em tais ambientes. Nesse sentido, vai além do cinema: não circunscreve o usuário da mídia a elementos enquadrados, tornando-o apenas espectador da cena, mas lhe dá o direito de movimento, de contemplação e tempo para refletir sobre o que vê, apesar dos imperativos de progressão da narrativa na maioria dos jogos de aventura e ação.

A produção estética insere-se na constituição das cidades enquanto imagem — as imagens narram espaços e situações, construindo, de acordo com Guilherme Rosa (2013), uma geografia interpretativa. As representações ficcionais passam a concretizar a experiência coletiva da cidade, como quando evitamos determinados lugares baseados apenas nas notícias sensacionalistas, ou até mesmo informados através de redes de boatos disseminados pelas mídias invasivas à vida cotidiana.

Nas cidades, arquitetos são artífices de uma estética ordenadora do espaço público, determinando para que serve cada prédio — o que deve ser visto; o que realmente existe em dado lugar. São programadores de código urbano. Da mesma forma, os fluxos de mídias acabam criando relatos sobre os espaços, podendo, com isso, produzir o lugar. A informação passa, portanto, a trespassar a vida social, articulando formas de intersecção com a cidade: um modo de usar que é informacional (ROSA, 2013, p. 70). A cidade agora é feita também de relatos midiáticos, de informação. Nessa produção, dá-se uma via de mão dupla: a cidade do objeto jogo é já um relato informacional, "re-relatada" por aqueles que a praticam.

Como já mencionamos acima, Amaral (2012) apresenta uma proposta de pesquisa-ação debruçada sobre as relações entre as mídias locativas e o espaço urbano. Apesar disso, lança mão de composição conceitual interessante à nossa pesquisa quando pensa sobre um tipo de deslocamento que pode se dar por meio de símbolos:

Mobilidade informacional diz respeito à capacidade cognitiva de deslocamento por bens simbólicos, por mensagens, por informações: patrimônios migrantes. [...] Permite uma nova maneira de compreender, dar sentido, criar vivências e experiências estéticas nos espaços das cidades contemporâneas configurando novas cartografias: geopoéticas. (AMARAL, 2012, p. 54-55).

Vários trabalhos dão conta de iniciativas de coletivos que promovem intervenções urbanas, a exemplo de Roberta Hentschke (2012), e projetos individuais voltados ao desenvolvimento de aplicativos e algoritmos para dispositivos móveis, como a contribuição de Tiago Lopes (2014), com vistas à contemplação da cidade por meio de deslocamentos entre os cidadãos. Adaptando à nossa realidade, faz-se mister compreender que esse ato de deslocar-se por meio das informações promove experiência e vivência em espaços de cidades contemporâneas sociotécnicas. É inegável o surgimento de uma nova disposição da cidade, não mais imaginável a partir de um texto, não mais conjecturável em histórias orais de antigos mercadores; mais detalhada e viva do que as cidades personificadas em filmes é a cidade que se constrói na relação entre os indivíduos e os objetos técnicos jogos eletrônicos, uma outra forma da ideia de cidade, experimentada em simulação — sentida em práticas lúdicas imersivas.

O arquiteto Michael Heim (apud CANEVACCI, 2004) chega a falar em tipo de arquitetura transmutada junto com a figura do avatar, no que chama de *avatecture*. Prédios físicos tornam-se estruturas visuais em suportes multimídia — mostram-se atualmente nos regimes procedurais dos *videogames*, trazendo a visualização da metrópole para dentro de casa, mas não necessariamente: tanto o espaço privado do indivíduo quanto o espaço comunicacional/ procedural da máquina untam-se em outra dimensão espacial, cidade espectro desterritorial, inaugurando, já há alguns anos, a metrópole na vida mental. Tratam-se de cidades atomizadas, individualistas e programáticas.

Canevacci (2004, p. 118) explica que o fenômeno do avatar despontou em suas pesquisas sobre relações entre metrópoles, comunicação e tecnologias, como esclarecedora, pois de acordo com o autor,

Avatar significa — criando-se uma metáfora a partir do sentido primeiro da filosofia hindu, isto é, a múltipla manifestação do deus — a experiência de uma subjetividade *multitudinal* e, ao mesmo tempo, a autoprodução de linguagens múltiplas.

Canevacci (2004) afirma ainda que a reconfiguração dos espaços está relacionada com mudanças de comportamento, em que pesam o urbanismo e também a política. Além disso, as estruturas informacionais também trabalham para a formatação do espaço. Dan Hill (2008) salienta a presença ininterrupta de uma imensa nuvem de dados ao redor de nós nas ruas físicas como elemento que afeta a forma como a rua *se sente*. Essa perspectiva analítica das ruas escapa ao planejamento urbano tradicional. Dados invisíveis vão além das ondas eletromagnéticas que estão no ar: são dados de aparelhos móveis combinados com informações produzidas pelo sistema eletrônico de um veículo parado diante de um semáforo que também articula e gerencia elementos de tráfego. Hill (2008) descreve o panorama de intercruzamento e associação de dados entre indivíduos e coisas como sendo da ordem do caos e de uma reticularidade praticamente não cartografável. A rua seria a plataforma para uma torrente de ondas de responsividade a bases de dados e seus acessos.

Se o encontro se perde, encontros artificiais podem ser produzidos: humanos são representados por figuras não humanas para simular a convivência na cidade — paliativos ou substitutivos dos encontros na cidade física? A forma como os arquitetos (os *designers* e criadores de *games*) estruturam os jogos que se passam em cidades simuladas do mundo contemporâneo acaba interferindo no modo de fruição e contato com essas cidades, tanto quanto na vida social *real*. O gênero do jogo já determina muito da experiência nos espaços digitais: um jogo de ação e tiro em primeira pessoa dispõe espaços transitórios, rápidos e utilitários, em que o jogador deve se ater a cumprir os objetivos mais imediatos em busca da resolução das tarefas designadas para aquela porção territorial, gênero de cidades enquanto cenários vistos de passagem; jogos de ação em mundo aberto também implicam em resolução de objetivos nos espaços, mas diferem dos *games* de tiro por possibilitarem uma maior abertura do espaço a ocorrências e eventos procedurais aleatórios e não diretivos — ao desbravamento, à exploração, à investigação, ao caminhar contemplativo por entre as paisagens visuais, correspondendo analogamente ao flunar. Cumprir uma missão em *game* de mundo aberto é tarefa sujeita a alterações, pois no meio de uma missão de assassinato o jogador pode se deparar com algum não humano desconhecido na narrativa solicitando sua ajuda em situação completamente diversa; ou o jogador pode se dar ao luxo de interromper muitas vezes o que deveria fazer, segundo a lógica da *main quest* do jogo, e passar a vagar sem rumo, errante pelas ruas da cidade.

Com essa abertura, novas relações no jogar *videogame* são implementadas. Os espaços representados na tela e seus elementos configuram vínculos diferentes do que havia há três,

quatro décadas atrás no universo dos *games*. O ambiente privado providencia agora janelas ficcionais para ver a cidade interfacialmente.

3.4.3.1 *Flâneur* informacional

Sérgio Massagli (2008) afirma que o *flanêur* encontra correspondência na percepção de representações pós-modernas através do *shopping center*, dos automóveis ou das mídias, por meio de velocidade e fragmentação articuladas por Margaret Morse como semificção. Morse (apud MASSAGLI, 2008) diz que a televisão, os *shoppings* e as vias expressas possuem construções e operações parecidas, gerando efeito de ficção de desligamento do aqui e agora, no que chama de "distração".

De acordo com Evgeny Morozov (2012), a rua e a cidade foram correlativamente representados na internet pelos caminhos informacionais da rede, propiciando a emergência da figura do *flâneur* cibernético. Para o autor, o *flâneur online* é um tipo raro e de difícil localização, não sendo possível integrá-lo à lógica das mídias sociais da internet. O autor explica que o flunar nos anos 1990 na *web* tinha um quê de romantismo, havendo à época certo deslumbramento, *glamour* inerente aos primeiros momentos da rede, um espaço ainda não cartografado pelas instituições, pelo Estado e por corporações empresariais. Para Morozov (2012) a rede é lugar de cumprir tarefas, na qual ninguém mais navega como antes.

As mudanças na arquitetura ocorridas na Paris do século XIX, ocasionaram, como vimos, entre outras coisas, o fim dos passeios contemplativos, em função da presença massiva de carros nas ruas, forçando o *flâneur* a ocupar as galerias subterrâneas à cidade. Morozov (2012) afirma que algo semelhante ocorreu à internet, já que não se trata mais de lugar de passeio, mas de cumprimento de tarefas. Os aplicativos, a usabilidade, os tutoriais, as pesquisas programadas às preferências individuais na rede, todos os recursos para a otimização da experiência com a *web* levaram a um estado pré-configurado de direcionamento, racionalização e abstração de atitudes contemplativas. Afinal de contas, todos anseiam por mais velocidade. O *Facebook* seria, na visão metafórica de Morozov (2012), o novo barão Haussmann, pois as qualidades do flunar, tais como solidão, anonimato e a busca por aventura, estão descartados pela política de uso do *Facebook*, em que tudo deve ser "social". Uma certa tirania do social já seria uma realidade, na medida em que tudo é fruído ou experienciado de forma compartilhada e colaborativa. Aplicativos relacionados ao *Facebook*, ou ao Google, automatizam as nossas pesquisas, revelando nossos passos a qualquer usuário através do chamado "compartilhamento sem atrito". O mais importante para

o *flâneur* era não saber o que lhe interessava, algo impossível de alcançarmos na rede, já que estamos expostos às revelações das nossas próprias preferências, mesmo sem desejarmos conscientemente uma tal exposição. Na internet não é possível partir do nada e chegar a lugar algum, pois estamos fadados a sempre nos encontrarmos em buscas cada vez menos espontâneas. Não ter ciência do que lhe interessa na caminhada é o que caracteriza a prática do *flâneur*, e isso, segundo Morozov (2012) não acontece mais no ambiente *online*, tratando-se de uma "segunda morte do *flâneur*".

Marian Dörk, Sheelagh Carpendale e Carey Williamson (2011) pensam um *flâneur* próprio ao âmbito da informação, sujeito dotado de curiosidade, criatividade e busca crítica por dados. Apresentam os autores a explorabilidade como conceito-guia do *design* de informação na internet, o que propicia condições para o surgimento de um flanador informacional. Argumentam que as ferramentas da internet hoje em dia propiciam uma *information seeking* — busca por informação. A abordagem tradicional desse conceito possui um teor "sério", diverso de perspectivas esporádicas que incorporam o jogar e o prazer como incluídos no entendimento da busca por informação. O caráter exploratório desponta como predominante a pesquisas contemporâneas, realçando-se aspectos de experiência, imaginação e reflexão como fatores do *design* de interface (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011).

O *flâneur* informacional seria, ainda segundo os autores (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011), um novo modelo para se pensar a busca por informação, o que leva à concepção de "experiências informacionais". Trata-se agora de uma recolha da matéria-prima para a construção de relações e vivências a partir das ambiências dedicadas à informação, tais como as profusões do desterritório das redes na internet, ou de quaisquer ciberespaços, como aqueles próprios aos *videogames*. Apesar de considerarem a *web* como o espaço informacional de maior significância da atualidade, os autores alargam o campo de exemplos para a leitura de jornais, a ação de seguir microblogs ou a exploração de catálogos, um modelo de interação com espaços de informação em níveis variáveis de exploração e regimes imersivos. As tendências emergentes de aumento de dados, melhores gráficos e formas mais dinâmicas de *inputs* de informação promovem aumento de possibilidades de *design* de interfaces, ou seja, melhores plataformas para a busca por informação.

Para os autores (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011), o conceito de *flâneur* transborda dos estudos culturais para analogias de interfaces mais lúdicas, prazerosas e provocativas. A figura parisiense do *flâneur*, ao mesmo tempo em que critica a alienação urbana moderna também estetiza o cotidiano de forma peculiar, num processo de

reimaginação das formas urbanas, entendendo-se aqui reimaginar por representar, ou seja, recolocar em imagens. Dörk, Carpendale e Williamson (2011) afirmam ainda que existem alguns paralelos entre as cidades em crescimento do século XIX e os espaços informacionais de hoje, tendo em comum o fato de que estão em crescimento; são artefatos culturais que permeiam nosso trabalho, lazer e comunidade e são contextos de negociação social.

Os autores (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011, p. 3, tradução nossa) explicam que "o flâneur é a personificação da exploração e serendipitia, enquanto o oficial de polícia e o inspetor de construção personificam a pesquisa tradicional e a navegação."⁵². *Searching* e *browsing* seriam formas básicas de busca por informação, sendo o senso de orientação uma característica fundamental da *information seeking*.

A serendipitia ou serendipitismo é propriedade de informações de valor encontradas por acaso. O estudo das práticas de jogo pode ser tomado como estudo de práticas informacionais, as quais promovem o aprendizado, um saber sobre variados aspectos através dos jogos eletrônicos. Há larga variedade de práticas informacionais na nossa vida cotidiana, como afirmam Dörk, Carpendale e Williamson (2011).

Incluir os sistemas e processos perceptivos também é alternativa viável ao estudo acurado das práticas de espaços informacionais, como por exemplo, pensar sobre as formas de visualização da informação, admitindo, para os autores, a influência de elementos estéticos, ficcionais, artísticos como formações valorativas ao explorador. A saber, acreditamos que essas formas constroem sentidos de realidade do mundo, de si e dos outros.

Wouter Tooren e Camilla Meier (2015) se perguntam sobre o porquê de querermos nos achar em uma cidade e sobre o desconforto que traz o não achar-se. Tornar a própria localização de fácil reconhecimento é medida que evita comportamentos não desejados pelos planejadores. O *flâneur* urbano funciona para os autores como uma lente, ou um modelo que permite vislumbrar as propriedades do *flâneur* informacional em função das práticas informacionais. O *flâneur* informacional busca paisagens informacionais, assim como o *flâneur* urbano busca apreciar a cidade física real; procura ter uma "mente aberta", questionadora, como estratégia para alcançar conexões escondidas, examinando ambiente real e ficcional em busca do senso de si mesmo e do mundo (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011, p. 6).

⁵² Livre tradução: "The flâneur is the embodiment of exploration and serendipity, while the police officer and building inspector personify traditional search and browsing."

O comportamento exploratório do *flâneur* informacional ainda é pouco avaliado por pesquisas, sendo nosso intuito extrair da empiria elementos suficientes para a verificação de padrões de comportamento semelhantes a este através dos jogos eletrônicos.

Para ilustrar a personalidade do *flâneur* informacional e do esquema de interação, vamos descrever um exemplo de cenário de uma *flâneur* informacional chamada Frances. Para Frances, uma gama de espaços de informação fornece o contexto para dar sentido ao mundo. Ela gosta particularmente de explorar as notícias diárias e as atualizações de status de seu amigo, olhando para padrões tópicos ao longo do tempo, usando visualizações interativas. Às vezes ela linka informações meteorológicas e de humor de diferentes fontes de dados, fornecendo visões únicas de relacionamentos ocasionalmente interessantes; por exemplo, ela percebeu outro dia como as pessoas se queixam menos do trabalho quando chove. [...] Além disso, ela não é apenas uma consumidora de informações, mas geralmente compartilha suas próprias opiniões sobre questões atuais, discurso público e obras de arte.⁵³ (DÖRK; CARPENDALE; WILLIAMSON, 2011, p. 7, tradução nossa).

3.5 Chicago

Chicago foi exaustivamente estudada pelos sociólogos americanos (BECKER, 1996), principalmente na primeira metade do século XX, em função das questões sociais urgentes àquela época, tornando-se icônica à pesquisa empírica nas ciências sociais. Muito embora esta tese não se circunscreva a verificar a correlação entre as representações da cidade de Chicago no jogo eletrônico *Watch_Dogs* e a Chicago da realidade real — abarca, de outra forma, o fenômeno urbano transposto às telas dos *videogames* —, cabe aqui operacionalizarmos uma breve contextualização a respeito de Chicago, mesmo porque, dentre centenas de importantes cidades do mundo ocidental, esta foi justo a escolhida pelos desenvolvedores proceduralistas como representante temática das cidades em tal jogo. De forma que uma das questões basilares a este trabalho não é "como o sistema de *Watch_Dogs* representa a cidade real de Chicago?", mas sim "como a cidade real de Chicago é tomada em *Watch_Dogs* a fim de servir à tematização das questões sobre a cidade contemporânea?".

⁵³ Livre tradução: "In order to illustrate the persona of the information flâneur and the interaction schema, we are going to describe an example scenario of an information flâneur called Frances. For Frances, a range of information spaces provide the context for making sense of the world. She particularly enjoys exploring the daily news and her friend's status updates by looking at topical patterns over time using interactive visualizations. Sometimes she links weather and mood information from different data sources providing unique views of occasionally interesting relationships; for example, she noticed the other day how people complain less about work when it rains. [...] Furthermore, she is not only an information consumer, but she typically shares her own opinions on current issues, public discourse, and works of art."

De acordo com o *site* "Wikitravel"⁵⁴, Chicago localiza-se no Centro-Oeste dos Estados Unidos, sendo a terceira maior cidade do país e contando com uma população de aproximadamente 3 milhões de habitantes. A cidade é conhecida pelas casas de música, especialmente de *jazz* e *blues*, além de contar com grandes parques públicos e reunir monumentos e obras arquitetônicas peculiares.

Chicago é formada, basicamente, por quatro setores: o centro, o lado norte, o lado sul e o lado oeste. O Loop é a área financeira e cultural e fica localizada no centro da cidade — uma das partes mais visitadas de Chicago —, dotado de famosos arranha-céus, *shoppings*, teatros, parques, praias, museus, entre outros lugares. O lado norte abrange os bairros de luxo. Já o lado sul e oeste agregam a população menos abastada e os agrupamentos étnicos do lugar.

O local onde a cidade foi instituída, isso em 1833, era ocupado pela tribo Potawatomi, com terrenos caracterizados por solos pantanosos, pradarias e lama. Conta-se que em 8 de outubro de 1871 uma vaca em um estábulo teria derrubado uma lanterna ao chão causando o acidente que ficou conhecido como "O Grande Incêndio de Chicago", o qual tomou enormes proporções em pouco tempo, matando centenas de pessoas e destruindo quase toda a cidade. Um dos poucos monumentos que não sucumbiu ao incêndio foi a Torre de Água de Pedra, no lado norte. Reerguendo-se das cinzas, Chicago ousou reconstruir-se inventando o arranha-céu, passando a ser chamada de "a segunda cidade". Chicago também é bastante conhecida pelo crime organizado da máfia, subentendida à mera pronúncia dos nomes Al Capone ou Baby Face Nelson.

Os invernos de Chicago são bem frios, mas sem muitas precipitações de neve e chuva. Tempestades podem acontecer de repente na cidade. Conhecida pela expressão "*windy city*", em livre tradução "cidade dos ventos", diz-se que não costuma ventar tanto assim em Chicago, sendo o apelido atribuído ao clima político local — Richard M. Daley e seu pai Richard J. Daley foram prefeitos da cidade por décadas, tendo o primeiro governado de 1989 a 2011 e o segundo, de 1955 até a sua morte em 1976. O atual prefeito é Rahm Emanuel.

A arquitetura é tema privilegiado nas ruas da cidade, em nomes como Frank Lloyd Wright e Louis Sullivan. Em função do grande incêndio, as construções com armação em aço tiveram seu surgimento no Loop, e inclusive os primeiros arranha-céus apresentaram sua origem em Chicago. Três dos cinco maiores edifícios da América estão na cidade: a Sears

⁵⁴ Extraímos a maior parte das informações acerca da cidade de Chicago da referida página da internet. A página inicial assim descreve: "O Wikitravel é um projeto que visa criar um guia mundial de viagens livre, completo, atualizado e disponível para todos.". Disponível em: <<http://wikitravel.org/en/Chicago>>. Acesso em: 4 ago. 2015.

Tower, a Trump Tower e o Aon Center, além do conhecido John Hancock Center. Museus e instituições culturais também são parte importante da cidade, como o Instituto de Arte de Chicago, o Museu de História de Chicago, o Museu Nacional de Arte Mexicana, o Museu de Fotografia e o Navy Pier. O Millennium Park é um dos parques mais conhecidos da cidade, uma grande área gramada ao ar livre destinada a apresentações musicais e artísticas nacionais e internacionais durante todo o ano — aliás, esta é uma tradição em Chicago: em quase todo bairro há um parque público recreativo. Além disso, inúmeras obras, estátuas — como a de Abraham Lincoln — monumentos artísticos, e esculturas ocupam os espaços públicos da cidade, a exemplo da *Cloud Gate*, escultura de Anish Kapoor situada no Millennium Park e mais conhecida pela alcunha "*The Bean*", dada a sua aparência com um enorme feijão, uma estrutura feita de placas de aço inoxidável que permite refletir, e ao mesmo tempo distorcer, a paisagem urbana ao seu redor, efeito visual que fascina turistas do mundo inteiro.

As expressões culturais de Chicago refletem a forte presença de afro-americanos desde a fundação da cidade no século XIX, o que é explicado pelo fato da composição do estado de Illinois por colonos mórmons antiescravagistas. Por essa razão, é um dos berços do *jazz* e do *blues* nos Estados Unidos, contando com vários bares e clubes de tais gêneros musicais espalhados pela cidade. O fenômeno da imigração, inclusive, confere a Chicago a fama de ser uma das cidades americanas de maior diversidade étnica, o que se reflete em seus bairros chineses, indianos, filipinos, coreanos, vietnamitas, japoneses, tailandeses, mexicanos, porto-riquenhos, entre outros. A culinária da cidade compreende os pratos típicos dos grupos étnicos do local, mas as três comidas mais conhecidas por um "*Chicago-style*" são o cachorro-quente, a pizza e a carne italiana.

Praias são atrativos de entretenimento na cidade, estando quase sempre lotadas nos períodos quentes do ano. Os parques à beira-mar são comuns às praias de Chicago, nos quais funcionam jogos de voleibol, futebol e xadrez. A cidade também é conhecida no campo dos esportes, por times como o Chicago Bears (futebol americano), Chicago Bulls (basquete) e Chicago Cubs (beisebol).

Chicago possui dois aeroportos principais: o Aeroporto Internacional de O'Hare e o Aeroporto de Midway. O transporte público da cidade inclui mais de 140 estações ferroviárias elevadas com o metrô "L" — abreviatura de elevado —, operado pela empresa CTA (*Chicago Transit Authority*), o que faz com que Chicago seja considerada como o centro ferroviário dos Estados Unidos, apesar de ficar atrás do sistema metropolitano de metrô de Nova York. O CTA opera trens e ônibus na cidade e de acordo com o Wikitravel a melhor forma de conhecer Chicago é através do transporte público. As linhas de trem são divididas nas cores

vermelha, verde, marrom, azul, roxa, amarela, alaranjada e cor-de-rosa. Linhas vermelha e azul funcionam 24 horas todos os dias.

Os ônibus também funcionam frequentemente. As principais rotas são atendidas entre 7 e 15 minutos durante a manhã e a tarde, aumentando-se o intervalo para 15 a 20 minutos no período noturno. Muitas rotas de ônibus operam 24 horas por dia. A taxa de criminalidade na CTA é relativamente baixa. Caminhar na cidade pode ser uma boa opção pelas ruas do centro:

O Centro de Chicago é muito caminhável, com amplas calçadas e congestionamento mínimo. Os caminhantes que buscam evitar o frio, calor, chuva e neve encontram no Chicago Pedway System uma opção útil. Trata-se de um sistema de passagens subterrâneas, térreas e elevadas que conectam os edifícios do centro da cidade.⁵⁵ (WIKITRAVEL, *online*, tradução nossa).

Já dirigir deve ser ação evitada no centro da cidade, pois o tráfego é intenso e o estacionamento em vagas de garagem no Loop podem custar até 35 dólares por dia. Estacionar nas ruas envolve licenças residenciais e proibições de horários em função da limpeza pública, podendo o carro ser multado ou rebocado.

Outra opção de mobilidade urbana na cidade é a bicicleta. Chicago possui várias ciclovias por toda a margem do Lago Michigan — além de táxis aquáticos. De acordo com o Wikitravel, não seria seguro pedalar pelos lados oeste e sul por serem regiões de alto índice de criminalidade, em que os ciclistas podem ser baleados e terem suas bicicletas roubadas a qualquer hora do dia. Os dados públicos sobre a criminalidade em Chicago, disponíveis no *site* de um dos principais jornais diários da cidade, o Chicago Tribune⁵⁶, corroboram as informações encontradas no Wikitravel. De janeiro a abril de 2017 foram 824 casos de vítimas de arma de fogo, sendo a maior quantidade de ocorrências localizadas justamente no lado oeste e no lado sul, em *community areas*⁵⁷ como Austin, North Lawndale, Humboldt Park, Englewood e West Englewood. Apesar disso, obviamente, há casos espalhados por toda a cidade, mas em menor quantidade, como vemos no mapa abaixo — as porções azuis mais escuras indicam maior incidência de crimes.

⁵⁵ Livre tradução: "*Downtown Chicago is very walkable, with wide sidewalks and minimal congestion. Walkers looking to avoid cold, heat, rain and snow find the Chicago Pedway System to be helpful. It is a system of underground, ground-level, and above-ground passages that connect downtown buildings.*".

⁵⁶ Os dados apresentados no Chicago Tribune correspondem a atualizações semanais do "City of Chicago Data Portal", *site* oficial da cidade com informações em planilhas sobre incidentes criminosos ocorridos desde 2001. Cf. <<https://data.cityofchicago.org/Public-Safety/Crimes-2001-to-present/ijzp-q8t2>>.

⁵⁷ O *site* "Encyclopedia of Chicago" explica que o levantamento censitário do início do século XX dividiu a cidade em 75 *community areas*, sendo anexadas posteriormente mais duas, num total de 77 áreas, tomadas como bairros da cidade. Cf. <<http://www.encyclopedia.chicagohistory.org/pages/319.html>>.

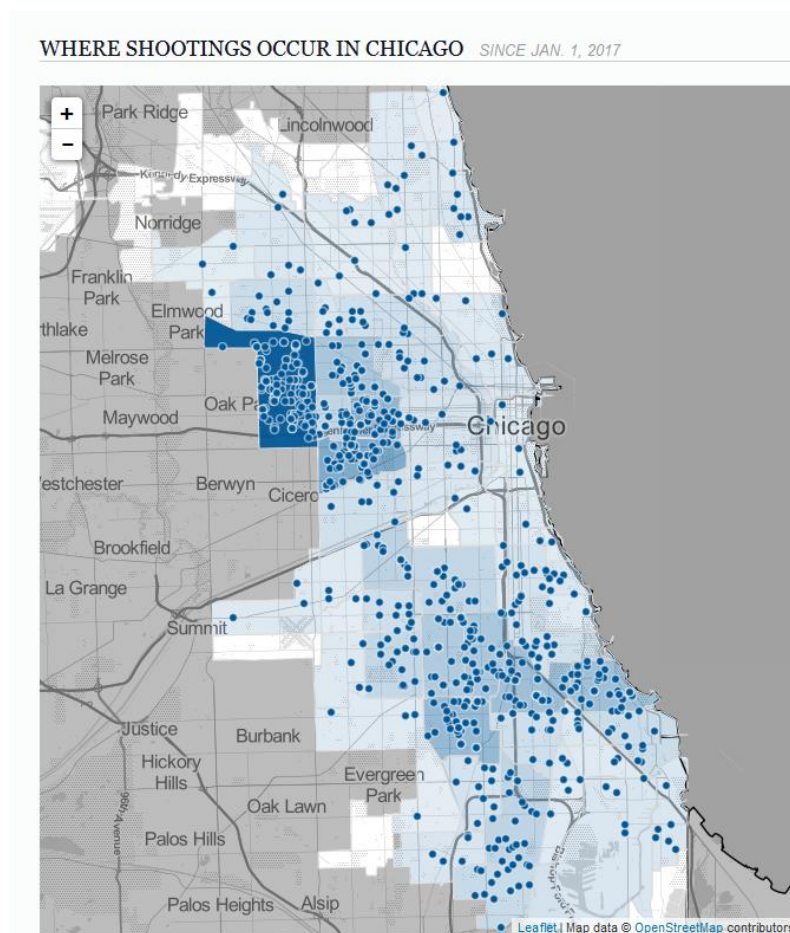


Figura 1 — Mapa da criminalidade em Chicago nos primeiros meses de 2017.⁵⁸

Os problemas sociais existem em Chicago como em qualquer outra grande cidade do mundo, porém as segregações étnica e racial, por exemplo, são bastante acentuadas. Há bairros de população branca em que moram principalmente brancos, concentrações de hispânicos em bairros hispânicos e assim também o é com os afro-americanos. Sérios níveis de criminalidade, desemprego, pobreza, discriminação social e índices de problemas familiares, como a recorrência ao divórcio, configuram os principais problemas sociais presentes à cidade de Chicago, fonte inesgotável para a construção de conflitos, elemento essencial à narrativa, bem como ao espírito aventureiro do jogo.

Exploração, reflexão e imaginação em torno das cidades. O que *designers* de *games* têm feito ultimamente é criar interfaces para dar suporte à procura por informações em ambiente urbano simulado, implementando questões cognitivas, perceptuais e afetivas no processo de *information seeking* nas cidades em *singleplayer*. Discutiremos nos próximos capítulos a

⁵⁸ Imagem extraída com recurso de *print screen* diretamente do site por este autor. Disponível em: <<http://crime.chicagotribune.com/chicago/shootings>>. Acesso em 10 abr. 2017.

natureza deste fenômeno, não sem antes compreendermos o lugar do jogo e dos *videogames* nesta empreitada. É em busca de um tal espírito *flâneur* nas cidades modernas de jogos eletrônicos em *singleplayer* que esse esforço se dá, muito embora saibamos que o que vale para o avatar nem sempre corresponde aos interesses do jogador — como se fosse possível separar cartesianamente as duas coisas...

4 MÁQUINA

4.1 Jogo

O jogo está presente em tudo. O historiador holandês Johan Huizinga já se dava conta disso há mais de meio século, quando da publicação em 1938 de *Homo ludens* (2010), aquela que viria a se tornar a sua obra capital, em cujo estudo o autor se voltou para o jogo como fenômeno eminentemente constitutivo da cultura, percebendo e dissertando a respeito das manifestações do jogo no direito, na guerra, na poesia, na filosofia, entre outras expressões.

Huizinga (2010) afirma, de forma enfática, que o jogo é um fenômeno precedente à própria cultura, argumento sustentado pela constatação do teórico de que variados animais, como cachorros, brincam, e nesse brincar apresentam claramente comportamentos e elementos que são próprios do lúdico: o respeito a regras implicitamente aceitas — como o limite imposto pelas circunstâncias de não morderem com muita violência o adversário, a experimentação do prazer e do divertimento com as brincadeiras, e até mesmo formas de brincar que se assemelham a verdadeiras competições. Com essas constatações o autor chega à afirmação de que

[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2010, p. 3-4, grifo do autor).

Essa posição é aqui defendida como basilar para a sustentação dos princípios argumentativos deste trabalho. Ora, quando escrevera sobre os jogos ainda na década de 1930, Huizinga o fez em consonância com dado contexto sociocultural e histórico e, portanto, a partir de um panorama em que fazia sentido falar apenas dos jogos tradicionais, como os jogos sociais, os desportivos e os jogos de tabuleiro. Àquele momento histórico ainda não se dava conta das drásticas mudanças pelas quais a segunda metade do breve século XX passaria, tais como os avanços tecnológicos, as mudanças nas relações sociais e, sobretudo, a revolução midiática de fim de século. Para Huizinga (2010, p. 193), o jogo, por preceder a cultura, constituía-se enquanto um espírito propulsor da civilização, do qual derivavam muitas das instituições que governam a sociedade, "[...] um certo fator lúdico [...] criador de muitas

das formas fundamentais da vida social.". Não realizou estudo sobre os jogos em si, mas sobre o espírito de jogo que fez "encarnar" a cultura, mais especificamente os jogos competitivos.

Do diagnóstico realizado pelo autor, ao seu tempo, seguem várias constatações e definições do jogo enquanto fenômeno cultural, das quais destacamos: é algo mais antigo do que a própria cultura; é mais do que um fenômeno fisiológico, pois todo jogo envolve uma função significante; produz sensação de divertimento; é totalmente oposto à seriedade; é atividade voluntária — se estiver sujeito a ordens, deixa de ser jogo, além de que deve permitir ser adiado ou suspenso a qualquer momento; o jogo não é a vida real, mas uma evasão dessa vida, um faz de conta; é distinto da vida comum, possuindo uma limitação e isolamento no tempo e no espaço; cria uma ordem e gera tensão.

O sociólogo francês Roger Caillois é outra referência clássica dos estudos sobre jogos nas humanidades. A primeira edição de *Os homens e os jogos* (1990) data de 1958, sucedendo à obra de Huizinga e atualizando algumas de suas questões. Caillois (1990) coloca-se de forma menos totalizante e filosófica, posto não ser uma sua preocupação analítica situar a função ontológica, e até metafísica, do jogo como determinante ao estabelecimento da cultura humana. Uma das críticas feitas por Caillois (1990) a Huizinga (2010) se dirige ao fato de que este último, ao afirmar que todo jogo é necessariamente desprovido de fins materiais, desconsiderou os jogos de azar e as apostas, formas de jogo notadamente presentes na vida cotidiana de povos e sociedades. Assim é definido o jogo por Caillois (1990, p. 9):

Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar desta quase infinda diversidade, e com uma notável constância, a palavra "jogo" evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade sem escolhos, mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao caráter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola.

Mesmo estando presente em tudo na vida em sociedade, justo por essa comparação entre mundo da vida real e mundo do jogo é que o jogo foi impregnado de conotações e de um senso comum, tanto fora quanto dentro da academia, danoso ao próprio conhecimento do fenômeno cultural e social do ato de jogar. O discurso comum a todas as rodas sempre foi o seguinte: "Se o jogo não constitui algo sério, por que se importar com isso?".

Caso ampliemos a perspectiva de discussão para o âmbito do lazer, já que o ato de jogar está contido no conjunto das horas liberadas, veremos que essa atitude de minimização

em torno do tema é a mesma. Propondo uma sociologia empírica do lazer, Joffre Dumazedier (1979) ao mesmo tempo em que justifica a necessidade de estudos sociológicos sobre lazeres, denuncia a forma errônea com que a academia já vinha considerando o assunto desde a década de 70, particularmente em relação às análises do que era feito pelos indivíduos com o tempo livre. Mesmo sendo um componente fundamental da vida social, principalmente nos tempos de presenteísmo/ hedonismo de hoje, o conhecimento a respeito do lazer em suas formas, desenvolvimento e consequências para a vida social era, geralmente, tomado a partir das relações que estabelecia com o tema do trabalho.

Para Dumazedier (1979) o lazer possui quatro características fundamentais. Primeiro é que apesar dos determinismos sociais, das obrigações e restrições postos pelas relações sociais, o lazer possui um caráter liberatório, ou seja, é atividade liberada de certo tipo de obrigações, nominadas pelo autor por obrigações institucionais, "[...] porque são impostas por organismos constitutivos da própria sociedade: instituições profissionais, familiares, sócio-espirituais, sócio-políticas." (DUMAZEDIER, 1979, p. 94).

O segundo elemento característico do lazer diz respeito ao seu caráter desinteressado, ou seja, as formas de manifestação do lazer, tais como o jogo, a atividade física, dedicação às artes ou assuntos intelectuais, não se destinam a fins materiais. Caso o lazer priorize a fins lucrativos, deixa de ser lazer em estado puro, passando a se chamar, de acordo com o autor (DUMAZEDIER, 1979, p. 95) de "semilazer", forma mista, híbrido de lazer e obrigação institucional.

A terceira característica é o elemento hedonístico, sendo o lazer, também, uma busca pela realização da satisfação, constituindo-se essa busca no fim em si do lazer. Não há uma motivação material, moral ou jurídica, proveniente da sociedade, para o engajamento pessoal na realização do lazer, estando o indivíduo livre para suspender essa ação caso sua satisfação seja interrompida. Dumazedier (1979, p. 96) chega, inclusive, a comparar esse engajar-se na busca pelo estado de satisfação através do bom desempenho ou do mais saber à ascese religiosa, tamanha a proporção de envolvimento e sentido encontrado pelos indivíduos com suas atividades de lazer.

Finalmente, todo lazer possui um caráter pessoal, ou seja, diz respeito às necessidades individuais, subjetivas. Nas palavras do autor:

O lazer está diretamente ligado à possível deterioração do indivíduo (por exemplo: alcoolismo) ou à livre defesa de sua integridade contra as agressões de uma sociedade industrial e urbana cada vez menos natural, cada vez mais cronometrada e

organizada. Ele está ligado à realização, encorajada ou contrariada, das virtualidades desinteressadas do homem total, concebido como um fim em si, em relação ou em contradição com as necessidades da sociedade. 1. Ele oferece ao homem as possibilidades da pessoa libertar-se das fadigas físicas ou nervosas que contrariam os ritmos biológicos da pessoa. Ele é poder de recuperação ou ensejo de flanação. 2. Ele oferece a possibilidade da pessoa libertar-se do tédio cotidiano que nasce das tarefas parcelares repetitivas, abrindo o universo real ou imaginário do divertimento, autorizado ou interdito pela sociedade. (DUMAZEDIER, 1979, p. 96).

Atividade sem consequências na vida real (CAILLOIS, 1990), oposta à seriedade e evasiva à vida real (HUIZINGA, 2010) e contida em uma lógica desinteressada (DUMAZEDIER, 1979), o jogar passa a ser desacreditado, como algo a ser desempenhado sem quaisquer repercussões sobre a vida social. Ledo engano. Todas as definições acima descritas são pertinentes e, até certo ponto, apropriadas para pensar sobre jogos, mas, paradoxalmente, admitem entendimento contrário. Obviamente, não há como prescindir da separação entre as regras de um determinado jogo e as regras sociais, por exemplo, mas é igualmente possível aceitarmos que as regras de um jogo podem advir, outrossim, das determinações sociais. As histórias que lemos, por exemplo, também produzem conjecturas e dúvidas a respeito de histórias reais, fazendo-nos pensar por meio da travessia de suas representações, entremeados por tudo o que está circunstancialmente no lugar de outra coisa. E ainda ocupam, e muito, o nosso tempo de vida social.

Por que, então, uma tal atividade é considerada como evasão da vida real? Muito pelo contrário: jogadores reservam tempo, dinheiro; optam, costumeiramente, pelo jogo, em detrimento a outras atividades sociais. Apesar de entendermos a preocupação dos autores em estabelecer uma linha divisória fixa entre o sistema fechado do jogo e a vida fora desse sistema, fica nítida a ideia de totalidade; de uma afirmação absoluta. A inquietação permanece: devemos, então, entender o tempo livre como suspensivo e descontinuado, dimensão alienígena à vida real? A contradição em Huizinga (2010) é explícita a partir da sua chave argumentativa de que o jogo está presente em tudo e se coloca como substância mesma da própria ideia de civilização, ou mesmo em Caillois (1990), quando este afirma que o jogo não prepara o indivíduo para uma profissão, mas o prepara para a vida. Qual vida senão a real?!

Detendo-nos no caráter exposto por Dumazedier (1979) a respeito da abertura do jogo para a experimentação de universos imaginários, ressaltamos ainda a seguinte consideração de Caillois (1990, p. 10):

[...] numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo "jogo" designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. Assim, fala-se de jogos de cartas: o conjunto das cartas; de jogos de xadrez: o conjunto das peças indispensáveis para jogar tais jogos.

De fato, todo jogo se faz a partir de conjunto de imagens, símbolos, regras que estabelecem uma normatização arbitrária para aquilo que é e o que não é próprio a cada jogo. A voluntariedade do ato de jogar é igualmente partilhada por Caillois (1990) como característica constituinte do jogo. Há, todavia, uma excessiva intenção de ambos os autores em afirmar a livre e espontânea vontade dos indivíduos sobre o ato de jogar, uma liberdade individual que se sobrepõe a determinações sociais, as quais não se dão conta. Explicita-se a contradição em Caillois quando este afirma que "só se joga se se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser." (CAILLOIS, 1990, p. 27), apesar de argumentar algumas páginas antes que "o jogo é uma atividade de luxo que supõe o ócio [...] [portanto] quem tem fome não joga." (CAILLOIS, 1990, p. 27), já um tanto marxianamente radical.

Apesar disso, as críticas e atualizações tecidas por Caillois em relação a Huizinga apresentam resultados profícuos, sobretudo no tocante a outro tipo de liberdade: a liberdade de ação do jogador em situação de jogo, ou seja, a margem de ações que pode tomar dentro do limite imposto pelas regras de qualquer forma lúdica. O autor (CAILLOIS, 1990, p. 28) considera também tipos de jogos que não envolvem regras — pelo menos não em termos rígidos. O principal prazer experimentado pelo jogador, nesses casos, adviria da satisfação em desempenhar um papel; da performance — do comportar-se como se fosse *realmente* aquilo (pessoa ou máquina). No caso, essa ficção performativa, segundo Caillois (1990), é uma forma de jogo que prescinde de regra, funcionando exatamente como a regra — sendo, inclusive, regra e ficção dois elementos autoexcludentes para o autor: ou o jogo era regulamentado ou era fictício.

Há consciência durante o jogo de uma simulação e essa consciência seria aquilo que afasta os indivíduos da vida normal quando da imersão no mundo do jogo. É preciso ir além nesse ponto, pois mesmo estando consciente da recusa daquilo que se é, gerando a condição da performance de jogo, não podemos afirmar que haja exclusão da crença na autenticidade das imagens, dos enredos e de eventos vistos e vividos no espaço de jogo, pois, como vimos, o mundo se mantém por meio de um perene construtivismo, principalmente no momento

mediático e informacional pelo qual passamos — da dúvida frente a imagens autênticas e da autenticação de falsas representações.

Pois bem, Caillois (1990, p. 32) acrescenta classificações e divide as formas de jogo em quadrantes, a saber: 1. *Agôn*: jogos de competição, ou jogos agonistas, nos quais os adversários se confrontam levando em consideração aspectos cerebrais e musculares; 2. *Alea*: o universo de jogos de azar e de apostas, tratando da superação do jogador em vencer o próprio destino, e não um jogador adversário — jogos em que as decisões do jogador não são condições para o jogar, ou seja, em que pesa mais a sorte; 3. *Mimicry*: jogos de imitação, interpretação, representação de um personagem ilusório — mímica, no qual o jogador acredita ser o personagem em jogos ancorados no imaginário, requerendo encenação; 4. *Ilinx*: fruição de estado de desorientação ou desordem através de brincadeiras provocadas por nós mesmos, como movimentar-se rapidamente em rotação até experimentar a tontura, ou brincar em parques de diversão e sentir vertigem. Tais quadrantes são hierarquizados de acordo com dois princípios diametralmente opostos: a *paidia*, correspondente ao eixo da diversão, da brincadeira, da alegria, da improvisação, da vertigem e da fantasia (engloba os tipos *mimicry* e *ilinx*); o *ludus*, princípio de subordinação a regras de convenção, dotado de obstáculos e desafios, exigindo persistência e habilidade (abarca os tipos *agôn* e *alea*). Quase identificamos aqui o problema clássico da sociologia, transferido para o campo dos jogos, a respeito dos dois eixos antagônicos da agência (*paidia*), em que a ação individual é mais alargada, e da estrutura (*ludus*), no qual a subordinação a regras é fator preponderante. Detenhamo-nos brevemente sobre o conceito de *mimicry*:

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no fato de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita. (CAILLOIS, 1990, p. 39-40).

O prazer de simular ser um outro é o que move o jogador na dimensão exposta acima. Colocar a máscara, ser um personagem, outrar-se: múltiplas possibilidades imaginadas pelo fenômeno da representação. A experimentação desse comportamento mimético foi pensada por Caillois (1990) através das atividades lúdicas de se passar pelo outro, sobretudo a partir da brincadeira teatral, das mascaradas carnavalescas, apesar de admitir a permeabilidade entre os quadrantes. Por exemplo, uma atividade de *agôn*, como um esporte, é completamente passível de relação com a dimensão *mimicry*. O autor explica que para quem não participa, o *agôn* se torna espetáculo, ou seja, os espectadores passam a simular o comportamento dos atores em jogo, vibrando e se identificando com um campeão, à guisa do que ocorre com o espectador de cinema que se reconhece no herói do filme. Simulação da realidade, ou de uma outra realidade, em que o ator ou o espectador interagem em prol da ilusão, do estar no jogo e da crença momentânea nessa ilusão enquanto real. Esta tese, repetimos, propõe uma abordagem suplementar, considerando essa outra realidade como dimensão que perdura para além do espaço-tempo do jogo, conformando processos de incorporação e troca entre sistemas sociais.

Huizinga (2010, p. 11) também se contradiz no espaço de uma única página: "[...] o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'.", porém, "todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.". Eis aí um nítido paradoxo: como o jogo pode não ser vida real e ao mesmo tempo absorver o jogador completamente? Se nos absorve faz sentido enquanto coisa existente no mundo da realidade real. E pode fazer sentido, inclusive, de forma solitária. Apesar dos vários tipos de jogos necessitarem de uma companhia, como afirma Caillois (1990, p. 62), o autor também ressalta o surgimento, a partir da civilização industrial, de uma forma de *ludus* específica da sociedade ocidental: o *hobby*. Esta é uma atividade que se realiza pelo simples prazer, forma de compensação da perda de personalidade engendrada pela divisão de trabalho e seus automatismos dentro da escala industrial de produção. À semelhança do *hobby*, o termo *wan* usado pelos chineses (CAILLOIS, 1990, p. 54), para quem a ideia de progresso e empreendedorismo é demasiado despropositada, designa uma espécie de *paidia* peculiar e deveras interessante aos nossos caminhos argumentativos, posto colocar-se como forma de jogo em que o objeto se torna espetáculo e a experiência perceptiva que se faz do objeto se torna a finalidade do próprio ato de jogar:

[...] chegou o momento de retomarmos o termo *wan*. Segundo uns, designaria etimologicamente a ação de acariciar indefinidamente um pedaço de jade a fim de o polir, de lhe saborear a suavidade ou de acompanhar um sonho. Talvez por causa desta origem, o termo traz à luz um outro destino da *paidia*. A reserva de agitação que inicialmente a define parece agora derivar, não para a proeza, o cálculo, a

dificuldade a vencer, mas sim para a calma, a paciência, o devaneio. A característica *wan* designa essencialmente todas as espécies de ocupações semimaquinais que deixam a consciência distraída e errante, bem como determinados jogos [...] e ainda a meditação desinteressada e a atitude contemplativa. (CAILLOIS, 1990, p. 54).

Podemos ter jogos em que as suas próprias qualidades e seus elementos constitutivos estabeleçam a finalidade em si do jogar, ao mesmo tempo em que participar desse jogo signifique colecionar percepções do objeto, com vistas a variados fins. A existência desse fenômeno, do jogo "ser em si" a sua significação e do jogar como fruição pura das significações do jogo, pressupõe a função, que é própria ao jogo, de representar: "Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural." (HUIZINGA, 2010, p. 17). No tocante a esta tese, jogos representam, mostram, dão a ver formas da vida social de grandes cidades e servem à construção sociotécnica de realidade sistêmica, na interação entre homem e máquina — de dimensões de apropriação do conceito de cidade através de suas representações digitais.

4.2 Jogo eletrônico

Percebemos agora, após breve incursão sobre os principais trabalhos clássicos a respeito de jogos nas humanidades, a enorme falácia que envolve o discurso tradicional quando o assunto é jogo. Pensa-se de imediato em atividade recreativa, de lazer, elemento de pouca importância para a determinação de coisas mais sérias na vida social; substância circunscrita ao — e satisfeita no — período em que se joga. A culpa não é só do senso comum, mas igualmente da própria academia, a qual considera desprovido de cientificidade todo objeto que perfaça o pólo mais fraco das dicotomias modernas, herança do paradigma filosófico cartesiano. O grande problema é que há transponibilidade entre as coisas; hibridismos e constantes mutações que não permitem mais a aplicação da consistente argamassa da modernidade.

Sendo assim, as discussões clássicas sobre jogos aqui apresentadas, como já foi dito, apresentaram conclusões descontinuadas no tempo. Dissertaram sobre jogos tradicionais, de tabuleiro, jogos sociais, os quais incluíam uma gama de elementos circunscrita a umas poucas peças ou a algumas imagens contidas em certas manifestações lúdicas, mas não alcançaram a revolução que a eletrônica trouxe ao mundo, nem tencionaram vislumbrar antevistas desse aspecto. Os jogos de tipo eletrônico elevariam à enésima potência a função significante

presente em seus elementos imagéticos e simbólicos. Eivados de sentidos e representações, os *videogames* passariam a compor novos horizontes fenomênicos a serem abarcados pela teoria. Porque o composto jogo + eletrônico desdobraria e combinaria os aspectos da ludicidade com as virtualidades imagéticas e sonoras das mediações audiovisuais. Evidentemente, esse fator de complicação não seria um privilégio da área dos jogos: a presença do elemento eletrônico, da cibernética, reordenaria sobremaneira os mais variados eixos da vida em sociedade, desde a forma como pagamos as contas mensais até o modo com que nos relacionamos socialmente, quer distássemos dez metros entre nossas residências ou perfizéssemos milhares de quilômetros de separação continental entre nossas vidas. Voltemos para o futuro.

Como os jogos sobreviveram à passagem do tempo? Quais formas tomaram desde as primeiras considerações do campo sociofilosófico? Historicamente a experimentação de cientistas, engenheiros, profissionais ligados à área de informática, principalmente programadores (ANDRADE, 2008), fomentou criações interativas e deu origem a máquinas que podiam conceder ao usuário a sensação de controle sobre elementos visuais em telas catódicas. Nasceram os jogos eletrônicos computacionais, produtos de incorporações tecnológicas — jogos em forma de algoritmos que funcionavam através de instruções geradas por processadores eletrônicos (RANHEL, 2009). A partir de então, os *videogames* entrariam na vida cotidiana de indivíduos do mundo inteiro, compondo interações homem-máquina para além dos processos degradantes das relações industriais.

Se os jogos mudaram, transmutando-se em jogos eletrônicos, esses últimos também sofreram transformações constantes e ininterruptas desde a sua origem. Isso corresponde ao aspecto de mercadoria, próprio aos *videogames* e às demandas de mercado impostas pelo sistema capitalista. Arthur Bobany (2008), mesmo defendendo o caráter artístico dos games, atribui a essa razão o fato dos jogos não poderem ser considerados absolutamente como arte. O autor explica ainda que

No início, os games eram apenas uma releitura de jogos de tabuleiro e agilidade, sem qualquer pretensão artística. Em razão disso não receberam um nome à altura do que representam, sendo chamados simplesmente, jogos. Além disso, as limitações dos primeiros games os reduziam a linhas e pontos que poderiam ser considerados arte apenas pelos mais minimalistas e abstratos conceituadores. (BOBANY, 2008, p. 21).

Na sua gênese, os jogos eletrônicos se apresentaram como artefatos lúdicos quase que completamente tomados pela dimensão categórica do *agôn* (CAILLOIS, 1990), refletindo o

modelo de funcionamento estrutural dos jogos de tabuleiro ou dos jogos de reação sensório-motora, com a única diferença de que, a partir de então, passavam a compor imagens em movimento em telas destinadas a esse fim. Como salienta John Salisbury (apud CYBIS; BETIOL; FAUST, 2010, p. 332) o termo *videogame* é empregado para designar o artefato que "abrange todas as experiências computadorizadas de jogo onde uma tela é o meio principal de exibição da saída do jogo.". *Videogame*, portanto, é palavra que serve para nominar os consoles, ou seja, as máquinas computacionais caseiras dedicadas exclusivamente ao processamento de jogos eletrônicos; os computadores pessoais, que funcionam como *videogame* quando operacionalizam o processamento dos jogos eletrônicos em sua memória; e os *arcades*, máquinas clássicas de jogos eletrônicos predominantes em estabelecimentos como bares, restaurantes, ou casas de jogos.

As limitações de cunho tecnológico foram gradativamente sendo ultrapassadas por meio dos avanços nas pesquisas, provenientes de incentivos financeiros e do espírito criativo dos desenvolvedores, permitindo-se a evolução gráfica, audiovisual, e a implantação crescente do elemento narrativo aos jogos. E se desde o início os *games* eram apenas estruturas virtuais que propiciavam as ações dos jogadores, desprovidas do elemento narrativo, é verdadeiro afirmar que os *videogames* são mídias que se caracterizam precipuamente pelo elemento da interatividade (BOBANY, 2008; SANTAELLA; FEITOZA, 2009; entre outros), podendo prescindir da narrativa sem prejuízo daquilo que os definem enquanto jogos (JUUL, 2005).

Como veremos adiante, a interatividade nos *games* passaria por processos de sofisticação desencadeadores de mudanças nas formas de experienciar tais artefatos. Lucia Santaella e Mirna Feitoza (2009, p.xiii) chamam a atenção para alguns desses aspectos na atualidade:

Os traços fundamentais caracterizadores dos games encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. Todo e qualquer jogo é, por natureza, imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo.

Vejamos, então, os pressupostos componenciais da eletrônica dos jogos até chegarem à condição de partícipes da realidade sistêmica da vida social.

4.3 Inteligência Artificial

Para David Bell (2005, p. 4) algumas das questões fundamentais ao campo da cibercultura, tais como "computadores podem pensar?", impulsionaram a constituição da Inteligência Artificial (IA) enquanto objeto de estudo acadêmico. Nas ciências da computação, há larga produção em torno do referido objeto, a exemplo de *Artificial intelligence*, de Stuart Russel e Peter Norvig (2010). Em seu prefácio (RUSSELL; NORVIG, 2010, p. viii, tradução nossa), os autores assim definem o conceito: "Definimos IA como o estudo de agentes que recebem percepções do ambiente e realizam ações."⁵⁹. Talvez o programa mais conhecido da história a implementar IA seja *Deep blue*, o primeiro objeto técnico a derrotar um humano, no caso o russo Garry Kasparov, campeão mundial de xadrez.

Não satisfeitos em tentarmos entender como pensamos, achamos por bem construir máquinas dotadas de inteligência, e agora tentamos também entendê-las, tamanha a complexidade de seus desdobramentos. Seminal para o campo é o teste de Turing, criado pelo matemático e cientista da computação Alan Turing para comprovar a inteligência de um computador. De acordo com Russell e Norvig (2010, p. 2-3, tradução nossa, grifos dos autores), como Turing evitava interação direta entre humano e computador por considerar a simulação de uma pessoa como desnecessária para o critério de inteligência, o chamado "teste total de Turing" envolvia os seguintes aspectos:

Processamento de linguagem natural que lhe permita comunicar com sucesso em inglês; **representação do conhecimento** para armazenar o que sabe ou ouve; **raciocínio automatizado** para usar as informações armazenadas para responder a perguntas e tirar novas conclusões; **aprendizagem máquina** para adaptar-se a novas circunstâncias e para detectar e extrapolar padrões; **visão computacional** para perceber objetos e **robótica** para manipular objetos e mover-se.⁶⁰

Alan Turing é referenciado historicamente como um dos principais precursores do campo, questionando-se a respeito da constituição da verdadeira inteligência artificial (ENDERSON, 2007). Influenciado pela teoria da relatividade de Albert Einstein e pela matemática quântica, Turing dedicou-se inicialmente ao problema da natureza das afirmações

⁵⁹ Livre tradução: "We define AI as the study of agents that receive percepts from the environment and perform actions."

⁶⁰ Livre tradução: "Natural language processing to enable it to communicate successfully in English; knowledge representation to store what it knows or hears; automated reasoning to use the stored information to answer questions and to draw new conclusions; machine learning to adapt to new circumstances and to detect and extrapolate patterns; computer vision to perceive objects and robotics to manipulate objects and move about."

em sistemas matemáticos, e sobre o que poderia ser objeto de computabilidade. Como explicam Russell e Norvig (2010), dizer que um programa pensa como um humano implica precisar como pensa a mente humana, o que obriga a área ao diálogo interdisciplinar com o campo da ciência cognitiva, por exemplo, através de observação empírica de um tal objeto. Só assim é possível teorizar a respeito da mente e transformar a teoria em programa computacional. No desenvolvimento de um ambiente, como uma cidade gerada por computador, faz-se necessário, igualmente, a observação do funcionamento de uma cidade da realidade física, mas no que tange ao universo dos *videogames* essa tarefa se torna ainda mais árdua e complicada àqueles que lidam com a construção de inteligências artificiais, posto a cidade de um *game* conter um sistema de objetos que simulam tanto estruturas físicas quanto dinâmicas sociais nas construções maquinicas de seres humanos em suas ruas digitais. Mais do que um simples programa, a cidade nos jogos eletrônicos é um tipo de agente computacional, como demonstram Russell e Norvig (2010, p. 4, tradução nossa, grifos do autor):

Um **agente** é apenas algo que age (agente vem do latim *agere*, fazer). É claro, todos os programas de computador fazem alguma coisa, mas espera-se que os agentes computacionais façam mais: operar autonomamente, perceber seu ambiente, persistir durante um período prolongado de tempo, adaptar-se à mudança e criar e buscar objetivos.⁶¹

Partindo das concepções filosóficas, o salto à constituição de ciência se deu a partir das contribuições da matemática, especificamente da lógica, probabilidade e computação. O matemático Norbert Wiener (1954), estudioso dos sistemas de controle mecânico, foi quem introduziu o conceito de cibernética e aproximou a ideia de máquinas dotadas de inteligência artificial ao grande público.

De acordo com Russell e Norvig (2010), o primeiro trabalho envolvendo inteligência artificial data de 1943 e é atribuído a Warren McCulloch e Walter Pitts, que buscaram articular os conhecimentos sobre funções neuronais, lógica proposicional e a teoria computacional de Turing, propondo um modelo de neurônios artificiais responsivo a estímulos. Em 1949, Donald Hebb atualiza o modelo de conexões neuronais de McCulloch e Pitts, no que se convencionou chamar de *Hebbian learning*. Russel e Norvig (2010) explicam

⁶¹ Livre tradução: "An agent is just something that acts (agent comes from the Latin *agere*, to do). Of course, all computer programs do something, but computer agents are expected to do more: operate autonomously, perceive their environment, persist over a prolonged time period, adapt to change, and create and pursue goals."

que apesar de existirem vários trabalhos de IA, a perspectiva de Alan Turing obteve maior respaldo e influenciou os futuros projetos do campo.

Outro nome conhecido é John McCarthy. Após defender o PhD em 1951, McCarthy reuniu-se com pesquisadores da informática, como Claude Shannon, e organizou um *workshop* de dois meses, em 1956, ocasião em que McCarthy usou oficialmente pela primeira vez o termo inteligência artificial, de acordo com Russell e Norvig (2010, p. 17, tradução nossa):

Propomos que um estudo de 2 meses, com 10 homens estudando a inteligência artificial seja realizado durante o verão de 1956 no Dartmouth College, em Hanover, New Hampshire. O estudo deve proceder com base na conjectura de que cada aspecto da aprendizagem ou qualquer outra característica da inteligência pode, em princípio, ser tão precisamente descrito que uma máquina possa ser feita para simulá-la. Será feita uma tentativa para descobrir como fazer com que as máquinas usem a linguagem, formem abstrações e conceitos, resolvam tipos de problemas até agora reservados aos humanos e melhorem a si mesmos. Nós pensamos que um avanço significativo pode ser feito em um ou mais destes problemas se um grupo cuidadosamente selecionado de cientistas trabalhar por um verão.⁶²

É evidente que muitos verões se passaram sem que a vontade dos cientistas computacionais de replicar em sua totalidade a inteligência humana na máquina fosse plenamente satisfeita. No entanto, esforços nesse mister tais como a *human-level AI* (HLAI) ou a *Artificial General Intelligence* (AGI) (RUSSELL; NORVIG, 2010, p. 27) são exemplos contemporâneos da constante busca aproximativa do comportamento e da cognição entre humanos e máquinas. Prova disso são as aplicações de agentes inteligentes, comumente utilizados em ambientes *web*, como a internet, os conhecidos *bots*, ou no caso dos *games* em *singleplayer*, NPCs.

Sobretudo, a inteligência artificial sempre fora pensada para resolver problemas de ordem prática da vida cotidiana, função que vai além dos fins a que se prestam os jogos de *videogame*. O início da comercialização das tecnologias de inteligência artificial data dos anos 1980, com o sistema de nome R1, em operação na empresa Digital Equipment Corporation

⁶² Livre tradução: "We propose that a 2 month, 10 man study of artificial intelligence be carried out during the summer of 1956 at Dartmouth College in Hanover, New Hampshire. The study is to proceed on the basis of the conjecture that every aspect of learning or any other feature of intelligence can in principle be so precisely described that a machine can be made to simulate it. An attempt will be made to find how to make machines use language, form abstractions and concepts, solve kinds of problems now reserved for humans, and improve themselves. We think that a significant advance can be made in one or more of these problems if a carefully selected group of scientists work on it together for a summer."

(RUSSELL; NORVIG, 2010). E se antes a inteligência artificial virava as costas para a estatística e demais teorias fechadas, passou, com o passar dos anos, a depender cada vez mais do método científico para a comprovação de hipóteses com vistas à evolução da tecnologia. Algo mais além do algoritmo parecia ser fundamental a essa equação, como explicam Russell e Norvig (2010, p. 27, tradução nossa, grifos dos autores):

Ao longo dos 60 anos de história da ciência da computação, tem sido enfatizado o *algoritmo* como o principal assunto de estudo. Mas alguns trabalhos recentes em IA sugerem que, para muitos problemas, faz mais sentido se preocupar com os *dados* e ser menos exigente sobre qual algoritmo aplicar.⁶³

Millington e Funge (2009) explicam que no período do pós-guerra, compreendido entre os anos 1950 a 1980, trabalhou-se com a IA como sistemas simbólicos, em que os algoritmos⁶⁴ eram duplos de bases de dados com símbolos, tais como números, palavras, imagens estocadas, e de manipuladores desses símbolos, capazes de relacioná-los com vistas à resolução de um problema de forma maquínica. Gradativamente os sistemas simbólicos em IA foram caindo em desuso, desacreditados pelos programadores por suas limitações técnicas, de forma que desde meados dos anos 1980 procedimentos baseados na biologia passaram a ser implementados à computação, em formas de aplicação como redes neurais, algoritmos genéticos, entre outras.

4.3.1 IA nos jogos eletrônicos

Nem sempre houve inteligência artificial nos jogos eletrônicos. Os primeiros jogos computacionais, como *Tennis for two* (1958) de Willy Higinbotham, ou *Space war!* (1961) de Steve Russell, construídos a partir de protótipos e experimentações computacionais ainda não desfrutavam de implementação de inteligência programática, muito em função da concepção cultural de jogo vigente à época, como afirmam Darryl Charles et al. (2008, p. 2, tradução nossa):

É notório que estes primeiros jogos não tinham aparência de IA neles. Isso ocorreu em parte porque os jogos não-computacionais são todos jogados entre indivíduos e o

⁶³ Livre tradução: "*Throughout the 60-year history of computer science, the emphasis has been on the algorithm as the main subject of study. But some recent works in AI suggests that for many problems, it makes more sense to worry about the data and be less picky about what algorithm to apply.*"

⁶⁴ Algoritmos, na definição de Millington e Funge (2009, p. 13), são processos que geram solução para um problema da inteligência artificial.

conceito de jogar contra um computador ainda tinha realmente que amadurecer nas mentes dos programadores. Obviamente, os recursos eram muito mais limitados nos primeiros computadores e os programas eram pesados para codificar, entrar e depurar nessas máquinas. À medida que os computadores se tornam mais poderosos durante as décadas seguintes, a IA nos jogos tornou-se mais importante e elaborada.⁶⁵

O imperativo da inteligência artificial surgiu em jogos como *Pong* (1972), por exemplo, na forma conhecida por "*Cheating AI*" (CHARLES et al., 2008), na qual há previsões de posição e velocidade de uma bola, indicando à máquina computacional a informação completa sobre um dado estado de jogo e, com isso, permitindo parâmetros comportamentais e estratégicos do computador, acrescentando mais interação e desafio aos jogos. É fator fundamental para a interface entre realidade real e jogo que a máquina seja capaz de se comportar de tal forma a fundir essas dimensões, compondo a realidade sistêmica do jogo no ato de jogar. Charles et al. (2008, p. 3, tradução nossa) explicam que

Onde estava presente, grande parte da IA nestes jogos dos anos 80 ainda incluía um simples rastreamento (ou evasão) e cheating AI, mas novas formas de IA estavam evoluindo. *Space Invaders* usou uma forma elementar de 'padrão' IA, o que significa simplesmente que as naves espaciais controladas por computador foram projetadas para seguir um padrão predefinido de movimento para baixo da tela; este era o comportamento inteligente "não tão esperto" do alienígena. O padrão de comportamento implementado como a IA em jogos como *Galaxian* ou *Scramble* pode ser um pouco mais complexo, mas geralmente descobrimos que a inteligência virtual que a nossa imaginação agrega no comportamento da IA do computador é muitas vezes mais poderosa do que a implementada atualmente na tecnologia. Aspectos de comportamento aleatório podem muitas vezes ser tão eficazes quanto qualquer outra técnica, criando "IA na mente do jogador", outro aspecto crucial, mas bastante intangível do designing da IA de um jogo.⁶⁶

⁶⁵ Livre tradução: "*It is noticeable that these early games had no semblance of AI in them. This was in part because noncomputer games are all played between individuals and the concept of playing against a computer had yet to really mature in the minds of programmers. Of course, resources were very much more limited on early computers and programs were cumbersome to code, enter, and debug on these machines. As computers become more powerful over the following decades, then AI in games became more important and elaborate.*".

⁶⁶ Livre tradução: "*Where present, much of the AI in these early 80s games still included simple tracking (or evading) and cheating AI but new forms of AI were evolving. Space Invaders used an elementary form of 'pattern' AI, which simply means that the computer controlled space ships were designed to follow a preset pattern of movement down the screen; this was the alien's 'not so clever' intelligent behaviour. The pattern of behaviour implemented as the AI in games such as Galaxian or Scramble may be a little more complex but often we find that the virtual intelligence that our imagination embellishes on the computer AI's behaviour is often more powerful than that implemented actually in the technology. Aspects of random behaviour can often be as*

Os elementos presentes no espaço do jogo funcionavam com poder evocativo de produção de inteligência artificial na mente do usuário, como por exemplo a reflexão que o jogador automaticamente fazia da "personalidade" dos fantasmas presentes no labirinto de *Pac-Man* (1980). Millington e Funge (2009) lembram que um dos primeiros jogos eletrônicos a trabalhar com IA, mesmo que incipiente, foi mesmo o conhecido *Pac-Man*, e que as melhorias da inteligência artificial para o *gameplay* só vieram a acontecer quase 20 anos depois, com o senso de simulação atribuído a *Goldeneye 007* (1997). O estado da arte, de acordo com os autores (MILLINGTON; FUNGE, 2009, p. 8) é de grande diversidade em função dos variados tipos de jogos, mas atualmente a IA nos games caminha em função de três níveis de habilidades principais: o movimento dos personagens, a tomada de decisão acerca do lugar para onde se mover e o pensamento tático ou estratégico. É fato que nem todos os jogos precisam desenvolver todos os níveis de IA, como, por exemplo, um jogo de tabuleiro em que, efetivamente, não há personagens em sentido literal e que, portanto, precisa trabalhar com IA ao nível estratégico, mas não nos níveis de movimentação, ao passo em que outros jogos já não trabalham com o nível estratégico. Jogos de corrida também foram pródigos em desenharem padrões comportamentais para veículos, tais como reconhecimento de colisões, aleatoriedade de posições, etc. (CHARLES et al., 2008, p. 4).

Movimento e processos de tomada de decisão estão intimamente interligados, já que mover-se é o resultado final em animação imagética de análises de rotinas decisórias, ao passo que toda disposição actancial prescinde de algum movimento primeiro que leva personagens e inimigos nos jogos a repensarem seu posicionamento e, assim, partirem para decisões subsequentes. Na opinião de Millington e Funge (2009), estratégia nos *games* diz respeito a um elemento partilhado pelo grupo de inimigos presente em um dado jogo, em que os algoritmos de inteligência artificial trabalham com a influência grupal dos inimigos, mesmo que cada um possa ter a sua própria dinâmica de estratégia nos contextos.

Outros caracteres são ainda essenciais à formação do sistema, como animação (ainda que contida no motor gráfico) e simulação de física, componentes da infraestrutura, como explicam Millington e Funge (2009, p. 11, tradução nossa):

Algoritmos de IA por si sós são apenas metade da história, no entanto. Para construir realmente a IA para um jogo, precisaremos de um conjunto completo de infraestrutura adicional. Os pedidos de movimento precisam ser transformados em

effective as any other technique by creating 'AI in the mind of the player', another crucial but fairly intangible aspect of designing a game AI."

ação no jogo usando animação ou, cada vez mais, simulação física. Da mesma forma, a IA precisa de informações do jogo para tomar decisões sensatas. Isso é às vezes chamado de "percepção" (especialmente na IA acadêmica).⁶⁷

Outro modelo de IA nos games é a IA baseada em agentes e baseada em não-agentes. No primeiro caso, o *design* funciona de baixo para cima, e o trabalho consiste em produzir personagens autônomos que se informam através dos dados de jogo com vistas à ação. Já no tipo de IA baseada em não-agentes temos o *design* de cima, como nos exemplos de tráfego e simulação de pedestres em jogos de mundo aberto como *Grand Theft Auto 3* (2001), afirmam Millington e Funge (2009, p. 11, tradução nossa): "O tráfego total e os fluxos de pedestres são calculados com base na hora do dia e na região da cidade e só são transformados em carros individuais e pessoas quando o jogador pode vê-los."⁶⁸ Diante dessa dinâmica de ação disposta pela IA não é incomum acontecer, como veremos adiante, de jogadores por vezes se perguntarem: "Será que quando não estou naquele local algo realmente acontece da mesma forma como quando estou ali?". O exemplo é igualmente válido para outros jogos do gênero, como o jogo objeto deste estudo, *Watch_Dogs*, tendo em vista passar-se em cidade de exploração em mundo aberto.

O salto tecnológico dos consoles, do *hardware* das máquinas computacionais voltadas para jogos, empreendido a partir da implantação definitiva da tridimensionalidade, levou a uma demanda por aprimoramentos no que tange à inteligência artificial dos artefatos, tendo em vista as possibilidades imersivas geradas por uma tal evolução. Embora a IA nos *games* tenha avançado nos últimos anos, ainda não consegue fazer jus à escala evolutiva dos gráficos, hoje aproximados do fotorrealismo. Uma solução plausível a Charles et al. (2008) diz respeito ao uso de técnicas inspiradas na biologia para os *games*.

O problema do conhecimento e aprendizagem das máquinas é caro a desenvolvedores e *designers* de *games* que buscam aperfeiçoar a capacidade adaptativa da inteligência artificial nos jogos (CHARLES et al., 2008, p. 227), o que poderia torná-los ainda mais críveis e fascinantes para os usuários finais, já que estes precisariam improvisar ainda mais em termos de estratégias para vencer a máquina. Ocorre que vencer em boa parte dos jogos contemporâneos do mercado *mainstream* tem sido ação relativizável. Sagar-se vencedor

⁶⁷ Livre tradução: "AI algorithms on their own are only half of the story, however. In order to actually build AI for a game, we'll need a whole set of additional infrastructure. The movement requests need to be turned into action in the game by using either animation or, increasingly, physics simulation. Similarly, the AI needs information from the game to make sensible decisions. This is sometimes called 'perception' (especially in academic AI).".

⁶⁸ Livre tradução: "The overall traffic and pedestrian flows are calculated based on the time of day and city region and are only turned into individual cars and people when the player can see them.".

ainda tem muito a ver com a categoria agonística dos jogos de Caillois (1990), na lógica da campanha em *singleplayer* que repercute em troféus infindos, metas, prazos para resolução de tarefas nos jogos, construindo-se aí o sujeito vencedor, aquele que ao final de um *game* é categorizado nas redes como possuidor do troféu de platina, sendo conhecido como "platinador". Contudo, muito embora uma parte do prazer do jogo consista em mostrar destreza e capacidade aguçada de raciocínio a outros jogadores humanos, e obter, por isso, reconhecimento dessa comunidade, pode-se conceber a ideia de vitória aos usos exploratórios que são feitos da máquina, como por exemplo dominar a observação do território do espaço de jogo. Saímos da lógica do jogar contra a máquina e passamos a admitir uma associação sistêmica de maior complexidade, percebendo — como o faz Mark Deuze (2011, p. 143) ao afirmar que vivemos *na* mídia, ao invés de *com* a mídia —, o jogar como um estar junto com a máquina — a vida social sistêmica por trás da mera competição contra a coisa artificial. Trata-se de movimento flusseriano (FLUSSER, 2011), tático e sensível, o de jogar contra a lógica do objeto. Recursos de adaptatividade da IA são comumente associados por teóricos computacionais como importantes ao nível da competição, mas ressaltamos com esta tese o fato de que também o são ao nível do prazer exploratório puro, ou seja, destituído de imperativos agonísticos. Ademais, os interesses de cada jogador também entram na constituição das variáveis de *design* de jogos, como apontam Charles et al. (2008, p. 228, tradução nossa):

Todos os jogadores são diferentes. Cada um tem uma preferência diferente pelo ritmo e estilo de gameplay dentro de um jogo, e a gama de capacidades de gameplay entre jogadores pode variar amplamente. Mesmo jogadores com um nível semelhante de habilidade de jogo muitas vezes encontrarão aspectos separados de um jogo para serem mais difíceis para eles individualmente e as técnicas em que cada jogador se concentra para completar os desafios separados também podem ser muito diferentes.⁶⁹

A esse respeito, Rainforest Scully-Blaker (2014) atenta para a "*speedrunning*", prática de jogo de determinados jogadores que consiste em finalizar um *game* no menor intervalo de tempo possível, compreendido entre o primeiro comando executado pelo jogador e o último, isso sem o uso de trapaças no sistema. Pensamos com esta tese na dimensão diametralmente

⁶⁹ Livre tradução: "All game players are different. Each has a different preference for the pace and style of gameplay within a game, and the range of game playing capabilities between players can vary widely. Even players with a similar level of game playing ability will often find separate aspects of a game to be more difficult to them individually and the techniques that each player focuses on to complete separate challenges can also be very different."

oposta a de Scully-Blaker (2014) ao intentarmos verificar a prática de "*free roaming*" no espaço em mundo aberto, de forma que para o autor interessa o comportamento dos jogadores *speedrunners*, ao passo que o nosso interesse se volta para a designação de nossa autoria do tipo de sujeito jogador *roamer*, o qual, em poucas palavras, se afigura como correlato sistêmico-digital do tipo social urbano *flâneur*, ou seja, o ideal tipo de um jogador precipuamente observador.

O conceito de modelagem também é passivo de relativização, pois *game designers* trabalham não apenas com personagens não humanos, mas, ao mesmo tempo, com a construção de modelos de jogadores. As decisões que envolvem a disposição de um leque de ações possíveis ao avatar, ou personagem controlável pelo jogador, geram resultados consequentes ao *gameplay* que tanto podem ser satisfatórios quanto indesejáveis. Neste último caso, a máquina faz com que o jogador se adapte ao contexto da inteligência artificial, como por exemplo, diminuindo o nível de dificuldade dos NPCs nos menus de jogo. A respeito dos NPCs, Charles et al. (2008, p. 233, tradução nossa) explicam que

Os personagens não-jogáveis podem ser usados para fornecer pistas ou suporte para um jogador de acordo com suas necessidades e preferências de jogo. Na verdade, há uma série de maneiras imaginativas em que uma variedade de personagens não-jogáveis pode ser usada para afetar as escolhas abertas ao jogador e até mesmo alterar a narrativa do jogo.⁷⁰

As tecnologias de adaptação e responsividade são fundamentais à implementação de inteligência artificial ligada às sociabilidades entre humanos e não humanos dentro dos jogos, no que pode tornar os NPCs ainda mais críveis em sua *humanidade*. Jogar de forma diferente daquela proposta pelos *designers* dos jogos é vontade comum a vários jogadores. Parece tratar-se do anseio por negar a autoria humana por trás da máquina, inibindo a parcela de ações humanas contidas nas linhas de programação do jogo e invocando, nessa perspectiva, o novo humano ali disposto: o semi-humano. Uma das formas de ressignificar o conteúdo predefinido é passar o tempo no espaço de jogo fruindo o *design*, as ambiências, as micro-histórias cotidianas daquele mundo.

No que diz respeito ao caráter de "humanidade" dos NPCs, Charles et al. (2008, p. 242, tradução nossa) afirmam que "nos games, a *aparência* de inteligência é o que conta, não

⁷⁰ Livre tradução: "Nonplayer characters can be used to provide clues or support to a player according to needs and playing preferences. In fact, there are a host of imaginative ways in which a variety of nonplayer characters can be used to affect the choices open to the player and even altering the game narrative."

a substância por trás dela. Credibilidade é mais importante do que verdade."⁷¹. O problema remonta à literatura de ficção científica, nomeadamente Philip K. Dick, quando da indagação acerca da humanidade dos andróides. Importa que faça sentido enquanto tal, e esse sentido advém geralmente de experiências de presença e fruição de sensibilidade amparada em materialidades comunicativas (GUMBRECHT, 2010). Pode-se mesmo argumentar, como o fazem Charles et al. (2008, p. 250, tradução nossa) que há uma distinção entre IA do jogador e IA do NPC: "Não é geralmente exigido nem esperado de NPCs em um jogo agirem como um jogador, mas como um personagem inteligente ou criatura natural dentro do mundo do jogo."⁷².

4.4 Espaços no jogo eletrônico

Procedamos neste ponto a um retrocesso no tempo — de meados do século passado até os nossos dias; um breve retrospecto histórico que visa explicar os aperfeiçoamentos estruturais dos *videogames* em prol do aumento dos níveis de imersão e do aprimoramento da jogabilidade e da inteligência artificial, focados em perceber no desenvolvimento das representações do espaço navegável a condição para a existência dos aspectos que analisaremos neste estudo. Esse retrospecto constitui, em certa medida, uma parcela de justificativa do nosso recorte: é em função de evoluções tecnológicas sócio-históricas do objeto técnico jogo eletrônico que se tornam possíveis certos tipos de representações do urbano, em sua complexidade de imagens, sonoridades, situações, programações de comportamento não humano e, simultaneamente, a experiência virtual por parte dos jogadores dessa mesma vida social sistêmica, o que, acreditamos, é parte fundamental para a conformação de imagens e conceitos a respeito do urbano, perfazendo uma outra realidade de cidade. Observemos.

Muito embora *Naughts and Crosses*, uma versão computacional do jogo da velha, desponte como o primeiro jogo computacional, de autoria de Alexander S. Douglas, servindo como uma aplicação para a compreensão de sua tese sobre a interação entre homem e máquina, historiadores afirmam que a primeira experiência de hibridização entre jogo e eletrônica é atribuída ao físico Willy Higinbotham, num sistema interativo simulador de tênis de mesa, nomeado de *Tennis Programming*, mais conhecido por *Tennis for Two* (1958):

⁷¹ Livre tradução: "In games, the appearance of intelligence is what counts, not the substance behind it. Believability is more important than truth."

⁷² Livre tradução: "NPCs in a game are generally not required nor expected to act like a player, but like and intelligent character or natural creature within the game world."

Depois de muitas contradições, há consenso hoje entre os historiadores que o primeiro jogo conhecido foi criado pelo físico Willy Higinbotham, para atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories, no estado de Nova Iorque. Naquela época, em plena Guerra Fria, era praxe haver um dia para a população visitar as instalações do laboratório, e ver todo o poderio nuclear do Tio Sam. Willy, preocupado em não deixar ninguém bocejando em sua visita ao complexo, criou em suas horas vagas um jogo de tênis bastante simples, que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico. Foi um sucesso, e durante meses, era a atração mais cobiçada pelo público, que não estava nem um pouco interessado em saber sobre megatons e fissura de átomos.⁷³

Steven Kent (2010), em trabalho que acompanha a história dos *videogames*, afirma que, embora Higinbotham tenha programado um osciloscópio para jogar um jogo de tênis de forma interativa, aquele havia sido um caso isolado. O primeiro jogo computacional interativo, a ser considerado oficialmente como tal, data de 1961, quando Stephen Russell, à época estudante do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), criou *Space War!* (1961)⁷⁴. O espaço do jogo consistia em uma tela preta fixa, representando o ambiente sideral, e continha elementos simples como uma nave espacial e mísseis, com simulação da física antigravitacional em sua estrutura de movimentação manipulável.

Podemos afirmar, diante do exposto, que os jogos eletrônicos interativos nasceram de esforços de pesquisadores oriundos de espaços institucionais de pesquisa científica. Para se divertir era preciso ter acesso aos enormes computadores da época, dirigindo-se a um instituto tecnológico e fazendo fila. Foi quando, em 1966, Ralph Baer, à época empregado na empresa Sanders Associated (KENT, 2010) decidiu criar o primeiro protótipo de um console, ou seja, de um aparelho que funcionasse em conexão com a televisão doméstica. Essa ação que parte de Baer, mas tem a colaboração de amigos de equipe na empresa, foi o primeiro passo para o advento da comercialização massiva e da prática privada do jogar *videogame* através do consumo. Como explica a pesquisadora brasileira Lynn Alves (2005, p. 38-39),

⁷³ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 16 ago. 2014.

⁷⁴ O site do MIT aponta o jogo *Space War!* como sendo o primeiro jogo em vídeo popularmente conhecido. Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen foram os criadores do jogo em 1961, porém a primeira versão foi executada somente no ano seguinte. O intento dos inventores era o mesmo de Willy Higinbotham, ou seja, proporcionar distração e descontração a quem visitava o MIT para conhecer uma máquina sem muitos atrativos. *Space war!* conseguia emular a física do mundo real através de algoritmos que conferiam sensações de aceleração e gravidade, próprias de uma batalha interestelar. Disponível em: <<http://museum.mit.edu/150/25>>. Acesso em: 18 ago. 2014.

A década de 1970 foi marcada pelo surgimento, nos EUA, de grupos de pesquisadores oriundos das universidades californianas [...] esses jovens passaram a utilizar o espaço de suas garagens para criar inventos na área, a exemplo de Steve Jobs, Steve Wozniak (colaboradores da Atari e, posteriormente, criadores da Apple), Bill Gates (Microsoft) e Nolan Bushnell (Atari), entre outros, o que favoreceu também a criação de uma nova concepção de *games*.

Em 1968, Ralph Baer batizou de *Brown Box* o protótipo do seu aparelho de *videogame* que processava jogos de futebol, voleibol, tiro, entre outros. A máquina chegou às lojas em 1972 com o nome de *Odyssey 100*, oficialmente o primeiro console caseiro de *videogame* comercializável. Porém, o processamento gráfico dos jogos gerado pelo aparelho deixava muito a desejar. Dados os elevados custos para a implantação de *chips* de memorização nos jogos, os placares das partidas, um recurso que viria a se tornar comum a qualquer jogo eletrônico posterior, eram anotados em folhas de papel fornecidas pelo próprio fabricante junto com a mercadoria.

Para se ter uma ideia do obsoletismo gráfico do console, vale lembrar que ele não tinha poder suficiente para gerar todos os pontos necessários para dar realismo ao jogo. Por isso, os usuários eram obrigados a colocar cartões plásticos na tela da TV para simular o campo do jogo (em um jogo de tênis, por exemplo, colocava-se um cartão verde para parecer grama).⁷⁵

Foram poucas unidades vendidas e o *Odyssey* não emplacou. O público desejava imagens mais nítidas, formas menos arcaicas, movimentos mais suaves; pelo menos a possibilidade de interagir com telas visuais sem ter de adesivar a mesma televisão com a qual assistia aos telejornais e filmes — imaginemos um recurso como esse nas atuais telas de LCD, LED ou 4K!? Inclusive, no Brasil, em meados da década de 1980, eram comuns as reclamações nas famílias, de membros que não jogavam *videogame*, acerca dos efeitos prejudiciais das máquinas de jogo aos aparelhos de televisão, alegando-se que aquelas imagens em movimento, suas luzes e cores, viriam a queimar os aparelhos televisivos. Tivemos a oportunidade de ouvir muitos desses augúrios.

O engenheiro eletrônico Nolan Bushnell foi outro pesquisador que contribuiu para com a história dos *videogames*. Em 1972, Bushnell resolveu criar uma firma voltada para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, que seria chamada de "Syzygy". De acordo com Kent (2010), o estado da Califórnia respondeu a Bushnell que o nome já estava em uso por uma

⁷⁵ Disponível em: <<http://outspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoleshistoriadosconsoles2.htm>>. Acesso em: 18 ago. 2014.

companhia de doces. Bushnell, então, decidiu chamar a empresa por um termo japonês, equivalente à expressão "xeque-mate" do xadrez, usado no jogo de estratégia oriental Go: simplesmente *Atari*.

Pong (1972) foi o primeiro jogo eletrônico de sucesso da empresa, um ping-pong virtual rodado em máquina de *arcade*, *remake* de jogo de tênis do aparelho *Odyssey 100*, "[...] um sucesso entre o público, devido a sua diversão e simplicidade."⁷⁶ Talvez o jogo que alavancou de vez a indústria dos *videogames*, gerando não só o enriquecimento individual de Nolan Bushnell, mas uma nova prática cotidiana nos lares privados, alimentada por gerações. Após o sucesso do *arcade*, a empresa apresentou propostas aos empresários, temerosos a princípio devido ao fracasso do *Odyssey*, mas logo influenciados pela absorção do produto por grandes revendedores do mercado. *Home Pong*, ou "*Pong* caseiro", foi o nome do aparelho.

O que vimos até aqui em termos de criação de estruturas espaciais para os jogos em função dos aparelhos é o *design* de espaço ao qual Mark Wolf tipifica como "*one screen contained*", ou seja, "limitado a uma tela" (2002, p. 55, tradução nossa):

Muitos dos antigos videogames foram projetados de modo que todo o jogo estivesse contido em uma única tela de gráficos; o jogador não deixava a tela, nem rolava a tela para revelar o espaço fora da tela. *Space Invaders* (1978), *PONG* (1972), *Breakout* (1976), e outros games tinham toda a sua ação contida em uma tela e não havia outros níveis; os personagens destruídos ou objetos simplesmente eram substituídos e a ação ficava mais rápida. Cinematograficamente, esses games se assemelhavam aos antigos filmes de Lumière e Méliès, nos quais a câmera era apontada para a ação e permanecia estática na duração da ação, sem qualquer edição para conectá-la a outras localizações.⁷⁷

Dentre outros consoles que foram surgindo no mercado, à ocasião de uma tal corrida do ouro, em 1977 foi lançado o *Atari VCS (Video Computer System)*, um dos *videogames* mais conhecidos pelos brasileiros, ícone da indústria cultural das décadas de 1970/ 1980. Há poucos anos antes do lançamento do *Atari*, os jogos programados já haviam conquistado a

⁷⁶ Disponível em: <<http://outerspace.tera.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles3.htm>>. Acesso em: 18 ago. 2014.

⁷⁷ Livre tradução: "Many early video games were designed so that the entire game was contained on a single screen of graphics; the player did not leave the screen, nor did the screen scroll to reveal off-screen space. *Space Invaders* (1978), *PONG* (1972), *Breakout* (1976), and other games had all their action contained on one screen and there were no other levels; the destroyed characters or objects simply were replaced and the action was faster. Cinematically, these games resembled the early films of Lumière and Méliès, in which the camera was pointed at the action and remained static for the duration of the action, without any editing to link it to other locations."

independência física e a reprodutibilidade técnica em relação a seus aparelhos: dependiam de uma máquina para funcionar (e sempre haveriam de depender), mas a partir de então se tornavam um componente isolado, materializado no formato de cartucho. Graças à implantação de conector eletrônico no corpo do console, *Atari* era a máquina que estaria apta a processar centenas de jogos da própria *Atari*. Cartuchos de jogos perduraram até o surgimento da tecnologia do CD, em meados da década de 1990. Com o *Atari VCS* muitos títulos desenvolveram novas estruturas espaciais e, com isso, aprimoraram ainda mais a experiência de jogo para os jogadores. Identificamos, diante de inúmeros jogos que foram lançados àquela época, algumas dessas estruturas, presentes na tipologia de Wolf (2002), como segue.

Pac-Man (1980) ou *Popeye* (1983), entre outros, são exemplos de games nos quais seus desenvolvedores implementaram o espaço de "*one screen with wraparound*" (WOLF, 2002, p. 56), ou uma tela fixa com "*wraparound*", contração entre os termos ingleses *wrap* e *around*, a qual, em livre tradução, significa "envoltório em torno". Apesar do malabarismo linguístico, o *design* é simples: segundo o autor, os jogos com espaço estruturado em uma tela fixa com *wraparound* permitem que objetos deixem um lado da tela e reapareçam no lado oposto, mantendo-se contínua a velocidade e a trajetória desses objetos, desde que hajam saídas delimitadas graficamente no cenário. Essa função podia ser aplicada tanto em locais de cima para baixo quanto da esquerda para a direita, e vice-versa. *Pac-Man* é excessão para Wolf (2002), pois quando levamos o avatar a atravessar o túnel presente nas laterais da tela fixa labiríntica do jogo, há um atraso momentâneo entre o instante em que o personagem desaparece e o seu reaparecimento no lado inverso. Tudo que há para ser visto nesse jogo, mesmo assim, é labirinto fixo com aberturas nas laterais esquerda e direita, exigindo do jogador apenas a perícia e a prudência na ação de movimentar o avatar em torno desse território.

"*Scrolling on one axis*" (WOLF, 2002, p. 57), ou "rolagem em um eixo", é outro mecanismo de configuração do espaço inventado pelos *designers*, o qual foi criado para dinamizar ainda mais o funcionamento dos jogos. *Skiing* (1980) é um título do *Atari*, muito conhecido no Brasil, que exemplifica a estrutura de rolagem de um eixo: no caso desse jogo, o avatar, um esquiador, iniciava parado numa montanha de neve, na parte superior da tela. Tão logo apertava o botão de início da partida, o espaço começava a desenrolar-se na tela, como o que acontece quando apertamos a barra de rolagem em um editor de texto. O espaço aqui consistia em uma faixa de cenário programada para aparecer aos poucos, em sentido único, sem possibilidade de retorno por parte do jogador, salvo algumas exceções, como *Keystone*

Kapers (1983), o qual permitia reatualizar espaços já percorridos, embrião das futuras dinâmicas de navegação espacial em ambientes tridimensionais. Como explica Wolf (2002, p. 57, tradução nossa):

Movendo o "conjunto de peças" do jogo através da tela, geralmente sincronizados com os movimentos do jogador, o game designer pode criar um espaço de "rolagem" em que objetos venham de dentro e de fora da tela. Jogos de rolagem variam em sua ênfase na importância do espaço fora da tela. Em alguns jogos, as configurações dos objetos encontrados neste espaço são sempre as mesmas, permitindo a um jogador antecipar o que vem pela frente no jogo, fora da tela, mas se aproximando. Estes jogos fazem uso ativo do espaço fora da tela, usando-o para construir a antecipação de um jogador e, às vezes, criando a ilusão de uma faixa interminável de espaço através da qual os jogadores poderiam continuar se movendo, desde que eles fossem bons o suficiente no jogo para continuar. Ver mais e mais deste "caminho" pode ser em si uma espécie de recompensa, assim como mover-se para níveis mais elevados o é em outros jogos.⁷⁸

Passado o tempo áureo do console *Atari*, muitas das expectativas financeiras dos investidores foram frustradas. A *Atari* de Nolan Bushnell havia sido comprada pela *Warner Communications*. Com o console apresentando poucas cifras e a insatisfação do conglomerado, Bushnell rompe compromissos com a *Warner* e esta passa a forçar fabricantes a desenvolverem jogos e acessórios para o *Atari* em larga escala. Com tamanha demanda, péssimos jogos inundaram o mercado, o que condenou o *Atari* ao fracasso, trazendo, inclusive, um período conhecido como o *crash* dos *videogames*, como lembra Alves (2005, p. 41-42, grifo da autora):

A guerra de preços estabelecida entre as empresas, a falta de renovação tecnológica dos consoles e a criatividade limitada apresentada nos jogos existentes, bem como as restrições físicas dos cartuchos — que não apresentavam alta capacidade de armazenamento de dados — contrapunham-se às múltiplas possibilidades que os PCs pareciam oferecer. Os computadores, além de surgirem com intenção de mediação das atividades profissionais, propunham-se a ocupar o espaço de entretenimento e

⁷⁸ Livre tradução: "By moving the game's 'set pieces' across the screen, often synchronized with the player's movements, the game designer can create a 'scrolling' space in which objects come on and off the screen. Scrolling games vary in their emphasis on the importance of off-screen space. In some games, the configurations of objects found in this space are always the same, allowing a player to anticipate what lies ahead in the game, off-screen but approaching. These games make active use of off-screen space, using it to build a player's anticipation and sometimes creating the illusion of an endless track of space which players could continue moving through, provided they were good enough at the game to keep going. Seeing more and more of this 'track' can itself be a kind of reward, just as moving to higher levels is in other games."

desenvolvimento de atividades pedagógicas. Diante desse novo universo de alternativas, as empresas de *games* começaram a desaparecer do cenário. Decretou-se, portanto, a morte dos videogames.

Em 1984 estava instituída a crise no setor em solo norte-americano. Contudo, um ano antes, do outro lado do mundo, os japoneses não só assumiam a liderança da indústria do entretenimento eletrônico àquela época como determinavam a continuidade da mercadoria jogo eletrônico, junto com seus hábitos e tendências de consumo globalizado. Em 1983, a empresa *Nintendo* lança o aparelho japonês *Famicom* (*Family Computer*) e insere o console no mercado americano com o nome *NES* (*Nintendo Entertainment System*), popularmente conhecido no Brasil como "*Nintendinho*". Sua capacidade de processamento era superior aos aparelhos de *videogame* até então lançados no mercado, com maior número de títulos, e seus jogos trouxeram melhorias gráficas, sonoras e de jogabilidade. Outra empresa japonesa, a *Sega*, lançou no mercado americano, em 1986, o *Master System*, o principal aparelho concorrente do *NES*. Ambos os sistemas operavam com a mesma capacidade de processamento, cada qual com seus jogos exclusivos, a exemplo de *Super Mario Brothers* (1986), que podia ser jogado apenas no *NES*, ou *Alex Kidd in Miracle World* (1986), aventura infantil disponível exclusivamente para o *Master System*. O console da *Nintendo* conseguiu fidelizar uma fatia maior de consumidores devido ao lançamento adiantado em relação aos concorrentes, campanhas publicitárias de forte impacto, número de títulos produzidos e equipe de profissionais. Ressalte-se que a figura de um autor individual de um *game* já não fazia mais tanto sentido: um jogo eletrônico passou a ser um empreendimento coletivo, fruto de uma complexa divisão de trabalho. O reinado do *Nintendinho* durou até o início dos anos 90, quando as máquinas de 16 bits, *Mega Drive* e *Super NES* (conhecido no Brasil como *Super Nintendo*), trouxeram novas ideias e estruturas espaciais que prenunciavam o estado da arte contemporâneo.

Evolução da rolagem em um eixo, a estrutura de espacialidade e movimentação de "rolagem em dois eixos" pressupunha um plano de espaço maior do que o de jogos anteriores, pois a tela passou a ser movida em ambos os lados e para cima e para baixo. Cada local do cenário era visto por vez, ou seja, via-se no retângulo da tela da televisão apenas uma pequena parte do todo do espaço. A maior parte do cenário ficava fora do plano, que era atualizado a qualquer momento pelo movimento do jogador e seu avatar. Outro tipo específico de espacialidade presente nos games até a geração do *Mega Drive* e *Super NES* são as "camadas de planos de movimento independente" (WOLF, 2002, p. 63), no qual vários planos

sobrepostos sofrem movimentos autônomos entre si. O primeiro plano da imagem, o plano frontal, apresenta o avatar do jogador e os variados elementos de interação com os quais joga no cenário, como obstáculos e itens. Enquanto o jogador se movimenta pela tela no plano frontal, os planos de fundo procedem da mesma forma, executando-se a movimentação simultaneamente ao plano frontal, mas a velocidade desse movimento é menor do que a do plano frontal, e esse funcionamento acaba criando um efeito de ilusão de profundidade, o que vemos por exemplo em games como *Sonic* (1991) ou *Double Dragon* (1987).

Em 1990, a empresa SNK lançava o console *Neo Geo*, videogame considerado como um dos mais caros da história, ainda trabalhando com cartuchos, de grande memória para a época. Para o aparelho predominaram jogos de luta e tiro. A empresa foi uma das primeiras a investir no formato de mídia do disco compacto, lançando o *Neo Geo CD* em 1994. Apesar de tantas investidas no formato CD, nenhuma das tentativas conseguiu protagonizar o feito de uma máquina que estava por vir em meados da década de 1990, em termos de sofisticação gráfica, representação espacial e possibilidades imersivas.

A Sony, em 1991, entrava na disputa de mercado, propondo um aparelho de videogame com CD-ROM. A proposta seria chamada de *Playstation*, uma parceria entre Sony e Nintendo para aperfeiçoar os gráficos do *Super Nintendo* com a ajuda do recurso do disco compacto. Políticas empresariais e dinheiro fizeram com que a parceria não se firmasse, ficando o projeto do *Playstation* nas mãos unicamente da Sony, que lançou o aparelho, sem exitar, no final de 1994, o primeiro de quatro *Playstations*, ao menos até o momento de desenvolvimento desta tese.

O espaço gráfico dos games criados para os consoles da geração *Mega Drive* e *Super NES* era composto, até então, por espaços adjacentes, com rolagem de eixos e camadas de planos de movimento, mas alguns jogos como *Doom* (1993) ou *Zero Tolerance* (1994) já permitiam a visão em primeira pessoa, ou seja, a apresentação do espaço interativo do jogo através do ponto de vista da altura dos olhos do avatar dentro do campo de movimentação do cenário. Os ambientes podiam ser visualizados pelo jogador em 360° apenas no eixo horizontal. Era chegado o momento dos espaços tridimensionais navegáveis. Wolf (2002, p. 66, tradução nossa) aponta, inclusive, o game *Battlezone* (1980) como sendo o primeiro jogo a trabalhar com esse tipo de espaço, no qual o jogador assumia o ponto de vista da cabine de um tanque de guerra:

Os outros tanques podiam se deslocar por trás, então um jogador tinha de estar vigilante em observar e se virar com o intuito de localizar os outros tanques

primeiro; a ação fora da tela podia ser tão importante quanto a ação na tela. [...] A perspectiva em primeira pessoa aumentou a importância do espaço de fora da tela porque posicionou o jogador dentro do espaço, subjetivamente, em oposição à visão objetiva da terceira pessoa nos games antigos.⁷⁹

3DO, Atari Jaguar, Sega Saturn, Nintendo 64, Sega Dreamcast, Playstation 2, X-Box, Gamecube, Playstation 3, X-Box 360, Nintendo Wii, Wii U, X-Box One, Playstation 4. O que todas essas máquinas podem ter em comum? Podemos responder a essa questão da seguinte forma: desde a geração de 32 bits, representada pelo advento do Playstation, os desenvolvedores de jogos lidam com gráficos poligonais, apropriados para gerar um plano visual único no qual o jogador se movimenta e perante o qual todos os elementos visuais ali presentes estão subordinados.

Nintendo, Sony e Microsoft, no momento atual, dominam a indústria do entretenimento eletrônico. Falar de jogos eletrônicos, hoje, é considerar simulações de extrema sofisticação audiovisual, em que as imagens se comportam a ponto de provocarem no jogador a sensação de estar dentro do jogo; em ação, tal como o personagem de um filme.

E essa aproximação dos jogos com o cinema não se dá apenas pela qualidade das imagens. Percebe-se que, progressivamente, os *games* trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos — tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. —, nos quais os jogos se transformam em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente dentro dos limites permitidos pelos dispositivos. (ALVES, 2005, p. 47).

Chegamos, então, ao espaço tridimensional navegável; ambiência na qual o jogador pode interagir através das ações de pular, correr, rastejar, etc. (NITSCHKE, 2008), mas também comandar ações de visualização da tela durante o jogo. A partir do momento em que os desenvolvedores decidiram dedicar um botão específico do *joystick*, ou controlador de jogo, para comandar a câmera, a escolha dos ângulos que seriam utilizados pelo próprio jogador para intervir no espaço de um *game*, a construção e a percepção dos lugares virtuais presentes nos programas dos jogos mudou drasticamente. Há algumas décadas não se poderia falar em um jogo eletrônico ambientado em uma cidade dotada de uma dinâmica simulação da vida

⁷⁹ Livre tradução: "*The other tanks could sneak up from behind, so a player had to be vigilant in watching and turning in order to locate the other tanks first; off-screen action could be as important as on-screen action. [...] The first-person perspective increased the importance of off-screen space because it positioned the player within the space, subjectively, as opposed to the third-person objective view in earlier games.*".

social urbana e da fruição desses elementos em si por parte do jogador em interação com a máquina.

Como já dissemos, hoje não se joga *videogame* apenas para vencer obstáculos, somar pontos, destruir uma horda de inimigos e chegar ao fim do jogo: o jogador quer ver o que há pra se ver no interior dessas linguagens. Deseja entregar-se à exploração de espaços construídos digitalmente pelos arquitetos de cidades invisíveis, os *designers* de ambientes dos jogos. E a tecnologia que oferece esse nível de fruição com o objeto é a composição tridimensional, que nada mais é do que a projeção da técnica renascentista da perspectiva às imagens de superfície das telas da televisão, a rigor, de natureza 2D. É nesse nível de interação espacial que optamos por diferentes mudanças de perspectiva a qualquer momento de jogo, uma espécie de liberdade da prática espacial que não era permitida até então. Nitsche (2008) afirma que não é apenas o condicionamento da estrutura espacial o que determina o grau de acesso interativo dos jogadores aos espaços dos jogos. Com o sistema mais operatório das máquinas contemporâneas, o entendimento da lógica envolvida por trás da interface do jogo se torna dispensável. A abstração da interface é um fator crucial para a sofisticação da espacialidade navegável.

Mundo aberto é um conceito, ou um *design* de espaço, não compreendido pela tipologia de Wolf (2002), que abrange uma variação no nível de acessibilidade espacial do espaço tridimensional navegável. *Open world*, *sandbox* ou mundo aberto são termos utilizados no mercado, por revistas especializadas, e já naturalizados pelo público como sinônimos. Como a expressão denota, refere-se a uma espécie de liberdade que é concedida por parte da estrutura do espaço e das regras de jogo (programadas pelos *designers* emissores) ao jogador, em termos de uma movimentação um pouco mais livre. O avatar é liberado para andar em qualquer direção do ambiente, podendo fazê-lo por muito tempo. Andando em linha reta, pode chegar a atravessar inúmeros lugares, até chegar às bordas do território naquele ângulo em que decidiu caminhar. Pode fazê-lo com o auxílio de meios de transporte; de carro, moto, metrô ou de lancha. E também tem a opção de ficar parado; de *não fazer* coisa alguma e ver o tempo e os elementos do sistema passarem naquele ponto em que está. Esta é uma das razões pelas quais são considerados como jogos não lineares, pois não há um caminho pré-configurado por onde se deve ir; não há uma ordem pré-definida de quais missões deverá cumprir, nem há a imposição do sistema em limitar-nos à obrigação de cumprir uma missão para estar no jogo, como ocorre em qualquer outro *game*. Estar lá, naquele ciberespaço, já é jogar. Isso permitiu aos *games* contemporâneos agregar novas funcionalidades, a exemplo de um maior envolvimento perceptivo do jogador para com o espaço em si, pois os detalhes dos

elementos que compõem jogos de mundo aberto ambientados em cidades contemporâneas precisam ser cada vez mais sofisticados. Letreiros, cartazes, mensagens grafitadas nos muros, estabelecimentos, becos, praças, bairros inteiros dinamizados pela simulação da vida social. E, claro, personagens não controláveis, os habitantes não humanos das cidades virtuais e suas vidas, frutos de observações do sistema social da sociedade.

Assim, o mundo aberto diz respeito ao *design* empregado no espaço dos jogos eletrônicos com gráficos tridimensionais para dar maior mobilidade e liberdade de escolha ao jogador, o que é alcançado pela supressão das barreiras espaciais que prescrevem a porção do território do mundo de jogo com a qual o jogador não pode interagir, sendo voltado principalmente para a exploração (HARRIS, 2007). De acordo com Jamie Sefton (2008), *Elite*, de 1984, foi o primeiro jogo em mundo aberto a ser lançado na história dos *videogames*, seguido por outros títulos que passaram a trabalhar com a estrutura não linear. Para Sefton (2008, *online*, tradução nossa), um jogo em mundo aberto corresponde a "[...] um universo vivo, respirável, onde o jogador está livre para vagar..."⁸⁰. A liberdade posta ao jogador faz com que, automaticamente, haja ganhos no efeito imersivo. Afinal de contas, para Ed del Castillo (apud SEFTON, 2008, *online*, tradução nossa), " 'o futuro dos videogames não está na narrativa, mas no story-playing.' "⁸¹.

Muitos dos jogos produzidos com *design* em mundo aberto em modo *singleplayer* fazem parte do gênero de jogabilidade RPG, apesar dos *games* de ação em cidades contemporâneas também terem aderido ao modelo, sendo a franquia *Grand Theft Auto* responsável pela popularização do gênero, sobretudo adicionando o *free-roaming* com ações violentas, roubos de veículos, entre outras subversões (SEFTON, 2008). Calleja (2011) atenta para o fato de que em outros gêneros de jogabilidade, como o de tiro em primeira pessoa, as prescrições empreendidas no momento de jogo podem gerar, inclusive, a ilusão de ser aquele espaço um mundo aberto, como por exemplo na primeira fase de *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), na qual o jogador avatarizado enquanto soldado americano desembarca na praia da Normandia, no conhecido Dia D da 2ª Guerra Mundial, tendo um campo aberto para avançar, mas sendo confrontado pelo sistema em função das rajadas de tiros vindas dos *bunkers* à sua frente.

Discutindo acerca dos *power-ups* — melhorias de itens e habilidades oferecidas pelo *game* ao jogador —, Patrick Curry (2009, p. 26, tradução nossa) aponta o roubo de automóveis

⁸⁰ Livre tradução: "[...] a living, breathing universe where the player is free to roam...".

⁸¹ Livre tradução: " 'The future of videogames isn't in storytelling, but in story-playing.' "

e a acessibilidade às armas de fogo como elementos próprios à realidade sistêmica dos jogos de ação em mundo aberto:

Eu estaria errado em não discutir power-ups. Enquanto os pontos ficaram fora de moda por um tempo, jogos de ação das últimas duas décadas têm apresentado consistentemente power-ups; deixando o jogador encontrar e usar a nova "coisa". Podemos discutir amplamente essas coisas como power-ups, mas elas assumem muitas formas: espadas e armaduras em jogos baseados em fantasia, lançadores de foguetes e dispositivos de camuflagem em shooters de ficção científica, ou carros roubados e armas de fogo em dramas de crime em mundo aberto.⁸²

Pois bem, em *games* de mundo aberto o jogador é deixado à vontade pelo *design* espacial, sem coerções que o façam se mover, como o que ocorria nos espaços com rolagem de eixo, ou nas ambiências cercadas por barreiras e geridas prescritivamente por imperativos de cumprimento de estágios em tempo hábil, a exemplo dos *games* de tiro em primeira pessoa. Evidentemente que mesmo os jogos eletrônicos computacionais com *design* em mundo aberto restringem o espaço de atuação do jogador no mundo do jogo por motivos óbvios de que o código do jogo é fechado, ou seja, trata-se de um espaço restrito a uma quantidade específica de informação disponibilizada por suporte particular de *hardware* — no caso do jogo em análise, o disco em *Blu-ray*. O mundo do jogo é aberto, portanto, dentro de uma porção de espaço delimitada pelas margens da cidade em escala, utilizando recursos de barreiras artificiais para fazê-lo, como montanhas, cercas, ou mesmo paredes invisíveis no oceano.

A não linearidade é a estrutura-mestra do *design* em mundo aberto. No entanto, dotar o jogo de uma narrativa que possa ser montada na ordem cronotópica escolhida pelo jogador implica em oferecer a esse mesmo jogador condições — como a de não ser coagido pelo tempo — opções e alternativas de coisas a fazer no espaço acessível. Como vimos no capítulo 3, a não linearidade exploratória do espaço público das cidades do sistema social da sociedade foi *design* de espaço suprimido paulatinamente pelos poderes e por arquitetos de todo o mundo desde o século XIX. Ruas mais largas e calçadas mais estreitas passou a ser a regra do sistema da arquitetura, desumanizando-se as cidades em forma de labirintos de vias aceleradas — ocupados por veículos e pedestres em trânsito.

⁸² Livre tradução: "I would be amiss to not discuss power-ups. While points went out of style for a time, action games of the last two decades have consistently featured power-ups; letting the player to find and use new 'stuff'. We can broadly discuss this stuff as power-ups, but it takes many forms: swords and armor in fantasy-based games, rocket launchers and cloacking devices in science-fiction shooters, or stolen cars and firearms in open-world crime dramas."

Como pensamos juntos com cidades procedurais? Podemos dizer que em associação com programas, criamos redes de narrativas. O recente conceito de *urban storytelling* tem muito a nos contribuir nessa direção, pois trata de histórias contadas sobre o urbano. São as imaginações de grupos de produtoras reimaginadas por jogadores e aficcionados que proporcionam, também, histórias sobre cidades. O *design* de cidades passa pelo *design* de histórias, as quais, nos jogos eletrônicos computacionais com navegação tridimensional de última geração, acabam por ser contadas também no ambiente de jogo, ou seja, nos espaços navegáveis.

Para os designers urbanos, a narrativa digital oferece novas formas de reunir e co-criar histórias, bem como experimentar com métodos que registram múltiplos atores e narrativas e examinar diferentes escalas de lugar e política. As tecnologias digitais também criam a capacidade de trazer à tona novas percepções, novos públicos e novas associações de relações urbanas.⁸³

Fala-se também de *placemaking*, ou seja, da criação de lugares como sendo influenciada pela tendência ao *urban storytelling*. Sistemas e programas de jogos são criados com o intuito de interconectar o espaço do jogo ao espaço urbano das cidades, os chamados *locative games*. *Workshops* em cidades europeias, desde 2010, já trabalhavam com a ideia de *urban storytelling* como atividade de descoberta de lugares escondidos em cidades, histórias e habitantes, e como articulá-los em narrativas através de vídeos, fotos e postagens escritas na *web*, metaforicamente à guisa do que ocorria no final do século XIX com o *flâneur*. Nos ecossistemas comunicativos dar-se-á a proliferação de histórias de cidades.

As representações do *design* urbano das cidades são também histórias contadas por emissores ocultos, imbricados aos objetos, mas são mais: são vozes dissonantes que buscam ininterruptamente alçar a patamares de autenticidade, fazendo-se objetos vivos, ou melhor, sujeitos. Tal como nas cidades do sistema da sociedade os urbanistas pensam em atrativos para convidar pessoas a permanecerem e socializarem no espaço público, fazer com que o jogador ocupe o seu tempo no espaço de um *game* exercendo a ação de *no quest/ free roaming* exige implementar estruturas, eventos e situações consentâneas para com o referido

⁸³ Disponível em: <<http://www.digitalstorytellinglab.com/projects/urban-storytelling/>>. Acesso em: 15 mar. 2016. Livre tradução: "For urban designers, digital storytelling offers new ways to gather and co-create stories as well as to experiment with methods that register multiple actors and narratives and examine different scales of place and policy. Digital technologies also create the capacity to bring into view new perceptions, new publics and new assemblages of urban relations."

propósito. Diante de tal intento, podemos dizer que *Watch_Dogs* é um caso ímpar na indústria dos videogames.

4.5 *Watch_Dogs*

Watch_Dogs é um jogo de ação e aventura situado em uma cidade de mundo aberto. Dominic Guay, produtor sênior do jogo, afirma em matéria de Matthew Reynolds (2013), a preocupação da equipe para com a fidelidade gráfica, mas também em relação à fidelidade do vento; as reações da natureza na cidade, afirmando que toda a IA do *game* levaria a tomadas de decisão diversas, inovações a serem implementadas em todos os consoles de videogame, especialmente nos aparelhos das novas gerações, como o *Playstation 4*, enfatizando a determinação da produtora no desenvolvimento da densidade de NPCs na cidade do *game*.

Aiden Pearce, personagem principal e avatar do jogador no jogo, é um *hacker* que porta armas, dirige quaisquer veículos e é obcecado com segurança por querer proteger seus familiares. Com a habilidade do *hacking*, Aiden consegue ter acesso a informações privadas de todas as pessoas na cidade procedural de Chicago. A conectividade social e o controle dessas informações pelo indivíduo são as ideias centrais que tecem a linha narrativa do jogo.

Guay, em entrevista ao site "Machinima", fala do aspecto de *free roaming* do *game*, destacando maior reatividade dos NPCs em relação às ações do jogador. Além disso, afirma que o jogo proporciona a espontaneidade do jogador não saber quem está realmente nas ruas lhe vigiando, já que *Watch_Dogs* desenvolveu um sistema de confluência entre os modos *singleplayer* e *multiplayer* — caso o jogador possua vinculação à rede —, que faz com que a diferenciação entre humanos e não humanos nas ruas da cidade seja quase imperceptível. O produtor lembra, ainda, que a construção dos distritos na cidade e que os próprios objetivos modificam outras histórias ao redor — por exemplo, as pessoas podem reagir às situações de assalto porque elas têm toda a informação do que acontece na cidade devido às mecânicas próprias do sistema. Já em outra entrevista⁸⁴, Dominic Guay afirma que a interatividade no jogo permite reações equivalentes àquelas esperadas em uma cidade própria ao sistema da sociedade. Apresentando um dos primeiros vídeos de demonstração do jogo, conhecidos como *demos*, Guay explica que o jogador não está em uma missão, mas apenas exercitando a sua liberdade em escolher o que vai fazer. "Isso é vigilantismo?", questiona-se Guay, e ele mesmo responde: "Depende da decisão do jogador.". Se o jogador não persegue um criminoso

⁸⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mrkNqloQfqA>>. Acesso em: 6 jul. 2015.

o sistema automaticamente faz com que o NPC mate a vítima. Proceduralmente é sempre assim.

Em outra entrevista (JENKINS, 2013, *online*, tradução nossa) Guay é questionado pela justificativa da criação de um *game* em mundo aberto temporalmente ambientado nos dias modernos, ao que o produtor afirma que tudo o que a equipe sabia é que queriam um *open world* inspirado na forma com que vivemos através da conectividade e da permeabilidade das tecnologias — como os celulares —, na vida cotidiana, afirmando quanto às ações apresentadas no jogo: "Mas foi realmente o jogador, e não Aiden que agiu como um vigilante — nós não forçamos isso no jogador. É o jogador quem decide."⁸⁵. Para tanto, inclusive, o jogo oferece maneiras não violentas de lidar com as situações na cidade. Indagado sobre a questão do tamanho da cidade do jogo, Guay afirma que mais importante para a equipe era fazer a cidade não tão grande, mas sim densa em termos de NPCs.

A resposta fácil está logo ali: Chicago é uma das cidades mais vigiadas nos Estados Unidos. Mas, acredite ou não, essa não foi a principal razão de Chicago ter sido escolhida como o cenário para *Watch Dogs*. Em vez disso, esta cidade americana por excelência foi selecionada por causa de sua distinta vibe e seu intrigante senso de mistério — um sentimento urbano único que se encaixa bem com os temas que estão sendo explorados no jogo, de acordo com o produtor sênior Dominic Guay.⁸⁶ (STEINMAN, 2013, *online*, tradução nossa).

Kevin Shortt (apud STEINMAN, 2013), *designer* da história principal, afirma que *Watch_Dogs* representa pontes e pistas de Chicago, locais como o Millenium Park e áreas propícias ao vagar. Guay (apud PITCHER, 2013) afirma não haver aviões em *Watch_Dogs* — um elemento veicular já consolidado na sistêmica do gênero de ação em mundo aberto, dado não ser o foco da experiência que queriam criar com o jogo.

Chicago também é uma cidade de contraste. As áreas mais ricas estão em contraste com os bairros operários da fronteira, com as áreas mais pobres fornecendo um contraste ainda maior. "Você tem aqueles bairros que inspiraram os Wards, os quais são muito pobres e têm uma taxa de criminalidade cerca de 30 vezes maior do que a dos bairros mais ricos", diz Guay. "Esses extremos são muito interessantes [...]. Nós

⁸⁵ Livre tradução: "But that's really the player, it's not Aiden that acted as a vigilante – we didn't force it on the player. It's the player who decided."

⁸⁶ Livre tradução: "The easy answer is right there: Chicago is one of the most surveilled cities in the United States. But, believe it or not, that wasn't the primary reason Chicago was picked as the setting for *Watch Dogs*. Instead, this quintessential American city was selected because of its distinct vibe and intriguing sense of mystery – a unique urban feeling that fit well with the themes being explored in the game, according to senior producer Dominic Guay."

queremos distinguir essas áreas tanto visualmente como com as pessoas nas ruas. Depois de começar a perfilar as pessoas você vê que os níveis de renda delas são muito diferentes e suas ocupações são muito diferentes. Então isso é mais do que apenas gráficos. O fluxo de informações nessas áreas vai ser muito diferente."⁸⁷ (STEINMAN, 2013, *online*, tradução nossa).

O jornalista do Chicago Tribune, Christopher Borrelli (2014) dedicou matéria a *Watch_Dogs* às vésperas do lançamento do jogo, comparando, enquanto conhecedor da sua cidade, as duas Chicagos em função do contato prévio que teve com o jogo eletrônico. Borrelli considera a Chicago construída para o *game* como uma ilha, ressaltando a presença de pequenos truques geográficos de condensação entre localidades e o fato dos NPCs transeuntes se queixarem nas ruas sobre a natureza vitalícia do cargo do prefeito da cidade e a privatização de serviços municipais. Em sua visita aos escritórios da *Ubisoft*, Borrelli (2014, *online*, tradução nossa) assim descreveu o ambiente visto:

Homens jovens (e algumas mulheres) sentavam-se em grupos de computadores, a luz dos monitores lançando um brilho em seus rostos. As cortinas foram desenhadas na maioria das janelas. E em toda parte havia imagens de Chicago — mapas reais e interpretações fantasticamente reformuladas com localizações não tão misteriosamente nomeadas: "Scalabrini Green", "Wringleyville". Representação de artista de estações da CTA foram gravadas acima dos espaços de trabalho. Cada outro monitor parecia revelar um horizonte de Chicago ou do Lago Michigan ou alguém andando por um marco como a Willis Tower. Quando falei com esses artistas sobre Chicago, eles muitas vezes revelaram conhecimento detalhado da cidade.⁸⁸

Borrelli (2014) ressalta que o processo de produção envolveu ainda a estadia da equipe na cidade, a exploração de bairros, a gravação de sons e conversas, entrevistas com policiais sobre seus empregos e até mesmo a escolta policial da equipe de produção no bairro de

⁸⁷ Livre tradução: "*Chicago is also a city of contrast. The wealthiest areas stand in stark contrast to the bordering blue-collar working-class neighborhoods, with the poorest areas providing an even greater contrast. 'You have those neighborhoods that inspired the Wards, which are very poor and they have about 30 times the crime rate of the richest neighborhoods', Guay says. 'Those extremes are very interesting [...]. We want to distinguish those areas both visually and with the people on the streets. Once you start profiling people you see their income levels are quite different and their occupations are very different. So it's more than just the graphics. The information flow in those areas is going to be very different.'*"

⁸⁸ Livre tradução: "*Young men (and a few women) sat in clusters of computers, light from monitors casting a glow on their faces. Blinds were drawn at most windows. And everywhere were images of Chicago — real maps and fantastically reworked interpretations with not-so-cryptically named locations: 'Scalabrini Green', 'Wringleyville.'* Artist renderings of CTA stations were taped above workspaces. Every other monitor seemed to reveal a Chicago skyline or Lake Michigan or someone walking by a landmark like Willis Tower. When I spoke with these artists about Chicago, they often revealed detailed knowledge of the city."

Englewood que, como vimos, é uma das áreas mais violentas de Chicago. A equipe visitou o Loop, Hyde Park, Oak Park e Goose Island, este último o lugar que viria a se tornar o bairro industrial do *game*. Borrelli (2014, *online*, tradução nossa) explica:

Firmemente, as observações suscitaram planos para o jogo: seu Englewood seria em grande parte silencioso, pontuado ocasionalmente por cães latindo e povoado com casas abandonadas. Seu Loop seria barulhento e lotado (e inclui uma sequência na prisão inspirada pelo Centro Correcional Metropolitano). Quando as pontes ao longo da Wacker Drive subiram, eles correram para gravar o aço rangendo.⁸⁹

Diante do trabalho de campo, a equipe retornou aos estúdios da *Ubisoft* em Montreal com bastante material, entre anotações, fotos e gravações de áudio e vídeo. O supervisor de produção da Chicago digital, Jeffrey Arriola (apud BORRELLI, 2014) afirma que começaram o trabalho pensando em recriar toda a cidade, mas as restrições de memória e questões como direitos autorais logo sobrepuseram os planos da equipe.

[...] a construção da Chicago em mundo aberto de "Watch Dogs" tornou-se uma dança entre gameplay, precisão e planejamento urbano. Em geral, o que Arriola descreveu é o mesmo processo que gerou cidades em "Saints Row" e "Grand Theft Auto": estradas de quatro pistas se tornaram seis pistas para incentivar a condução (de qualquer forma, ninguém gosta de bloqueio digital) edifícios foram juntados para encorajar o salto de telhado a telhado e apenas os bairros mais visualmente únicos sobreviveram (embora incongruentemente, esmagados contra outros bairros).⁹⁰

Mesmo diante de tantas mudanças, a gentrificação e a espetacularização do centro de Chicago parecem familiar a Arriola (apud BORRELLI, 2014), o qual afirma ter recorrido aos mapas do Google para verificar os elementos próprios a algumas localidades. Por conta da proteção dos direitos autorais a vários prédios públicos da cidade, Jean-François Naud (apud BORRELLI, 2014), produtor associado do game, afirma que foi preciso mudar muitos dos nomes desses prédios, como por exemplo o Chicago Theatre que acabou se tornando

⁸⁹ Livre tradução: "*Steadily, observations crept into plans for the game: Its Englewood would be largely silent, punctuated occasionally by barking dogs and populated with abandoned homes. Its Loop would be loud and crowded (and include a prison sequence inspired by the Metropolitan Correctional Center). When the bridges along Wacker Drive rose, they rushed to record the creaking steel.*".

⁹⁰ Livre tradução: "[...] *building the open-world Chicago of 'Watch Dogs' became a dance between game play, accuracy and urban planning. In general, what Arriola described is the same process that created cities in 'Saints Row' and 'Grand Theft Auto': Four-lane roads became six lanes to encourage driving (nobody likes digital gridlock, either), buildings were pressed together to encourage rooftop-to-rooftop leaping and only the most visually unique neighborhoods survived (albeit incongruously, mashed up against other neighborhoods).*".

"Ambrose Theatre". Trata-se de aspecto de autorreferencialidade do sistema dos jogos computacionais de ação em mundo aberto: os jogos da série GTA também o fazem largamente. As cidades reais transpostas a um *game* nunca são recriadas ao pé da letra, mas servem de inspiração para o desenrolar do contexto urbano e sua vida social nas tramas. Naud (apud BORRELLI, 2014) acrescenta que os elementos da pobreza, do crime e os super ricos sempre estiveram na cidade, de forma que nem tudo fora criado do zero para o jogo. O jornalista e morador da cidade completa:

Era Chicago, mas eu me sentia virado. Eu tomei os controles. Havia uma caixa de jornal RedEye (só que era azul). Eu cliquei no rádio do carro, e JC Brooks de Chicago e The Uptown Sound explodiram. Claramente, Morin e Cia. tinham feito sua pesquisa. E, no entanto, como um livro adaptado para um filme, nem tudo fora traduzido. Chegamos a "The Wards", a interpretação "Watch Dogs" de Englewood. [...] O uso do bairro era diferente e ambicioso. Apenas não imediatamente complexo. [...] Chicago da Ubisoft parecia Chicago, fazia-se sentir como Chicago, mas não era Chicago. Era tipo como Toronto.⁹¹ (BORRELLI, 2014, *online*, tradução nossa).

O distrito de *Brandon Docks*, baseado em Goose Island, representa o setor industrial da cidade procedural de Chicago. Além de várias empresas e fábricas instaladas no local, o distrito conta ainda com uma grande área portuária, navios atracados, apesar de possuir também muitos terrenos baldios. Os veículos vistos na área referem-se ao universo do trabalho, bem como os NPCs, a maioria vestindo indumentária de operários da construção civil.

Mad Mile é a região do centro financeiro do jogo, portanto mais abastada. É separada do distrito *O Loop* pelo rio Chicago e suas pontes de ligação. A arquitetura dos edifícios deste distrito é moderna, com carros caros e hotéis luxuosos. As residências são raras por aqui, possuindo *Mad Mile* muitos prédios históricos. As estações de trem em *Mad Mile* aparentam ser mais modernas e chegam a contornar todo o distrito. Trata-se da parte rica da cidade. *Mad Mile* parodia o nome "*Mag Mile*", um apelido dado a uma conhecida seção da Avenida

⁹¹ Livre tradução: "It was Chicago, but I felt turned around. I took the controls. There was a RedEye newspaper box (only it was blue). I clicked on the car radio, and Chicago's JC Brooks and The Uptown Sound blasted out. Clearly, Morin and Co. had done their research. And yet, like a book adapted into a movie, not everything translated. We reached 'The Wards', the 'Watch Dogs' interpretation of Englewood. [...] The use of the neighborhood was different and ambitious. Just not immediately complex. [...] Ubisoft's Chicago looked like Chicago, felt like Chicago, but it wasn't Chicago. Kind of like Toronto."

Michigan na Chicago física, a chamada *Magnificent Mile*, sendo o distrito de *Mad Mile* baseado em Gold Coast⁹², bairro da área da comunidade Near North Side.

O *Loop* é distrito do centro de Chicago. Caracteriza-se pela presença de diversos arranha-céus, com sua área trespassada pelo rio Chicago, linha de trem e carros esportivos. Possui um total de 37 pontos turísticos.

Distrito mais ao sul, *Os Wards* é uma das áreas geográficas de baixa renda da cidade, com moradia mais barata, lojas módicas, carros mais velhos e desgastados e alta taxa de criminalidade, com forte presença de gangues. A população aqui é de maioria hispânica e negra, ocorrendo também a recorrência de NPCs com indumentária de trabalho, tendo em vista que *Os Wards* faz divisa com *Brandon Docks*, o setor industrial do jogo. Os *Black Viceroy*s, gangue de negros da cidade, habitam neste distrito, precisamente em prédio abandonado, local de antigo projeto de habitação pública Rossi-Fremont. Como veremos, pequenas casas, edificações projetadas e estações de trem sucateadas são traços característicos de *Os Wards*, sendo baseado no bairro Englewood de Chicago.

O distrito de *Parker Square* representa o subúrbio ocidental de Chicago, dada a grande quantidade de casas na área. Liga-se ao *Loop* por ponte que passa sobre o rio Chicago, localizando-se a oeste do *Loop*, ao sul de *Pawnee* e ao norte de *Os Wards*. Como dito, o bairro constitui-se praticamente de casas, apesar de possuir uma pequena área rural. Este é também onde o May Stadium está localizado. Os locais de construção podem ser encontrados na parte sul. Ao norte, há uma igreja. O primeiro esconderijo do protagonista do jogo se localiza nesse distrito, onde, inclusive, a família de Pearce parece ter vivido desde que se mudaram para Chicago. Sua irmã Nicole e os filhos dela moram em residência de condomínio fechado, enquanto Aiden se apresenta no enredo como morador de quarto de motel, no *Owl Motel*. *Parker Square* se baseia no distrito real de Chicago Near West Side. As subdivisões do distrito são: *Battery Heights*, *Piper Village*, *High Grove* e *Park Hill*.

Localizado ao norte, acima de *Parker Square*, *Pawnee* é distrito peculiar ao jogo, habitado por moradores acostumados com a vida mais simples, como atestam a presença de ambientes naturais, a comunidade de pescadores e o pequeno comércio local. Montanhas, árvores, construções de madeira, pontes e construção inacabada financiada pela iniciativa privada da *Blume* caracterizam o lugar, o qual permite ao jogador uma distância apropriada dos distritos maiores, possibilitando a apreciação de visão panorâmica do horizonte de Chicago que é representado, sobretudo, por sua malha de arranha-céus. O acesso a *Pawnee* só

⁹² Disponível em: <http://watchdogs.wikia.com/wiki/Mad_Mile>. Acesso em: 30 ago. 2016.

se dá por rodovia ou por via marítima, tendo em vista que o distrito não possui estações de trem. Por ser menor do que os demais distritos, em *Pawnee* não vemos uma grande quantidade de pedestres nas ruas, apresentando, por essa razão, um baixo índice de ocorrência de crimes e latrocínios. Apesar das estradas serem mais estreitas, as calçadas praticamente inexistem, o que não impede que algumas pessoas caminhem por ali e conversem entre si. No contexto ficcional do jogo, as sinalizações de trânsito na estrada demonstram a separação entre *Pawnee* e Chicago, o que é atestado pela realidade *off-game*: Pawnee é uma vila do Condado de Sangamon, localizada no estado americano de Illinois, do qual Chicago também faz parte. De acordo com o censo americano de 2006, a população de Pawnee era de aproximadamente 2550 pessoas⁹³. No contexto narrativo, com a decisão da *Blume* de fundar sua sede em *Pawnee*, muitos moradores locais foram contratados para o trabalho de segurança da empresa.

O capítulo seguinte perfaz a apresentação analítica da vida social da cidade na realidade sistêmica em *Watch_Dogs* no modo *singleplayer*, através das variadas observações de segunda ordem desenvolvidas em contato com o jogo em si, em seus espaços e conversações não humanas; com as declarações de jogadores em rede social a respeito das questões colocadas pelo jogo; e com as perspectivas subjetivas de alguns jogadores destacados na rede por interesses vinculados ao problema desta pesquisa. Convidamos o leitor, portanto, à realidade sociotécnica da vida social sistemicamente construída entre humanos e jogo eletrônico.

⁹³ Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pawnee_\(Illinois\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pawnee_(Illinois))>. Acesso em: 22 set. 2015.

5 CIDADES EM *SINGLEPLAYER*

*A cidade é redundante: repete-se para fixar alguma imagem na mente [...]
A memória é redundante: repete os símbolos para que a cidade comece a existir.*
— Italo Calvino

No presente capítulo, apresentaremos o conjunto das observações que compõem as chamadas cidades em *singleplayer*. Cidades, no plural, é a assunção de que cada instância envolvida no processo de funcionamento/ desdobramento da máquina jogo eletrônico constrói, como vimos no segundo capítulo, uma diferenciação, um modo de significar a partir da diferença entre sistema e entorno (LUHMANN, 2006). Esta condição posta pela teoria dos sistemas sociais nos conduz à afirmação de que não existe a comunicação de um sentido único; não há o lugar de encontro unívoco entre a intencionalidade de uma obra e a sua plena decifração em pólo oposto, mas multiplicidade de significações. O que há é realidade sistêmica constituída por observações entre desenvolvedor-jogo, jogador-jogo e jogador-jogador.

Diante disso, fica evidente que as cidades em *singleplayer* — fruídas inicialmente de forma individual entre humano e máquina — encontram-se no objeto procedural em si (jogo eletrônico *Watch_Dogs*), nas impressões compartilhadas reticularmente em ambiente *web* e na memória residual dos sujeitos jogadores (naquilo que compõe, portanto, seus sistemas psíquicos). Cada subcapítulo perfaz o esforço analítico de observar as observações produzidas nas referidas instâncias. A cidade procedural se mostra por observações das observações dos desenvolvedores humanos do jogo, estas últimas codificadas por linguagem procedural, em que o sistema do jogo se relaciona com o entorno da cidade da realidade real e suas questões. A cidade reticular respeita as especificidades do sistema das redes sociais virtuais, produzindo observações de segunda ordem provenientes das práticas de jogo dos jogadores, onde o entorno passa a ser o sistema da cidade procedural do jogo — as observações da cidade em discussão nos fóruns já são fruto de observações ulteriores, as quais discutem a vida social da metrópole maquínica. Por fim, a cidade residual obedece aos pressupostos do sistema psíquico dos jogadores, suas impressões, lembranças, pontos a destacar, produtos que são das observações de segunda ordem entre os níveis procedural e reticular.

A realidade sistêmica de *Watch_Dogs* compreende, portanto, a apreciação dos sistemas autopoieticos das cidades em *singleplayer* em suas observações/ construções da vida

social da metrópole, enquanto realidade construída em meio à complexidade e com vistas à redução dessa mesma complexidade, o que, como vimos, produz universos de complexos.

5.1 Cidade procedural⁹⁴

A instância da cidade procedural diz respeito à cidade mostrada pelo jogo em si, sem quaisquer intermediários. O acesso às observações contidas na proceduralidade do sistema não pode se dar de outra forma a não ser jogando. As observações de segunda ordem da cidade procedural são observadas pelo pesquisador na qualidade de *roamer*, ou seja, como praticante do *free roaming* pelo espaço em mundo aberto do jogo. Tais observações são subdivididas pelas categorias de "espaços" (os lugares e seus elementos na cidade) e "interlocuções" (referentes às falas e conversas públicas e/ ou privadas dos NPCs).

5.1.1 Espaços

Brandon Docks. O distrito de *Brandon Docks* possui esgotos a céu aberto, depositando-se no mar, o que demonstra o descaso da cidade para com os seus detritos. Pequeno banheiro para empregados.



Figura 2 — Intervalo na hora de trabalho reúne NPCs preocupados.

⁹⁴ Há aqui um cuidado em transmitir os dados na ordem em que são vistos pelo pesquisador quando em interação com o jogo, não optando-se pela separação entre categorias de elementos, com rubricas tais como espaços, pessoas, veículos, atos, etc., sem prejuízo para o efeito aqui desejado de uma "simulação textual do jogar". Empresas e fábricas que se repetem em várias quadras não são mencionados no texto pela razão óbvia de respeito ao leitor.

Noto o ambiente de trabalho que o distrito deseja representar. Homens conversam sobre emprego. Um dos homens diz que não teve aumento, demonstrando a insatisfação dos trabalhadores para com o mercado de trabalho, ao passo que o outro o aconselha a não largar o emprego agora em virtude da crise. Outros dois homens conversam sobre a mesma coisa, o que denota uma preocupação generalizada dos NPCs do distrito.

Os prédios abandonados no distrito industrial dizem respeito à falta de investimentos do poder público da cidade, vinculando-se à tendência de mudanças no planejamento urbano: o distrito está fora dos interesses da iniciativa privada em termos de investimento de capitais.

O lixo e os prédios fechados sugerem o abandono da cidade em relação àquele distrito. Um casal homossexual se beija atrás de um dos prédios. Há mendigos embaixo de um viaduto. Trabalhadores conversam sobre amor e sobre expectativas em falar algo para alguém. Acontece um protesto de trabalhadores contra o sistema de segurança da cidade, o ctOS, e a empresa responsável por tal serviço, a Blume. Frases de efeito são proferidas pelos NPCs:

[Homem]: Chega de espionagem. Chega de mentiras. Acordem, gente, a sua liberdade está sendo roubada.

[Mulher]: Restaurem a 4ª Emenda!

[Homem]: Nós estamos em maior número, por isso eles estão nos vigiando.

[Homem]: Cuidado com um governo que te oferece de tudo, pois vão tomar tudo pra eles!

[Mulher]: Chega de espionagem em massa! Os direitos de privacidade afetam a todos nós! Ajudem a tomar uma providência hoje, porque amanhã pode ser tarde!

[Homem]: Ninguém elegeu a Blume. Como podemos acusar uma empresa?

[Mulher]: Chega de espionagem em massa!

[Homem]: A Blume adora estatísticas. Você agora está 100% mais [...] com o ctOS.

[Mulher]: Você! Chega de assistir e comece a agir!

[Homem]: Cadê a nossa privacidade? Cadê nossos direitos?

[Homem]: Nos deixem em paz! Não ao ctOS!

[Homem]: Comprar da Blume é vender a sua privacidade. Boicotem! Protestem com seus pagamentos!

[Homem]: O governo está perseguindo a gente!

[Homem]: Cidade sob vigia não é democracia!

Espionagem, perda de liberdades, críticas ao poder público e privado em relação à política. A ideia de crise de representação política na cidade aparece claramente no protesto como um imperativo à ação dos indivíduos, os quais vivem sob vigilância administrada por

empresa privada e legitimada pelo poder público. A própria ideia de democracia é questionada em função de tal equação. Acontece o primeiro crime nessa quadra. O protesto é um evento isolado em todo o jogo, ocorrendo apenas nessa localidade de *Brandon Docks*, ou seja, na cidade há uma normatização de lugar autorizado aos NPCs para o ato de protestar, no caso a área industrial, longe dos centros econômicos e de maior visibilidade pública.



Figura 3 — NPCs em protesto em *Brandon Docks*.

Entrada da estação de trem "*Parkfield*". Subo para verificar a estação e identifico os vidros dos guichês estilhaçados, trincados, sugerindo vandalismo. A estrutura da estação de madeira, com telhas de fibrocimento, mostra-se como inferior frente às outras estações da cidade, compostas por materiais metálicos de boa qualidade.



Figura 4 — Estação de metrô "*Parkfield*" em péssimas condições.

Uma banca com pouca quantidade de revistas, feita de madeira envelhecida, faz pensar que os operários leem pouco.

O ponto turístico⁹⁵ "O Yacht Club" diz ser um ótimo lugar para visitar, especialmente para aqueles que gostam de veículos aquáticos, mas que o clube não possui orçamento para realizar corridas. Mais uma vez, nossa impressão do descaso das iniciativas público-privadas para com o distrito são fortalecidas.

Placa da "*Delfspra Gas Company*" com os dizeres: "Energia segura. Poupe seu dinheiro"⁹⁶, induzem à relação entre iniciativa ecológica e lucro financeiro. Trabalhadores conversam em duplas e grupos.

Porta metálica de estabelecimento com mensagem grafitada: "Cidade fresca de ventos poluídos"⁹⁷, crítica explícita aos gases poluentes da cidade, vindos das fábricas do distrito. Pichação "Socorro ao amor"⁹⁸ em muro de viaduto que separa *Brandon Docks* de *The Wards* significa que falta amor e valores afetivos em *Brandon Docks* — imagem da cidade enquanto deserto afetivo e espaço da solidão. Loja de armas interativa "*Ten One GUNS*". Uma mulher dentro da loja de armas fala de um homem que fumava maconha e era motorista de um ônibus de festa, no que parece constituir-se como relação absurda para a NPC. Um homem diz que não roubou nada, mas estava sendo incriminado, não tendo dinheiro para um advogado — injustiças da cidade para com os pobres e as minorias, estes associados com os trabalhadores do distrito. Grafite em parede sobre o mar mostra um navio preto rachado ao meio, transbordando tinta preta, sugerindo a poluição da água.

Embaixo de viaduto, mendigos. Em prédio, placa "Para arrendamento"⁹⁹. Em outro prédio, "Aluga-se". Muitos prédios estão nessa situação, o que aponta as contradições na vida urbana — apartamentos vazios para alugar (com proprietários ávidos por lucros) e pessoas desprovidas de teto.

"Espaço de escritório disponível"¹⁰⁰. "À venda, locação, financiamento do proprietário"¹⁰¹. Uma banca de revista na esquina. Quase não há bancas neste distrito,

⁹⁵ Chamaremos os locais da *side quest* "*City Hotspots*" apenas de "pontos turísticos" por se tratarem de localidades que contam eventos históricos e curiosidades sobre a cidade através da apresentação de textos curtos. Justo por se tratarem de informações sobre locais da cidade e estarem acessíveis ao passeio público no espaço (sem mecanismos de jogo ou competição que os liberem para o jogador, a não ser o simples apertar de um botão em dado ponto visitado no espaço), consideramos a referida *side quest* como pertencente ao âmbito já sugerido de *no quest*, próprio à prática de *free roaming*.

⁹⁶ Livre tradução: "Safe energy. Save your money."

⁹⁷ Livre tradução: "Fresh windy city smog".

⁹⁸ Livre tradução: "SOS Love".

⁹⁹ Livre tradução: "For lease".

¹⁰⁰ Livre tradução: "Office space available".

enquanto que nos comerciais as vemos por todas as partes. Terreno com materiais como canos, contêineres, descaso para com os terrenos baldios, repletos que estão de lixo e materiais de descarte.

Farmácia "*Pharmingtons*" aberta à interação. O ponto turístico "Ponte Cermak" apresenta uma ponte nomeada em homenagem a um prefeito de Chicago e que conecta o subúrbio ao centro. Diz ainda que se trata de um local de prática constante de suicídios — a cidade como deserto emocional, lugar de suicídio — e que uma organização decidiu monitorar o lugar entregando flores para os suspeitos de quererem se jogar dali, afirmando-se a iniciativa na diminuição dos índices suicidógenos. A observação que se dá aqui remete para o fenômeno do suicídio como sendo de simples resolução.

A segunda e última estação de trem de *Brandon Docks*, "*Rhodes*". Do lado da entrada, uma banca de revista. Subo à estação e mais uma vez o mesmo estado foi encontrado no guichê: vidros estourados, quebrados, danificados. Um homem com farda de segurança se exercita em um banco, como se o profissional da segurança não fizesse tanto sentido naquele distrito, desfrutando de tempo livre na ocasião do trabalho. Parada de ônibus com apenas um NPC. O ônibus não passa na cidade, o que nos remete à deficiência do transporte público como aspecto heterorreferencial negativo do processo de urbanização (MAGNANI, 2002), o que também é extensivo à poluição presente no distrito.

Do lado da pista, em frente a um grande grafite de uma mulher negra com biquíni verde e roxo, um grupo de quatro pessoas se diverte. São dois negros e duas mulheres brancas. Um dos negros está com calça preta e blusão e faz som de *beat box*, batidas ritmadas com a boca. O grupo dança com esse som, acompanhando o ritmo. Quando ele para, o grupo bate palmas. E tudo recomeça. Ao voltar ao mesmo local durante o período da noite, encontro dois homens negros, um deles com blusão vermelho cantando *hip hop*. Os dois homens estão de novo pela manhã no mesmo local. A música agora fala da superioridade do cantor como indivíduo. No espaço do grafite, a sociabilidade através da música urbana realiza a existência na cidade (CARLOS, 2007) — lugar dos negros e da cultura negra.

¹⁰¹ Livre tradução: "*For sale, lease, owner financing*".



Figura 5 — A música promove sociabilidade entre grupo de NPCs.

Placas quebradas de outra loja "*Food & Liquor*" — aliás, estes são estabelecimentos comuns nos Estados Unidos, inclusive com o mesmo nome —, mais uma vez apontando para vandalismo no espaço público. Se correlacionarmos os tipos sociais presentes às ruas de *Brandon Docks* entenderemos que os responsáveis por tais atos de vandalismo só podem ser ou mendigos, ou negros artistas de rua, ou trabalhadores (sendo estes últimos os menos cotados para a ação, tendo em vista o caráter ocupacional de sua função no sistema). Dada a predominância de pobres e assalariados em *Brandon Docks*, constrói-se a figura do delinquente na organização do mundo em busca de proteção (BAUMAN, 2009). Grande *outdoor* "Todo dia! Horas felizes em Brewsed Up"¹⁰² reproduz a ideia de felicidade vinculada ao consumo e ao espaço privado na cidade, traduzindo hierarquia dos espaços; lugar do consumo como lugar da felicidade. "*Brewsed Up*", um bar com aparência de *pub*, decorado em estilo alternativo — caveira na entrada, carcaça de moto na parede, tendo várias placas de veículos penduradas ao redor da moto. Emblema da Route 66¹⁰³. Blocos de concreto e linhas de madeira empilhados próximos a um córrego. Grande *outdoor* incentivando ao voto: "Levante-se e seja contado. Vote para prefeito. Venha conhecer seus candidatos"¹⁰⁴. Como nos Estados Unidos o voto não é obrigatório, a faixa incita ao exercício do voto para prefeito, marcando a presença da política na cidade procedural.

¹⁰² Livre tradução: "Everyday! Happy hours at Brewsed Up".

¹⁰³ A Rota 66 era rodovia dos Estados Unidos que se estendia de Chicago a Los Angeles, com parada final na cidade de Santa Mônica. Nas décadas de 50 e 60, a Rota 66 ficou conhecida pela presença de jovens motoqueiros que pilotavam motos Harley Davidson em direção às praias e à cultura liberal da Califórnia. Cf. <https://pt.wikipedia.org/wiki/U.S._Route_66>.

¹⁰⁴ Livre tradução: "Stand and be counted. Vote for mayor. Come meet your candidates".

Canal de esgoto para o mar. "Estaleiros de Windy City": a entrada do local apresenta o nome "*Illinois Port Authority*". Segundo o texto do lugar, milhares de contêineres passam por ali por séculos e ações criminosas parecem estar acontecendo com mais frequência. Explicita-se a afirmação da evolução da violência, já que o crime passou a ser mais frequente agora, depois de muito tempo — temos a cidade enquanto lugar da criminalidade.

Um imóvel abandonado, com madeiras nas portas e anúncio: "*For sale in Englewood Realty, Inc.*". Significa que o local está à venda em Englewood, que, como vimos, é um dos bairros mais violentos da Chicago do sistema da sociedade.

Local de jogo público de xadrez. Homem negro segura placa indicativa do café "*Brewed Delight*" — quase sempre é um negro quem faz a publicidade, estereótipo do pobre sem qualificação para o mercado de trabalho.

Mad Mile. O distrito já difere de *Brandon Docks*, com um número bem maior de pedestres nas calçadas. Um mendigo negro, sentado no chão da calçada, apresenta uma placa de papelão com os dizeres: "Com fome. Preciso de ajuda. Deus abençoe a todos"¹⁰⁵. Mais à frente dele, há um grupo de três NPCs que assistem um outro NPC tocar violão. Como vimos, tanto Benjamin (1987b) quanto Bauman (2009) ressaltam a figura dos indesejáveis, apesar de que na cidade procedural verificamos a não proibição dos mendigos em espaços públicos. Já os ambulantes foram banidos da cibercidade.



Figura 6 — Mendigo negro pede ajuda nas calçadas de *Mad Mile*.

Algumas vias apenas para pedestres, destinadas à caminhada. Sirenes cruzam o ar — é uma ambulância, que sai batendo em vários carros e vai embora — representando mais a

¹⁰⁵ Livre tradução: "*Hungry. Need help. God bless all*".

ameaça do que o auxílio à população enferma. A calçada por onde ando está relativamente conservada — algumas folhas de árvore caídas pelo chão. Há aqui um trecho de mato, de capim, com uma espécie de praça. Muitos NPCs passam pela rua, de forma que os estímulos que a rua nos traz são muitos, o que nos remete às impressões simmelianas da metrópole moderna. Uma NPC mulher esbarra em mim sem querer e diz: "Vai com calma". Outra passa e espirra. Os NPCs passam de forma indiferente. Andam pela cidade; alguns olham pra mim, outros, não. Passam de certa forma apressados — expressam o caráter *blasé* (SIMMEL, 2005). O tempo começa a mudar. Percebo algumas nuvens no céu.

Na tela, um crime é detectado pelo sistema. A violência começa a aparecer com mais frequência na cidade procedural. Mesmo assim, os NPCs não param de passar por essas vias, o que demonstra a completa inversão dos pressupostos heterorreferenciais de Jacobs (2003) de que a segurança depende dos olhos dos indivíduos voltados para as ruas: a grande quantidade de NPCs não inibe o crime a céu aberto na cidade procedural, mas, ao mesmo tempo, o crime não inibe a presença dos NPCs nas ruas.

Um homem de repente pára, se abaixa e dá um nó nos cadarços. Primeiro, o comportamento dos NPCs é sempre muito similar — poucos deles passam andando devagar, apressados que estão no fluxo do dromos (VIRILIO, 1993) citadino. A maioria das NPCs mulheres do distrito vestem saia ou roupa de executiva ou então calça jeans, demarcando qualquer função profissional.

Espécie de ancoradouro — ando por ele e vejo um NPC homem sentado, sozinho. Segura um *tablet*; de repente, levanta-se e cai, assustado. Eu o deixo lá. Ele não diz palavra. Como afirma Paula (2006), esse evento nos remete ao fato de que um lugar é inesgotável, podendo sempre produzir situações inusitadas nas várias vezes em que o visitarmos, numa encenação do inesperado, do fortuito no ambiente urbano.

Mais à frente, à margem de uma calçadinha de passeio, vejo um homem que se assusta, leva a mão à boca e olha pro céu; uma mulher quase tropeça, mas todos passam sem se falar, sem se olhar. Muitos deles passam olhando pro celular, o que demonstra claramente a ideia da metrópole comunicacional (CANEVACCI, 2004) e das paisagens pós-urbanas (DI FELICE, 2009) desnudadas através da permeabilidade entre as mídias e o espaço físico das cidades.

Se bato em alguém há *scripts* de falas automáticas, tais como: "Oops, desculpe"; "Nossa!"; "Dá licença"; "Nossa, babaca!"; "Ah, desculpe, perdão"; "Olhe por onde anda. Cuidado", entre outros exemplos de esbarrões: a urbanidade é observada enquanto fonte de agressão e desagrado para com o contato. Nunca há reação de agressão física contra o avatar,

apenas descontentamento, raiva e frases como as descritas acima, o que identificaremos mais à frente na conversação de um NPC como sendo uma função implícita à programação da cidade: ninguém reage a nada na cidade procedural e isso se dá em razão do medo — excetuando-se a função desempenhada pelos NPCs de ligar para a central de polícia caso o jogador exceda na violência contra civis.

O sol vai se pondo aos poucos entre dois prédios, dando a ver o elemento da natureza na cidade. De repente começa a chover. Chovendo, os NPCs continuam se comportando da mesma maneira. Quando torno a olhar para o lado à calçada, todos os passantes já estão com guarda-chuvas. Os NPCs caminham mais depressa por conta da chuva, alguns com capas. Ao longe vejo uma série de edifícios, alguns arranha-céus já com suas janelas acesas de noite — uma grande cidade possui muitas coisas do que outras grandes cidades possuem, a exemplo de arranha-céus.

Num dos trechos da praça vejo uma mesinha com dois bancos de madeira, tudo muito molhado. Há uma construção, uma pequena casa. As portas todas fechadas. Uma das portas tem uma placa "*Women*", com duas imagens de mulher, sendo uma em pé e uma em cadeira de rodas, ressaltando a ideia de inclusão às pessoas com necessidades especiais. Do outro lado, uma porta com o nome "*Men*". Alguns recipientes de lixo reciclável.

Presencio uma briga na via — são eventos considerados como crime pelo sistema, ofertados como *side quest* para o jogador, o que não se confunde com o que acabamos de mencionar acerca da função de não reação dos civis na cidade. De repente um homem quebra uma garrafa de vidro na cabeça de outro, que fica ao chão como se tivesse morrido. O homem vai embora correndo — a violência se dá como parte da vida na cidade.

Um casal espera a chuva passar, abraçados, segurando um guarda-chuva. Escuto forte barulho de trovão e relâmpago. Há uma placa na calçada: "Não estacionar em momento algum"¹⁰⁶. Como vimos, estacionar na Chicago da sociedade pode ser uma ação arriscada, mas o aviso está para a cidade procedural apenas como heterorreferência, não funcionando de fato na realidade sistêmica do jogo. Um latrocínio. Lixos pelo chão (papéis, garrafas). Uma mulher diz que tentou ligar pro filho na noite anterior e não fazia ideia de onde ele estava — um exemplo das relações familiares de distância, individualismo e medo na cidade.

Restaurante. A entrada do restaurante tem uma decoração com tendas vermelhas bem vivas e placas que o jogador encontrará por todo o distrito, de um negro tocando guitarra com os dizeres "*Jazz Music Festival*", publicidade de algum *show* de *jazz* local, outra referência

¹⁰⁶ Livre tradução: "*No parking anytime*".

explícita à riqueza cultural da cidade, no caso, ao gênero musical do *jazz*. Lanchas passam pelo rio. O restaurante se prolonga para dentro do rio, mas o lugar parece bem inóspito, sujo, como se não houvesse muita movimentação por aqui, e, como vimos, lugares monótonos falam em favor do esvaziamento humano (JACOBS, 2003).

Há outro grupo de quatro NPCs, sendo três homens e uma mulher. Um deles diz que o meu hálito é horrível. De repente, quando percebem a minha presença, alguém diz "ops", outro fala "o que você quer?" e um terceiro dá um grito. Eles se assustam e vão embora, expressão clara do que Bauman (2009) chama de mixofobia, a repulsão ao contato próximo, bem como a exclusão do estrangeiro.

"Olha só quem saiu do esgoto", diz um NPC, e em seguida um crime acontece. Um homem branco fica alvejado ao chão e o criminoso sai correndo, ação reproduzida por todos os NPCs próximos ao local do crime, que levantam muito assustados e se evadem dali. Volto para o restaurante — ao redor, mais algumas mesas, agora todas vazias depois do incidente. Há um ou outro NPC sozinho, sentado. Os crimes se repetem indiscriminadamente e dão a ver a imagem de Chicago como cidade do crime.

Primeiro andar: vista do rio Chicago. Movimentação da pista, carros passando, táxis, carros o tempo inteiro. Muitos prédios. Um guindaste muito alto dá a ideia de construção em andamento.

Grande telão onde são transmitidas publicidades de produtos e serviços da cidade procedural sobre: café; empresa Blume; sistema ctOS, mostrando toda a interligação do sistema de segurança dentro da cidade; *slogan* da Blume: "Resposta rápida. Dedicado a proteger você e sua família."¹⁰⁷, propaganda institucional sobre a eficácia do ctOS, enaltecendo a tecnologia das empresas de vigilância como mantenedora da segurança nas ruas; publicidade de carro; outra propaganda de carro traz os atributos de elegância e tecnologia; "Sabemos como cuidar: *Pharmingtons*"¹⁰⁸; Lanchonete "*Quink's*" com as promoções do dia de hambúrguer com batata frita e refrigerante, a comida *fast food* como própria à realidade urbana; repetem-se as publicidades. Ao lado, *outdoor* de carro. Outra propaganda no letreiro visual de uma *pick-up* subindo uma montanha. O carro é destacado frequentemente nas imagens da cidade.

Carros se envolvem em batida após freada brusca. A motorista de um dos carros diz: "Precisa disso?". A batida ocorre próximo a uma placa de parada obrigatória, demonstrando o desrespeito dos NPCs motoristas às leis de trânsito. Carros parados e buzina incessante.

¹⁰⁷ Livre tradução: "Fast response. Dedicated to protect you and your family."

¹⁰⁸ Livre tradução: "We know how to care, Pharmingtons."

Alguém na rua diz "babaca!" em relação à batida. Os carros permanecem parados. Ninguém os retira dali. Outros carros buzina forte atrás deles. Barulhos de carros pelo ambiente — a cidade é agregado de carros, buzinas e muita poluição sonora.

Em banca, revistas de moda, com rostos de mulheres nas capas, além de revistas sobre tecnologia.

O ponto turístico "Parque Hanson" faz menção às gangues "*Chicago South Club*" e "*Chicago Outfit*". Esse parque teria sido palco de embate entre os grupos criminosos. Bancos, árvores ao lado dos bancos. Um homem grita: "Ah não! Ei, aquele cara! Ele roubou a minha carteira!". Grupo de 3 homens numa mesinha perto de praça. Do outro lado, outro banquinho circular. Homem se exercita, inclinado sobre banco, fazendo ressaltar a característica da cidade saudável, voltada para o desenvolvimento e a manutenção da saúde das pessoas.

Viaduto com mato, plantas, árvores, grafites e ocupação de mendigos nos mostra a cidade desigual, da pobreza. Embaixo do viaduto alguns objetos como gás de cozinha, um cone de trânsito, dois barris, uma caixa de papelão aberta com lençol, dois colchões, muito lixo, uma privada jogada ao chão; mais um colchonete, botijão de gás, pneus, sugere local de *moradia*. Um dos mendigos faz barulhos estranhos, como se estivesse passando mal, ou bêbado. De repente se senta e coloca a mão no nariz. Carrinho de compras jogado no local e em cada viga de concreto pichações diversas, como três peixes escorrendo tinta preta, mais uma vez sugerindo a poluição. Assinaturas como "Pedro" e "Bandito". Grafites de protesto contra o ctOS. Homem próximo de um tonel com fogo bebe uma cerveja.



Figura 7 — NPC sem-teto descansa embaixo de viaduto.

Distante dali, um homem faz embaixadinhas com bola de futebol. A bola vai à frente, ele pega de volta e continua sua brincadeira sem companhia — mais uma vez enfatizando a expressão da vida solitária na cidade. Homem poda uma parede pública da prefeitura. Pequena praça ao lado.

Mais uma vez as sirenes cruzam, ensurdecedoras, o viaduto. O fato da repetição das sirenes e dos carros de bombeiro é programação constante à cidade procedural, no que observamos uma ênfase no aspecto de emergência, de crise, e na afirmação de um dos melhores serviços de corpo de bombeiros do mundo, em função do Grande Incêndio.

NPCs posam como turistas para fotos, olhando para os lugares e enquadrando as paisagens em suas câmeras. Canteiro de obras com cones ao redor. A cidade parece estar em constante construção. Ando de moto por cima da calçada e uma mulher fala: "Nós temos ruas por um motivo", criticando a minha ação imprudente como intolerável àquele local, repreensão das coações do sistema enquanto normas a serem seguidas.

"Desfecho do Massacre de São Valentino" é ponto turístico que menciona a ocasião em que vários membros de gangue foram ali metralhados. Já o local "O Massacre do Dia de São Valentino" explica que George "Bugs" Moran decidiu fazer de sua garagem a sede da sua gangue, a North Side Gang. Al Capone, rival de Moran, teria articulado para que gângsteres disfarçados de policiais entrassem na garagem e metralhassem o grupo rival com mais de 100 balas.

Atravesso uma grande avenida. Carros param e ficam buzinando. O sinal está verde, mas mesmo assim os carros param para que os NPCs atravessem, demonstrando, desta vez, o respeito por parte dos NPCs motoristas aos pedestres do sistema. Inclusive, parar a qualquer momento no meio da rua faz com que automaticamente todo carro também pare diante do avatar. Ou seja, os motoristas daqui respeitam mais aos pedestres do que aos próprios motoristas.

Intervenção com cartaz na parede de prédio mostra mensagem de erro fatal de computadores — crítica à vida social circunscrita aos sistemas informáticos, estes passíveis de falha. Briga entre homem e mulher. Ela parece confessar que havia dormido com outro homem e eles discutem. Ele dá um tapa na mulher, ela cai ao chão, fica enfurecida e sai dali. Ele pede desculpas para o vazio. As brigas entre casais são eventos comuns nas calçadas de *Watch_Dogs*, em que sempre uma mulher é agredida por um homem, o que demonstra o grave problema da violência de gênero contra a mulher e o feminicídio na metrópole. Já nas conversas privadas dos NPCs hackeáveis por celular, parece que o tema da promiscuidade aparece mais quando são as mulheres a falar.

Andando de moto a impressão que dá é a de que as ruas e calçadas ficam menos movimentadas por pedestres quando estou no comando de um veículo. Pelas vias das calçadas é possível ver NPCs, mas não é a mesma quantidade vista ao assumir a função de pedestre. Ao descer da moto, multidão. A jogabilidade incorpora por sua programação a lógica sócio-urbana da arquitetura de 60 km/h (GEHL, 2013), na qual o motorista não consegue perceber os detalhes do que ocorre na escala de velocidade dos pedestres, de 5 km/h.

Chego a um sinal e um homem oferece panfletos, mas ninguém aceita. NPCs passam e não dão atenção. Indiferentes, nem olham pra ele e nem pegam o panfleto — denotam a distância em relação aos outros. Parada de ônibus, bancos, espaço de jardim, orelhão; uma árvore cercada, parquímetros.

Novo pedinte clama por ajuda e segura uma placa. Seu *script* de falas compreende as frases: "Ei, pode me ajudar?"; "Ah, isso pode trazer o frio"; "Alivie os seus pecados: é isso que Deus gostaria que fizesse"; "Por que está todo mundo reclamando? Não está tão frio assim"; "Cara, qual é a melhor ação? A do-ação. Isso mesmo, entendeu?"; "O tempo está bom hoje"; "Quer se sentir bem consigo mesmo? Que tal uma doação?", invocando a moral religiosa como razão para a ajuda — ressaltamos que o recurso à doação de valores ou objetos não é disponível ao jogador enquanto mecanismo de ação em relação a qualquer NPC do jogo. Um homem passa e cospe perto do pedinte. Uma mulher classificada como portadora de leucemia faz uma doação, o que demonstra a empatia social a partir daqueles que se encontram em situações difíceis. Depois de um tempo, NPCs novamente indiferentes. Ninguém mais chega para doar dinheiro, em indiferença ao sofrimento alheio.

Café "*Kofee Cofi*", não aberto à interação. Prédio com placa: "Seja um comprador de habitação"¹⁰⁹ — restringe o direito à habitação àqueles que podem pagar por ela, enquanto propriedade privada. Mais à frente um estacionamento. Do lado direito, um lance de escadas e um restaurante "*Molar's Grill*". Dois caixas eletrônicos. NPCs sentados em degraus de escadaria onde ocorreu um crime há pouco tempo — o corpo já não está mais lá, o que indica evento naturalizado, do qual as pessoas esquecem muito rapidamente. Mais um crime. Homem atira e sai correndo. Os crimes são sempre praticados por homens.

Em um estacionamento, duas guaritas desocupadas — desemprego? Dois homens conversam. Um deles diz que tem uma bicicleta e acha ótimo pedalar. No entanto, não há bicicletas disponíveis no jogo, nem para o avatar e nem para os NPCs. Metrô de superfície com trens passando a todo momento. Salto de cima do local e morro. Retorno.

¹⁰⁹ Livre tradução: "*Be a home buyer*".

Duas entradas para a estação "Noakes". Subo dois lances de escadas. Vejo um mapa com o trajeto das linhas azul e vermelha. Carros passam ao longe pelo viaduto. É noite, há cerca de 5 assentos na estação e nenhum NPC no local. Inclusive, o trem chega à estação, para e ninguém desce do veículo. Esse fato se repete em todas as ocasiões: ninguém entra e ninguém sai dos trens, exceto o avatar. As bilheterias estão sempre fechadas, sem funcionários. O fato de ninguém descer do trem possui significações negativas, tais como: "ninguém chega a lugar nenhum através dos trens de Chicago" ou "os NPCs não se sentem seguros em descer nas estações da cidade". Já o fato de ninguém subir pode denotar a ideia de que nunca passa a linha desejada ou o temor em tomar o coletivo.

Nas bancas de revistas é possível comprar apenas "bebida energética" a \$4. As revistas em si não são passíveis de compra. Ao demorar, o vendedor pergunta se está tudo bem. O avatar meche no celular, bebe; o vendedor fala "até logo" e o avatar sai indiferente.

Pequeno descampado, calçadas ao redor, com ranhuras e defeitos. Pequena área gramada, com uma árvore; duas mesas com bancos de ferro. Um homem está sentado sozinho e outro homem marca um jornal com caneta, também sozinho em outra mesa. A pista faz margem com um viaduto e possui várias placas de "homens trabalhando". 2 prédios grandes. Um lavador de janelas limpa a vidraça de hotel. Os dois prédios são interligados por duas passarelas internas. Fonte de água rasa, uma bandeira dos EUA hasteada e vários pinheiros.

Praia. Três NPCs vestidos com roupas de executivo posam para fotos na areia da praia e depois olham a foto no celular. Um homem faz exercícios. Um grupo de 3 NPCs se diverte com violão e bebidas na areia, apresentando o lazer na cidade. Lixo na areia. Um homem joga bola sozinho. Grandes tendas. Barracas de salva-vidas, mas nenhum bombeiro no local e nenhum banhista ao mar — aliás, ninguém toma banho, nunca, nas praias da cidade procedural. Píer com farol no fim do caminho.

Mais 2 prédios. Loja de eletrônicos. Na calçada, uma placa indica o limite de velocidade: "35 km". Um imenso *banner* no alto de um prédio diz: "*Gorman Heights*. Cidade dos ventos. Apenas 10 unidades disponíveis"¹¹⁰. Na ponta da esquina, uma escultura de ferro. Ao redor, várias publicidades. Presencio um acidente: uma mulher bate atrás da van da emissora de televisão autorreferencial, a "WKZTV". O homem diz que vai chegar atrasado. A mulher diz que não vai pagar por isso, ambos pensando em si, nos seus próprios afazeres e interesses. Como é sabido através das leis de trânsito, quase sempre é atribuída a culpa de um

¹¹⁰ Livre tradução: "*Gorman Heights*. Windy City. Only 10 units available."

sinistro a quem bate atrás de qualquer veículo, demonstrando eximir-se a causadora do acidente de arcar com as consequências.



Figura 8 — Desacordo e contenda entre NPCs envolvidos em acidente.

Mais grupos fazem fotos. A calçada possui três objetos, esculturas geométricas quadradas de cores azul, amarelo e vermelho. O maior prédio da quadra é um grande estacionamento. Escuto uma batucada e encontro, mais à frente, dois homens assistindo um artista de rua negro batendo em baldes plásticos.



Figura 9 — NPC artista de rua improvisa percussão com baldes.

Dentro do estacionamento apenas carros. São 6 andares só de estacionamento. O prédio da mesma quadra possui uma praça de alimentação no térreo. É um pequeno *shopping*,

com as lojas: "*Department Store*", "*Ladies Cosmetics*", "*Gym Center*" e "*Spotted Kiwi*". Um zelador cuida de um canteiro de plantas e um limpador limpa uma janela. É noite e há bom fluxo de NPCs nesta área. Encontro um artista de rua se fazendo de estátua humana.



Figura 10 — NPC performatiza uma estátua humana.

Há três blocos de terreno na quadra, com gramado. Num dos blocos, monumento, com vários degraus. Ponto turístico "*Sheridan Wave Club*", clube de propriedade de George Moran e Julian "*Potatoes*" Kaufman, fechado pela polícia, que teria ficado com 10% dos lucros do lugar, de acordo com as informações — observações de corrupção na polícia.

Prédio com grande *hall* externo, praça de alimentação. Vários NPCs conversam sentados. Muitas mesas nas passarelas. Ponto turístico conta que os cirurgiões plásticos Harold Cassidy e Wihelm Loeser moravam no "*Commonwealth Hotel*", lugar em que realizaram plásticas no gângster John Dillinger.

Calçadão. Mesas. Artista de rua toca violão para dois NPCs na área aberta. Subindo escadas, encontro um músico de rua tocando sax. Ninguém o assiste. Há três prédios na quadra. Várias peças de ferro, em formas irregulares, formam um túnel aberto, com um canteiro de flores central, ladeado por calçadas.

Dois edifícios e entre eles, um calçadão com listas azuis pintadas no chão. Acesso à estação "*Taylor*". Joalheria "*Diamond Chic*". Nas bordas do prédio, bancos com NPCs sentados conversando.

Outdoor humano, negro, segura cartaz da rede de cafés "*Brewed Delight Coffee*", em frente a uma filial aberta à interação. Do lado de fora do café, mesas vazias e um cardápio na

parede. Dentro, NPCs conversam nas mesas e no balcão. Tento comprar algo. Meu avatar pergunta ao vendedor: "Como vão as coisas?". Ele diz: "O quê?". Café é a única opção disponível para compra. Nas prateleiras, "*gifts*", "*teas*", "*jams & preserves*". NPC chama para jogo de xadrez. Fora, novamente, outro *outdoor* humano, também negro, segura uma placa em forma de seta, dança e faz malabarismos com a placa, também da cafeteria.



Figura 11 — Publicidade de cafeteria feita por NPC *outdoor* humano negro.

Outro artista de rua toca sax — os artistas de rua despontam como outra marca da cidade, a maioria negros. Fonte, máquinas de revistas, recipientes de lixo reciclável com a mensagem: "Mantenha sua cidade limpa. Faça a diferença"¹¹¹. No entanto, como bem vimos até aqui, a cidade procedural apresenta muito lixo em inúmeras localidades, sendo uma de suas características mais marcantes. Homem e mulher com mapa olham para os lugares, parecendo turistas.

Estacionamento de quatro andares. Dentro do estacionamento, mensagem pichada em azul: "*I was here*" (em livre tradução: eu estive aqui), apontando para uma vaga vazia. Ainda no estacionamento, outras mensagens: "*Hasta la victoria*", "*Love*", "*Twins*", "*Wicked*", "*SOS*", "*FB2*", "*Viper*", "*mtl*". As mensagens possivelmente se referem a assinaturas dos *game designers*. "*Hasta la victoria siempre*" era o lema usado pelo guerrilheiro Che Guevara, o que indica manifestação de protesto dos cidadãos. Muitas das paredes estão pintadas para apagar as pichações, o que se vê apenas nos distritos comerciais: a função administrativa é a de suprimir grafites e pichações como usos não autorizados do espaço público.

¹¹¹ Livre tradução: "*Keep your city clean. Make the difference.*".

Quatro prédios. Um deles é a concessionária "*H. Riggio Prestige Motors*", aberto à interação. Há aqui carros à mostra, como o fictício "*Papavero*".

Mais um artista de rua, agora um trompetista. Na calçada, cavalinho para crianças. No térreo do último prédio, restaurante "*Long Nile. Ethiopian cuisine*" revela a diversidade cultural da cidade e deixa entrever quadros em seu interior que lembram indígenas junto a uma barraca, um homem em cima de um cavalo e uma reunião, como de formandos. Os *plinths* não parecem tão atrativos, em função de imagens internas às vitrines com baixa resolução gráfica.

Noticiários constantes sobre mortes atribuídas a gangues. Publicidades do ctOS grafitadas em protesto. Outro arranha-céu. Farmácia "*Pharmingtons*", aberta à interação. No interior, prateleiras de objetos com nomes de "*hair styling*", "*cosmetics*", "*health*", "*beauty products*", "*dental care*", "*eye care*".

Praça triangular, com fonte central circular e estátua de dois peixes, bancos e árvores. Apenas uma pessoa no local. As praças são bem diversificadas na cidade. "Saga Theater", local próximo de onde John Dillinger foi baleado. De acordo com o ponto turístico, Dillinger foi atingido no pescoço e olho e morreu num beco, ocasião em que caçadores de *souvenirs* teriam esfregado roupas no sangue do gangster — o gangsterismo como produto típico da cidade.

Vão parecido com uma praça; passarela central com túnel aberto de ferro. Novamente, em frente à passarela, o homem estátua. Uma mulher bate foto e deposita uma moeda. O homem agradece em reverência. Começa a chover e uma mulher diz ter deixado "a porra do guarda-chuva no trem", afirmando ainda que "ama a chuva quando não está embaixo dela" — insatisfação e *stress* relativos a fatores fortuitos do cotidiano. Todos andam mais depressa com a chuva. "Uma chuvinha não mata ninguém", fala um homem, no que notamos a ênfase do programa no clima como tema de sociabilidade. O prédio da quadra parece ser o arranha-céu mais alto desse distrito. Pracinha de alimentação. Ao fazer *check-in* em mais um ponto turístico, surge a seguinte mensagem do sistema: "Insígnia desbloqueada! Conhecendo a cidade. Você fez *check-in* em dez lugares diferentes. Continue explorando". Trata-se do "John Hancock Center", apelidado de "*Big John*", um dos prédios mais altos do mundo, dotado de piscina coberta no 44º andar que é considerada a mais alta da América. Outro edifício, filial da emissora WKZTV no térreo. Na calçada, acesso à estação "*Olivia*".

Mais um homicídio. Blocos residenciais fechados. Poucas pessoas nas calçadas. É noite e um zelador corta a grama. Várias árvores. Alguns dos prédios estão tomados por mato.

Monumento central em formas geométricas, plantas, bancos de sentar, duas árvores, quase uma praça. Ninguém está ali.

4 blocos de prédios comerciais. Ao lado, loja de armas "*Quid Pro Co Guns*"; na calçada um homem faz foto de mulher. Na lateral da loja, grafite de gesto obsceno. Armas e mochilas à venda. Publicidade fala sobre aplicativo de vacinas. Pode-se comprar espingardas (ATSG-12, cartuchos, D12, SG-90, SGR-12, M1014), lançadores de granadas (G106, blas, GL-94), pistolas (P-9mm, Px4, 1911, 1911 Op. Esp., R-33, D50, M8-M, munição), rifles de assalto (OCP-11, 416, 417, AK-47, Goblin, ACR), rifles de precisão (Sr-25, SVD, AC-AR, M107), SMGs (SMG-11, MP-9mm, R-2000, MP5, SMG-11 Op. Esp., Vector-45ACP). No estacionamento, sacolas de lixo, cartazes de pessoas desaparecidas e outros. Pessoas nas varandas de apartamentos, à noite, conversam ao celular.

Entre dois prédios, um amplo calçadão com mesas e cadeiras. Castelinho no centro da quadra, cercado por canteiros com plantas, árvores, bancos e uma fonte, quase como uma praça. É o "Water Tower", construído em 1869 e uma das poucas construções não afetadas pelo famoso incêndio de Chicago em 1871, da mesma forma como vimos nas informações sobre a cidade da realidade real.

Margem com o rio. Fonte com bancos ao redor. Vários NPCs sentados. Homem passa lendo um livro. Área com prédios residenciais e muito verde às margens do rio. Casal faz fotos. Há um monumento em forma de âncora. Táxis marítimos parados.

"*Chicago Garage*" com grafites de um homem levando a cabeça dentro de um carrinho de compras, numa crítica explícita ao consumismo das grandes cidades. Cartazes com o nome "*Dot*", o rosto de um homem e a data "10-11-2005". Edifício residencial, faz margem com o rio. Cartaz do prefeito Donovan Rushmore com cara de porco demonstra a insatisfação da população para com o poder público local. Margem com ponte que dá acesso ao distrito "*O Loop*" e com um viaduto. Esse viaduto, já em área mais urbanizada, não apresenta mendigos. Em uma das plataformas/ calçadas da quadra, um grande *outdoor* do carro fictício "*Amargosa Turbo*". O automóvel ocupa o espaço através da imagem, não o humano.

Fonte d'água. Homem negro mata outro homem na quadra. Entrada da estação "*Ryborn*". Estêncil em parede com a palavra "*Cancel*" e imagem de algema que lembra alianças de casamento, critica o enlace como sendo prática correlata à prisão, devendo por isso ser cancelado, o que reflete a heterorreferencialidade aos altos índices de divórcio da Chicago da sociedade. Há ainda grafites de humanos com câmeras no lugar dos olhos no

muro da calçada, sugerindo reflexão sobre o pós-humano, a imbricação entre as tecnologias e as capacidades perceptivas do humano.



Figuras 12 e 13 — Artes urbanas criticam o casamento e a simbiose homem-máquina.

Loja mostra camisetas e bolsas na vitrine. Duas grandes torres de estacionamento. Entrada para estação "Deavers". Galeria de arte. É manhã. Muitos NPCs nas calçadas. Um homem cata lixo numa lixeira. A pobreza é vez em quando ressaltada a olhos nus na cidade. Entro num carro e escuto sobre Chicago ter ganho o prêmio de cidade mais avançada dos Estados Unidos, contradição notável em função do mendigo que acabo de ver.

Vários casais heterossexuais se beijam por aqui, mas nunca vejo observações da homoafetividade no espaço público. Um estacionamento leva para um plano em descida. Dois carros. Entro em um deles e a rádio fala sobre turistas.

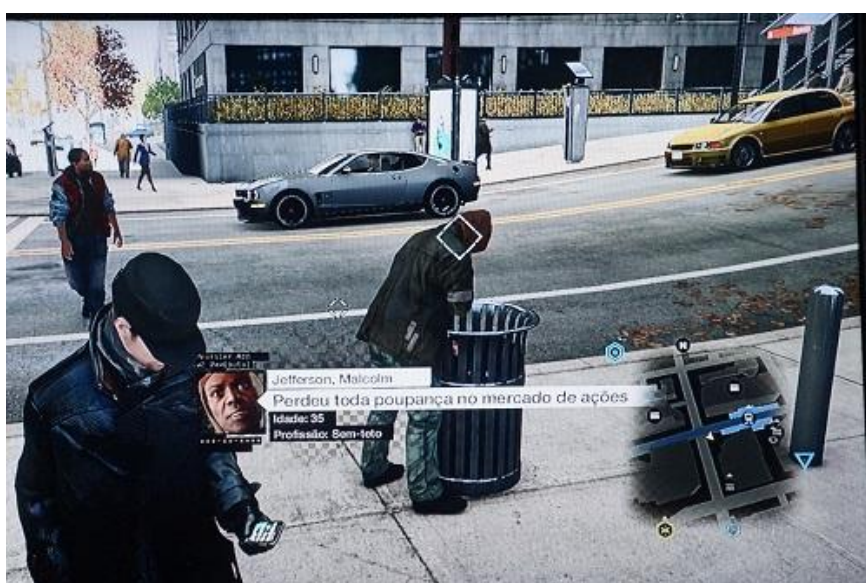


Figura 14 — NPC mendigo cata lixo em lixeira da calçada.

Na margem do rio, um casal faz fotos. Escuto anúncio de um celular 4K com recurso 3D — a mercadoria toma os espaços comunicativos da cidade. Pequena placa na calçada, com os dizeres: "Compaixão, sabedoria, ação"¹¹².

Pequena quadra com praça. Por debaixo, fazendo margem com o rio, há um café com interação. Trazer cafés e bares às calçadas é uma preocupação dos proceduralistas para com o desenvolvimento da atitude *roamer* nos jogadores, tal como o fazem os urbanistas defensores da escala humana na cidade (WERF; ZWEERINK; TEEFFELEN, 2015). No café, NPCs jogadores de xadrez. Pego um café. O vendedor me diz que o café é calmante, inversamente à natureza estimulante da bebida. O edifício maior da quadra é um hotel. É possível entrar e andar pelo saguão principal. Esse prédio é o "Triomphe Tower", nomeado em homenagem a um magnata. Destaque para o texto do ponto turístico: "[...] um edifício residencial e hotel de elite, construído pelos ricos para os ricos e é conhecida por sua luxuosa elegância e preços caríssimos. Se você tiver o dinheiro para isso, recomendamos que passe uma noite da 'Bau-Tau', seu rico filho da mãe.", demarcando-se por distinção a cidade dos ricos, ou seja, o lugar da cidade que é próprio às elites.

Em túnel, logo abaixo do hotel, o ponto "The sands", lugar que abrigava, de acordo com o texto, uma "favela criminoso" em 1850 na cidade, e que teve barracos e moradias destruídas a mando do prefeito da época, Long John Wentworth, ocasião em que inventou uma suposta corrida de cavalos para enganar os moradores. O lugar conta, portanto, evento histórico ligado a processo de gentrificação na cidade — a mudança "higienizadora" do planejamento urbano em função do capital, afetando-se a vida dos mais pobres para isso.

Ao lado do hotel, exposição de automóvel. Subindo um lance de escadas, "Edifício Crowley", primeiro prédio de escritórios ao norte do Rio de Chicago, construído a partir de 1920, e privatizado em 1947 pelo governo em razão de funcionar um suposto laboratório de drogas. Terceiro prédio da quadra, "*Chicago Mall*", com fonte d'água na frente. Há aqui o "*The Iron Claw*", um *pub* com música ambiente. Vários NPCs no interior, todos conversando, alguns dançando ao som de um DJ. Pode-se comprar apenas uma "garrafa de cerveja". Biblioteca na esquina.

Perto dali, "WKZ-TV *Mad Mile*", canal de TV mais antigo da Chicago procedural, que diz ter feito a cobertura da posse dos principais políticos da cidade e também a prisão de quase todos os mesmos políticos. Significa dizer que a mídia se afigura como poder na

¹¹² Livre tradução: "*Compassion, wisdom, action*".

cidade, que tanto pode eleger quanto destituir governos, além do fato de que quase todos os políticos eleitos são presos, não havendo honestidade na política da metrópole.

Galerias entre os prédios. Loja de roupas interativa "*Walker & South Clothing*". As roupas disponíveis para a compra são: vigilante, adversário, alistado, andarilho, bandido, esfumaçado, laranja queimado, mancha de sangue, motorista profissional, pontas azuis, ponto cego, revoltado, sombra, traiçoeiro, vamp, anarquista, couro leve, degolador, dia de lavanderia, ladrão de estrada, litoral, malandro, nômade, perigo da estrada, perseguidor, réptil, saqueador, tartaruga, trabalho na estrada, trapaceiro, verde-azulado, água do mar, camuflagem de inverno, choque cultural, concreto, elementos, feito de aço, infiltrador, insatisfeito, mensageiro, nevasca, rebelde da estrada, rústico, sabotador, tela verde, viajante, azul escuro, lagartixa, nêmesis, química urbana, soldado urbano.

Porção de terra perto do rio. Muitas sacolas plásticas de lixo, ar condicionados e antigos modelos de lavadoras de roupa, caixotes, pneus, barris, geladeira, muitos sacos de lixo. Inclusive um carro de ferro velho. Várias pichações. "Arsenal do Segundo Regimento" é o local onde ficaram expostos os 845 corpos envolvidos no desastre do Eastland¹¹³.

Atração turística "O assassino do batom" aparece em três pontos distintos, mencionando os seguintes crimes: 1. Local do Crime de Ross: Josephine Ross fora esfaqueada e teve a cabeça embrulhada em um vestido no verão de 1945, tendo o assassino limpado os ferimentos e os tapado com fita cirúrgica; 2. Local do Crime de Brown: Frances Brown fora encontrada baleada e esfaqueada em seu apartamento no inverno de 1945, ficando a faca cravada em seu corpo e tendo passado pelo mesmo ritual de limpeza, uso de fita e vestido enrolado em sua cabeça; 3. Local do Crime de Degnan: janeiro de 1946, Suzanne Degnan, com 6 anos de idade, fora desmembrada e seus membros jogados no esgoto, tendo a polícia prendido o ladrão William George Heirens, de 17 anos: "apesar de ter confessado, Heirens depois alegou ter sido brutalmente pressionado pela polícia. Heirens morreu na prisão em 5 de março de 2012". Evidencia-se com isso as observações do autoritarismo policial, a possível prisão de acusado inocente e a impunidade na cidade.

Ao longe, faixa de terra e algumas lanchas passando por ali. É agradável ver o mar, junto com o barulho da chuva e a textura sonora da areia e suas pequenas pedras. Como em todos os lugares que vimos na cidade, na praia também há muito lixo. Um casal conversa

¹¹³ George W. Hilton (sem data, online), explica que Eastland era o nome do vapor que virou no rio Chicago em 24 de julho de 1915, matando, de acordo com o autor, 844 pessoas, e entrando para a história como o pior desastre ocorrido na cidade. Na ocasião, o Eastland se dirigia para Michigan City, transportando funcionários da Western Electric em excursão.

sentado nos batentes, em meio à chuva torrencial. Há um estande para jogo de xadrez, com vários NPCs.

Praça embaixo de viaduto, mas bem cuidada, com fonte, muitas pessoas e banheiro público, além de ponto para jogo de realidade aumentada. Um paisagista mexe na grama. Local turístico "Navy Pier", muito conhecido em Chicago, contendo museu, passeios de barco e parque de diversões, nenhum deles passível de interação.

"*Merlaut Hotel*", lugar do início da narrativa principal do jogo. Um pedinte anda livremente pelas dependências internas do prédio. O acompanho durante algum tempo. Ninguém aparece para retirá-lo dali, o que se mostra incongruente com os procedimentos heterorreferenciais da cidade da sociedade. Dentro do hotel toca música agradável. Pracinha elevada, com canteiro de flores e estátua de bronze em forma de cabeça. Grande faixa da campanha pelo voto a prefeito. Um caminhão está parado no lote. Todo o calçadão à margem do rio está cheio de gente.

O Loop. Vizinho de *Mad Mile* e se aproxima de sua estrutura. Espaço com jardim. Escadarias, passarelas. Fonte. Canteiros com rosas, espaço arborizado. Um casal se beija. Longa calçada na margem da quadra que contorna e preenche toda a margem do rio. Grande varanda. Espaços com bancos de praça. Muitos NPCs, mesmo com clima chuvoso. Chego a uma grande ponte onde passa a linha férrea. Não há mendigos embaixo do viaduto.

Prédio maior, "*Convenience Store 24/7*" sugere o seu funcionamento 24 horas por dia, 7 dias na semana, o que nos remete à reflexão sobre as condições de trabalho em um estabelecimento que não fecha nunca. Avenida. Prédios sem nome e sem fachada. Ao lado, pequena praça com monumento, como um grego sentado — lembra a escultura "O pensador", de Auguste Rodin. Por trás, espaço semipúblico de restaurantes.

Loja vende televisores e eletrônicos. Entrada para a estação "*Western*". Estação de trem desativada. Elevador de obras. Calçada sombria. Placa de publicidade. Jardim. Poucos NPCs. Espaço de convivência, com mesas, local de exposição de um carro e grande relógio por cima de uma banca de revista. Não há concessionária de veículos no local, mas o carro está exposto, como carros sorteados por lojas.

Local de jardim faz margem com o rio. Espaço bem iluminado à noite. Túnel para *Parker Square*. NPCs conversam em escadaria. Beco com sinalizações de fechado, ermo. Prédio comercial com faixa "2005", um restaurante. Bandeiras e espaço de convivência sem NPCs. Loja de roupas.

Letreiro luminoso de letra "P" de *park*, ou seja, uma garagem. Prédio com vitrines de vidro que permitem ver por dentro, televisões com publicidades, mesas. Hotel "*Violet Bed Inn*". Lance de escadas. NPC urina em beco.

Esbarro numa mulher que diz: "Mal educado". Praça de alimentação próxima à margem do rio. Entrada para a estação de metrô "*Clinton*". Propaganda do prefeito Rushmore em faixa. Grande prédio em forma de cúpula, cinza, com portas de vidro é a atração turística "*Carding Center*", "[...] uma maravilha da arquitetura pós-moderna. Este edifício governamental apresenta um átrio amplo e escritórios abertos, o que pretende simbolizar a transparência do governo estatal".

Acesso a uma passarela de pedestres ao lado da ponte. Descendo por um túnel, há mesas em que os NPCs estão sentados no escuro, à noite, à margem do rio, no que a autorreferencialidade do sistema contradiz os preceitos dos urbanistas acerca da iluminação pública como primordial à vitalidade do espaço público. Perto, NPCs mendigos dormem em colchões. Sofás velhos. Tonéis com fogo. Margem do rio.

Loja de armas. Prédios. Monumento com curvas geométricas. 4 edifícios. No meio da quadra, uma abertura de acesso, como um beco. Na esquina há relógio de ferro, mais um dentre vários existentes na cidade, como que para lembrar do tempo corrido e precioso da metrópole.

Praça, com monumento de uma mulher nua, escondendo os seios — enquanto que outra estátua de um homem nu se apresenta portando um facão, em postura altiva, a mulher se esconde e se retrai, demarcando-se observação de machismo nas obras públicas da cidade. Homem toca percussão com baldes. Local "*St Jude Police League*", uma organização de caridade fundada pela Polícia de Chicago no ano de 1932, em meio à Grande Depressão, à proibição e ao contexto da máfia de Al Capone, voltada para homenagear agentes da polícia mortos em trabalho. Diz-se que 20 anos depois surgiu a "*St. Jude Police League Memorial March*", um desfile tradicional que acontece anualmente com o mesmo intuito de homenagens a policiais.

Cartaz com o retrato de Rushmore e teclas "*Ctrl, alt, del*" pintadas por cima do cartaz — significa vontade de modificar ou excluir o prefeito da vida pública, protesto simbolizado pelo comando informático do sistema operacional Windows que ativa função semelhante no sistema, quer seja a de gerenciamento de tarefas executadas em dado momento. Um enorme arranha-céu é o ponto turístico "*Vault Tower*", torre construída para parecer curvada e conhecida por abrigar corporações bancárias. Muitas fontes, espaço de convivência, café.

Outro arranha-céu, com inscrição em metal: "Prédio público construído em 1920"¹¹⁴. O ponto turístico "Willis Tower" possui no térreo o nome "*Connelly Square*". É possível acessar apenas o interior do andar térreo. O texto turístico afirma que a Torre Willis é o prédio mais alto dos Estados Unidos, possuindo mais de 440 metros, com *skydeck* de onde se pode ver Michigan, Wisconsin e Indiana.

Loja de roupas "*Monsieur Michel*", com letreiro marrom e imagem de homem dos anos 1920 (trajando chapéu coco e bigode). A "Delegacia de Des Plaines Street" conta a história de Patrick Prendergast, o qual em outubro de 1893 invadira a casa do presidente da Câmara de Chicago, Carter Harrison, efetuando três disparos de arma de fogo contra o homem. Algum tempo depois, Prendergast se entregara à polícia na Delegacia Des Plaines, sendo enforcado em 1894.

Prédio grande, em tons dourados, com área interna transitável. Uma galeria com bancos e NPCs. É o prédio da "Prefeitura" que diz que se aquelas paredes falassem, seríamos todos antipolíticos, sendo um paradoxo o fato da arquitetura do lugar representar força e dignidade, quando, no entanto, 470 políticos da cidade teriam sido condenados por corrupção e nenhum presidente da Câmara de Chicago fora condenado por crime algum. Nas paredes da prefeitura uma placa afirma: "Crimes acontecem. Ded Sec"¹¹⁵ — em paródia à conhecida frase usada pelos americanos, "*shits happen*" (livre tradução: merdas acontecem), o que observa a imagem do crime como algo da essência da cidade. Entrada para a estação "*Clark Lake*".

Prédio público. Praça com local de convivência e monumento geométrico. O ponto turístico "A revolta em Haymarket Square" conta a história de um protesto de trabalhadores por melhores salários que acabara em tragédia quando alguém resolveu atirar uma bomba contra a polícia, o que dera início a um tiroteio, resultando na morte de 8 policiais e inúmeros manifestantes — para a revolta dos trabalhadores, uma punição exemplar aos insurgentes: "Quatro homens foram condenados por assassinares os agentes, e executados. Contudo, nunca ficou provado que um deles tenha atirado a bomba". A condenação dos responsáveis, portanto, diz respeito à execução, mesmo sem existirem provas para tal. No entanto, o estado do Illinois, do qual Chicago faz parte, não possui legislação de pena de morte, sendo a informação autorreferencial.

Ponto turístico "Chicago Commerce Building", local de eleição de operadores de *day trade*, prédio com estátua de Ceres, deusa romana da agricultura, em seu topo. De acordo com o texto, operadores de *day trade* são os agricultores do século XXI. Já o "Miller's Rail Bar" é

¹¹⁴ Livre tradução: "*Public building built 1920*".

¹¹⁵ Livre tradução: "*Crimes happen. Ded Sec*".

pub clássico onde todo ano, no dia 14 de julho, é realizado o "Concurso de Comer Empadão", abrigando competidores de todas as partes do mundo. O bar é aberto, com acesso interativo. Amplo ambiente com poucos NPCs. Pode-se comprar apenas "garrafa de cerveja".

Prédio com coberta em toldo — NPCs se abrigam aqui da chuva. O local "Sétimo Banco Federal" conta a história de Alvin Karpis, que assaltara o banco em setembro de 1933, tendo sido mal sucedido. No meio da rua, faixa azul comemorativa do distrito, com os dizeres: "O Loop. 125º aniversário"¹¹⁶.



Figura 15 — Faixa comemorativa de 125 anos do distrito *O Loop*.

Posto de gasolina "*Pump Go*", onde nenhum NPC abastece qualquer veículo. Mulher faz fotos de uma árvore vermelha do outro lado da rua. Mendigo sentado repete: "Eu sou como o presidente: nós dois queremos dinheiro" — o poder público é sempre visto na cidade com ressalvas e desconfiança pelos habitantes. Ponto turístico "WKZ-TV" afirma que desde 1882 muitos teleféricos viajavam pelo *Loop*.

Entrada da estação de metrô "*LaSalle*". Mendigo. O "Edifício Raven" foi o prédio onde passaram a funcionar temporariamente os órgãos municipais de Chicago, em decorrência do grande incêndio de 1871, sendo ainda palco de crime contra o comissário J. Sallik em 1958.

Mulher pratica *cooper*. Trecho embaixo de viaduto, apenas com mato. Ponto de barco. Nas bordas do rio, bancos de praça bem iluminados à noite fazem jus a um número relativamente alto de NPCs naquela região em tal período. Grande cartaz de publicidade do

¹¹⁶ Livre tradução: "*The LOOP. 125th ANNIVERSARY*".

carro "Amargosa Turbo". Prédio com publicidade de imobiliária: "Espaço, conforto, elegância, moderno"¹¹⁷. Ponto turístico "Centro de Correção Palin", "[...] um símbolo único mas imponente de lei e ordem em Chicago.". Placa indica estacionamento cheio. No entanto, há várias vagas. Publicidade de imobiliária: "Traga natureza para sua casa. Use apartamentos ecológicos. Pátio privado a partir de \$695,900"¹¹⁸.



Figura 16 — Anúncio de apartamentos ecologicamente sustentáveis.

O anúncio acima traduz o conceito "verde" vinculado ao *marketing* imobiliário. Nas promessas publicitárias, a habitação condominial é sempre o lugar de realização da consciência ecológica, da segurança e do bem-estar, quando na verdade consiste em enclave fortificado, uma das mais recentes tecnologias para algo que já acontece há muito tempo, quer seja a segregação espacial nas cidades. Tratam-se, de acordo com Teresa Caldeira (2000) de espaços privados, fechados, com monitoramento, e compreendem os locais de residência, lazer, consumo e trabalho.

Homens trabalhando. Obra na esquina com tela verde de proteção. Mendigo na porta da joalheria. Área de alimentação pouco utilizada durante a manhã. Pizzaria. Monumento de metal em calçada. Panfleteiro. Duas estátuas. Grande monumento geométrico vermelho no centro de uma praça.

Faixa em postes: "Theatre Square". Ponto turístico "O assassinato do Lombardo" conta que Antonio Lombardo, conselheiro de Al Capone, junto com seus guarda-costas, fora

¹¹⁷ Livre tradução: "Space, Comfort, Elegance, Modern".

¹¹⁸ Livre tradução: "Bring nature to your home. Use ecological apartments. Private courtyard starting at \$695,900".

confrontado em 7 de setembro de 1928 e, correndo pela rua Madison, teria sido alvejado diante de uma multidão no passeio público. Afirma que os atiradores, como em muitas das execuções da máfia, nunca foram detidos. Tratam-se tais *hotspots* de memórias da criminalidade e da máfia.

Escadarias de acesso a túnel subterrâneo. Na descida, cartaz de pessoa desaparecida, "Perdida. Por favor ajude"¹¹⁹, é observação de anonimato e ausência de vínculos na cidade.



Figura 17 — Cartaz indica pessoa perdida na cidade procedural.

Faixa menciona time de beisebol. Teatro anuncia atrações. Praça de alimentação verde e amarela. Praça azul. Acesso ao subsolo. Mendigo. Bêbado. Trabalhadores conversam. Beco. Entrando no beco, "*Jazz Club*", uma porta que leva a bar subterrâneo. No bar, vários quadros com imagens da cidade em preto e branco, provavelmente imagens antigas. Funciona no bar o jogo de pôquer, com três NPCs homens jogando em uma mesa.

Um homem joga bola em beco, sozinho. Teatro de portas douradas, o "*Ambrose Theatre*", informa que foi inaugurado em 26 de outubro de 1921, com *design* barroco francês, mantido até hoje, possuindo tradição de artistas assinarem suas paredes, com crimes ocorridos em seu interior que jamais foram desvendados. O ponto turístico "Teatro Cree" foi construído em 1910, sendo um dos lugares mais antigos de Chicago, um dos últimos teatros duplos do mundo, apesar de ter sido convertido para exibição de filmes de pornografia e restaurado em 1990 pelo departamento do patrimônio da cidade.

¹¹⁹ Livre tradução: "*Missing. Please help*".

Ponto turístico "35 East Wacker Drive", um dos prédios mais altos do mundo, dotado de elevador de carros para transportar comerciantes de joalheria de forma segura. Já "Tremont House Hotel", construído em 1833 para ser um dos primeiros hotéis de luxo de Chicago, foi reconstruído por três vezes, tendo hospedado Abraham Lincoln e tendo sido frequentado por John Stone, criminoso que viria a ser a primeira pessoa a ser executada em Chicago no ano de 1840.

Ambiente ao pé do rio, com fonte de água e espaço verde. O ponto turístico da "Estátua de Abraham Lincoln" explica que o monumento fora desenvolvido por 12 anos por Augustus Saint-Gaudens e exposto ao público apenas 20 anos depois. Entrada da estação "*Madison Wabash*".

Prédio espelhado e monumentos em curvas. Entrada da estação "*Farris Halstead*". Grande praça arborizada. Ponto turístico "Lexington Hotel" foi o último lugar por onde passou Al Capone antes de ser preso em 1931. Fora construído em 1892 como hotel de luxo, sendo acrescentados depois galeria de tiro, caixa-forte e túneis para tabernas e bordéis para uso de gangue. Entrada da estação "*Hollenkamp*". Área de jardim com homem jogando bola sozinho. Trata-se do campus, a "Universidade South Tech", que diz ser conhecida pelos departamentos de Geologia, Dança Interpretativa e Astrobiologia, além da equipe de futebol americano, os "*South Tech Sandtippers*".

Jogo de xadrez. Mais um "*Brewed Delight Coffee*", e mais um homem negro segurando placa indicativa do local na calçada — novamente o negro ocupando emprego subalterno. A "Delegacia Bloody Maxwell", Delegacia do 7º Distrito, fora construída em 1888 e estava situada no chamado Distrito do Terror, área de muitos confrontos entre a máfia e a polícia e de muitas mortes de policiais.

Na beira do rio, mulher pesca sozinha. O local conta a história "O desastre do Eastland de Chicago", já mencionado anteriormente como observação heterorreferencial a evento da Chicago não procedural.

Faixas "*River Side*". Publicidade em grande prédio com os dizeres: "Simplesmente Extraordinário"¹²⁰. Grande praça arborizada. Fonte central com arco de metal. Grande prédio, com longas escadarias. Fonte em forma de cruz. Ponto turístico "Aon Center", arranha-céu concluído em 1974 e que era considerado o mais alto edifício de Chicago, ganhando o apelido de "Big Stan".

¹²⁰ Livre tradução: "*Simply Extraordinary*".

Grande espaço de convivência. Nas paredes de um prédio, stêncil com os dizeres: "Consuma. Seja silencioso"¹²¹ enseja crítica ao consumismo e à obediência às normas. Ponto turístico "Fábrica de Contrabando", armazém que na década de 1920 produzia e distribuía álcool clandestino, tendo como donos os irmãos Genna, que entraram na guerra pelo negócio do álcool em 1925, resultando na morte de três dos irmãos em confrontos com a polícia e com o North Side Gang, restando ainda alguns desses irmãos que fugiram de Chicago. Paredes com partes pintadas de branco para apagar pichações e grafites. Grande piscina sem água. Pessoas sentadas em cadeiras de sol, à beira da piscina. Outra piscina, menor, vazia. Prédio "Ocean Tower", ponto turístico do arranha-céu com varandas onduladas, considerado o mais alto do mundo, fazendo-se menção feminista à participação da mulher na construção da famosa edificação: "[...] com uma mulher como arquiteta principal. Poder às mulheres!".



Figura 18 — Exemplo de arranha-céu da Chicago procedural.

Praça pública. Busto de Lincoln. Cinco grandes calçadas se entrelaçam na praça amplamente arborizada. Embaixo de viadutos, mendigo com barril em chamas e o mesmo cenário, com colchão, caixas, carrinhos de supermercado, ambiente em obras. Embaixo dos viadutos é sempre um local isolado por tapumes, com muita sujeira, entulho, mendigos e, às vezes, obras em construção. Pichações em vigas de concreto, lixo, mendigos urinando em cantos de paredes.

Ponto turístico "O massacre no Forte Dearborn" ressalta que aos 15 dias de agosto de 1812, soldados americanos do Forte Dearborn solicitaram escolta de Dearborn ao Forte

¹²¹ Livre tradução: "Consume. Be silent".

Wayne à tribo Potawatomi, oferecendo em troca armas, álcool e dinheiro. Em resposta ao não cumprimento do acordo, os Potawatomi mataram 26 americanos, sendo 12 crianças, além de fazerem 28 prisioneiros. A forma como se coloca a questão sugere a desamunidade por parte da tribo indígena para com os colonizadores, mostrando apenas o massacre contra os soldados, mas não os massacres sofridos pelos indígenas nas terras americanas.

Banheiros. Uma mulher espera com visível incontinência para entrar no WC. Grande área de convivência. Mesas com NPCs jogando xadrez. Grandes peças de xadrez de cor branca. Quadra de tênis. Um gari joga com uma mulher — articulação autorreferencial do sistema e cena incomum em sociedade, tendo em vista que o tênis é considerado um esporte predominantemente praticado pela elite. Monumento em espiral metalizado na praça. Mulher treina arte-marcial com homem. Um prédio isolado e fechado é o ponto turístico "Marina da Cidade": entre 1960 e 1966 a polícia teria encontrado vários corpos próximo da marina, com indícios de que houvera tentativa de manter os corpos submersos n'água, assassinatos possivelmente ligados ao Chicago South Club.

Monumento no centro de praça com telas audiovisuais geométricas é o ponto turístico "Face Fountain": "Esta fonte de design único está localizada no Parque Millenium e é uma mistura de vida urbana com arte digital". Também aqui a "Escultura Forever", o conhecido feijão espelhado de Chicago, é ponto turístico, porém feito de objeto não refletivo na cidade procedural. Destaque para o texto de apresentação da obra arquitetônica, criada pelo artista autorreferencial Joseph DeMarco:

Aqui em Chicago temos mentes tão abertas e diversidade num grupo como pode haver. É por isso que não nos importamos que ocupem espaço com uma escultura gigante e pretensiosa. Este foi um dos primeiros presentes de Joseph DeMarco à cidade. Ele afirma que o título "Forever" (para sempre) simboliza a resiliência de Chicago [...].

Monumento "*Centurial Park*", com fonte e vários nomes inscritos na pedra do marco. É possivelmente a maior praça do jogo, com grande espaço descampado. Mais à frente, ponto turístico "Bram Steffan Pavilion", centro de Grant Park voltado para a música clássica e festival anual de música de Chicago, onde ocorrem concertos gratuitos. Esse local é muito amplo, com cadeiras e imenso palco. Na ocasião, um homem tocava trompete para um casal. Passarela de pedestres ondulada. De qualquer forma, no parque não acontece qualquer apresentação em nenhum momento durante a progressão da narrativa no jogo.

Descampado. Um casal brinca de peteca com raquetes. Grupo de quatro pessoas sentadas na grama. Grande estátua de um grego em praça. Muito lixo em calçadão. Na parte baixa da quadra, ferrovia abandonada, mato, paredes pichadas. Parte baixa: lago em forma ondulada. Ponto turístico "Fonte Memorial de Saffard", uma representação do Lago Michigan e dos estados ao seu redor: "No inverno, os contribuintes embelezam-na com luzes cintilantes", ou seja, destaca-se que os responsáveis pela infraestrutura de equipamentos urbanos são os cidadãos da sociedade civil, como realmente o são, em verdade, a despeito da divulgação das obras públicas que quase sempre enfatizam a participação das gestões municipais.

Grande praça arborizada. Apenas uma ilha com um farol, distante da terra. Embaixo dos viadutos próximos dessa quadra não há mendigos, o que representa a assepsia social desta região da cidade. Ilhotas com mato e árvores. Ao andar por uma delas, deparo-me com um carro capotado e um homem ferido. Linha do trem. Trens descarrilhados. Ponte giratória.

Nas bordas do distrito, local abandonado. Muitas caixas. Pneus velhos. É o "*Ogden Steel*". Carros velhos. Entulho. Pista inacabada. Há mendigos reunidos numa lata de fogo. Eles não falam nada — aliás, é sintomático os mendigos nunca falarem nada, significando que estes não possuem voz na cidade, exceto aqueles que pedem por esmolas em lugares de passeio público. Mais mendigos ao redor do fogo, todos negros. Os banheiros químicos, presentes quase sempre nessas ocupações de terrenos públicos, sugerem ou a situação de obra pública no local ou a regularização desta situação por fornecer-se infraestrutura de banheiros.

Parque em forma de calçadão, o ponto turístico "Meadowmoore Dairies" diz respeito às Leitarias Meadowmoore, local inaugurado em 1932 por Al Capone, pouco tempo antes de ser preso, quando este se deu conta, junto com Murray Humphreys, de que com o setor de laticínios lucraria muito mais do que com o álcool. "A afirmação de Capone aos seus associados tornou-se famosa: 'temos estado no negócio errado desde o início!'".

Os Wards. Possui uma grande represa nas bordas da cidade e rede de esgotos. Homem e mulher, negros, conversam sobre a violência. O homem diz que tem de haver uma maneira de tirar as armas das ruas e a mulher reclama que sempre se sabe de algum crime, preocupações que assinalam o caráter do medo (BAUMAN, 2009) e da insegurança (JACOBS, 2003), apesar de que não se endereça a culpa pela violência nem aos pobres e nem às minorias. Uma mulher, em esquina, próximo ao viaduto pergunta: "Ei cara, quer se divertir hoje à noite? É, eu sei que você me quer". Homem com violão toca em descampado. Estacionamento com pichações diferentes nas paredes. Desenhos de coroas e o nome da gangue do jogo, "*Black Viceroy's*". Dois homens negros conversam em esquina. Um deles diz:

"eu não vou voltar atrás só porque o *club* mandou" — o NPC se coloca e ao mesmo tempo deixa pistas de que trabalha para a máfia.

Residências, algumas abandonadas, outras povoadas por NPCs, até aqui todos negros. Um homem arremessa bola para cesta de basquete e não faz nenhuma cesta, como se não colocasse força suficiente na bola — falta-lhe empenho, ânimo, vigor, oportunidade. Passa um furgão de sorvetes. Casa demolida, restando apenas a escada. Outras pessoas falam sobre emprego, trabalho que pode dar certo, demonstrando que as preocupações sociais da zona pobre da cidade giram em torno da própria sobrevivência dos indivíduos.

Casas com muito mato e grades nas portas são observações de imóveis ociosos, abandonados por escassez de recursos de seus moradores. No quintal das casas, mesa e cadeiras de plástico brancas. Uma mulher briga com um homem. Ela está no primeiro andar de uma casa velha. A mulher diz que precisa de uma bebida e que vai ligar para a irmã para contar sobre o ocorrido, já que sua irmã já havia advertido a ela que o homem era uma criança. A mulher ameaça jogar bonecos do homem e este diz que esses bonecos são itens de colecionador e que poderiam pagar a faculdade dos filhos — alcoolismo, contendas familiares e dificuldades financeiras para com a educação de familiares são algumas das observações aqui contidas. Mais um grupo conversa sobre o controle de armas — as armas de fogo também são um problema grave por aqui. Esgoto próximo das residências, o que não se vê nas demais regiões.

Quadra com prédios residenciais danificados e cheios de lixo e mato. Pessoas conversam, negros em sua maioria. Atrás de um dos prédios, uma quadra gradeada com cestas de basquete. Dois negros fazem *rap* ou *hip hop* improvisado na quadra, ou seja, os artistas de rua autorizados pelos proceduralistas a comporem o bairro afrodescendente vinculam-se às expressões artísticas da cultura do *rap*, não havendo, pois, trompetistas, bateristas de lata, homens estátuas, entre outros, nesta área. Ainda nos quintais, caixas de papelão, pedaços de madeira, carros de supermercado. "*Mat's Pet Shop*" com placa de gato preto, um símbolo da superstição popular referente ao azar.

As lojas aqui têm suas placas quebradas. Banca de revistas de estrutura humilde. Terreno baldio com muito lixo. Três barracos aos fundos. Ocorre um evento criminoso nestes barracões. Duas mulheres negras conversam na calçada. Mais uma garota de programa em outra esquina da quadra. Prédio apresenta grafite com imagem de uma negra. Grupo de seis NPCs estão reunidos no final de um beco. Imóveis demolidos. Prédios esquecidos. Um casal de negros conversa, novamente, sobre a violência. Calçadas com muito mato.



Figura 19 — Grupo de NPCs de *Os Wards* socializa em beco sombrio.

Paredes pichadas por todas as partes. Duas mulheres conversam sobre a violência nas escolas. Muitos sacos de lixo e pneus estocados num dos becos da quadra. Terreno gradeado com mato e árvores.

Terreno com placa "Linha policial. Não cruze"¹²², elemento praticamente não observado nos demais distritos, o que aponta para a ideia de que o crime está mais localizado na zona pobre da cidade — apesar de que a proceduralidade do sistema demonstra o contrário: há ocorrências de homicídios em quase todos os distritos, principalmente no *Loop* e em *Mad Mile*, e muito pouco em *Brandon Docks* ou em *Pawnee*. Grafites de loira e negra em portas de garagem retratam um encontro que não se dá entre os NPCs do distrito. Casas fechadas, com tábuas de bloqueio nas portas e sofás velhos jogados às escadarias.

Várias residências abandonadas. Locais descampados. Terrenos baldios. Pannel pintado em muro com os dizeres: "Pizza. Subs. Cachorro-quente, fritas, bife da Filadélfia"¹²³. Grafite de palhaço em parede. Locais demolidos. Casas de madeira um pouco mais conservadas que as de alvenaria. Terreno com muito entulho. Casas com triciclo e carrinho de carro infantil. Mais uma prostituta, desta vez junto a um homem negro portando um *micro system*. Casas com muros de madeira e garagem frontal. Muito lixo nos fundos. Estabelecimento com estacionamento cheio de lixo e dois carros velhos estacionados, um deles com pneu furado.

¹²² Livre tradução: "Police line. Do not cross".

¹²³ Livre tradução: "Pizza. Subs. Hot dog, fries, philly steak. Open 7 days".

"*The King of Beats. Bar*", bar com placa indicativa: "Música ao vivo todo fim de semana"¹²⁴. "*Food Mart*", com toldo verde rasgado — ora são placas quebradas, ora faixas rasgadas, o que indica ação de vândalos no local. Homem faz embaixadinhas.

Quadra de basquete ocupada por grupo de pessoas, com NPCs praticando *beat box*. Garota de programa na esquina. A "Escola Pública John A. Walsh" é ponto turístico que enfatiza a rivalidade entre as gangues dos *Irishers* e dos *Immigrant Bohemians*, dentro e fora da escola, envolvendo crianças de 10 a 15 anos de idade, culminando com mortos e feridos em dezembro de 1905 — numa observação de que a violência é histórica na cidade.

Três mulheres flertam com um homem. Homem prega tábua em porta, como se quisesse se proteger de ameaças no bairro. "*Fast Food Original*", com placa "Cachorros-quentes. O melhor na cidade!"¹²⁵. Conjunto de casas humildes. Quadra pouco iluminada, vê-se apenas as luzes das casas ligadas na entrada. Um homem bate na porta de uma das casas que está com cadeados por fora. Muitos muros pichados.

Casal se beija em beco. Mendigos se aquecem aos fundos de terreno. Estação "Malinski" apresenta bilheteria fechada com vidros quebrados e grades, semelhante ao observado em *Brandon Docks*. Não há ninguém na estação. "A esquina da Morte", ponto conhecido como cruzamento na área pobre em que ocorreram muitos tiroteios, lugar onde morreram mais policiais pelas mãos de bandidos em Chicago, o que ressalta mais uma vez a estigmatização do distrito como criminoso.

Moradas embaixo da linha do metrô apontam a pobreza e as precárias condições de vida no subúrbio. Muito lixo. Mulher fala ao telefone sobre uma tia que mora em lugar com muito mofo. Prédio de dois andares velho e com pichações. Um homem assopra as mãos, movimenta-se, limpa os sapatos no terraço e dá alguns pulos parado; encosta-se na porta e se agacha. Casa com parque infantil abandonado e danificado. Pequena quadra de basquete junto ao parque tomada por lixo é a observação do não uso e da negligência para com as quadras e os lugares públicos do distrito. Dois homens estão deitados no chão, ao lado de banca de revista. Um homem toca em uma mulher desconhecida.

Rappers cantam nas esquinas. Praça com fraca infraestrutura. Prostitutas em esquina de beco. Homem pinta portão aos fundos. Estacionamento com muito lixo e poucos carros. Prostituta em esquina do outro lado da quadra. Discussão entre um homem e uma mulher. Ela joga coisas do segundo andar, na repetição programática do sistema. Praça tomada por mato. Prédios muito pichados.

¹²⁴ Livre tradução: "*Live music every week end.*".

¹²⁵ Livre tradução: "*Hot dogs. The best in town!*".

Entrada da estação "*Sellers Grove*". Prostituta na esquina. Loja de armas interativa. Nos becos dos fundos, caminhões de carga. "*Lounge*", uma boate. Ao lado do bar, um terreno abandonado de casa demolida. Nesse terreno, mendigo se aquece e outro se embriaga bebendo no gargalo. Alguns dos mesmos cartazes vistos no *Loop*, só que pichados neste distrito sugerem a incivilidade dos moradores, já que no centro não se vê tais ocorrências.

Casas separadas por cercas pequenas e tomadas por mato. Ponto turístico "*Currais*", também conhecidos como "*Packing Town*" surgiram em 1863 e chegaram a produzir 80% de toda a carne dos Estados Unidos em 1923, acontecendo uma greve de trabalhadores por melhorias salariais que resultou na morte de 4 pessoas por parte da polícia.

Prédio com o nome pintado: "*City of Chicago Fire Dept*". De vez em quando passo por calçadas em que homens falam a frase: "Aí, cara, eu converso contigo lá atrás". Na parte da frente, caminhões do corpo de bombeiros.

"*The Unicorn & Dragon Pub*", bar com acesso interativo. Na porta de entrada, um dragão e um unicórnio pintados. Dentro do bar, inúmeras ilustrações em forma de pichação e grafite, como o nome *hip hop* com um grande fone de ouvido, em cores vibrantes, tipo neón. Há um DJ discotecando. NPCs dançam em espaço reservado. Na porta de pizzeria, três prostitutas. Propaganda de loja de armas em muro. Beco com lugares isolados em construção. Homem urina em máquina de refrigerante. Quadra de basquete desativada serve como praça.

Grupo de 4 homens conversando. Um deles coloca um chapéu vermelho na cabeça de um homem que está sentado. Homem pinta porta de casa. Em beco, placa de linha policial.

Quadra de basquete, com vários NPCs conversando e interagindo, aparece como local de convivência e cumpre com a função de sociabilidade, própria das praças. Casas com pessoas nos quintais conversando. Nome "*Rip*", do inglês "descanse em paz"¹²⁶ grafitado em muro no beco demarca a morte de alguém conhecido do lugar. Rua muito mal iluminada.

¹²⁶ Livre tradução: "*Rest in peace*".



Figura 20 — NPCs em *Os Wards* transformam uma quadra de basquete em praça.

Ponto turístico "O Beco dos Vs": houve guerra entre os Viceroy e os P.D.C em fevereiro de 1971 e foi neste beco que a violência atingiu o auge, com 15 membros do P.D.C. mortos pelos Viceroy. "O massacre teve cobertura em todos os principais jornais do estado e trouxe legitimidade e poder aos Viceroy, enquanto que os membros restantes dos P.D.C. se esconderam ou entraram para os Vs".

Quintais das casas sempre com vários NPCs conversando e interagindo ressaltam alto nível de sociabilidade por aqui. "*Pawned Off*" é loja com acesso aberto à interação onde se pode comprar peças eletrônicas, componente químico e componente químico instável, itens e objetos utilizados no jogo para a construção de artefatos explosivos. Trata-se de uma loja que vende instrumentos musicais e televisores como elementos de fachada para a comercialização dos produtos ilegais, o que seria próprio a esse distrito. Ou seja, lojas no *Loop* ou em *Mad Mile* são autorizadas e legais; estabelecimentos em *Os Wards* são clandestinos e atendem a interesses escusos.

Pichações "*Black Viceroy*" demarcam o território da gangue. "*Aiello's Bakery*" é o local turístico que menciona a fornecedora de açúcar para as bebidas clandestinas da máfia, tendo Aiello tentado matar Al Capone até envenenado. Aiello foi informante do FBI, vindo a morrer em outubro de 1930 a mando de Capone.

Uma mulher fotografa as ruas. Mulher passa mal perto de banheiro químico. Pequena banca em frente à lote abandonado. Entrando num beco, é possível escutar um som de *rap* abafado, vindo de dentro de alguma residência. Beco bloqueado por placas da polícia. Muito lixo. Mais um conjunto de residências fechado. Janelas fechadas com tábuas. Mesa e duas

cadeiras de plástico em frente a uma casa. Ônibus escolar abandonado em esquina. A "Casa de Lloyd Pinkerton" conta:

Essa foi a casa de Lloyd Pinkerton, um líder comunitário e fundador dos Black Viceroyes. Pinkerton se mudou para Chicago [em] 1960 e rapidamente se envolveu com a melhoria dos Wards. Seu grupo, os Black Viceroyes, levantou fundos para escolas locais, organizou programas de refeições e defendeu os direitos civis. Mas o aumento das tensões raciais, que levou à morte de Pinkerton em 1966, foi o marco da transição dos Black Viceroyes de organizadores comunitários para uma gangue violenta.

A observação informa sobre a tendência à participação de grupos criminosos na vida pública, exercendo funções próprias ao Estado, da mesma forma com que os traficantes procedem no Brasil. Diante das informações sobre política no jogo, os bandidos parecem ser mais participativos do que o poder público na cidade. Carro velho na água do esgoto evoca observação visual de problema comum às nossas cidades subdesenvolvidas, quer seja o do depósito de detritos causadores de doenças endêmicas em função de objetos como veículos abandonados em vias públicas — como, por exemplo, o fato de carros batidos recolhidos por anos em postos da polícia rodoviária brasileira servirem como depositários de água para a proliferação de mosquitos da dengue em certas épocas do ano.

A presença de uma auto-escola "*Driving School*" no bairro me leva à observação de que, não só a violência, mas o fato dos motoristas dirigirem mal na cidade — da tão enfatizada má educação no trânsito que ouço nas falas de inúmeros NPCs nas ruas — se deve, veladamente, até mesmo inconscientemente, aos arquitetos proceduralistas — a que as auto-escolas da metrópole estão situadas em tal subúrbio caracterizado pela presença de pessoas de baixa renda, lugares abandonados e sem infraestrutura. Culpabiliza-se, portanto, nas entrelinhas procedurais, os pobres, as minorias e os marginalizados por tudo o que há de ruim na cidade, a exemplo dos maus motoristas¹²⁷.

¹²⁷ Evidentemente não se trata apenas disso. Como veremos mais adiante, a equipe de desenvolvimento de *Watch_Dogs* foi apontada desde o lançamento do *game*, por jogadores e pela crítica especializada, por não apresentar em seu produto um bom nível de jogabilidade em relação à condução de veículos. Talvez por estar ciente disso, a equipe introduz sua justificativa nos discursos dos NPCs como se quisesse se eximir da responsabilidade quanto às falhas nas mecânicas referentes à dirigibilidade. Se se buscar uma razão plausível dentro da realidade sistêmica do jogo a encontraremos na opinião dos NPCs, programados que foram para criticar pessoas e lugares da sua própria realidade, como acontece com o senso comum. De qualquer forma, as nossas observações são tão válidas quanto o fato de que a equipe falhou em programar boa mecânica de jogo, já que, ademais, a realidade sistêmica envolve tanto o contexto de realidade *in-game* quanto os fatos *off-game*, como assim acabamos de o fazer.

Grande prédio de fábrica. Mais prédios residenciais fechados. Placa de propaganda de condomínio vertical em construção na quadra, pichada pelos Viceroy. O local "Rossi-Fremont" menciona uma empresa de alojamento de baixa renda que nunca deu certo: "Idealistas pensavam que poderiam construir uma comunidade, mas décadas de infraestrutura, policiamento e fundos terríveis fizeram dela mais uma prisão do que uma comunidade. Até mesmo os cidadãos que viviam por lá estavam encurralados", afirmando ainda que se Chicago tem pretensão de ser uma cidade inteligente era necessário que parassem de negligenciar aquela área tão esquecida.

Entrada da estação "Corland", na mesma situação de descaso das outras estações. "Mexican Food" com "Tacos, burritos, hambúrguer, sorvete", assim escrito, dando a ver a presença não só de negros no distrito, mas também de latinos. Pequeno ferro-velho. Assentamentos. Pequena praça. Esgoto ao pé de viaduto com casas populares próximas ao local.

Parker Square. O distrito apresenta NPCs caminhando por pontes, praça, linha férrea. Trem parado. Mendigos embaixo da ponte do viaduto. Homem toca violão em área descampada. Pintura de caveira mexicana na parede embaixo do viaduto do trem demarca território habitado por latinos. Estação de trem "Paulson", situada entre duas pistas. Lanchonete com anúncios de "Quesadillas, tacos, tortas, gorditas".

Casas limpas e urbanizadas. Placa amarela na frente de uma casa indica: "Casa à venda. Casa aberta. 3 banheiros, 4 quartos."¹²⁸. Várias casas à venda no local. Placa em frente a outra casa informa: "Propriedade privada. Sem demora, sem depósito de bens móveis, sem espera na frente do estabelecimento"¹²⁹. Há um beco de acesso entre as casas que faz parecer um condomínio, mesmo sem ser fechado para a rua (apenas uma cancela). Falas frequentes em espanhol por aqui. Casa de esquina com um quintal espaçoso. Boas casas de 2 andares. Estacionamento. Cesta de basquete em quintal de casa. A vizinhança sugere observações de casas bem estruturadas, como se fosse um lugar de passeio para visitaç o de imóveis, mesmo que estes não estejam abertos à visitaç o para o avatar.

Restaurante de comida mexicana: "Bem-vindo. Experimente, você vai gostar!!"¹³⁰. Pintura em muro de um garoto latino, com cabelo liso preto, sentado em um triciclo com os dizeres: "Atenç o! PROTEJAM NOSSAS CRIANÇAS"¹³¹. Não há crianças NPCs no jogo¹³²,

¹²⁸ Livre tradu  o: "House for sale. Open house. 3 baths, 4 bedrooms."

¹²⁹ Livre tradu  o: "Private property. No loitering, no depositing of chattel goods, no standing in front of establishment."

¹³⁰ Livre tradu  o: "Bienvenido. Prueballo te gustará!!".

¹³¹ Livre tradu  o: "Aten  n! PROTECT OUR CHILDREN".

assim como a maioria dos *games* de ação em mundo aberto, e, no entanto, mencionam-se as crianças no espaço do distrito, assim como se notam certos brinquedos infantis em algumas localidades da cidade. Este fato é claramente observável pela relação entre violência urbana e esvaziamento das crianças do espaço público da cidade. A metrópole, por seus perigos e riscos, tende a fazer com que os pais evitem deixar seus filhos brincarem ou socializarem nas ruas. A mensagem enseja o contrário: o triciclo sinaliza para que o uso do espaço público pela criança seja reivindicado pela população aos poderes públicos — no caso através de medidas que possam dotar as ruas de mais segurança e que, por conseguinte, possam garantir a proteção das crianças fora de suas residências.

Sacos de lixo preto na calçada atentam para uma melhor destinação desse material feita pelos moradores do distrito de *Parker Square*. Bar. Cartaz de Rushmore no alto de uma casa indica aceitação popular do político. Ponto turístico "Owl Motel" se define como um pequeno e calmo motel que abrigou sigilosamente em 1967 Joseph Joyce, informante que condenou Sam "Teets" Battaglia à cadeia, tendo sido o Owl Motel o último lugar de hospedagem do informante dentre os inúmeros lugares porque passou para não ser assassinado pelos homens de Battaglia. O Owl Motel possui dois andares, além da cobertura. No motel, Aiden possui um quarto.

Loja interativa "*Papa B's Pawn*", com venda de peças e componentes químicos, formando *Parker Square* junto com *Os Wards* — de predominância latina e afro-americana, respectivamente — os distritos relacionados à produção de explosivos, logo, ao crime.

Pequenas lojas. Residências. Arco de entrada em Little Village. Ponto turístico "Piper Gate", um pequeno corredor que é palco do festival anual de rua "Cinco de Mayo", com música, comida e cultura mexicana. Fundos de casas junto com fundos de comércio. Terreno baldio abandonado, com lixo e homem jogando bola sozinho. Comida mexicana. Carrinho de criança vermelho em calçada. Caminhão infantil com as cores da bandeira americana em outra calçada. Cartaz de Rushmore pichado. Alguns letreiros quebrados.

Praça com banca de revista, árvores e descampado. "*Bala Bell Elementary School*". Ao lado da escola, duas quadras esportivas e uma área de lazer infantil. Estacionamento aos fundos e nada de crianças. Loja de conveniências com letreiro quebrado. Mais residências à venda, com as mesmas dimensões das anteriores. O distrito aposta em *plinths* de lojas dinâmicos, com andar térreo propício ao encontro entre pessoas e prédios, sendo visíveis à

¹³² Exceto a sobrinha de Aiden, Lena Pearce, lembrada pelo protagonista apenas como criança assassinada — e isso dentro de um automóvel em trânsito. Além de Lena, Aiden possui ainda um sobrinho que só se dá a ver a partir das *cutscenes* da narrativa principal, sempre triste, cabisbaixo, calado e se entretendo solitariamente com algum jogo ou equipamento eletrônico.

curta distância entre os estabelecimentos (GEHL; KAEFER; REIGSTAD, 2015), como na sequência das lojas vizinhas "*Chicago Electronics*", "*Fashion Boutique*", "*Food & Liquor*", "*Handmade Jewelry & Loan*", "*Proviblue*", "*Taller mecânico*", "*Salvatore's Italy*", "*Threads n'Duds Vintage*".

Loja com roupas, manequins e bolsas à mostra na calçada. Frentes de lojas pichadas e fechadas com placas de madeira. Imóvel pintado com cores italianas. Placas indicativas de direção na rodovia com marcas de bala. Uma ambulância passa na rodovia, bate na barreira de concreto e derruba uma placa de trânsito. Pinturas coloridas de máscaras mexicanas em parede.

Casas em estilo diferente: portas no subsolo. Banca de revistas latina, com inscrições em espanhol. Casa com flamingos rosa no jardim. Loja com bolas de vários tipos: futebol, futebol americano, carrinhos, triciclo, tacos e avião de brinquedo. Local à venda com anúncio "*Se vende todo*". Local com pintura colorida em muro. Mendigo.

Trabalhador passa mal de bêbado. Loja de armas interativa, "*Long Mile. Hunting supplies*". Duas prostitutas na porta de restaurante mexicano. Serviço de *drive-in* com cardápio visível e grande estacionamento. No interior, jogo de xadrez — o jogo de xadrez está quase sempre no interior de cafés e o jogo do copo sempre se dá nas ruas, como se houvesse uma distinção cultural entre os jogos.

Pier. Marina com barcos à disposição e outros cobertos com lona. É a "*Marina de Parker Square*", ponto turístico de um pequeno porto, reformado recentemente com recursos da ordem de 20 milhões de dólares, sugerindo o texto o desvio de dinheiro do Chicago South Club para a marina principal da cidade.

Jardins organizados e limpos nas casas. Túnel ferroviário desativado. Praça arborizada. Residências. Casa com bandeira americana.

Bar com faixas referentes a vários anos do campeonato de basebol de Chicago, demarcando o esporte como constitutivo à cidade. Mendigo urina em beco.

Ponto turístico "*May Stadium*", estádio de beisebol construído em 1901, um dos primeiros em grande escala construídos no país, com capacidade para cerca de 35.000 pessoas: "Quando estiver com fome, se delicie com o maravilhoso cachorro-quente das barraquinhas do estádio. Apenas lembre-se de trazer um pouco de penicilina, porque você vai precisar!". Estátua de uma águia em um obelisco em frente ao estádio. Estátua de jogador rebatendo bola com taco de beisebol. Um homem toca sax. Bilheterias vazias, muito lixo. Grades de divisão de filas no chão. Bar interativo "*The Sway San Pub*". Mulher no bar veste blusa azul do time "*Chicago*", junto com boné.

Restaurante "*Salvatore's*" com área para criança, mas vazio. A maioria desses estabelecimentos no distrito possuem estacionamento e *drive-in*. Prostitutas na subida da ponte. Estação "*Keele*". Estrutura da estação conservada. Corpo de bombeiros "*City of Chicago Fire Dept*". Floricultura de esquina. Rosas e plantas de vários tipos e jarros de cerâmica e barro. Calçada em subida.

Parado em cima de uma moto, escuto um homem dizer ao passar: "Aqui não é Nova Iorque, amigo". Não compreendo a mensagem. Cartazes de cachorro desaparecido e de mulher negra desaparecida. Teatro com os dizeres: "Teatro à venda"¹³³, bem próximo do que já vimos. *Out door*: "Risu's 4K com tela 3D transparente. Definição de vida."¹³⁴. Estacionamento de três andares.

Condomínio fechado. Piscina de plástico em casa de condomínio. Casa com barco guardado. Algumas casas possuem a mesma piscina.

Grande descampado. Carro velho abandonado. Moto disponível no caminho e carro. Pequeno quarto isolado, no alto de um morro de pedra, por onde passam fios de alta tensão. Corpo de bombeiros.

Ponto turístico "Biblioteca Farris Halstead" critica a falta de comprometimento dos jovens para com os estudos e os usos táticos (CERTEAU, 1994) que se fazem de espaços de educação destinados a outros fins:

A Biblioteca Farris Halstead pode não ser grande coisa do lado de fora, mas ela fornece um serviço valioso para a comunidade. A biblioteca é um lugar popular onde os jovens locais se reúnem. Eles usam o seu estacionamento para andar de skate, jogar basquete e encontrar o seu amor. Se eles um dia entrassem na biblioteca, eles também encontrariam vários livros para ler.

Calçada estreita em ladeira. Residências mais luxuosas. Uma delas possui uma fonte na frente com uma estátua de homem grego. Portão está fechado. Uma das casas apresenta um ás de copa pintado na parede. O subsolo está aberto. Um ambiente escuro, onde três homens jogam pôquer.

Casas luxuosas. Igreja — Deus está bem ao lado dos ricos, pois não se veem igrejas nos demais distritos. Ao final da linha do trem, um corpo. Ponto turístico "St. Joseph Cemetery", é o único cemitério da cidade procedural de Chicago, onde estão enterrados "[...] homens e mulheres honestos e trabalhadores [...]", próprios que são ao distrito dos

¹³³ Livre tradução: "*Theatre for sale*".

¹³⁴ Livre tradução: "*Risu's 4K transparent 3D display. Life's definition*".

condomínios fechados. Grupo dança na entrada do cemitério. Há lápides e covas abertas. Mulher coloca rosas em lápide e chora.

Campo de beisebol com arquibancadas. Praça e área de convivência. Grande muro de grama verde escura. Há um portão operável. Imóvel de luxo no topo desse lugar. Visão de todo o terreno de uma grande varanda, onde pode-se ver a piscina. Não há ninguém, a não ser paisagistas que tomam conta do grande jardim. O imóvel faz divisa com um parque arborizado com lago cercado por rochas. Do lado de fora, "*Molar's Grill*", com espaço para crianças.

Pawnee. Possui de entrada região descampada e montanhosa, formada por rochas. Prédio "Hotel & Lodge". Pequena casa bege. Ponto turístico "Crazy Moose Inn": "Esse é o Crazy Moose Inn. Eles servem café da manhã, quando a gerência resolve se levantar da cama". Fica nítida a ideia de que se trata de um lugar em que as pessoas se levantam tarde, diverso do contexto das obrigações e do tempo veloz da metrópole — *Pawnee* fica em área rural, município de Illinois, fora de Chicago. Oferta-se internet grátis e de alta velocidade no hotel. De frente para o local, do outro lado da pista, um mirante, com banheiros públicos, área de lazer para crianças e mapa de *Pawnee*, cercado por pedras e madeira rústica.



Figura 21 — Mirante em *Pawnee*.

No caminho de uma quadra para outra há três construções. A primeira é uma instalação de captação de energia solar. A segunda é um casebre no meio do mato, com música de suspense. Dentro do casebre, um cadáver deitado sobre um colchão, dentro de uma cela. Identifica-se pelo celular que se trata de Annie Nelson (stripper, portadora de hemofilia), caso pertencente a *side quest* do jogo em que apenas prostitutas são brutalmente

assassinadas na cidade. No local, roupão, materiais químicos, pistola desmontada, furadeira em prancheta e pano com sangue no chão, atrás da porta. Fora do casebre, dois homens brincam de realidade aumentada, como se ali não existisse uma cena de crime, o que denota a frieza e a indiferença das pessoas — e, inclusive, não há as fitas de delimitação da cena pela polícia, diferente do que ocorre no distrito de *Os Wards*. A terceira construção é local de guardar lenha e outros mantimentos. Toras de madeira são estocadas por aqui, dando a ver o problema do desmatamento local.

Chego a uma quadra em que avisto uma comunidade de pessoas que vivem em *trailers*. Há *trailers* e pequenas casas, uma com piscina vazia e atulhada de lixo, lama, pedaços de papelão; outra com flamingos artificiais nos jardins frontais, boneco de gnomos e homem sentado em *pallet* no chão. As pessoas daqui parecem diferentes das vistas nos outros distritos: homem veste suspensório e chapéu; mulher com casaco de lã marrom. Aponta-se a comunidade alternativa como desprovida de hábitos de higiene e limpeza, vivendo voluntariamente em precárias condições. Vê-se duas placas de tiro ao alvo pregadas em árvore da vizinhança. Encontra-se aqui o ponto turístico "Estacionamento de trailers Pawnee":

Seja bem-vindo à "Comunidade de Moradia Alternativa e Casas Móveis Pawnee".
Se a vida na cidade e todo o estresse que vem com ela está se tornando demais para você, então uma comunidade como esta talvez seja o lugar para você. Afinal, a única coisa melhor que uma casa é uma casa com rodas!

A exacerbação da influência dos estímulos da metrópole na vida mental (SIMMEL, 2005), experimentada na forma contemporânea do estresse e da ansiedade é aqui mencionada como motor para a busca pela natureza e por lugares afastados da vida caótica das cidades. Além disso, sugere-se que a casa é a melhor das coisas na cidade, sendo superada apenas por veículos, considerados casas sobre rodas, ou seja, extensões do ambiente privado em espaço público.

Na beira da estrada, placa de trânsito indica *Pawnee* à esquerda e *Chicago* à direita. Pântano. Barzinho no caminho, com visão para um rio.

Serraria. Troncos de árvores estocados, várias linhas já produzidas. Troncos de árvore boiando no rio. Trata-se do ponto turístico "Pawnee Mill". Mato. Pista. Casa abandonada à venda. Em outra quadra, ponto turístico "Represa":

A Represa de Pawnee foi construída em 1936 em um esforço de conter o Rio de Pawnee e facilitar o desenvolvimento nesse subúrbio de Chicago. A represa foi um

sucesso até a seca de Illinois em 1981 causada pela seca do Rio de Pawnee. Agora a represa serve apenas como um monumento histórico. Há passeios disponíveis em dias selecionados, então se você adora uma hidroelétrica, vai se divertir muito.

Caverna. Sucata. Ponto turístico "Ferro Velho":

O ferro velho é propriedade de um bando de excêntricos que se orgulham de seus perversos cães de guarda, os quais revelaram publicamente que são importados da Bélgica e treinados nas academias de cão de guarda mais rigorosas de Bruges. O problema é que ninguém nunca viu nenhum desses cachorros. E os sons de latidos gravados. Mas não importa! Os criminosos evitam o lugar mesmo assim. Por que tentar a sorte?

A ideia do ferro velho é a de que bandidos evitam locais, mesmo ermos, em que sabem que há ameaças, tais como armas ou cães, e não das redes de indivíduos com seus olhos voltados para as ruas, como vimos por meio de Jane Jacobs (2003). A segurança é autorreferencialmente construída na cidade procedural como resultado da capacidade do cidadão em se defender a si mesmo, individualmente, através do uso de armas, dispositivos tecnológicos e demais ações.

Bifurcação na pista para a estação de trem. Uma casa abandonada é o ponto turístico "A Casa do Assassinato de Pawnee":

Agosto de 1988: a polícia de Pawnee prendeu a dona de casa Candy Amos pelo assassinato de seu marido, o então prefeito Sandford Amos. O prefeito Amos, que era abertamente abusivo contra sua esposa e que havia sido acusado de corrupção, não teve sua morte lamentada. Apesar de Candy Amos ter morrido na prisão um ano depois, ela rapidamente se tornou uma lenda local, um símbolo de poder feminino e revolução.

Casas simples, com balanços feitos com pneus. Casas com quadradinho, areia e pá infantil.

Também em *Pawnee* o "Jedediah's Bar", o qual possibilita a entrada e interação. Homem e mulher dançam no interior do bar de forma diferente do que vemos em Chicago, mais rápido e com maior contato corporal, fazendo crer que as pessoas são mais aproximadas — as relações e laços sociais parecem ser mais estreitos em tal cidade do que em Chicago. O lugar apresenta a maioria das pessoas trajando blusa xadrez. Para vender no balcão, "Chips

Chicago". Acima da máquina de *jukebox*, uma cabeça de Alce Falante, passível de animação pelo jogador. Há um urso empalhado fora do bar. Mercado de peixes.

Mural em casa de madeira com os seguintes cartazes: "Música *country* à meia-noite"¹³⁵, "Voto mental para Democratas #1"¹³⁶ e "Magret Thatchetson, pessoa desaparecida"¹³⁷.



Figura 22 — Casal socializa em dança.

Cartaz de gato desaparecido com número de telefone para contatos. Atracadouro de barcos. Grande obra em construção da empresa privada fictícia da trama, "Tidid Corp", inacabada do começo ao fim do jogo. Trilhos inacabados. Cachoeira. Despenhadeiro. Casa isolada. Pequeno cemitério. Túmulos com vários nomes. Um homem está ajoelhado em frente ao túmulo de "M. Green". Ninguém chora por aqui. Várias casinhas isoladas. Igreja. Casa em construção. Local de parada com mapa.

Mendigos. Grande queda d'água. Apenas dois NPCs perto do lugar. Trecho descampado, com rochas e árvores. "Goodgoods Pawn Shop", local aberto à interação, onde pode-se comprar componentes. Ponto turístico "Estação Abandonada":

Esta incompleta estação de trens foi o terrível cenário do sangrento tiroteio entre o Chicago South Club e a polícia, em 3 de setembro de 1955. Três policiais foram brutalmente baleados na plataforma da estação, enquanto cinco membros do Club

¹³⁵ Livre tradução: "Midnight Country Music".

¹³⁶ Livre tradução: "Vote Mental Mick MMFP Democrat #1".

¹³⁷ Livre tradução: "Missing Person Magret Thatchetson".

escaparam sem nenhum ferimento. Esse tiroteio foi tão romantizado que inspirou outros assassinatos na estação. Com isso, logo o local foi abandonado.

Sugere-se a influência da midiaticização dos crimes como precursora de novos crimes. Num vagão abandonado, outra prostituta está morta. Local de desmatamento. Trabalhadores no local.

5.1.2 Interlocuções

Os espaços construídos na cidade procedural dão a ver informações visuais em paredes, cartazes, situações e contextos de interação, mas igualmente através de sons e textos (mensagens de SMS em *chats*) atualizáveis pelo jogador por meio dos NPCs espalhados no ambiente. Dado o recurso conceitual do *hacking*, pode-se ler mensagens de textos trocadas entre os celulares dos NPCs e escutar conversas públicas ou privadas ao andar pelas calçadas da cidade. Em função do extenso número de mensagens ouvidas, registradas e transcritas durante as observações das observações do jogo, resolvemos apresentar algumas das inúmeras interlocuções faladas entre os NPCs, já que este recurso possui um melhor nível de captação pelo jogador quando em jogo do que as SMS escritas em *chats*. As conversas abrangem um leque variado de *scripts* com temas sobre a vida social, dos quais destacamos: a cidade, conversas em anúncios e propagandas, corrupção e impunidade, criminalidade, dinheiro e cultura material, eventos, família, justiciamento, medo e preconceito, mobilidade urbana, política, relações extraconjugais, serviços e iniciativa privada, trabalho, trivialidades e violência. Tais conversações ocorrem em qualquer área da cidade e são proferidas por quaisquer dos NPCs atualizados pela proceduralidade do jogo, por isso não nos pareceu relevante mencionar o local da conversa, nem as identidades dos NPCs que as iniciaram em dado momento.

Cidade. É mencionada, por exemplo, em conversa pública de um homem, que convida o jogador a visitar o centro da cidade. Para o homem, a área é muito boa por possuir espaço para convivência e por poder levar as crianças para passear e brincar com tranquilidade:

Então, já estive no centro da cidade? Não digo no centro, no coração dela. Sim, no lago. Ah, não. Você tem que dar um pulo lá. Tem uma área enorme, onde fazem *shows* e todos os tipos de coisas no verão. Então, no inverno bem, eles... eles... eles pegam uma área menor e fazem uma pista de gelo e você pode chegar lá fora e... bem, não, não é tão grande como aquela lá fora, mas o que temos aqui na cidade é

muito bom! **Você pode andar de patins tranquilo.** Eu tava lá com a minha esposa e as crianças algumas semanas e foi muito bom. Ah não, ele não pode patinar sozinho, eu tenho que segurar. Ah, você sabe, pegando os braços e levando pelo caminho. Mas ele se divertiu. Ah, minha filha também. Ela é incrível patinando. Para uma criança de 5 anos? Se equilibra muito bem.

Duas mulheres falam sobre perigos e tentações na cidade: "Mulher 1: Eu ainda tenho que tomar cuidado. Mulher 2: Bom, claro que tem. Existem tantas tentações, especialmente na cidade. Eu não sei como você está conseguindo". Outra mulher afirma publicamente que nas cidades as pessoas não se importam mais umas com as outras, afirmando que em Chicago ocorre o contrário: "Você sabe, eu acho que Chicago tem a melhor comunidade porque em algumas dessas cidades ninguém se importa com ninguém [...] até mesmo com seu vizinho. Eu moro na Califórnia [...] mas eu nunca vi meus vizinhos [...]"¹³⁸.

Encontro um homem afirmando que para perceber o quão boa é a cidade se faz necessário sair e conhecer todos os lugares:

Não, cara, essa cidade é ótima. **Você só tem que sair e ver todos os bairros diferentes.** Tipo, você tem que sair pra comer um pouco de comida italiana, mas não fica por muito tempo, entende? [...] Chicago é assim, cara. É isso que eu tô tentando te dizer. Teve uma vez que eu levei minha mãe pra sair, sabe, e a gente gastou muito dinheiro. Mas, tudo bem, porque o serviço foi ótimo.

Já outro homem não é da mesma opinião:

Eu tô te falando, cara. **Esse lugar tá caindo aos pedaços faz anos.** Eu não acredito que eles não tinham geradores pra acender as luzes no jogo. Tipo, era o jogo mais importante do ano. Já começou assim? Isso é ridículo. [...] Todo ano é assim. Eu não sei o que eles fazem com o dinheiro. Eu não faço a menor ideia porque os ingressos são tão caros.

Mulher também não concorda que a cidade seja um lugar tão tranquilo. A cidade verdadeira para ela traduz a criminalidade, o consumo de drogas nas ruas, a situação criminosa em certos setores do local. Diante de um contexto em que nada acontece e os tiroteios ocorrem constantemente em seu bairro, a cidadã é da opinião de que alguém deveria tomar as providências por conta própria, já que a polícia apenas passeia pelos bairros sem

¹³⁸ Livre tradução: "You know, I think Chicago has the best community because in some of these cities nobody cares anybody else [...] even you neighbor. I live in California [...] but I never saw my neighbors [...]"

cumprir a sua função — no caso, essa providência seria a assepsia das ruas, a designação dada a Aiden:

É. ctOS minha bunda! Era pra ser nosso sistema operacional central, mas tá mais pra sistema não operacional, porque ele não faz merda nenhuma. **No meu bairro continua a mesma coisa, a criminalidade continua a mesma coisa, um monte de merda vendendo logo ali na esquina.** O que a gente faz quando mesmo com tantas luzes e câmeras por toda cidade [...] eles ainda não fazem nada? Mas eu sei muito bem onde eles estão. Bem ali na Zona Sul. É na Zona Sul que eles tomam conta. Sabe o que me mata? São esses malditos turistas que vêm aqui, falam que querem ver a cidade, mas tudo o que eles querem ver são os museus, os parques, os edifícios. Eles já têm isso na cidade deles. Por que não vão pra porra do museu de Nova York? Você não vai ver isso em Chicago. **Se você quiser visitar Chicago de verdade você precisa ir com um morador local ver como é a Zona Sul, ver o que está acontecendo na Zona Oeste, ver o que está acontecendo na Zona Norte!** Eu não aguento, eu não aguento! Aí eles vêm me perguntar essas merdas sobre o museu. Eu sei lá! Eu moro aqui e eu não sei e é ridículo! Eu não aguento isso, mas quer saber?! Eles dão muito dinheiro pra cidade, então tudo bem! Sabe o que é ridículo? Que **já tivemos seis tiroteios em só duas semanas nessa vizinhança e ninguém faz nada a respeito!** Esses garotos, esses garotos na rua, eu sei quem eles são. São esses caras de camisa branca e com a cueca pra fora, que aliás não sei por que eles não usam calças do tamanho deles. Mas **alguém precisa limpar a droga dessas ruas.** É isso que eu tô te falando! É isso mesmo que eu tô te falando! Ninguém faz merda nenhuma! **Você vê essas viaturas passando por todos os bairros, mas nunca pegam ninguém.** Eles tentam assustar com as sirenes, mas não fazem nada! Nunca vejo ninguém algemado dentro desses carros! É simplesmente ridículo!

Outro homem em conversa pública ressaltava a mesma impressão da mulher acima. Para ele, as pessoas não têm a real dimensão da violência na cidade:

Você não vai querer ir lá. Cara, assim que eu tive a chance eu dei o fora de lá o mais rápido possível. É uma loucura. Você sai um dia, o seu carro sumiu. Outro dia eles roubam o seu cachorro. Cara, eles não estão nem aí. Eles levam qualquer coisa. É por isso que aquele lugar é horrível. Sabe, as pessoas ainda não entendem o quão ruim é aquele lugar. Sabe, elas pensam: "ah, é só um pouquinho perigoso", mas elas não entendem que tá tudo fudido pro lado de lá, sabe?

Outro homem lembra de ocasião em que sofreu represália da polícia no centro porque estava fotografando o local, dando a ver a cidade do autoritarismo policial: "[...] Eu tava tirando fotos. Só tirando fotos das pessoas passando, sorrindo pra mim. Aí um policial me falou assim: 'se afaste'. [...] Aí eu fui tirar uma última foto e esse policial agarrou a minha câmera e me jogou pra um dos seus subordinados e falou assim: 'algemem ele'".

A cidade é ainda lembrada em conversas que enfatizam a culinária — a exemplo das pizzas locais —, além dos bares, casas noturnas e museus, ainda no tocante ao turismo da cidade. A propósito do turismo, uma NPC menciona a imagem estereotípica das vestimentas dos turistas em sua fala pública: "Sei lá, eles sempre andam por aí de mochila, tênis e bonés de time de futebol, sabe? Mas, tipo, por que eles não tentam se vestir como pessoas normais por pelo menos alguns segundos, e quem sabe assim eles não chamem tanta atenção como turistas?".

Anúncios, propagandas e publicidades. Também contribuem para a transmissão de informações sobre a cidade e sua vida social. Distribuidores de panfletos quase sempre proferem o seguinte *script* de fala: "O meio ambiente precisa que leia isso. Dicas práticas para o dia-a-dia. Espere, filho, vou te fazer ter fé. Sei que está pensando que estou tentando vender a palavra de Deus, mas não é isso. Pegue um e verá.". O NPC se esforça por demonstrar que não está praticando a pregação cristã nas ruas, e aponta essa prática como uma forma de comércio, de venda do evangelho.

Também são recorrentes as interpelações midiáticas no espaço público, quase sempre relacionadas com a situação do jogador no jogo. A mídia geralmente atribui à polícia um árduo trabalho na procura por Aiden, muitas vezes "[...] trabalhando horas extras sem pagamento" como resposta às demandas da sociedade. Sobre Aiden, a mídia veicula que "as mídias sociais gritam sobre o vigilante. Uma pessoa escreveu: [...] resignado combatente do crime de Chicago. Mais outras palavras estão aparecendo com frequência na mídia social: anarquista, terrorista e até revolucionário.". Ou seja, o comportamento de Aiden, de vigilante e justiceiro para com os criminosos, é tido como anarquismo ou atitude revolucionária, apesar de que, em dados momentos, a opinião pública aparece apoiando a prisão perpétua do protagonista. Tudo isso, em função da lógica procedural, depende das ações que os jogadores tomam no jogo. A mídia chega a afirmar que a polícia está correta e que o vigilante não passa de um criminoso.

Corrupção. Interesses excusos são constantemente referenciados em conversas, tais como a de um homem que afirma que os funcionários da empresa *Blume* teriam benefícios especiais do sistema gerenciador da cidade, como menos tempo à espera no semáforo, um

exemplo esdrúxulo, mas sintomático da revolta e da consciência da população em relação às benesses da iniciativa privada, esta última vinculada que está com o setor político. Outro afirma que a União não deve saber de certa manobra sua, considerando como razoável atender a todos os lados nas questões.

Dinheiro e cultura material. Também são temas privilegiados pelos *scripts* dos NPCs. Há inúmeras interlocuções vinculadas a este contexto. A esse respeito, uma mulher, preocupada com possível herança, diz: "Ela viveu uma vida maravilhosa. Ela tinha acabado de fazer 90 anos. Tava na hora dela ir, eu acho. E quer saber? Eu acho que ela também sabia disso. Ela foi dormir e assim, do nada, ela se foi. Queria saber o que ela deixou para mim.". Já outra, com filha envolvida em acidente, atenta de imediato para os danos em seu veículo: "Então ela chegou na porta pálida, igual a um fantasma, sem falar nada. [...] e ela disse: 'mãe, eu me envolvi num acidente'. Eu fiquei louca. Eu fui lá fora olhar o carro e tava ótimo. Apenas um arranhão na lateral. No final ela só tinha raspado contra a parede.".

Outros conversam sobre empréstimo para terminar o mês. Homem e mulher criticam o obsoletismo embutido nas mercadorias da cidade:

[Mulher]: Sempre que economizo para um telefone novo a Blume já anuncia o próximo. Não dá pra acompanhar.

[Homem]: Se todo mundo conseguisse acompanhar eles não fariam dinheiro. Você quer que eles continuem fazendo dinheiro para continuarem fazendo telefones, não é?

Já outra mulher diz que ama o seu telefone, o qual, mesmo com uma tela pequena, é completo.

Encontros casuais. Apontam reflexões sobre o cotidiano dos NPCs da cidade. Geralmente um homem pergunta a outro pelas novidades, ao que o segundo responde que está se arrastando, tocando as coisas, preguiçoso, apático. O primeiro quase sempre convida para um cinema, ou para um bar ou restaurante novo na cidade. A apatia e o tédio são recorrentemente referenciados pelos NPCs nas ruas.

Hábitos e estilos de vida. São apresentados pelos NPCs na forma de subversões ou atitudes de provocação. Uma dessas conversas é uma justificativa — tal como a dos maus motoristas, vista anteriormente — acerca do fato de ninguém reagir na cidade a nenhum comportamento hostil, disposição incorporada pelos NPCs, os quais não agridem o avatar em hipótese alguma. A cidade é o espaço da não reação em função do medo:

[Homem 1]: Não acredito que você faz isso.

[Homem 2]: Ah é? Se todo mundo ao seu redor é um bando de babacas é mais fácil se juntar a eles. É uma ótima maneira de aliviar o *stress* também.

[Homem 1]: Que mais você faz?

[Homem 2]: Eu gosto de mudar os produtos de lugar, mijar fora da privada em banheiros públicos, ficar de um lado na escada rolante com a minha mala do outro lado, só pra ninguém poder passar.

[Homem 1]: Caramba. Alguém vai te dar um soco na cara por isso.

[Homem 2]: Quem me dera. É esse o problema, ninguém se defende de mais nada. As pessoas apenas aceitam isso.

Mulher menciona a importância de hábitos saudáveis, a prática de exercícios em academia, ao que outra interlocutora acusa a primeira de utilizar métodos como cirurgias para conseguir emagrecer. Já homem e mulher comentam sobre colega de trabalho alcoólatra desejando a sua morte com a finalidade de conquistar o espaço do escritório. Nota-se a vida material em imensa sobreposição aos valores solidários entre os indivíduos na cidade.

Família. Tema muitas vezes em confluência com o do trabalho, ocupa boa parte dos discursos dos NPCs. São *scripts* como o de mulher que diz: "Eu tô cansada dessa merda. Eu tenho que cuidar das crianças 24 horas por dia. Ele é um desgraçado de um perdedor. Eles ficaram esperando por ele até as 3 da droga da manhã.". Já um homem afirma para outro homem que ao ter filhos os pais acabam por não raciocinar e compram presentes de valores exorbitantes, chegando a contrair dívidas pesadas em cartão de crédito.

Também há falas sobre a desumanidade para com os familiares, como no seguinte exemplo:

E ele começa a falar e faz o negócio borbulhar. É nojento demais, cara. A enfermeira tem de bombeá-lo, sabe? Dar descarga. O meu velho está pensando em desligá-lo. Ele disse que está cansado de cuidar dele. A decisão não é minha. Ninguém nem ao menos perguntou.

Outro exemplo dessa relação de indiferença em relação a pessoas da família se mostra em fala sobre irmã doente de uma mulher:

Só porque ela é minha irmã não quer dizer que eu tenho que aguentar as coisas estúpidas que ela faz. Era pra ela morar com a gente só por 2 meses. Já faz quase 1

ano. Ainda estamos presos com ela. Todo mundo fica com pena só por causa da doença dela. Ah, tadinha.

Há ainda diálogos sobre um homem que não comparece ao funeral do pai porque este último nunca fora presente à vida do primeiro, além de conversa a respeito de mulher que toma conta de homem idoso e já não suporta ter de ser a sua cuidadora, desejando que fosse possível a eutanásia por conta disso:

[Homem]: Chame a polícia.

[Mulher]: Nós chamamos a polícia. Eles já até nos conhecem. É muito cansativo. Não podemos continuar passando por isso.

[Homem]: Eu sei, mas o que podemos?

[Mulher]: Se o teu pai continua andando por aí à noite talvez eles tenham que amarrá-lo. Isso é tão ruim? Ai Deus, às vezes eu queria que a eutanásia fosse legalizada.

[Homem]: Você não tá pensando direito.

[Mulher]: Você pensa da mesma forma, não seja tão nariz em pé.

Outra preocupação com casos de violência sexual contra crianças também aparece às interlocuções sobre relações familiares, o que dialoga com as informações espaciais do distrito de *Parker Square*, as quais pedem proteção às crianças da cidade:

[Homem]: Você já conversou com ela sobre não falar com estranhos?

[Mulher]: Não. Ela é muito novinha e muito inocente. É como se ela fosse um pequeno patinho que segue a primeira coisa que vê. Várias vezes eu tive que me desculpar com os outros pais porque ela seguiu eles para outra direção sem pensar.

[Homem]: Haha, que fofo. Mas, talvez não tão fofo na sua vizinhança.

[Mulher]: Eu sei! Tem 3 estupradores registrados morando a alguns quilômetros daqui. Eu sei porque eu verifiquei *on-line*. É assustador.

A cultura material intersecciona as relações familiares, quando ouvimos mulher falar sobre os investimentos feitos em sua filha para que esta venha a se tornar vencedora de concurso de beleza:

[Mulher]: Põe caro nisso. A taxa de inscrição custa só 200, mais os vestidos, maquiagem, coreografia...

[Homem]: E para quê ela precisa disso? Ela tem 6 anos.

[Mulher]: Ela tem que aprender a dançar e não vai conseguir ganhar o grande prêmio sem isso. Meu bebê tem que ser boa pra fazer a mamãe rica.

Ressaltamos ainda um número considerável de *scripts* que versam sobre relações extraconjugais, em que os NPCs geralmente se ameaçam por telefone.

Justiciamento. É assunto recorrente, não apenas às interlocuções públicas ou privadas, mas ao próprio procedimento do jogador em jogo. É comum encontrarmos opiniões e referências ao comportamento justiceiro, do indivíduo que faz uso da força e da violência para agir contra criminosos por si mesmo, em conversas como a fala pública de uma mulher que apoia os atos de Aiden e ainda afirma ter feito a mesma coisa com um criminoso:

Cara, eu acho ele uma inspiração. Não, sério! Eu vi ele quebrar um cara no beco. Ele bateu nele pra valer, mas eu não ia deixar ele se divertir sozinho. Sabe de uma coisa? Esses caras merecem sofrer as consequências. Então, assim que ele foi embora, eu cheguei perto do cara e dei um chute bem nas costelas dele. Tipo, umas quatro vezes. Cara, pensando bem, talvez eu deveria sair e fazer isso mais vezes. Sei lá. Eu não acredito que nunca fiz isso antes. Esse cara é um gênio. Eu tô do lado dele.

Preconceito e medo. Afiguram-se, igualmente, na cidade procedural enquanto objeto de interlocuções. Os dois elementos são observados juntos, quando da fala em público de homem negro que se vê injustiçado, sendo acusado criminalmente sem achar razão para tal. Mesmo sem citar a cor da pele, depreendemos pela correlação entre fala e NPC as causas em nada veladas: "Cara, eu não tenho dinheiro pra um advogado. Armaram pra mim, eu não roubei nada. Eu nunca roubei nada na minha vida. Eles estão me investigando como se eu fosse algum ladrão ou caloteiro. Eles sabiam que tinha sido roubado, merda.". A cidade é o lugar do absurdo kafkiano da incriminação sem provas¹³⁹.

Já uma conversa entre dois homens revela a atitude preconceituosa de um empregador em não querer contratar um candidato a emprego por sua semelhança com tipo social criminoso. A estereotipia é mais uma vez demarcada:

[Homem 1]: Olha, não é só eu quem pensa desse jeito. Está em todos os noticiários. A cara deles... Não parece nada bom. Eu não acho que ele se encaixa.
[Homem 2]: Eu fiz uma ótima recomendação sobre ele.

¹³⁹ Em seu livro *O processo*, Franz Kafka conta a história do bancário Josef K. que é processado sem saber os motivos.

[Homem 1]: Sim, claro. Mas o tipo dele está em todos os noticiários, cara. Olha, eu não posso contratá-lo e depois descobrir que ele está fabricando bombas com o dinheiro do bônus do natal.

[Homem 2]: Ah... o quê?

[Homem 1]: Eu não posso ser associado a isso. Eu sou um patriota. Talvez ele seja um cara engraçado, claro. Eu não sabia que esse tipo tinha senso de humor, sinceramente. Não tem nada a ver com a aparência dele ou que religião ele segue. O currículo dele era meio duvidoso. Você tem certeza de onde ele estudou?

[Homem 2]: É uma instituição de prestígio.

[Homem 1]: Ok, vocês são amigos há muito tempo? Eu só estou dizendo que esse cara é um deles, certo? A nossa empresa é um local profissional. Você entende o que estou dizendo? Hum?

Há outras conversações em torno de suposto criminoso empregado em determinado local. Temos, então, o medo no próprio ambiente de trabalho na cidade, o que se dá em função do acesso às informações proporcionado pelo sistema operacional ficcional ctOS. Sobre esse pavor, mulher afirma: "Eles sabem quando eu vou ao banheiro. Eu realmente deveria tomar cuidado com isso que estou dizendo, não é?".

O preconceito se mostra ainda em conversação privada entre dois NPCs que conjecturam a respeito de um imigrante. A mulher deseja denunciá-lo pelo simples fato de que o homem fala a sua própria língua — o que para ela é bizarro — e o homem sugere, a partir desse fato, que o imigrante está em condição ilegal na cidade:

[Mulher]: Ei, você sabe se um síndico precisa saber falar a língua local?

[Homem]: Faria muito sentido pra mim.

[Mulher]: Sim! Pra mim também. Mas o meu nem consegue se comunicar comigo. Ele balbucia alguma coisa em alguma língua bizarra, polonês, sei lá. Ele tem um daqueles nomes tipo "*Blablask*". Eu estou pensando em denunciá-lo, mas eu não sei pra quem ligar.

[Homem]: Eu ligaria pra prefeitura. Eles te redirecionariam para o departamento correto. Talvez você preferiria falar com a imigração. Ele provavelmente é ilegal.

Talvez a conversa mais inusitada e imprevista no tocante ao preconceito se deu entre dois NPCs homens, em que um deles explica, com ares de cientista social, o significado do termo "racismo invertido":

[Homem 1]: Oi, me explique novamente.

[Homem 2]: Não é um conceito tão difícil. O termo racismo invertido é racista, ou pelo menos, etnocêntrico.

[Homem 1]: Como que pode?

[Homem 2]: Porque ele assume que apenas pessoas brancas podem ser racistas. Qualquer um pode ser racista. Se alguém é racista ele é racista e pronto. Não importa de onde ele veio, um racista é racista, não um racista invertido.

A informação, por mais que dê a ver um conceito que é conhecido no Brasil como racismo reverso, distorce por completo o seu significado. Racismo reverso corresponderia ao racismo praticado por negros contra brancos, diverso da explicação do NPC que afirma se tratar de um preconceito praticado apenas por brancos. Os brancos, portanto, no racismo reverso é quem são vítimas de preconceito, o que na opinião de Djamilia Ribeiro (2014) é inaceitável de se pensar, já que o racismo se constitui como sistema opressivo, não tendo o negro nenhum poder institucional historicamente construído para fazê-lo, muito pelo contrário. A cidade procedural comunica, portanto, um racismo reverso autorreferencial, no qual assume-se um racismo simétrico, podendo partir de qualquer pessoa.

Mobilidade urbana. Tema igualmente privilegiado de conversações. Numa das interpelações públicas, NPC mulher diz ter sido multada indevidamente por estacionar em local irregular, afirmando frustrações e o fato de não conseguir ficar sem seu automóvel:

É, eu saí de casa tinha uma multa no meu carro. Já é a terceira multa de estacionamento que eu levo este mês. E eu tenho que estar no trabalho em 30 minutos, então... Eu não sei, eu vou ligar pro Jason, talvez ele possa vir me pegar. Mas a gente não tá se falando. Ele tá bravo comigo por causa de umas merdas de ontem à noite. Mas eu não vou de ônibus. Nem pensar. Já tô cansada disso. Tipo, se eu conseguir outra multa o meu carro pode ser confiscado, e se isso acontecer eu não sei o que é que eu faço. Eu já tô vivendo de salário em salário. Ai, eu tô tão frustrada. Eu sei, eu sei, eu vou... Deixa eu tentar ligar pra ele agora e ver... se ele consegue vir me buscar.

Já outra mulher em conversação pública ressalta o mesmo desagrado em fazer uso do transporte público: "Eu tenho hora marcada naquele novo salão em North Lincoln. Eu vou morrer se tiver que pegar o transporte público pra chegar lá. Eu não quero entrar lá com o meu cabelo cheirando à cidade.". Observa-se o cheirar à cidade como sendo o misturar-se com o coletivo, o que é corroborado por outros *scripts* de fala em que mulher comenta: "Sempre tem crianças catarrentas ou aquele fedor de fraldas, suvaco molhado no trem.".

Conversas privadas sobre acidentes também acontecem, a exemplo de diálogo em que um homem narra um atropelamento em que o motorista afirma não ter visto a vítima, enquanto testemunhas declaram o contrário. Em outra ocasião, interlocução privada menciona acidente envolvendo uma mulher resgatada e um homem em estado crítico. A mulher, que no momento da batida utilizava o celular no volante afirma ser culpada, enquanto que o outro interlocutor a manda ficar calada para não produzir provas contra ela mesma.

Para outros NPCs, o carro não representa o principal meio de mobilidade urbana na cidade, como diz um homem: "Talvez eles tiveram a ideia certa lá em Amsterdã. Talvez fosse bom aqui o uso de bicicletas", ao que uma mulher responde: "É, eu sempre ando de trem".

Há vários *scripts* de fala de NPCs criticando a forma com que os motoristas da cidade dirigem, tais como: "Os motoristas daqui são terríveis. Confie em mim, eu sei! Eu sou de Los Angeles. Dirigir mal é um estilo de vida."; "Eu vi muitos motoristas ruins no meu tempo, mas os piores com certeza estão nessa cidade. É loucura.". Em diálogo, mulher questiona o porquê de dirigir na cidade:

[Mulher]: Eu juro que as pessoas daqui não sabem dirigir. É como se as leis de trânsito fossem apenas uma sugestão pra elas.

[Homem]: Com certeza.

[Mulher]: Me pergunto: por que eu sequer dirijo nessa cidade? O transporte público daqui, na verdade, é muito bom.

[Homem]: Eu não sinto falta do meu carro nem um pouco.

Outro exemplo da mesma crítica dá-se a ver em conversa pública entre homem e mulher. O homem diz: "Quanto será que eu consigo pelo meu carro? Eu cuidei bem dele. Eu aposto que eu emagreceria se começasse a caminhar mais."; a mulher completa: "Eu nunca mais vou dirigir.". Outro NPC diz que tem uma bicicleta e acha ótimo.

Uma mulher diz que o carro deveria ser mais durável, confessando o desejo por um carro novo e remetendo à autorreferencialidade da relação entre o jogador e a má dirigibilidade dos veículos, já que com algumas colisões o carro se desgasta.

"É isso, vou vender meu carro [...]", afirma um homem na rua. Mulher emenda: "Eu vou a pé para todos os lugares hoje em dia."

Política. Surge na cidade com observações que enfatizam a corrupção, o desmantelamento das instituições e a crise da representação política. Fala pública de um NPC homem é, a esse respeito, ilustrativa:

Sério? Sério mesmo? Porque eu ouvi dizer que o Quinn e o Rushmore estão envolvidos. Ãhã. Você leu também? Eu não sei o que tá acontecendo entre esses dois. É sempre assim, não é? Quando a gente acha que algo vai mudar todo mundo promete fazer a diferença. Mas é sempre a mesma coisa que acontece. Política é sempre a mesma coisa: um idiota sai enquanto outro, entra. Eu também não sei o que fazer sobre isso. Mas Quinn e Rushmore? Você acha que é algum tipo de conspiração? Você não leu as notícias, né? Você não faz ideia de como as coisas estão. É, eu adoraria que as coisas mudassem também.

O antagonista Dermot "Lucky" Quinn é o mafioso líder da gangue fictícia do jogo *Chicago South Club* e aparece na fala do NPC associado ao nome do prefeito autorreferencial Donovan Rushmore, numa explícita vinculação entre o mundo da política e o mundo do crime. Com isso, o NPC demonstra sua total falta de crédito e confiança para com os políticos da cidade.

Duas mulheres também se mostram conversando sobre Rushmore. A primeira aponta que o prefeito estaria mentindo acerca de assunto público, ao que a segunda responde: "Elegemos políticos porque são mentirosos. Depois ficamos ofendidos quando são pegos em uma mentira. É hipocrisia.". Ou seja, o eleitor da cidade é cínico e hipócrita por saber que todos os políticos mentem e, ao mesmo tempo, por cobrar a verdade da classe política.

Ainda nessa relação de descrença e desesperança da sociedade civil junto aos políticos, um homem diz a outro que não há o que fazer com os problemas de infraestrutura do local, pois não é ano de eleição:

Não, não, não, não. Você não vai conseguir consertar esse buraco esse ano. Não é ano de eleição. Você tem que esperar até que eles precisem do seu voto, aí você liga pra eles e diz: "Olha, tem um buraco na frente da minha casa. É melhor consertar e... ou eu não voto em vocês". Aí sim você vai ver que eles tomarão uma atitude. Mas esse ano não, amigo, nem sonhando. Não, não, não, não, você não entende. Já é, já é o nosso 14º vereador em 10 anos. Eles foram todos presos. Um por corrupção, outro por posse de dinheiro sujo; eles estão sempre envolvidos com o crime organizado. Nada, nada... pode apostar que você tem mais chance de encontrar um cachorro falante do que de encontrar um vereador honesto, tá bom?

Serviços e iniciativa privada. São também motivos de várias interlocuções. Um homem, por exemplo, afirma ter pago estadia em hotel e ao acessar a jacuzzi do quarto ter constatado que a mesma estava enferrujada e sem água, reclamando de ter gasto dinheiro com

o serviço. Outros conversam sobre turismo médico no México, afirmando a valorização do dinheiro no país.

As associações entre iniciativa privada e política também ocorrem frequentemente, a exemplo da conversa:

[Mulher]: Está bem óbvio que eles sabiam.

[Homem]: Nossa! Uma empresa querendo fazer dinheiro. Que surpresa!

[Mulher]: Você sabe que eles queriam um prefeito corrupto para empurrarem o *spyware* idiota deles para a gente. Você é bem ingênuo se pensa que eles são alguma empresa de raios de sol e arco-íris.

Questionando a situação elétrica da cidade, NPCs comentam:

[Homem 1]: Ok, que merda está acontecendo com a rede elétrica ultimamente? "Está" acontecendo muitos apagões...

[Homem 2]: Pra ser sincero, nunca caí em nenhum daqueles comerciais felizes. Eram otimistas demais pro meu gosto.

[Homem 1]: Bom, as coisas precisam melhorar. Isso é ridículo. Falo sério. Existe algum número pra reclamações? Deveria.

Um conjunto de *scripts* de falas comunicam sobre NPCs precavidos, que guardam *emails* com vistas a processos jurídicos contra empresas, empregadores e demais instituições privadas.

Trabalho. Demonstra as relações entre os indivíduos na cidade perpassadas por competições, enorme concorrência, falta de tempo, desemprego, etc. Nos dizeres de uma NPC: "Quem ela pensa que é? Ela não é melhor que eu. Fui eu quem achou isso primeiro.". Alguns aconselham a não desperdiçar as oportunidades em momentos de crise:

[Mulher]: É bom que eles melhorem a ajuda de custo desse ano, porque ano passado foi uma maldita piada.

[Homem]: Não, não, não. Largar o seu ganha pão agora seria uma ideia terrível. O mercado de trabalho está uma bagunça hoje em dia.

[Mulher]: Eu tenho que arriscar. As contas estão acumulando e eu não sei mais o que fazer. É terrível.

Outros, expressam a revolta contra seus empregadores:

[Mulher 1]: Sem indenização?

[Mulher 2]: O dinheiro vai ficar apertado. Esses executivos são tudo um bando de filhos da puta.

[Mulher 1]: Você nunca gostou deles.

[Mulher 2]: A minha entrevista de demissão foi engraçada. As pessoas ficavam falando: "não destrua as suas oportunidades futuras. Seja educado e blá, blá, blá"...

Se fuder! Falei tudo. Agora eu tô indo procurar um emprego. Tchau.

Já em outra ocasião, NPC, também mulher, afirma: "Eu vou lá no escritório dele e vou dizer que eu mereço um aumento e se ele disser que não, eu juro que eu vou embora. Eu vou fazer isso, não tô mais nem aí. Eu sinto como se não tivesse nada a perder nesse momento.". Note-se a predileção do sistema pelas NPCs mulheres enquanto passíveis de demissão.

Além disso, uma mulher se queixa do pouco tempo que o marido dispõe para a família: "Ele passa muito tempo no trabalho, tá afetando as coisas em casa. Ele sai antes que eu acorde e só chega depois que as crianças já dormiram. É melhor que ele consiga essa promoção por todas as horas que ele se dedica.".

Os assuntos de demissões no trabalho são sempre permeados por ameaças da utilização de informações, imagens, vídeos contra os empregados. Em dada conversa, fala-se de vazar indícios de colapsos nervosos de um homem para prejudicá-lo no escritório: "O recursos humanos tem um relatório inteiro sobre isso. Um homem adulto, chorando e babando no escritório? Tem um draminha ótimo sobre o filho dele também. Podemos usar isso. Ensine a ele uma lição.". Em outras interlocuções, conspirações em ambiente de trabalho refletem em declarações de NPCs que dizem estar de posse de material que comprova a homossexualidade de colegas de trabalho. Mulher enuncia atitude machista:

[Mulher 1]: Eu não acredito na forma que eles te trataram.

[Mulher 2]: Ele me chamou de louca e emotiva. Aquele cretino, imbecil. Eu estou tentando avisá-lo que esse filho da puta está tentando sabotar o projeto e possivelmente arruinando a empresa e eu é que sou a louca?

[Mulher 1]: Isso é machismo.

[Mulher 2]: Todo mundo acha que ele é bipolar e quer saber? Ele ainda está dentro do armário. Acha que eu estou brincando? Por que você acha que ele fica falando toda hora que não é gay? Merda! Eu tenho que correr. Conversamos depois.

Trivialidades. Enumeramos uma grande quantidade de interlocuções sob essa categoria, a qual agrega conversas gerais sobre o cotidiano da cidade procedural que não se enquadram necessariamente em quaisquer das categorias até aqui elencadas. Homem, por

exemplo, comenta sobre um bombeiro que roubava artefatos valiosos de lugares incendiados por onde passava e com isso conseguira comprar casa e carro de luxo. Homem reclama de muito trabalho. Mulher conta que sofre de ansiedade.

Amigos se encontram na cidade:

[Homem 1]: Pequenas dificuldades, e você?

[Homem 2]: Entediado, eu me sinto sempre entediado. Eu não sei por quê. Talvez eu precise mudar.

[Homem 1]: Deveríamos cozinhar, você se divertiu daquela vez. Vamos repetir.

[Homem 2]: Nós deveríamos jogar pôquer de novo. Faz bastante tempo.

O tédio e o *stress* tomam conta da cidade. O jogo de pôquer é uma sugestão para o jogador, já que são oferecidos vários minijogos nos arredores. Outros NPCs falam de jogo de hóquei na cidade, alguns mencionando incidente do início da narrativa em que houve tiroteio no estádio.

NPC fala em contar a todos que é *gay*. Outro afirma ter dúvidas sobre a própria sexualidade, ao que lembramos que nenhum casal homossexual se beija nas ruas da cidade. Alguém diz estar se sentindo bem, ao que seu interlocutor responde: "Ah, é? Então pode-se chamar de sortudo, porque eu estou tendo um dia de merda."

Uma mulher em conversa pública critica o fato das conversas face a face terem se perdido em função da presença das tecnologias midiáticas:

Ah, você sabe, é sempre a mesma coisa. Nós sentamos pra almoçar juntos e ele ficou o tempo todo no telefone. Ai, eu tinha tanta coisa pra falar com ele, mas ele tava mais interessado em ficar ali digitando e vendo o que fulano ou sicrano postou. [...] Ai, sério. Que merda! O que aconteceu com as conversas cara a cara? Ah, isso é tão irritante. Ai, hehe, desculpa. Vamos conversar sobre outra coisa que não seja a minha própria conversa, né?

O distrito *Os Wards* é observado como lugar perigoso por sua pobreza na fala pública de uma mulher:

Ah, eu não sei. Sei lá, sabe. É que eu... eu comecei a pensar como eu sou abençoada, e aí eu acho que tá na hora de começar a retribuir, sabe? Então, é... eu comecei a... eu comecei a fazer parte de uma obra de caridade no Wards. Eu sei, eu sei: não se assusta, eu tô bem. É que, você sabe, eu só queria dar uma mão no que pudesse. Algumas pessoas só precisam de um amigo, né? Ou de alguém que mostre algum

carinho por elas. Então, sabe? Eu posso ir lá, ficar algumas horas e ainda ter tempo pro resto do meu dia.

Um evento comum às ruas é o de dois amigos em que um deles diz ser capaz de conquistar qualquer mulher. De repente uma NPC está por perto e passa em sua frente, ao que o homem profere *scripts* de cantadas e elogios com atitude intrusiva.

Vigilância. O assunto possui muitas conversas programadas para serem atualizadas pelos jogadores quando em *free roaming*. Em uma interlocução, homens se questionam acerca do uso das câmeras como algo que começou de forma inofensiva:

[Homem 1]: Hoje em dia, é ridículo. Começou tudo tão inocente. Câmeras nos caixas eletrônicos, nos bancos, nas lojas, e agora...

[Homem 2]: Tenho que admitir que eu sabia que isso ia acontecer e eu não fiz nada. Agora que já aconteceu eu de repente me importo.

Um registro de fala pública menciona a perda de privacidade já a partir do que fazemos nas redes sociais: "[...] compartilhando nosso local, marcando pessoas. Jogamos fora nossa privacidade."

Ainda sobre as câmeras, NPC se pergunta pelo preço a pagar pela vigilância excessiva: "[...] Que loucura! Tipo, tem câmeras por toda parte. É, é ótimo se sentir seguro, mas qual o custo, sabe? Não dá pra viver desse jeito, bicho.". E outro critica o fato de que a câmera em si não nos protege da violência: "Ok, o que essa câmera vai fazer se tivessem me assaltado? Naquele exato momento, o que ela vai fazer?".

Violência. Como não poderia deixar de ser, é outro tema bastante referenciado às interlocuções. Assuntos como o famoso tiroteio no estádio, em que um NPC diz que na ocasião estava cheio de crianças a assistir ao jogo.

Outra conversa referencia NPC que derruba alguém suspeitando que este alguém estava roubando, narrando-se os danos sofridos pela vítima:

[Homem 1]: Você fez o quê?

[Homem 2]: Eu derrubei ele. Eu vi ele chegando e coloquei a minha perna na frente.

[Homem 1]: Por quê?

[Homem 2]: Bem, o alarme tocou quando ele passou e o cara não quis parar. Ele apenas tentou passar mais depressa. Eu pensei que ele estava roubando alguma coisa então o deti. Você precisava ver a boca dele, argh! Cheia de sangue. Um dos seus dentes tinha saído, outro estava pendurado.

[Homem 1]: Meu Deus, ele estava roubando?

[Homem 2]: Eu não sei. Eu vazei de lá assim que eu vi todo aquele sangue.

Com medo da violência, NPC porta arma: "[...] durante o jantar ela me mostrou a sua permissão de porte oculto. Depois falou sobre a arma dela. Ela não a carrega o tempo todo, só quando vai em certos bairros. Sua licença ainda lhe permite carregar uma arma em linhas estaduais. É! Texas!".

As pichações são reduzidas pela cidade a atos de vandalismo e violência:

[Mulher 1]: Vândalos?

[Mulher 2]: Quebraram a janela toda. Sabe onde ficam os estandes? Então, eles foram pra lá e picharam as cadeiras, as paredes. O banheiro tava todo alagado.

[Mulher 1]: Caramba.

[Mulher 2]: Ia ser um jantar legal, nada muito chique, certo? Como eu te disse.

[Mulher 1]: É [...] cozinha bem.

[Mulher 2]: Mas que triste. Estão escolhendo sozinhos. Por que eles falam mal da gente? Não éramos extravagantes, uma associação da vizinhança.

[Mulher 1]: Sinto muito.

5.2 Cidade reticular

Os jogos eletrônicos possuem um regime próprio de articulação de redes de socialização entre indivíduos, as quais variam em função dos modos de jogar. O jogo em modo *multiplayer* estrutura ações, *quests* e narrativas desenhados para experiências coletivas entre humanos/ humanos e humanos/ não humanos, num mesmo mundo virtual de prática de jogo, em que faz sentido pensar numa socialização entre humanos mantida, ao menos na maior parte do tempo, dentro daquele contexto de duração próprio a cada partida. Já o jogo que aqui nos interessa, em modo *singleplayer*, é elaborado pelos desenvolvedores com a finalidade da experiência individual entre humanos e não humanos no espaço da prática de jogo, e, por isso mesmo, constitui-se como socialização, a princípio e principalmente, entre homens e interfaces maquinicas. Contudo, essa sociabilidade homem-máquina se desdobra para além do espaço procedural, mantendo-se operante nas redes sociais do mundo cotidiano de fora do jogo.

O desdobramento dessas sociabilidades pós-humanas se manifesta, entre outras formas, a partir das redes sociais digitais, e aqui não estamos falando do conhecido *Facebook*, do *Twitter* ou do popular *Whatsapp*. Os jogos eletrônicos, assim como o universo fílmico, possuem hoje em dia suas próprias plataformas de conteúdo em forma de redes sociais,

criadas para os usuários jogadores ao redor do mundo, mas também pelas grandes empresas do ramo, e dedicadas fundamentalmente ao compartilhamento de discussões sobre experiências de jogo, opiniões e pensamentos diversos a respeito de uma torrente de jogos entre indivíduos jogadores. As redes sociais de jogos eletrônicos podem ser externas, criadas em sua maioria por usuários jogadores, ou internas, as redes desenvolvidas pelas empresas responsáveis pelas plataformas de jogos eletrônicos, como *PSN*, *Steam* e *Xbox Live*, ou ainda de desenvolvedoras, a exemplo de sub-redes próprias da *Electronic Arts*, *Activision* ou da desenvolvedora do jogo em análise, a *Ubisoft*. Destacam-se, entre outras, a rede social americana *Raptr*, a rede britânica *Play Fire* e as redes brasileiras *Estou jogando* e *Alvanista*, esta última escolhida para a nossa abordagem de estudo¹⁴⁰.

Justificamos a escolha da *Alvanista* para a análise empírica da troca de experiências entre jogadores pelos motivos que seguem: 1. Trata-se de uma rede social voltada eminentemente para a troca de opiniões, de relatos de jogo, ou de situações vivenciadas em jogos pelos jogadores, funcionando como fórum de discussões, diferente de redes que se voltam principalmente para a comercialização, trocas de mercadorias, entre outras; 2. Por motivo de ser uma rede brasileira, pois nos preocupamos com as impressões dos jogadores nacionais sobre o problema de pesquisa em questão; 3. Dentre as redes sociais de jogadores existentes até o momento no Brasil, a *Alvanista* é a que parece possuir maior abrangência em termos de números de jogadores; 4. Possui mecanismos de interação facilmente assimiláveis, dada a semelhança entre a interface da *Alvanista* e a do *Facebook*.

De acordo com o *site* oficial da empresa, a *Alvanista* se propõe a ser uma plataforma para compartilhamento de conteúdo e experiência com *videogames* no espaço da *web*, podendo o usuário da rede publicar, listar os jogos preferidos, efetuar *check-ins* — ou seja, declarar que está jogando um dado jogo naquele momento —, seguir perfis diversos e, ao mesmo tempo, promover a competição pelas conquistas dos jogos em seus troféus, vinculando-se a contas das redes internas das plataformas de *videogames*. A iniciativa foi fundada em maio de 2012 e continua em atividade até hoje, tendo sede física na cidade de Fortaleza e equipe de manutenção do *site* com seis pessoas responsáveis. A *Alvanista* contava, até o final de 2016, com 2 milhões e meio de comentários publicados e mais de 50 mil jogos listados. O *site* assim se autodefine na seção interna "Sobre":

¹⁴⁰ Cf. a respeito das redes sociais de games o site: <<http://socialbrunch.com.br/blog/lista-de-redes-sociais-de-gamers/>>.

Para os que estão se perguntando, o nome *Alvanista* é uma forma de homenagear os clássicos RPGs low-tech, e vem do jogo *Tales of Phantasia*, do Super Nintendo. Por quê? É simples: nós amamos jogos eletrônicos. A *Alvanista* é uma sincera homenagem a esse mundo, fruto da nossa grande admiração e respeito.¹⁴¹

O *menu* do *site* é constituído pelas seguintes opções: 1. Logomarca da *Alvanista*, que endereça o usuário para um *link* da página principal, a *home* do *site*; 2. "Jogos", lista todos os jogos presentes na base de dados da rede social; 3. "Em destaque", é o espaço que destaca artigos escritos pelos usuários e escolhidos pela equipe curadora do *site*; 4. "Buscar", um campo para o usuário procurar por nomes de jogos, jogadores e demais perfis; 5. "Cadastre-se", voltado para o cadastramento de novos usuários à plataforma; 6. "Entrar", campo para a execução de *login* para usuários já cadastrados.

Efetuamos o nosso cadastramento ao *site* em 2014, com o perfil "daniel_abath". Notamos de imediato a semelhança de opções e formas de interação entre a interface do *Alvanista* e a do *Facebook*, com a possibilidade de inserção de foto de capa, foto de perfil, contador dos usuários que o usuário em questão está seguindo e contador de seguidores, além dos botões "Texto", "Artigo", "Imagem", "Vídeo" e "Check-in", designados para a inserção desses elementos na página. A configuração de página em modo de *login* ainda inclui o botão "Explorar" no canto superior direito da tela, que abre a barra "Perfis populares", com a apresentação em destaque na rede pela sua popularidade, e a barra "Convidar amigos", o que pode ser feito através do *Facebook* e do *Twitter*. A barra de "Perfis populares" agrega ainda tipos de perfis diversos em função dos interesses de pesquisa, quer sejam "Em destaque", "Colecionáveis", "Console", "Discussão", "Fanart", "Franquia", "Gênero", "Humor", "Institucional", "Música", "Notícias", "Podcast", "Retro" e "Vídeos".

Ao lado do botão "Explorar" temos um ícone-botão em forma de carta, referente às mensagens enviadas de algum usuário para o usuário *online*. Outro ícone-botão em forma de *menu* ao lado da carta remete o usuário para notificações diversas. Por último, o ícone-botão apresentando a foto de perfil do usuário, que abre a seguinte árvore de opções: "Meu perfil", "Preferências", "Jogos", "Críticas", "Rankings", "Check-ins" e "Sair".

Direcionados pelo nosso interesse de pesquisa, procuramos desde o nosso cadastramento acompanhar as discussões públicas dos jogadores na busca pelo jogo *Watch_Dogs*. Ao efetuar a busca, logo surge uma lista em que o jogo aparece em suas diferentes plataformas de *videogame*, tais como *PS4*, *PS3*, *PC*, *Xbox One*, etc. Cada opção de

¹⁴¹ Disponível em: <<http://alvanista.com/about>>. Acesso em: 26 dez. 2015.

plataforma possui suas próprias críticas e avaliações elaboradas pelos jogadores. Em qualquer plataforma que se clique, a lista de discussão é a mesma, ou seja, há uma única blocagem de textos para todos os tipos de plataformas que executam o jogo, de forma que os conteúdos e relatos de experiências em *Watch_Dogs* do *PS3* estão misturados com os textos de usuários que relatam questões sobre *Watch_Dogs* no *PS4* ou no *PC*. Funciona assim para qualquer jogo na *Alvanista*.

Por essas razões, decidimos empreender um acompanhamento da discussão de *Watch_Dogs*, procurando, principalmente, por declarações e relatos na forma de postagem de texto ou postagem de comentário, sobre aspectos de conteúdo relacionados, em sua maioria, à experiência de exploração da cidade ou à cidade em si. O início das discussões data de 24 de janeiro de 2013, com uma postagem do usuário "pedrinholula" com os dizeres: "um dos jogos mais esperados do ano. Se cumprir o que promete poderá ser Game of The Year."

Da mesma forma que o *Facebook*, *Alvanista* é uma rede social na qual podemos permanecer apenas observando o que fazem os outros, sem a necessidade de uma única postagem. E foi assim que o fizemos: adotamos o método etnográfico — netnográfico, neste caso —, buscando acompanhar as ações dos sujeitos no campo de desenvolvimento das práticas. Nossa observação foi não participante, ocasião em que nos valemos do anonimato da observação das manifestações textuais dos usuários em rede. Essa postura metodológica de não nos apresentarmos inicialmente enquanto pesquisadores se fez necessária para a garantia do critério de espontaneidade das conversas. Sabe-se que a partir do momento em que um investigador se apresenta como tal para um grupo, muito do caráter espontâneo se perde, gerando dúvida acerca da interferência presencial daquele sujeito sobre os dados obtidos posteriormente. O que se discute metodologicamente é a produção de comportamento e/ ou fala, de forma consciente ou inconsciente, em função da posição de sujeito que se espera naquela relação, ou seja, no nosso caso, produzir-se-ia resposta em função da posição de analisados, não mais na condição de jogadores que participam de rede social para compartilhar experiências de forma *espontânea*. É comum acontecer a mesma mudança de comportamento quando os sujeitos se veem diante de uma câmera de vídeo ou de um gravador de voz. As implicações éticas da nossa escolha metodológica não se fazem prementes, pois como frisamos acima é possível fazer parte de um grupo nas redes sociais sem necessariamente estar obrigado a aderir a práticas, emitir opiniões ou mesmo conversar com pessoas.

Pois bem, muito antes do lançamento de *Watch_Dogs* no mercado, centenas de usuários já compartilhavam na *Alvanista* textos e comentários declarando as expectativas em

relação ao lançamento, ao conteúdo do produto e às implementações gráficas, muitas delas ofertadas pela nova geração de consoles que chegava em 2013 no mercado, nomeadamente o *PS4* e o *Xbox One*. Vários desses usuários postavam imagens divulgadas do jogo na mídia pela desenvolvedora oficial, a *Ubisoft*, a maioria deles em função das promessas feitas pela empresa em forma de *marketing*¹⁴². Iniciamos o acompanhamento do fórum de discussão a partir do início de 2014, recapitulando a leitura de todas as postagens já inseridas desde o cadastramento do jogo em 2013. Essa etapa da pesquisa ocorreu de 2014 até o final de 2016, abrangendo a leitura de aproximadamente 2470 postagens principais, juntamente com os respectivos comentários às postagens, estes não computados aqui em números por motivo de excesso quantitativo. Destacamos nesta análise um recorte das principais postagens e comentários vinculados ao problema de pesquisa, quer seja o da observação das observações da vida social na realidade sistêmica do jogo. Tal realidade sistêmica envolve a relação entre humanos e não humanos durante o jogar, mas também após a prática de jogo, ocasião em que se mostra através do sistema da rede social em análise e dos respectivos sistemas psíquicos individuais.

Como fizemos nas interlocuções da cidade procedural, decidimos organizar também os relatos de falas em categorias.

Técnica. Há muitas postagens e comentários a respeito da técnica, ou seja, dos gráficos e efeitos presentes no jogo. Em postagem¹⁴³ de "duz40", "oswaldo br" comenta a respeito da possibilidade de inserção do barulho dos raios como algo que agregaria conteúdo à experiência de jogo. "oswaldo br" se define como *roamer* interessado nos pequenos detalhes: "Reparo nessas coisas. Na verdade, eu priorizaria detalhes desse tipo antes dos gráficos.", ou seja, não é apenas o visual da cidade o que interessa para o jogador, mas outros elementos dispostos no intervalo do *gameplay*. "heavenhitman" não é da mesma opinião¹⁴⁴, afirmando ter perdido a vontade de jogar quando soube das mudanças gráficas feitas de última hora pela equipe da *Ubisoft*, ao que "webekemlyr" responde: "po os caras so querem 'jogar gráficos?'". O impasse é parte do grande debate entre gráficos vs. jogabilidade, presente ao universo dos jogos eletrônicos, e que no caso deste estudo se traduz por gráficos enquanto visualidade atrativa da cidade. No caso, os jogadores que se apegam aos gráficos querem ver uma cidade

¹⁴² O jogo era aguardado para o final de 2013, mas a empresa decidiu adiar o lançamento, tendo como justificativa a execução de ações de melhorias gráficas e finalização de detalhes do produto. De acordo com o site "Eurogamer", Stéphane Decroix, produtor do jogo, declarou que o investimento antes do adiamento estava orçado em 50 milhões de euros. Cf. <<http://www.eurogamer.pt/articles/2014-01-16-watch-dogs-com-orcamento-de-50-milhoes>>.

¹⁴³ Postado em 10/04/2014. Título: "Watch dogs no PC".

¹⁴⁴ Postado em 17/05/2014. Título: "Site publica o primeiro review de Watch Dogs".

arquitetonicamente bem digitalizada, independente da dinâmica da vida social codificada para aquele espaço.

O usuário "netogermano"¹⁴⁵, ainda antes do lançamento de jogo, publica imagens comparativas entre a cidade da realidade real de Chicago e a cidade procedural de Chicago de *Watch_Dogs*. Trata-se de um costume comum no tocante aos jogos de ação em mundo aberto ambientados em metrópoles contemporâneas a equiparação entre as cidades, principalmente em relação a prédios, arranha-céus estilizados da realidade objetiva para o jogo.

Para "fabiots", "não é o gráfico [...] é não poder atirar enquanto dirijo, é não fazer muita diferença se eu roubo um cara rico ou um cara pobre na minha reputação. É eu não poder dar dinheiro pros pobres."¹⁴⁶. Ou seja, são as prescrições e limitações das mecânicas de jogabilidade o que incomoda ao usuário. A cidade não permite que se atire no trânsito, não faz distinção entre ricos e pobres assassinados — pela lógica da vida social, tanto pior para o jogador se se matasse um rico ou alguém com capital político ou econômico — e ainda é impeditiva a doações aos necessitados.

Em comentário¹⁴⁷ à publicação de "levy_dan_5" sobre um vídeo divulgado contendo imagens do *gameplay*, "leohirano" nota o fato da presença de um NPC jogando jogo de realidade aumentada e nas ruas da cidade procedural. "leohirano" comenta surpreso por já ter feito a mesma coisa que o NPC estava fazendo no jogo, ou seja, na cidade reticular o jogo faz refletir sobre os hábitos dos jogadores em suas cidades da realidade real.

Já "herbertviana" afirma que o jogo "[...] não faz distinção das faixas de trânsito em um mesmo sentido; isto fica mais nítido quando você pega uma rodovia, é uma bagunça!".

Subversão. Um dos principais elementos característicos da autorreferencialidade do sistema dos *games open world* ganha vozes e discursos na cidade reticular da *Alvanista* a respeito de *Watch_Dogs*. "Primeira coisa a se fazer em Watch Dogs: atropelar pessoas!"¹⁴⁸ é título de postagem de "shiyozushi", a qual apresenta fotos do usuário atropelando vários NPCs e se jogando de carro em movimento. Na descrição, "shiyozushi" explica que o objetivo do jogo é salvar pessoas, evitar a ocorrência de crimes, ao que ele replica: "Eu quero armas, quero metralhar pessoas inocentes, quero ver cabeças explodindo e não ficar salvando um bando de gente desconhecida...". A vida social na cidade é observada, neste caso, como possibilidade de outrar-se enquanto assassino, evidenciando o interesse pela psicopatia virtual do avatar. O usuário "fee3" comenta a publicação de "shiyozushi" concordando com este

¹⁴⁵ Postado em 05/05/2014. Título: "Chicago na vida real e em Watch Dogs".

¹⁴⁶ Postado em 20/05/2014. Título: "Gráfico".

¹⁴⁷ Postado em 17/05/2014. Título: "Vazou gameplay de watch dog's".

¹⁴⁸ Postado em 24/05/2014.

último e afirmando que esforça-se por não matar muitos NPCs apenas por mero utilitarismo, ou seja, para não ser prejudicado junto ao sistema em sua classificação programática enquanto assassino: "Haha' pior que é verdade. Só que tento ao máximo não atropelar nenhum civil pra minha barra (esqueci o nome, aquela quando nós impedimos os crimes de acontecer) continuar no máximo."

No que tange ao comportamento subversivo, o usuário "fredson" assim descreve sua experiência:

Acho que ninguém consegue dirigir certinho em nenhum sandbox. [...] Decidi ser um bom cidadão e no começo estava dirigindo certinho, parando nos sinais vermelhos como um bom motorista. Mas percebi que eu levaria horas pra chegar ao meu destino se continuasse assim, hahaha. Então acelerei durante todo o percurso e em diversos trechos andei na contra mão, na grama, atropeliei pessoas, hackeei os semáforos do caminho e fiz uma bela bagunça.

Dessa forma, a cidade procedural, por sua permissibilidade, mostra-se na rede como cidade a qual não vale a pena incorporar o avatar enquanto um cidadão correto, o que logo se apresenta através de um deslize necessário como a obrigação de ser o sujeito *errado*, subversivo, já que as punições não serão tão severas no caso do jogo. "heavenhitman" fala em "uma bela jogatina no fim do feriado: espancando bandidos na rua [...]"¹⁴⁹.

A subversão na condução de automóveis é quase uma condição de jogabilidade em *Watch_Dogs* na opinião de "blast_man": "O maior desafio desse game é não atropelar ninguém!"¹⁵⁰, quase como se o fato de ser difícil dirigir um carro num trânsito caótico nos obrigasse a sermos motoristas imprudentes. Já "gabrieldoctah" afirma sentir algo de caótico despertando em si em contato com o jogo.

A cidade reticular revela, inclusive, conhecimento técnico sobre armas em função do uso e das informações contidas no sistema da cidade procedural, como demonstra "mariohof":

Agora além dos trajes, comprei todas as armas do jogo. Mesmo assim, apesar do vasto arsenal, não deixo de lado minha **1911 Op. Esp.** por ser silenciada e bem rápida, além de derrubar os inimigos com 1 tiro na cabeça (obviamente o Enforcer é exceção). Isso faz dela a arma perfeita para execuções sigilosas!. Porém devo admitir que as espingardas e principalmente os lançadores de granadas fazem um tremendo estrago e são divertidíssimas de se usar!

¹⁴⁹ Postado em 20/06/2014. Sem título.

¹⁵⁰ Postado em 13/06/2014. Sem título.

Aspectos subversivos também surgem em forma de observações sobre fatos cômicos na cidade, a exemplo do perfil de NPC homem, portador do vírus HIV e doador de sangue, algo que subverte a lógica dos procedimentos médicos da cidade da realidade real — de não permitir que alguém contaminado com o vírus seja doador de sangue —, ao mesmo tempo que incita a reprodução das lendas urbanas, como a de que existem pessoas à solta na cidade com agulhas contaminadas para furar os transeuntes e contaminá-los. Mais um argumento fictício que constrói a realidade real do medo urbano.

A cidade soa decepcionante a "salvego" justamente em relação aos NPCs e sua Inteligência Artificial. Em função do *marketing* exagerado da mercadoria, o jogador se sente enganado, esperando mais espontaneidade dos NPCs e mais sociabilidade programática — ou melhor, que a escala humana fosse mais humana:

Eles prometeram NPC's que iriam reagir de acordo com as ações ao seu redor. Eu esperava como na E3 de 2012, um carro jogando água ao passar por uma poça num NPC e ele reclamando. Ou um NPC ajudando outro pq bateu o carro. Pois é. Não tem nada disso. NPC's são os mesmos NPC's burros de sempre, só que agora eles tem nome e profissão. E se você apertar um botão eles te dão dinheiro ou você ouve eles falando no telefone. Basicamente é isso.¹⁵¹

Preconceito. Observações recorrentes à cidade reticular. "Jeopaladino" posta imagem de Aiden Pearce numa loja, provando roupas, com a seguinte frase: "Uma loja que vende roupas para se parecer com um bandido"¹⁵². A observação citada pelo usuário diz respeito ao preconceito presente na vida social das cidades de que indivíduos que se vestem de forma diferente são automaticamente classificados como bandidos/ delinquentes. No caso da frase, quem desmerece a roupa é aquele que a está vestindo, ou seja, o protagonista do jogo. O usuário "cid" complementa a postagem em comentário que acopla lugar da realidade real com o contexto procedural: "Na 25 de Março tem um monte dessas KKKKKKKKKK".

O preconceito na vida social da metrópole também se mostra na observação de "near" a respeito de uma imagem de Aiden perfilando com o seu celular a curiosidade de um vendedor de loja de armas, que diz: "participa de paradas *gays* anuais". É sobre essa declaração que "near" comenta: "Eu só acho uma invasão de privacidade, só acho, eheuheuheuheuheuheu".

¹⁵¹ Postado em 25/05/2014. Título: "[PREVIEW] Watch Dogs".

¹⁵² Postado em 25/05/2014. Título: "Kkk achei isso bem estranho tbm".

Alguns usuários inserem postagens apenas com imagens fotografadas ou capturadas quando em jogo, principalmente em ocasiões consideradas curiosas para o jogador. O usuário "near" repete o mesmo perfil do NPC que participa de paradas *gays* anuais, dessa vez com imagem, comentando em seguida: "Esse aí... Sei não hein..."¹⁵³.

Contudo, uma das expressões de preconceito mais graves foi perpetrada não na cidade reticular, mas, presumivelmente, pelo jogador de codinome "Moopoke", quando em interação na cidade procedural. Julga-se que o próprio "Moopoke", em controle do avatar, gravou o vídeo "*Making the world a better place*"¹⁵⁴ (em tradução nossa, "Tornando o mundo um lugar melhor") em que mata NPCs negros, mulheres, muçulmanos, imigrantes ilegais, simpatizantes LGBT e outras minorias étnicas pelas calçadas de *Watch Dogs*, tendo depois publicado o material — com duração de menos de 2 minutos — no *site Youtube*. O vídeo foi observado e mencionado na cidade reticular pelo usuário "raccoon", com os dizeres: "Já viram este vídeo, do cara que 'faz do mundo um lugar melhor' enquanto joga Watch Dogs? (ênfase nas aspas aí hein galera)." ¹⁵⁵. Ninguém comentou a postagem, mas tal fato repercutiu, inclusive, na mídia especializada, em reportagem de Patricia Hernandez (2014) ao *site Kotaku*.

A respeito de bairros pobres e ricos, "Fabio_k_gamer" assim observa: "Jogando @whatch_Dogs o que aprendemos, que nas periferias existem mais cameras do que nos bairros nobres..."¹⁵⁶. Consideramos equivocada a observação do usuário, tendo em vista que os bairros comerciais, como *O Loop* ou *Mad Mile*, possuem câmeras em quase todas as esquinas, restaurantes, estabelecimentos, etc. Porém, a cidade procedural pareceu destacar ao jogador um preconceito para com os bairros pobres, como se estes precisassem de mais câmeras, com a afirmação velada de que ali se encontram os criminosos, associando-se, por conseguinte, a causalidade direta entre pobreza e criminalidade na cidade.

Outra postagem por nós destacada, com relação a preconceito, é a de "bielboyster": "[...] Watch Dogs, um jogo bacana onde você pode ser aquele cara inconveniente que sai fazendo parkour no meio da cidade que nos deparamos todos os dias e ninguém te julgará por isso."¹⁵⁷. A prática do *parkour*, evocada pelo jogo, ao jogador aparece como passível de julgamento social nas cidades da realidade real, mas no jogo é possível subverter o preconceito.

¹⁵³ Postado em 27/05/2014. Título: "Curiosas e engraçadas Screenshots de Watch Dogs".

¹⁵⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hC83kY3rywE>>.

¹⁵⁵ Postado em 06/06/2014. Sem título.

¹⁵⁶ Postado em 21/09/2014. Sem título.

¹⁵⁷ Postado em 10/11/2014. Título: "Watch Dogs - Parkour inconveniente".

Cidade. "masuteru" assim a define: "Agora é hora de dominar Chicago". Já em outra publicação, o mesmo "masuteru" comenta: "[...] Evoluindo a árvore de habilidades de hacker você realmente sente que Chicago inteira é sua arma"¹⁵⁸. Tem-se a construção da ideia da cidade enquanto um objeto à mão — nesse caso, um objeto letal e ameaçador. A cidade é uma ameaça, necessitando de ser dominada e usada como arma.

O usuário "lleogame" diz amar a cidade procedural, enquanto "gustavobarbosa94" diz: "Chicago belíssima, a melhor cidade virtual que já visitei [...]"¹⁵⁹. Já "suicune" comenta postagem em que diz ter gostado tanto do jogo que iria se mudar para Chicago e "caio_ken" diz que "Chicago tem uma ambientação foda demais e bastante parecida com a real".

"Continuando a história de Aiden na bela Chicago..."¹⁶⁰, diz "Lucastheodoro", enquanto "masuteru" afirma: "Com certeza irei retornar mais vezes a Chicago"¹⁶¹. Ter estado na cidade procedural a todos parece produzir uma antevisão do lugar, a imagem de uma primeira visita a Chicago. O próprio "masuteru" complementa em comentário sobre a cidade de *Watch_Dogs*: "[...] não tem as coisas da vida normal pra se fazer que tem em *GTA V* que fazem você se sentir num mundo real [...]". Depreende-se que andar, observar, socializar com pessoas nas ruas — mesmo que seja através do artifício do *hacking* — não se configura como algo normal da vida. Reproduz-se por essa declaração o aspecto de aversão à *flânerie* dos cidadãos.

Já "michaeldmelo" afirma, comparando cidade procedural e física: "1 hora de almoço tirada em Chicago, rss, chove muito nessa cidade, se eu viajar para os States não irei lá, rss.". A constante precipitação pluviométrica na cidade procedural também é observada por "gabrieldoctah".

Sobre a fruição da cidade, "raccoon" afirma: "Como é legal cortar pelo meio da cidade de barco, principalmente à noite, curtindo as luzes, levantando umas pontes hehe"¹⁶². O usuário "gakuma" traz considerações do ponto de vista da contemplação das paisagens da cidade em postagem intitulada "Eis que, meditando desta vez pelo belo nascer do sol de Chicago..."¹⁶³, na qual "gakuma" publica fotos de sua experiência e descreve situações em que tentava observar o visual dos espaços e era interpelado por outros jogadores — já que deixava o recurso de rede ligado, o que em *Watch_Dogs* configura a possibilidade da imbricação entre modo *multiplayer* e *singleplayer*. Depois de algumas tentativas, "gakuma" confessa: "[...]

¹⁵⁸ Postado em 27/05/2014. Sem título.

¹⁵⁹ Postado em 18/12/2014. Sem título.

¹⁶⁰ Postado em 16/06/2014. Sem título.

¹⁶¹ Postado em 30/05/2014. Sem título.

¹⁶² Postado em 25/06/2014. Sem título.

¹⁶³ Postado em 29/06/2014. Título: "Eis que, meditando desta vez pelo belo nascer do sol de Chicago...".

finalmente pude apreciar um pouco do som da costa... Ah maravilha... Pronto para iniciar a nova semana...". Esses elementos retornam à cidade reticular na percepção sensível de "gakuma": "Ah, o som da água, a beleza das árvores, rochas... A natureza... Olhalí um barquinho... Vou dar uma volta pela costa..."¹⁶⁴.

A cidade procedural também é vista na cidade reticular como objeto que pode ser destruído, em especial com a ajuda do celular do avatar. Isto pode significar os efeitos nocivos da tecnologia sobre a vida pública, mas para os jogadores se trata de possibilidades de diversão e interação com os desafios propostos pela máquina. Então, acaba por ser divertido destruir a cidade, ou seja, enxergar nela a ideia de algo que existe para ser utilizado como arma ou para ser caoticamente destruído.

O usuário "msvalle", em comentário à postagem do usuário "raccoon", declara: "[...] eu fiquei impressionado com a representação da cidade, tinha acabado de fazer todos os hotspots e fiquei imaginando aquilo com outras cidades modernas."

O senso de localização e a memória de determinado lugar na cidade procedural são demonstrados por "fredson", em comentário à postagem de "msvalle"¹⁶⁵, a respeito de certo local de jogo público de xadrez: "Tem um deles mais no norte que tem todos os modos lá, por que é um lugar que só tem várias pessoas jogando xadrez."

Instituições. Também são referenciadas na cidade reticular. "tiagotrigger" relata que "tava de boa dentro do carro parado, só observando um povo na rua, aí do nada um carro da polícia esbarra no meu e depois começa a me perseguir [...]"¹⁶⁶. Outro usuário, "lleogame" afirma que viu "[...] uma ambulância em alerta cortar caminho no parque e atropelar duas pessoas [...]"¹⁶⁷, ao mesmo tempo em que diz nunca ter visto uma ambulância ajudar alguém no jogo. As observações da cidade reticular conduzem ao entendimento das instituições sociais do jogo como destituídas de sua função social, representando sempre para os jogadores a falta, o descaso e a negligência para com os problemas da metrópole.

A polícia é criticada por "leocarvalho":

[...] toda hora aparece alguém pra ser hackeado e/ou evitar algum crime em andamento [...] a polícia que era pra resolver esses crimes, que aliás aparecem toda hora, simplesmente sumiu. Mas basta eu entrar num carro pra fazer uma entrega que eles aparecem até de helicóptero.¹⁶⁸

¹⁶⁴ Postado em 03/07/2014. Título: "Ah... Esse povinho que quebra a minha meditação..."

¹⁶⁵ Postado em 06/07/2015. Sem título.

¹⁶⁶ Postado em 04/06/2014. Sem título.

¹⁶⁷ Postado em 05/06/2014. Sem título.

¹⁶⁸ Postado em 09/12/2014. Sem título.

NPCs, vida social e no quest. "nexus" comenta à publicação de "u3marcos", interessado em fugir do ambiente citadino da metrópole: "É sério que existe partes que é no interior? Dá pra ir pra lá?"¹⁶⁹. Já "Luizhb" afirma: "A cidade é super viva, direto quando percebo eu estou vasculhando a vida do povo [...]"¹⁷⁰. Em comentário à publicação, "danielocelott" diz preferir também se entreter mais com os NPCs do que com o cenário em si, hábito compartilhado por "natnitro". O usuário "psytemo" diz que está "dando um rolezinho de boas por Chicago"¹⁷¹.

Uma preocupação do usuário "leocarvalho" diz respeito a saber se as ruas de *Watch_Dogs* faziam jus ao boato de que eram ruas programadas para serem extremamente vazias, se os gráficos eram ruins, denotando o interesse do jogador pela presença da vida urbana no *game*.

A usuária "natnitro" se mostra interessada no *free roaming* do jogo: "E a melhor parte é que mesmo depois dos 100% ainda tem muita coisa pra fazer pela cidade no modo livre [...]"¹⁷². Sobre o deambular, "blast_man"¹⁷³ declara: "[...] me perdi em side missions e na exploração da cidade. Me perdi em um monte de coisa pra falar a verdade, mas, está sendo uma experiência maravilhosa.". Perder-se na cidade é proveitoso para o jogador, enquanto ação construtiva e prazerosa. "Jpnewpsycho" corrobora a opinião de "blast_man", afirmando haver muita coisa a ser feita na Chicago da *Ubisoft*, o que é consentâneo às observações de vários jogadores da cidade reticular, como "alice", por exemplo. Alguns dias depois, "Jpnewpsycho" afirma que "[...] a cidade não tem tanta 'vida' como foi visto em *GTA V* [...]"¹⁷⁴.

A cidade reticular comprova a prática de *no quest* na cidade procedural como sendo considerada de forma prioritária dentro da experiência de jogo dos *roamers*, a exemplo da postagem de "guee": "Depois de um passeio no parque, acho que agora finalizo esse jogo."¹⁷⁵. É notável que o usuário afirma ter estado passeando pelas ruas procedurais em *no quest*, deixando a *main quest* como última opção. Opções do que fazer em *no quest* são dadas por "chiuaudospampas": "observar as pessoas, hackear elas, escutar as conversas, bater em uns

¹⁶⁹ Postado em 27/05/2014. Sem título.

¹⁷⁰ Postado em 25/05/2014. Sem título.

¹⁷¹ Postado em 30/05/2014. Sem título.

¹⁷² Postado em 25/05/2014. Sem título.

¹⁷³ Postado em 02/06/2014. Sem título.

¹⁷⁴ Postado em 08/06/2014. Sem título.

¹⁷⁵ Postado em 23/07/2014. Sem título.

vagabundo, dar rolê de carro. [...] Isso é um mérito muito legal da Ubisoft, a cidade é bem viva. É interessante ficar escutando, andando e explorando ela."¹⁷⁶.

O usuário "ska" considera o acesso às informações pessoais dos NPCs como fator determinante para considerá-los menos maquínicos: "Muito interessante saber um pouco da vida de cada pessoa que cruzo... eles deixam de ser mais um corpo prestes a ser atropelado"¹⁷⁷. Sobre este aspecto, "revilhpj" comenta publicação do perfil "thegamercatbr"¹⁷⁸, afirmando que o fato de saber mais sobre um NPC nem sempre impede o jogador de ser subversivo: "Aí você hackeia, lê o perfil da vítima (diagnosticado com câncer), fica arrependido, mas continua roubando.". Já "raccoon"¹⁷⁹ afirma haver sensação de vida real no jogo, enquanto "msvalle" comenta que

A cidade de Chigaco ficou impressionante. Agora quanto a dirigibilidade dos veículos... eu devo ser muito ruim porque demorei a me acostumar a dirigir em Chicago - sem contar que todos os motoristas são perfeitos em termos de conformidade às leis de trânsito hehe.

O prazer de perder-se pelas ruas é aspecto enfatizado por "jefferson_snes": "Muito bonito graficamente, missões com muita adrenalina e até caminhar pela cidade, sem rumo, sem destino, é muuito bom!"¹⁸⁰.

Quanto à *side quest* "City Hotspot", o usuário "msvalle" observa: "[...] depois de visitar todos os hotspots me peguei admirando o trabalho feito na modelagem da cidade de Chicago. Muito interessante aprender fatos da história da cidade durante um jogo, fiquei imaginando as possibilidades..."¹⁸¹.

Preocupado com a evasão de NPCs das ruas da cidade, o usuário "kevinryman", curioso sobre o jogo — ainda não jogado — questiona na postagem de "msvalle"¹⁸²: "[...] sabe dizer se em determinados momentos desse jogo, a cidade vira, cidade fantasma?", ao passo que "msvalle" responde: "Não vi cidade fantasma, onde tinham poucos transeuntes eram em lugares como na zona industrial, portuária, etc. Mas vazio não vi [...]".

Em relação às interlocuções e ao comportamento dos NPCs nas ruas, "revilhpj" relata:

¹⁷⁶ Postado em 06/08/2014. Sem título.

¹⁷⁷ Postado em 24/05/2015. Sem título.

¹⁷⁸ Postado em 07/03/2016. Título: "#083 Cidadão modelo".

¹⁷⁹ Postado em 02/07/2015. Sem título.

¹⁸⁰ Postado em 01/09/2014. Sem título.

¹⁸¹ Postado em 28/06/2015. Sem título.

¹⁸² Postado em 08/07/2015. Sem título.

Em um certo ponto do jogo eu parei para escutar as conversas das pessoas que passavam na calçada, e era sempre o mesmo diálogo. Uma mulher me derrubou enquanto eu andava de moto, e eu com raiva comecei a detonar o carro dela e a personagem não tinha nenhuma reação (não saiu do carro pra fugir ou brigar comigo, como no *GTA*), só ficava falando "quero ir para casa", "que droga", etc. Foi muito bizarro, as portas caindo, o capô amassado e ela parada, me olhando.

"harpuia" comenta a publicação acima: "Sim, as conversas que você escuta hackeando o cel das pessoas são sempre as mesmas também. No começo é legal, depois você acha estranho.". Como vimos, as conversas precisam ser repetitivas, dada a própria condição autopoietica do sistema de processamento de dados da máquina em retomar *scripts* de fala de forma aleatória. Porém, há centenas de *scripts* virtuais na memória do jogo passíveis de atualização pelo jogador, o que demonstramos através da pesquisa. Cabe ao jogador atualizar essas conversações através do interesse em vagar pela cidade na postura de *roamer*. Apesar das impressões de alguns, muitos passaram por experiência diversa, ressaltando que as interlocuções parecem não se repetir. De qualquer forma, a repetição das práticas é condição inerente ao cotidiano na vida social, a qual se quer representada no jogo.

Projeção das cidades objetivas. A projeção das cidades *off-game*, onde moram os jogadores, à cidade procedural também produz acoplamentos observacionais na cidade reticular. O usuário "typhonite", por exemplo, posta os seguintes dizeres: "Pausa pra passar na banquinha do Tio Jenkins pra colocar créditos e comprar uma paçoca [...]"¹⁸³, enquanto "angolas" publica: "Volto pra casa. Volto pros jogos!"¹⁸⁴. Como veremos adiante, "typhonite", já no âmbito da cidade residual, não mais se lembrará desta sua observação que teve na duração da fruição do jogo, externada em modo reticular.

Cidade da reflexão. Afigura-se nos textos, como na postagem de "enimoura":

Algumas observações Sobre vc mirar o rosto de alguém e já saber tudo sobre ela: Pelo que entendi do gameplay e o que li in-game, trata-se de um sistema de segurança, espécie de app, que liga a base de dados de todos os cidadãos de Chicago, via reconhecimento facial. Achei isso pertinente, por que, é uma coisa que pode vir a existir no mundo atual, empresas como Facebook e google possuem uma larga base de dados de lojas pessoas e etc. Dai o mais difícil já foi adquirido, que são as informações, resta linkar as informações as pessoas em um banco de dados, coisa que um governo obscuro pode facilmente pesquisar em sigilo. O ponto do game, é que essa tecnologia, seria que a partir de uma foto do rosto de uma pessoa, já se

¹⁸³ Postado em 06/06/2014. Sem título.

¹⁸⁴ Postado em 28/07/2014. Sem título.

possa ter acesso aos dados pessoais dela, coisa que a policia no jogo faz no inicio do game. Mas nada me satisfaz mais nesse game, do que poder discutir nerdices com amigos, sobre o que é pertinente, o que não é... fazia um tempo que um game não fazia isso entre amigos. Chegou a jogar ele, meu velho amigo Techmaniac @danielgfm?".

Assim, a sociedade da informação e suas consequências são conjecturadas pelos jogadores a partir do eixo central da narrativa de *Watch_Dogs*. Outro usuário que demonstrou reflexividade na cidade reticular foi "red9ro", incomodado ao achar desconexo e gratuito o fato do jogador iniciar o jogo já sendo interpelado a atirar em um NPC:

Os videogames andam tão estranhos. Fui jogar Watch Dogs. Começo acompanhando cutscenes, naquele clima ouvindo um personagem como-é-bom-ser-vida-louca, e quando assumo o controle, sou recepcionado pela mensagem "Atire em Maurice". Algo me incomoda nesse entretenimento...¹⁸⁵

O perfil "gamefailsbr" publica postagem em que se pergunta a respeito do transporte de ônibus na cidade procedural: "Uma coisa que eu nunca entendi. Se no Watch Dogs não tem ônibus, por que as pessoas ficam esperando no ponto?"¹⁸⁶, ao que "michaeldmelo" comenta: "Verdade, cade o bus?".

O usuário "chiuaudospampas" reflete acerca das possibilidades envolvidas na cidade procedural vista em *no quest*:

Sabe, algumas coisa me impressionam nesse jogo, e é de forma positiva: Tu realmente sente a cidade viva, não é uma cidade artificial e sem graça. *GTA* por mais que seja o melhor nesse "ramo", não consegue deixar a cidade tão viva em determinados aspectos. [...] Dublagem sensacional: Por mais defeitos que o jogo tenha, esse sem duvidas é um ponto muito forte. Dialogos aleatórios de civis comuns, tudo dublado. Cara, isso chega a dar gosto de sair escutando o que as pessoas andam fazendo, porque sempre tem algo legal.¹⁸⁷

Em resposta à postagem acima, "chimianopao" comenta: "Muito bom esses jogos que tu fica escutando conversa em português das pessoas.", e "jonatasbermudes" completa: "Até agora, em muitíssimas horas de jogo, só encontrei um diálogo repetido.".

¹⁸⁵ Postado em 09/06/2014. Sem título.

¹⁸⁶ Postado em 10/06/2014. Título: "Chega aí cara, deixa que eu te leve!".

¹⁸⁷ Postado em 31/07/2014. Sem título.

Outro ponto reflexivo diz respeito à invasão de privacidade, observado por "sekto" no seguinte texto: "Esse jogo deixa aquela dúvida: se pudéssemos, até onde bisbilhotaríamos a vida alheia? Não sei, só sei que eu ia ser bem 'curioso' rsrs."¹⁸⁸. Uma reflexão atenta à perda da privacidade em função das redes sociais foi a de "polarxenon"¹⁸⁹:

Tenho q acha uma mulher, dai eu pedi pra Clara rastrear a mulher e então ela diz q nem teve trabalho pq o rastro digital da mulher é enorme kkk isso só mostra como não temos privacidade nas nossas vidas, e isso n é pq alguém nos espiona, não, é pq nós mesmos colocamos na rede sobre nossas vidas! No caso do jogo, a moça postou onde iria e o q iria fazer no dia! E pensa q fazemos o mesmo muitas vezes... Até o tal do Perfilador (app usado pra descobrir a vida de todos npcs do jogo) é possível ser feito e usado hj em dia, e teria muito mais informações do q o jogo mostra! Enfim... Fica a reflexão... Estamos realmente "seguros" nas redes sociais?

5.3 Cidade residual

O processo de verificação da construção de significações subjetivas junto aos sujeitos jogadores se constituiu de forma peculiar, haja vista a especificidade do fenômeno estudado. Nossas decisões metodológicas se basearam no fato de que intentávamos averiguar a relação entre jogo e jogador, ou cidade procedural e suas observações subjetivas, partindo inicialmente do acompanhamento sistemático de uma rede social dedicada a debates e discussões sobre o universo dos *videogames*, com foco na página do jogo cadastrado *Watch_Dogs*. Para tanto, a análise da página do jogo na rede *Alvanista* foi-nos reveladora de questões intrigantes que suscitavam investigação mais aprofundada, encaminhando-nos para a decisão de realizarmos entrevistas.

Diante das postagens e comentários publicamente compartilhados na rede em questão, pudemos avaliar e determinar, dentre os inúmeros jogadores que participaram das conversas, no período entre janeiro de 2013 até dezembro de 2016, aqueles que apresentavam declarações que enfatizavam a cidade, a vida urbana, a prática ficcional de *hacking* e a vontade de explorar aquele espaço, noções consentâneas com o nosso problema de pesquisa. Conseguimos separar cerca de 40 conversas, entre postagens e comentários a postagens de terceiros, das quais, após detalhamento de questões, restringiram-se qualitativamente a 20 declarações satisfatórias. Desses 20 usuários jogadores, escolhemos 10 sujeitos para a realização das entrevistas em profundidade.

¹⁸⁸ Postado em 01/08/2014. Sem título.

¹⁸⁹ Postado em 11/06/2016. Sem título.

Os 10 jogadores escolhidos possuíam os respectivos *nicknames* na rede *Alvanista*: "netogermano", "rdorino", "lleogame", "psytemo", "michaeldmelo", "typhonite", "Jpnewpsycho", "lucastheodoro", "gakuma" e "herbertviana". Ao editar seu perfil na *Alvanista* o usuário conta com a possibilidade de inserir, ou não, o *link* de outras redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*. Todos os jogadores escolhidos possuíam o *link* do seu contato no *Facebook*, e foi a partir desse *link* que solicitamos amizade para cada um dos usuários. Depois do aceite da solicitação de amizade, partimos para a nossa identificação enquanto pesquisador através de mensagem em conversa privada, ocasião em que convidamos os referidos usuários para as entrevistas. Não conseguimos contato com quatro desses usuários por razões diversas, tais como a não aceitação da amizade por parte dos sujeitos, o encaminhamento do pedido de amizade e das mensagens como conteúdo de *spam* por parte do sistema ou o fato de que o usuário estava ausente do *Facebook* há muito tempo, não sendo possível a visualização do pedido de amizade.

Consideramos que o processo de construção e realização das entrevistas se deu durante todo o período de estudo, desde a determinação do objeto em 2014, até a fase de conclusão do mesmo, tendo em vista que apenas a partir do contato prévio do pesquisador com os conteúdos midiáticos do jogo e com as discussões do *Alvanista* é que seria possível levantar os pontos temáticos adequados para as questões. O período de realização prática das entrevistas compreendeu o intervalo entre os meses de março a dezembro de 2016, ocasião em que coletamos as falas qualitativas de seis jogadores, considerando-se aqui a declinação de quatro dos indivíduos escolhidos.

Após o aceite da amizade e a concordância dos usuários para com a participação no trabalho, procedemos à realização das entrevistas. Estas se deram de forma mediada, através do uso de dois aplicativos no computador: o *Skype*, por meio da função de conversação por chamada de voz, sem a utilização de vídeo; e o *Callnote*, este responsável pela gravação do áudio das conversas em formato *mp3*. Após as gravações, procedemos à transcrição das falas em função da escuta dos áudios e, posteriormente, demos início à construção interpretativa do texto.

Resolvemos, portanto, apresentar os jogadores por seus nomes próprios, e não por seus codinomes, pela razão evidente da diferenciação entre as instâncias da cidade reticular e da cidade residual, tendo em vista que esta última lida com as reminiscências das observações subjetivas dos jogadores nas cidades procedural e reticular, privilegiando-se as observações humanas das respectivas ações semi-humanas dos jogadores.

Singleplayer em mundo aberto. Iniciamos, pois, com questões sobre a própria estrutura e gênero de jogabilidade do jogo em análise. Perguntados sobre uma possível preferência pelos jogos de ação com *design* em mundo aberto, a maioria dos entrevistados respondeu negativamente, apesar de todos manifestarem interesse pelo gênero. João Paulo Amaral de Oliveira (Jpnewpsycho) declara gostar mais de jogos lineares, muito embora também goste de jogos de ação em mundo aberto por conta do elemento da liberdade, próprio a esse gênero:

Olha, eu, na verdade sempre tive esse interesse por jogos lineares. A questão do mundo aberto eu comecei a gostar bastante a partir do *GTA Vice City*. Eu tive a versão de PC e, assim, eu jogava bastante, mas assim... é aquele negócio: jogo de mundo aberto ele te dá muita liberdade e você acaba perdendo um pouco o foco, né? Em questão de diversão isso é bacana, mas chega um ponto em que você vai, vai, vai enjoando, né? E, assim, eu sempre tive um interesse maior por jogo linear, porque eu comecei a ter muito gosto por jogos que tenham uma história mais bem elaborada e que o *gameplay* conforme você vá avançando vá fazendo sentido com a história também. Mas eu gosto bastante de jogos de mundo aberto.

Michael Melo de Lima (michaeldmelo) é da mesma opinião de João Paulo, preferindo jogos lineares com objetivos diferentes e que possuam formas alternativas de passar por uma mesma narrativa. Guilherme Hoppe de Souza (gakuma) afirma que:

Preferência eu acho que é meio relativo. Eu acredito num mundo bem construído. Se for um mundo aberto como o do *Witcher*, bem construído, bem estruturado, ou como o do *GTA V*. Ou até o próprio *Watch_Dogs* eu até gosto. Um *Fallout*, assim... eu não tenho uma preferência, mas eu valorizo, gosto.

Os jogos das séries *The witcher* e *Fallout*, citados por Guilherme, são diferentes dos títulos *GTA V* e *Watch_Dogs* posto serem do gênero de jogabilidade em RPG, apesar de serem construídos com *design* de espaço em mundo aberto. Fica claro que, para Guilherme, quando se fala em mundo aberto está-se tratando apenas do espaço, não das temáticas envolvidas, não havendo distinção entre jogos de fantasia e jogos ambientados em cidades do mundo contemporâneo.

Tissy Alex Sander Moraes (psytemo) também diz que não possui preferência por jogos em mundo aberto. Sempre buscando comprar jogos com intervalo de tempo após o lançamento, informando-se através de críticas especializadas e pesquisando por preços

razoáveis, Tissy conta que com *Watch_Dogs* isso não aconteceu: "No caso do *Watch_Dogs* eu não fui muito nisso, né? Eu fui mais pelo *hype*¹⁹⁰. Ah, tipo, todo mundo falando que 'esse jogo vai ser lindo, maravilhoso', e eu comprei meio que na afobação."

Linck's Roberto Ripka Siqueira (typhonite) também equipara, como o faz Guilherme, jogos de RPG com jogos de ação em mundo aberto. Linck's destaca:

Eu gosto de todo tipo de jogo mesmo, não chego a ter uma preferência, mas quando eu vou jogar um jogo como *Watch_Dogs*, *The Division*, que tem uma representação mais aproximada de uma cidade, eu tento me ater um pouco mais aos detalhes, que nem *Assassin's Creed Unity* que eles tentaram fazer lá a proporção da Catedral de Notre Dame. Eu sempre tento dar uma atenção aos detalhes.

O único jogador que afirmou ter especial predileção por games de mundo aberto foi Herbert Viana (herbertviana), como ele mesmo explica:

Eu tenho preferência, preferencialmente em terceira pessoa. Eu acredito que você tendo o mundo aberto, você faz as suas escolhas. Você não precisa seguir linearmente, como muitos jogos que você não tem a opção de escolha e você faz o que o produtor quer que você faça. Um jogo de mundo aberto te dá muitas opções. Você pode simplesmente completar o jogo seguindo as missões principais, você pode fazer as missões secundárias, que muitas vezes não são obrigatórias, ou então sair pela cidade descobrindo novas coisas. A maioria dos jogos de mundo aberto tem muitos itens coletáveis, mas na maioria das vezes, infelizmente, não acrescentam grandes coisas. Mas eu gosto; é o meu gênero de jogo preferido.

Diante do contexto narrativo de *Watch_Dogs* dar-se em cidade ocidental do mundo contemporâneo, as comparações com os jogos da franquia *Grand Theft Auto*, ou simplesmente *GTA*, que também assim o procedem, são, como vimos, quase que automáticas, tanto por parte da mídia especializada, quanto pelos jogadores. Apesar disso, os entrevistados ressaltam diferenças entre as duas franquias, principalmente no tocante às estruturas de sociabilidade presentes nas cidades de cada jogo. Para Herbert, por exemplo,

Watch_Dogs é um jogo muito focado no hacker; em você usar as ferramentas que estão disponíveis pela cidade, e tanto que o Aiden [...] poderia criar alguns pequenos mecanismos, que agora eu não lembro o nome de cada um, mas lembro que tinha

¹⁹⁰ *Hype* é derivação da palavra hipérbole, figura de linguagem que representa exagero. No caso do jogo, o *hype* diz respeito à superdivulgação e à sobrevalorização do produto na mídia, entre as pessoas e em termos de *marketing*.

algumas coisas. Eu vi que a *Ubisoft* aprofundou isso no segundo jogo, né? O *GTA* ele é [...] muito focado no crime. O *Watch_Dogs* tinha toda uma história por trás. O Aiden ele não saía na cidade tocando o terror no povo de propósito, ele tinha uma missão que era descobrir os mistérios que cercavam o assassinato da sobrinha dele. O povo compara muito, mas eu acho que são jogos totalmente diferentes, pelo fato de ser mundo aberto e ter uma cidade assim [...] no contexto geral eu acho que são jogos totalmente diferentes um do outro.

Linck's ressalta um aspecto diferencial em *Watch_Dogs*, comum a todas as respostas dos entrevistados, ligado ao comportamento dos NPCs:

Questão geral, acho que o que eu mais gostei... não terminei o jogo, mas gostaria de voltar a jogar e terminar, mas uma coisa que me chamou bastante atenção foi, principalmente, o contexto dos NPCs, em que cada um tinha uma microhistória pra contar quando você olhava os detalhes deles. [...] Por exemplo, tinha lá uma mulher que o *background* dizia "mulher de programa". E daí você observava, ela tava conversando com um cara e o cara era rico. Sempre tinha um contexto, uma coisa boba, assim, que eu acho que até muita gente não deve ter prestado atenção, mas que era bem divertidinho você ficar olhando, não só o *background* em si da pessoa, mas com quem ela está ali, com quem ela estava se comunicando, o que é que ela estava fazendo. Isso era bem divertido.

Essa também foi a impressão de Michael, pois o que mais lhe chamou a atenção no jogo foi o fato de que "[...] cada NPC [...] tinha várias conversas. Eles não botaram algo repetitivo. Cada NPC é como se fosse uma pessoa da vida real". A esse respeito, João Paulo responde:

[...] o jogo explora aquela questão do digital, do *hacking*, que tudo tá na sua mão. Você consegue ver a ocupação de um NPC qualquer na rua, você sabe quanto que ele tem de renda anual, no que ele trabalha, qual o tipo de ligação que ele tem com algumas pessoas, se ele tem parte com o crime, se ele é uma pessoa que tá devendo muito, isso que eu acho bacana. Ele tem esse diferencial... são pequenos detalhes que mostram que o jogo tem muito a oferecer além do simples *gameplay*, né? Então, ele te força... não que ele te força, como que eu posso dizer... ele te dá um incentivo pra explorar o que o jogo pode oferecer dentro do mundo dele, né? Diferente assim do *GTA*... vamo citar o *GTA* porque na época foi o que o pessoal mais comparou, né? Isso não tem como tirar, mas assim o *GTA* ele tem um mundo rico, tem bastante detalhe também, porém você não tem esse poder na mão de hackear cada NPC do jogo. Você só pode ouvir o que ele tem a falar naquele momento, é... algum

"scriptizinho" de fala que eles têm e se baseia somente nisso. Já no *Watch_Dogs*, não: você consegue ver muito mais detalhes e isso acaba incentivando a gente a querer saber mais sobre o mundo, como que acontece as coisas nesse jogo, não é? Ele é muito, muito assim... semelhante ao que a gente vive nas nossas vidas mesmo.

Ambos, Michael e João Paulo, afirmam a similitude entre o jogo e a vida cotidiana *off-game* com base na representação dos NPCs no espaço público da cidade.

Ainda comparando *Watch_Dogs* com *GTA*, Guilherme considera o comportamento dos NPCs em *Watch_Dogs* menos "vivo", apesar da sobriedade que, segundo ele, predomina na cidade:

Ele [*Watch_Dogs*] me parece um pouco mais sóbrio, bem mais sóbrio que o *GTA*, por exemplo, embora eu acredite que o mundo do *GTA* seja melhor construído, mas a sobriedade do *Watch_Dogs* me agrada mais. No *Watch_Dogs* uma coisa que eu percebia é que os cidadãos que estão caminhando na rua, das duas, uma: ou eles estão carregando um guarda-chuva ou eles tão olhando no celular. Não existe outra coisa que eles possam estar fazendo, sabe? Eles podem estar parados conversando numa parada de ônibus, alguma coisa assim, mas, basicamente, é isso o que eles fazem. Enquanto no *GTA*, desde o quarto *GTA* que foi lançado lá em 2008, se não me engano, eles carregam compras do mercado, sabe? Eles pegam táxi, eles... parece um pouco mais vivo as pessoas ali. Então, isso eu acho que é uma pequena deficiência. O trânsito dele, ele é menos caótico que o do *GTA*, por exemplo, também. Ele funciona... ele é meio redondinho demais, sabe? Isso tira um pouco da realidade, embora que seja um mundo mais sóbrio, mais adulto, parece ali nas situações, nas interações entre os personagens, entre os NPCs, que ele deixa um pouco superficial. Parece.

O modo *singleplayer* dos jogos de ação em mundo aberto geralmente é construído com uma certa variedade de missões. Essa oferta de objetivos sugeridos pelos desenvolvedores dos jogos passou a ser uma tendência nesses jogos na medida em que a capacidade de memória das máquinas foi aprimorada, o que acabou por contribuir para com a ilusão de diversidade de ações e atividades distribuídas dentro das cidades procedurais. Pensando nas relações estabelecidas pelos jogadores com a cidade procedural, a partir do engajamento daqueles com as ofertas do que fazer no espaço de jogo, indagamos aos entrevistados sobre as formas de cumprimento de tais missões, obviamente envolvendo as possibilidades de exploração a vagar no mundo aberto em modo *no quest*. João Paulo lembra apropriadamente que os primeiros jogos da franquia *GTA* não disponibilizavam todo o espaço

da cidade à exploração desde o início do jogo, sendo também as regiões "fechadas" de dada cidade procedural um tipo de conquista do jogador ao longo do jogo:

Hoje é mais fácil fazer isso porque o jogo simplesmente já deixa você livre pra fazer o que quiser. Vamos citar lá os *GTAs* antigos que pra você explorar de cabo a rabo você teria que fazer certas missões pra abrir outras áreas da cidade, né? Nesse caso do *Watch_Dogs*, do *GTA* mais novo [...] a gente não precisa fazer isso, já tá tudo liberado pra nós. Mas assim, questão dos jogos de mundo aberto, por eu ter essa preferência por jogos lineares que têm os estágios, eu acabo fazendo primeiramente as missões. Eu vou fazendo *upgrade* de personagem e, depois que eu fechar a missão principal aí eu começo a correr atrás de "missãozinha" secundária, algum adicional, troféu, e aí eu começo a explorar mais a cidade, depois que eu tiver totalmente evoluído, tranquilo pra poder explorar sem ter nenhum problema. Então, assim, em primeira instância eu acabo jogando as missões principais pra usufruir um pouco da história principal, não perder o foco, e depois eu parto pra exploração.

Michael Melo afirma a predileção pelas missões secundárias:

No *Watch_Dogs* eu explorei bastante porque os objetivos secundários eram objetivos interessantes. Tem alguns jogos que os objetivos secundários são meio que... pra você... ah... conquistar, sei lá... tipo, faça dez coisas desse tipo. São coisas estipuladas, mas que não estimula você a cumprir essas missões. O *Watch_Dogs* geralmente me estimulou a cumprir essas coisas. Em relação à história paralela, pra você descobrir mais coisas do jogo e até obter benefícios no armamento... e algumas coisas eram divertidas de fazer.

Guilherme ressalta o gosto por andar pelo mundo do jogo como principal forma de relação com o jogo de ação em mundo aberto, mais uma vez apontando a indiferenciação comportamental dos NPCs:

Eu tendo a andar mais pelo mundo e observar como o mundo foi construído. De novo, um exemplo, o *Witcher*. *Witcher* é um jogo que assim que me liberou no mundo eu saí pra um lado completamente diferente da *mainquest*, das *sidequests*, e fui explorar os lugares como eram. Como as pessoas se relacionavam ali, quais eram os diálogos que os NPCs tinham entre eles e isso é uma coisa que eu fiz no *Watch_Dogs* também, fiz no *GTA*, fiz no *Fallout* e em tantos outros, e no *Watch_Dogs* eu fiz isso durante algum tempo. Eu caminhei bastante pelas regiões litorâneas, vi como as pessoas se comportavam em determinados horários do dia; se havia uma diferença no comportamento delas... infelizmente não havia. Eu esperava

que, por exemplo, ao final da tarde a gente visse mais pessoas, por exemplo, com sacolas de compras indo pra casa, sabe? Porque isso é uma coisa que no *GTA* a gente viu, e o *GTA V* foi lançado um ano antes do *Watch_Dogs*. Então, eu costumo seguir a *quest* principal pra terminar, ver qual é o roteiro, como foi elaborado e tudo mais, pra ter uma noção grande do jogo, mas no *Watch_Dogs* não me prendeu o suficiente pra terminar a *quest* principal. Então eu fiquei mais voltado na exploração, no multiplayer, naquelas missões... as *sidequests* que haviam, resolução de crimes...

Linck's diz que quando está em uma dada região trata de cumprir as *side quests* até sair daquela área. Já Tissy procede de forma a estender a duração do jogo:

Então, eu jogo de uma maneira que eu sinto que o jogo vai durar mais, sabe? Tipo, o jogo te proporciona 20 horas de duração. Então, opa, eu vou tentar fazer esse jogo me render 40 horas. Então, eu devo fazer... eu faço lá 2 missões principais e faço 5 secundárias e daí fico matando o tempo pela cidade, sabe? Que uma coisa que eu gostava de fazer bastante no *Watch_Dogs*, e que depois de um tempo fica repetitivo, é ficar com o celular perfilando as pessoas, sabe? Tipo, a pessoa tal tem câncer. Ah, não paga a hipoteca, sabe? Eu gostava de ver essas pequenas "historiazinhas" e me sentir bem inserido dentro do jogo nessas horas.

Tais "historinhas" são também enfatizadas na fala de Guilherme como determinantes para a vontade de explorar o espaço de jogo:

As micro-histórias [...] aquelas que não necessariamente estão scriptadas no jogo, sabe? Outro dia eu tava jogando *Watch_Dogs* e apareceu aquela... um aviso na tela, porque a *Ubisoft* gosta muito de botar coisa na nossa cara, então o *HUD*¹⁹¹ de informação deles na tela é extremamente poluído, e aí apareceu que tinha um crime, alguma coisa acontecendo. E aí eu corri na direção do crime, só que eu dei de cara com o bandido e o bandido decidiu não cometer mais o crime. E eu segui esse bandido pra ver o que é que ele ia fazer. Eu segui por uns 15 minutos o cara... até que o cara foi atropelado. E aí isso iniciou uma reação em cadeia, que um outro motorista saiu do carro preocupado, as outras pessoas [...] na calçada se desesperaram com a situação... então, sabe? Isso é um negócio mais natural, mais rico, né?

¹⁹¹ Do inglês *Heads-Up Display*, *HUD* significa "tela de alerta" e consiste na representação dos itens e recursos de jogo disponibilizados na tela, tais como medidores de energia do avatar, contadores de munição, textos e informações de NPCs, tais como as encontradas em *Watch_Dogs*. Cada jogo trabalha com *HUDs* próprios ao seu sistema procedural.

Percebe-se nos discursos dos jogadores entrevistados o desejo de encontrar nas ruas da Chicago procedural de *Watch_Dogs* aquilo que gostariam de experimentar com humanos do mundo *off-game*, ou seja, um grau mais elevado de espontaneidade diluído nos encontros; nas trocas junto aos espaços públicos virtuais. O tom de decepção, já manifesto na rede *Alvanista* por muitos jogadores, deve-se em parte ao trabalho de *marketing* empreendido pela equipe responsável da *Ubisoft*, desde 2012, o que gerou o chamado *hype*.

Sobre esse momento de pré-produção e *marketing*, quase todos os jogadores afirmaram ter acompanhado as notícias e material de divulgação na internet. Michael, por exemplo, diz:

Acompanhei, porque [...] quando [...] essa nova geração de console tava pra iniciar ele foi meio que uma vitrine, né? Os gráficos do jogo realmente chamaram muito a atenção de todo mundo, então... quando eu fui comprar o *Xbox One* ele foi um dos jogos que graficamente me chamou a atenção. Então eu quis comprá-lo por causa disso. Só que na época eu fui acompanhando os adiamentos e... acabou que teve um *downgrade*, né.

João Paulo afirma que acompanhou de perto esse período, citando inclusive o famoso cartaz de divulgação do jogo em tom de convite ao turismo:

Quando teve a primeira aparição dele na E3 foi um jogo que me chamou a atenção. Primeiro, o visual dele tava excepcional. E [...] ele apresentou de uma forma bem bacana essas possibilidades de *hack* do jogo, né? O combate dele e como isso ia ajudar no combate do jogo [...] a questão de exploração, então, assim, cada vídeo que ia saindo [...] eu sempre tava acompanhando. A *Ubisoft* fez um *marketing* agressivo do jogo e eu acompanhei isso, e isso acaba, sempre que entra em questão do *Watch_Dogs* eu volto a dizer [...], a gente acaba comparando com o *GTA*. Isso é indiscutível, [...] por conta desse *marketing* agressivo da *Ubisoft* na época. Quando eles lançaram aquele *teaser* dizendo que a gente poderia esquecer Los Santos porque Chicago teria muito mais possibilidades. E... assim, foi algo que me incentivou a comprar o jogo também na época do lançamento, né, e ver o que é que ele teria pra oferecer que o *GTA* não teria.

Apesar disso, João Paulo diz que o *hype* não afetou a sua experiência com o jogo:

Eu faço parte daquele público que assim... eu não fui traído pelo *hype*, que... a única coisa assim que me deixou a desejar no *Watch_Dogs* foi a parte visual, mas eu sou um cara que não liga tanto pra gráfico, entendeu? Então a questão da jogabilidade

dele compensou tudo o que ele teve de contra [...]. Mas, assim, como eu acompanhei toda essa parte do material de divulgação dele eu acabei ficando mais familiarizado com o jogo antes dele ter sido lançado de fato. Eu soube o que esperar dele. Eu criei a minha expectativa com o que eu vivi nos vídeos, nos textos que a *Ubisoft* mandava no *Twitter*. Então, eu fiquei mais familiarizado com o jogo dessa forma.

Gráficos e jogabilidade. A este respeito, percebemos que *Watch_Dogs* sofreu severas críticas dos jogadores com relação à dirigibilidade dos veículos. Carros, motocicletas e outros meios de transporte são elementos intrínsecos aos jogos de ação em mundo aberto, principalmente aos da franquia *GTA*, sendo a má experiência com os carros um fator determinante para frustrações por parte do público. Linck's, por exemplo, ressalta a sua dificuldade quanto à jogabilidade com os carros: "Alguns carros eram bem difíceis de dirigir, outros até [...] que não eram tanto, mas tinham um controle um pouco ruim, principalmente pra fazer curva."

Indagados sobre quais das ações do avatar proporcionavam experiência mais prazerosa com o jogo, a maioria afirma ser a habilidade de hackear as coisas, como aponta Tissy:

Eu tentava balancear entre as [habilidades] de combate e [...] os hackeamentos. As dos hackeamentos eram as que eu gostava mais porque [...] tipo, que legal, agora eu vou explodir o bueiro, agora eu vou descer a ponte, sabe? Agora eu vou poder entrar no carro sem disparar o alarme. É, de certa forma deixava o jogo mais fácil de você prosseguir, né? Mas eu queria ver, assim, o que é que... essa habilidade vai me trazer de diferencial pro jogo e as de combate eu fazia mais porque tipo, nossa! Eu sou muito ruim no lance de combate; eu preciso melhorar esse aspecto. Mas [...] a mais legal era o hacker, tanto que até pro [*Watch_Dogs 2*], tipo, eu tô esperando pra ver uma forma melhor, um melhoramento nessa parte do hackeamento.

O processo de hackeamento para Herbert também era satisfatório em função dos danos que poderia causar aos inimigos no jogo:

Eu confesso que eu gostava muito de hackear as câmeras de segurança. Nas ruas e em algumas das missões eu conseguia eliminar grande parte dos inimigos simplesmente por meio dessas câmeras. Por exemplo, você estourava uma saída de ar no momento em que a pessoa tava andando, você não precisa necessariamente entrar dentro do ambiente e trocar tiros com as pessoas.

Apesar das posições em contrário, Guilherme preferia as ações de jogabilidade com veículos:

Acredito que, por incrível que pareça, a pilotagem. Embora a jogabilidade dentro dos carros eu ache que seja muito superficial, a física foi meio subjugada ali no processo de criação... ele poder dirigir qualquer veículo ali, até os barcos principalmente... enquanto os carros são complicados de dirigir, a física é meio falha, os barcos funcionam muito bem. Essa é uma das mecânicas que pra mim funciona muito bem.

Herbert possui, inclusive, uma explicação para o que aconteceu com as falhas de interface para com os carros:

Eu acho que a *Ubisoft*, ela... tudo bem que era o primeiro jogo de uma franquia, eles conseguiram fazer muitos acertos, eu não vejo o jogo tão ruim como o pessoal critica tanto; acho que o pessoal foi muito naquela linha do *hype* e acho que a *Ubisoft* também fez uma cagada em... tipo, na época em que o jogo ia lançar, ela lançou uma propaganda... eu lembro mais ou menos na internet, assim: "chegou a hora de você abandonar Los Santos. Venha conhecer Chicago". Então ela mesma criou uma comparação com *GTA*, e o *GTA* é um jogo que já tem mais de 10 anos e a *Rockstar* é uma empresa que é especialista em fazer jogos desse gênero, né? Então pra *Ubisoft* [que] trabalhava com *Assassin's Creed* já há um bom tempo [...] por exemplo, carros... em *Assassin's Creed* não tem isso, tanto é que esse é um dos pontos que eu mais critico no jogo, que é a dirigibilidade dos veículos.

Herbert quer com isso dizer que a empresa desenvolvedora de *Watch_Dogs*, a *Ubisoft*, e que também desenvolve outros jogos de ação em mundo aberto, como *Assassin's Creed*, que possui contexto espacial histórico voltado para séculos antigos, não teria a tradição de trabalhar com jogos ambientados em cidades contemporâneas e que, necessariamente, comportam quantidade massiva de veículos motorizados. Talvez por isso, na opinião do jogador, tenham ocorrido os problemas com essa mecânica de jogo, já que a equipe estaria acostumada a trabalhar com outro tipo de mobilidade.

Justo por isso, perguntamos aos entrevistados se eles achavam que o fato de não conseguirem controlar bem a direção dos carros, por conta de uma programação não satisfatória à interface, se tratava de algum tipo de ação intencional por parte dos desenvolvedores, como se estes sugerissem inconscientemente aos jogadores a prática da caminhada, a pedestrianização nas ruas da cidade procedural, em detrimento à mobilidade urbana veicular. Claro, uma tal sugestão já é dada a partir do momento em que se inclui as determinações estruturais do sujeito personagem principal como sendo um hacker, a inserção

de maior quantidade de NPCs nas ruas e o recurso disponibilizado ao jogador de hackeamento, o que dota os NPCs de uma maior ilusão de individuação e os jogadores de sensação de participação na vida social de uma cidade, mesmo que programada.

Michael concorda que é desestimulante para o jogador andar de carro em *Watch_Dogs*: "Não, não estimula você a andar muito. [...] usava mais o carro pra ir de um ponto a outro.". Portanto, à maioria foi desapontador o fato do jogo não oferecer um bom controle dos carros.

Decidimos incluir, após as primeiras entrevistas, um questionamento acerca de possibilidades virtuais de ações, ou seja, que ações outras os jogadores gostariam de poder praticar no jogo. Tissy, a esse respeito, respondeu:

Não, essa é uma parte que eu esperava também muito mais do jogo, de ter mais opções, né? Exatamente quais não sei, teria que pensar, mas [...] dar dinheiro é um exemplo disso. É meio Robin Hood, né? Que eu já ia falar... ah, tipo eu sou de humanas esquerdista, sabe? — "Viva a revolução da ditadura do proletariado". Tipo, seria uma coisa muito legal que eu gostaria assim, sabe? Tipo, ah, um vilão do jogo mega rico que tem lá uma casa de prostituição, né? [...] Tipo, desviar essa fortuna do cara, sabe? Tipo, sei lá, pra um grupo de mulheres [...] que apóiam mulheres que foram agredidas pelos maridos, que foram vítimas de prostituição, essas coisas assim. É, tipo eu acho que teria um impacto muito maior de você, tipo, ah, vou hackear só por hackear, sabe? Porque você hackeia qualquer pessoa no jogo, né? E tipo, ah, fulano de tal você roubou trinta dólares de fulano de tal e ela vai pra tua conta, sabe? Tipo, eu não preciso desses 30 dólares pra desenvolver o jogo [...] eu faço missões, eu ganho já o bônus e eu consigo comprar a arma depois. Mas, tipo, vai ter também acho que o lance de no que você acredita. Tipo, eu não vou roubar lá uma pessoa que tá caminhando na rua, mas se tivesse essa opção de um chefão, um vilão, seria essa opção. [...] eu queria fazer outra coisa... você rastreia a pessoa, vai até o apartamento e vê alguma sequenzinha, acho que fica... é vazio demais. Eu queria ver um contexto daquela situação toda, eu queria me sentir tipo: eu realmente ajudei aquela mulher que [...] era uma vítima daquela rede de prostituição, sabe? Eu queria ver mais esse lado sendo desenvolvido [...].

A experiência da jogabilidade também é tangenciada pelo quesito de definição gráfica das imagens produzidas no jogo, tal como, para Lynch (1960) a forma da cidade influencia sobre a percepção e os modos de usá-la pelos cidadãos. Na cidade procedural, no entanto, quase todos os jogadores são consensuais em dizer que os gráficos não importam tanto. Michael, por exemplo, afirma:

Eu não sou tão crítico nessa parte de gráfico, sendo que eu, por exemplo, não me importei tanto. Muita gente se sentiu lesado, que na época a *Ubisoft* vendeu o produto como uma coisa, rodando num *PC* monstruoso e quando a gente foi jogar não foi isso. Então pra mim *Watch_Dogs*... o grande problema de *Watch_Dogs* não foi esse, pra mim, né. Pra mim, gráfico não é... eu sou jogador antigo, não é determinante. [...] Agora os *bugs* que o jogo tem, isso aí já, realmente [...] é algo que me irritou.

Tissy também afirma não se preocupar com os gráficos, dizendo não entender por que uma parcela do público geral se atém tanto a esse elemento:

Eu não dou muita importância. Eu sou uma pessoa que eu não... Tipo, se o jogo é muito feio, tipo assim, acho que [...] houve desleixo da equipe da produção. Mas é, assim, é aquela coisa que é importante mas não muito, sabe? Tipo... eu não entendo muito bem esse negócio de 30 quadros, 60 quadros por segundo. Eu vejo aquelas imagens comparando *PS4*, *Xbox One* e *PC*, eu vejo zero diferença. Mas, eu sei que o *PC* tem um poder, uma potência gráfica maior que os consoles, até porque eu consigo trocar uma placa de vídeo de um computador super tranquilo. Eu já não consigo fazer isso num console, né? E eu jogo com os 3. [...] Numa escala de 0 a 10 que eu dou de importância pra gráfico eu dou um 7.

Já Linck's ressalta a importância dos detalhes no ambiente como sendo determinante para a manutenção da imersão no jogo, muito mais do que um grau elevado de iconicidade gráfica das imagens:

O gráfico é [...] que nem essa noção que a maioria das pessoas tem, tipo, "ah, o gráfico é super realista, não sei o quê", não ligo tanto assim pelo realismo, mas pelo detalhamento dos objetos. Por exemplo, uma coisa que não vi muita gente comentar no *The division*, é que tem muito detalhe dos objetos. Se você atira, sei lá, você entra numa casa e tem uma privada e você atira na privada, sai um detalhe do tiro. Se você atira na geladeira dá um detalhe do amassado. O reflexo que dá, a refração ali de luz no amassado é diferente, detalhes que eu nunca tinha visto tão bem feitos em outros jogos. Eu me importo com o detalhamento. Às vezes um jogo como *Borderlands*, ele não tem um gráfico exatamente bonito, ele é cartunizado, [...] o detalhamento que eles dão pras pequenas coisas assim, que nem você abre a porta de uma toalete lá e tem armas escondidas ali e tal. [...] Isso eu acho muito interessante, ver que o artista deu um detalhamento, não fez simplesmente os objetos lá largados sem ter um porquê, sem pra quê [...]. Isso pra mim é importante, não é tanto pelo realismo,

mas ter algum... meio que uma causa e consequência, mesmo que seja só um detalhezinho assim de você dar um tiro na parede e ficar a marca da bala ali e depois sumir. Acho que isso dá uma sensação de imersão dentro do jogo. Sei lá, você dar um tiro e não ver um burquinho de bala, mesmo que seja uma coisa temporária bem básica, perde a imersão. Você vê que é quase como se, "ah tá, fiz uma coisa aqui mas não teve nenhuma consequência".

Para Linck's, o descuido para com os detalhes de reação às ações do jogador fazem com que o ambiente desconstrua a imersão, na medida em que o informa indiretamente de que ele não está em ato naquele tempo e espaço.

Herbert considera como relativa a presença de bons gráficos, valorizando mais a narrativa do que a qualidade de imagem em si. Guilherme excetua-se nesse ponto, comentando sobre o *downgrade* gráfico do jogo:

[...] eu já entrei em brigas homéricas por causa disso. Porque eu pelo menos acredito que se a evolução gráfica nos jogos não fosse importante a gente deveria ter ficado com a plataforma do *Super Nintendo*, não precisaria ter avançado tanto. E aí a questão do *downgrade*, quando tu me apresenta uma cena que em teoria deveria ser dentro do motor gráfico do jogo, como o jogo deveria ser, eu espero receber aquele produto, né? E o *downgrade* foi contínuo. A cada *trailer* reduzia um pouco.

Cidades visíveis. A representação procedural da cidade de Chicago enquanto aspecto atrativo para a prática dos jogadores com o jogo parece dividir opiniões. Dos 6 entrevistados, 4 afirmaram tacitamente que a decisão dos criadores em projetarem Chicago para o contexto de ação em mundo aberto não foi fundamental para a compra da mercadoria e a consequente ocupação do tempo livre com o jogo. Michael é um dos que não se importam com esse aspecto, considerando, para tanto, o fato de Chicago não lhe parecer uma cidade exótica:

Não, não [...]. Poderia ser qualquer outra cidade. Chicago, bem dizer, pra mim é uma cidade assim... não é uma cidade que seria diferente. Fosse por exemplo Xangai ou alguma outra cidade que eu nunca tinha visto em algum jogo seria um fator determinante, mas Chicago é uma cidade comum.

Herbert diz que o lugar onde se passa o jogo não exerce qualquer influência sobre sua predileção: "Ah, não, até que não. Eu achei legal porque eu nunca tinha jogado nada ambientado em Chicago, mas o lugar do jogo em si acho que não seria uma coisa fundamental pra mim jogar o jogo, não". Tissy teria jogado o jogo caso fosse ambientado em qualquer

outra cidade: "[...] eu só fui ficar sabendo que era Chicago depois que eu já tinha comprado. Tanto que se fosse numa cidade fictícia ou qualquer outra cidade eu teria comprado independente disso".

Herbert diz que "[...] achava a cidade sem cor, sabe, em alguns ambientes, era uma coisa meio cinza [...].", ao que Linck's reitera, complementando:

[...] aparentemente, Chicago era uma cidade um pouco mais... com um tom mais sério, apesar das várias piadas. *GTA* tem um tom mais cômico, um pouco mais caricato. Portanto, Chicago, apesar de uma ou outra brincadeira, que nem você ia numa região mais pobre, você via ali prostitutas etc., e que você ficava, ao invés do tom do *GTA* que você dizia "vou pegar uma puta e coisa tal", ali você tinha uma coisa que você via a interação de uma prostituta pedindo dinheiro, mendigando alguma coisa, dá uma sensação mais realista e uma sensação de "putz! Que coisa ruim", né?

A cidade residual da maior parte dos jogadores reflete essa mesma impressão cromática de aspecto acinzentado, significando "seriedade", "cruza", "realismo" ou mesmo "sobriedade". Sobre essa tendência ao "realismo cinza", Guilherme aponta: "A gente sempre queria mais realismo, mais realismo, mais realismo, e isso gerou o quê? Uma geração de *FPS* que a tela é sempre cinza e sempre suja, então é um certo realismo ali que se alcançou que perdeu a graça. Se tornou um pouco real demais essa coisa."

O fato de não conhecer muito da cidade é apontado por Linck's como justificativa da sua opinião igualmente negativa:

Na verdade não, porque eu... assim, teve muita gente... porque eles tavam com um *marketing* grande do jogo, teve muita gente que tava no *hype* e tal. Eu vi [...] umas duas propagandas, até sabia que era na cidade de Chicago, mas não foi assim um fator importante. É um atrativo você ver uma cidade representada ali, mas como também eu não conheço a cidade não foi algo que teve um impacto na escolha de jogar ele.

Para Michael, Herbert, Tissy e Linck's, Chicago é tida como uma espécie de cidade modelo, uma cidade procedural padrão a jogos de mundo aberto por suas semelhanças estruturais de navegabilidade, palco onde se desenrolam as ações singulares e o contexto narrativo geral de *Watch_Dogs*, tanto quanto Los Santos assim o é, guardadas as suas especificidades de enredo e ambientação. Apesar da maioria dos entrevistados não considerar

como atrativa a representação de Chicago em *Watch_Dogs*, João Paulo e Guilherme afirmam ser interessante o trabalho de modelização da cidade. João Paulo diz:

Sim, sim. É... é uma cidade assim... eu nunca fui pro exterior, eu não conheço, mas só do fato de ser uma cidade que... eu não lembro de nenhum outro jogo ter retratado Chicago do jeito que eles fizeram. Eu acho que foi bacana eles mudarem um pouco os ares, né? Saiu de Nova York que é extremamente utilizado nos jogos [...]. Então, assim, é uma cidade diferente. A gente vê que ela é mais assim, interiorana, né? Tem muita, muita coisa mais simples do que a megalomaníaca de Los Santos, Miami, né? Então é uma coisa mais simples. Eu acho bacana, eu gostei bastante deles terem mudado esses ares, fugir um pouquinho do óbvio.

E completa:

[...] eu achei bacana sim. Eu acho que por ele ter essa trama mais crível do mundo real mesmo, apesar de a gente saber que muita coisa não acontece na vida real, é um jogo de *videogame*, disso aí a gente não tem como fugir, ele é mais pé no chão do que o *GTA* por exemplo. Então ele citar Chicago como uma cidade mesmo faz sentido, faz sentido.

Guilherme demonstra gostar de inferir as diferenças entre a cidade física do mundo *off-game* e a cidade procedural, ao afirmar:

Eu gosto sempre de pesquisar os principais pontos turísticos da cidade. A escala que a cidade tá sendo reproduzida. Por isso eu joguei também *The Crew* e tantos outros que põem uma cidade em escala, pra ver justamente como eles fizeram isso, quais foram as escolhas que eles tiveram que fazer, que áreas inteiras da cidade eles tiveram que tirar, que pontos turísticos e como eles reproduziram isso, sabe? Esse tipo de coisa... *The Division* foi a mesma coisa. Pra mim é um ponto bem positivo, porque é um trabalho a mais tu criar uma cidade do zero; pra mim é muito mais fácil do que tu adaptar uma cidade.

Quando perguntados se achavam a representação procedural da cidade semelhante à cidade de Chicago, todos os entrevistados ficaram em dúvida, alegando não conhecerem a cidade real e, por isso, não possuírem tanta propriedade para afirmar. Mesmo assim, a maioria acabou por associar positivamente a representação com a cidade *off-game*. Guilherme, por exemplo, diz:

Olha, nunca tendo estado lá, o que eu posso falar é o que eu li sobre a cidade, o que eu vi na internet, o que eu assisti em filmes, e ela passa muito bem o clima. O clima que eu digo é a aparência estética da cidade. [...] a vida urbana [...] aparece bastante na cidade, e uma coisa que eu gosto bastante nessas versões adaptadas das cidades é que tu pegar uma cidade como Chicago, uma cidade como *The division* pegou Nova York e outras desse tipo, que são cidades enormes, se fosse num jogo tu passarias horas em uma *quest*... até se deslocar de um local ao outro. Então é mais do que uma decisão técnica, é uma decisão muito acertada pro jogador pela jogabilidade.

Michael diz que Chicago não é uma cidade mostrada em tantas mídias, e, por isso, não tinha como opinar. Por outro lado, Linck's faz referência aos comparativos que muitos jogadores produzem em relação a prédios e outras localidades para responder:

Ah, imagino que seja parecido. Eu vi algumas. Tem gente que gosta de pegar o jogo quando tem essa representação de uma cidade, que gosta de ir lá e tirar uma foto real e botar uma imagem do jogo do lado comparando. Eu vi algumas, mas foram poucas, acho que umas três, mas que eram bem fieis, bem legais. Como eu não conheço eu não sei dizer o quão fiel é, mas pela imersão do jogo eu realmente me senti dentro da cidade. O trânsito, tudo... caminhão de lixo, caminhão de bombeiro, essas coisas. Eu achei bem imersivo.

Ainda sobre a correlação entre representação e cidade *off-game*, Tissy alude à tradição esportiva de Chicago, tanto no basquete quanto no futebol americano, a fim de se posicionar à questão:

Eu conheço bem pouco de Chicago, só que eu sou uma pessoa que gosta um pouquinho de esportes e Chicago é uma cidade em que um dos principais times de basquete é o Chicago Bulls, que foi onde jogou Michael Jordan e tal. E eu não vi essa ligação no jogo de pessoas que gostam de esporte, sabe? Talvez poderia ter um grupinho de pessoas que usavam tipo aquele moletom típico de esporte americano, sabe? Com uma letra bem grandona no peito, um número grandão atrás. [...] Tem o Chicago Bulls e o Chicago Bears, que é o da NFL também e eu não vi. Eu não vi esse lance esportivo na cidade e [...] eu não sei se Chicago é uma cidade que tem pontos turísticos assim [...] bem conhecidos, e, se tem, acho que meio que passou batido. Achei que não foi bem representado, tipo "oh, esse aqui é o ponto tal de Chicago". É que também eu não conheço muito de Chicago, mas se tem acho que eles podiam mostrar um pouquinho mais. Porque, tipo, um dadozinho lá... tipo, tem o lance de você fazer *check ins* em algum ponto do jogo. Eu não sei se esses *check ins* são pontos verdadeiros, sabe? Ou se é uma localização do jogo. E se tem...

obviamente Chicago tem pontos turísticos, mas tipo "ah, fazer *check in* em tal ponto, você desbloqueia uma coisinha". Tipo, faça *check ins* em todos os pontos turísticos e ganhe um troféu, uma conquista no *Xbox*. Essas coisinhas mais sutis que não interferem tanto no desenvolver do jogo, mas o jogador mais *hardcore* gosta de fazer tudo isso, podia ser mais bem explorado. Então [...] sendo Chicago ou não eu acho que o jogo não trabalhou muito bem a questão da ambientação na cidade... de uma cidade real.

E João Paulo diz:

Olha, que nem eu disse pra você, como eu não conheço a cidade de verdade fica difícil pra afirmar isso, mas eu acredito que sim. Eu acredito que a cidade seja daquela maneira mesmo, ela é bem viva, né? Tem muita gente na rua, que nem eu falei, é gente na correria, trabalhando, correndo atrás do dele e a gente sabe que cada "habitantezinho" daquela cidade tem uma preocupação durante o dia. À noite muita coisa acontece também. A gente vê que tem as corporações maiores que tomam conta de toda aquela cidade, daquela região e... de alguma forma ela quer dominar [...] o controle dentro dessa cidade e a gente sabe que isso acontece nas cidades reais, né? Eu acredito que sim, não foge muito da realidade, não. Chicago é mais ou menos nesses moldes.

Diante da experiência estético-midiática dos jogadores, achamos por bem indagarmos a respeito do impacto turístico causado pela cidade procedural. Como já explicamos anteriormente, *Watch_Dogs*, diverso de demais jogos que elegem cidades contemporâneas como ambiente, ou mundo de jogo em aberto, incluiu a *side quest* denominada por "*City Hotspots*", na qual o jogador pode acessar 100 localidades marcadas no mapa da cidade, e estas revelam pequenos textos, *drops* turísticos com breves descrições do local e de eventos que marcaram aquele lugar. Muitos desses lugares são fictícios, enquanto outros são referências simbólicas a pontos turísticos da realidade real de Chicago.

Perguntamos aos jogadores se o fato de ter tido contato com o jogo por tantas horas e dias, até meses, produzia vontade de conhecer a cidade física. Guilherme responde que

Sim, sim. A quantidade de pontos turísticos que eles colocaram, a possibilidade de tu estar neles e fazer o *check in* na rede social ali do jogo, sabe? Tirar... eu não me lembro se dá pra tirar foto especificamente, eu acho que não, mas o simples fato de tu estar ali, tu ver a história do local, sabe? [...] estar num ambiente que reproduz tão bem a cidade, sabe? Isso, com certeza. Despertou interesse.

E continua:

[...] uma coisa que faltou no *Watch_Dogs*, e provavelmente foi por questões de *hardware*, questões técnicas da época [...] [foi] a questão de ter mais barzinhos, de ter mais *hobbies* que ele pudesse vir a ter; talvez até não fosse condizente com o personagem, então por isso eles optaram por não fazer, mas é... sabe? Esse tipo de coisa pra dar um pouquinho mais de vida pra cidade... bah, isso seria... seria muito engrandecedor.

Linck's sinaliza a vontade de conhecer o lugar, mas não tanto por conta do jogo:

Eu desejo, mas não seria assim [...] por causa do jogo. Seria... tem aquela de você estar jogando num ambiente, vê um ambiente legal, tem aquele sentimento de, "pô, como é a representação de algo real gostaria de conhecer", mas não é algo do tipo, "nossa, um dia eu preciso ir pra Chicago e ver se realmente é assim, e tal". Mas acho que isso também porque eu geralmente, quando vou jogar jogos de mundo aberto que tentam trazer essa imersão, geralmente eu entro tanto no mundo do jogo que eu esqueço todo o resto. Então eu fico ali; só existe aquele mundo do jogo. [...] Eu acho que se eu conhecesse mais coisas de Chicago talvez eu tivesse um impacto maior, de "puxa que legal, queria tanto conhecer esse lugar".

Tissy é da mesma opinião de que tem interesse de conhecer a cidade independente do jogo e diz que se fosse a Chicago talvez dissesse "[...] ah, aqui é igual ao jogo [...]". Em contrapartida, Michael afirma que os pontos turísticos que viu no jogo não chamaram sua atenção a ponto de influenciá-lo a visitar a cidade. Michael assim responde:

Não. Lá não. Se fosse em Nova York, que eu acho que é um pouco diferente, me chamaria mais a atenção. Em outros jogos foi retratada a *Times Square*, [como] em *GTA IV*, Los Angeles em *GTA V*, que é a cidade mais que... tem praias, né? Tem um modo de vida diferente. Chicago é... eu achei uma cidade um pouco sem graça, né? Muito urbana, entendeu?

João Paulo afirma a vontade de conhecer a cidade real com base na realidade sistêmica de *Watch_Dogs*, apesar da impressão que teve de uma cidade com "[...] ar mais simples de cidade interiorana [...] sem muita, muito edifício gigante, [apesar de que] a gente sabe que tem lá as grandes corporações e tal, os prédios comerciais [...]".

Todos os jogadores concordam que um número maior de NPCs nas ruas de um jogo em mundo aberto é determinante para uma boa experiência de *gameplay*. Em *Watch_Dogs*,

andar pela cidade era o tipo de interação mais interessante do jogo para a maioria dos jogadores entrevistados. A esse respeito, Tissy afirma:

É a parte que eu mais gostava no jogo porque justamente era a parte onde eu ficava perfilando os perfis das pessoas. Eu andava devagar [...]. Acordava num sábado de manhã, ligava o *Playstation* e dizia "eu vou conhecer as pessoas da cidade". E passeava de um lado pro outro e ficava tipo umas 2 horas fazendo a mesma coisa. Às vezes pegava um carro e ia pra outro ponto, mas ficava andando por aquela região até perfilar todo mundo, sem fazer missão. [...] sempre tinha as pequenas interações que eu gostava de fazer. E eu queria mais disso, eu queria muito mais dessas pequenas interações!

Linck's é da mesma opinião:

No *Watch_Dogs* especificamente [...] uma das coisas que eu achava mais divertida, e que até então nenhum jogo me trouxe essa experiência, era de ficar vendo esse *background* das pessoas, ver o que elas tavam fazendo, etc. Então pra mim [...] foi uma coisa que diferenciou o jogo de vários outros de mundo aberto.

Ainda para Linck's, a diferenciação das conversações nas ruas era instigante ao jogar: "[...] uma pessoa que foi raptada... de uma pessoa... um casamento que tem uma traição e o cara descobria ao hackear [...]". Sobre isso, Herbert Viana diz: "Quando eu não tava a fim de fazer nada no jogo mesmo eu saía andando pelas ruas e hackeando as pessoas simplesmente pra ver o que é que elas estavam fazendo [...]". Tissy achava as conversas muito repetitivas, enquanto que Herbert não recorda ter ouvido nenhum áudio parecido com o outro. Guilherme foi quem teve impressão diversa da dos outros jogadores em sua percepção sobre os NPCs na cidade:

O *Watch_Dogs* na verdade não parece ser em Chicago, parece ser em Detroit, né? Porque parece uma cidade que realmente tá numa crise há muitas décadas e não mora quase ninguém mais lá, né? Mas, eu não sei quanto é muitas pessoas, porque se fosse se passar em Pequim, por exemplo... é, talvez eles tivessem que reduzir o número de pessoas, né? Ou Tóquio, ou a própria Nova York que foi usada tantas vezes. [...] Na época do *Watch_Dogs* nem teria como ampliar demais aquilo ali, tanto que eu jogo no *PC* e eu transitando de carro pela cidade, ali, e o meu computador não tem gargalo, ele funciona tranquilo o jogo, mas ele não consegue gerar os NPCs há tempo na cidade. Então a cidade parece estar sempre vazia a não ser que eu esteja a pé ou andando bem devagar no carro.

Como demonstramos em nossas observações a respeito da cidade procedural, esta é uma observação singular. A constatação de Guilherme a respeito da incoerência operativa do sistema frente à relação entre andar com um veículo pela cidade e não perceber NPCs às ruas, quando analisada à luz da teoria, é na verdade a percepção de uma falsa incoerência. Obviamente, o jogador estranha a forma com que a lógica programática do *game* esvazia o espaço diante de um maior processamento de *frames* em função da velocidade processada. No entanto, como vimos através de Gehl (2013), a escala da cidade vista a 60 km/h não nos permite ver detalhes do entorno com apuro, fazendo confluír a heterorreferencialidade do fato urbano com a autorreferencialidade técnica da máquina. Guilherme complementa:

A pé ela fica tranquila. As pessoas surgem em determinados pontos da cidade, claro, e horários. Claro que a cidade fica vazia, porque, né? Faz sentido, mas isso é uma coisa que eles até que fizeram muito bem. Em regiões de periferia, regiões industriais, a população à noite some... não tem ninguém.

Inclusive, o fato de haver mais NPCs no *Watch_Dogs* é atribuído, por Tissy, à inclusão do mecanismo de *hacking* no jogo, o que pressupõe que a cidade de maior escala humana nos *games* depende de iniciativas de contexto tecnológico:

[...] no *GTA* tem pessoas lá, mas a única interação que eu posso ter com elas é a agressão física, eu não posso ficar olhando aquela pessoa e olhar o que ela tá olhando no celular. Eu tenho a impressão que no *Watch_Dogs* tem mais pessoas por conta disso, por causa dessa pequena interação entre eles. [...].

Ao mesmo tempo, Guilherme faz afirmação em que associa a contemplação e o contato com a cidade como possível e mediado apenas através do automóvel:

[...] eu vejo que, de repente, o mundo do *Watch_Dogs* não foi feito pra ti vivenciar ele, observar ele mesmo, porque tu pega, por exemplo, o *GTA V*. Tu tem a opção de ficar no táxi, simplesmente olhando pela janela. Sabe? Ele te oferece sempre essa experiência de ver a cidade.

Indagados sobre a presença do interesse em explorar as suas respectivas cidades da realidade real, os jogadores dividiram opiniões. Michael, morador do Rio de Janeiro, foi taxativo: "Não. Não muito.". Herbert, morador de Pitangui, interior de Minas Gerais, diz que às vezes costuma ensaiar exploração, mas por se tratar de cidade interiorana "[...] chega uma

hora que você já viu tudo [...]. Mas eu sou muito de reparar em ambiente assim, sabe? Por exemplo, dentro de casa. Às vezes muda um móvel de lugar, compra uma decoração nova e põe na sala, por exemplo.". A atitude exploratória de Herbert parece se dar, portanto, em ambiente privado, assim como o faz Tissy — no caso, no interior de transporte coletivo:

[...] eu faço sempre o caminho casa/ trabalho, só que eu observo muito a situação. O trajeto é o mesmo, mas eu sempre observo a situação nesse ponto. [...] eu sento no ônibus de fone de ouvido aí tipo eu fico pensando [...] quantas pessoas estão olhando o celular, sabe? Metade do ônibus? [...] teve uma senhora de idade em pé e tem lá um baita "pesão" da minha idade sentado, ignorando ela. Eu sempre observo essas coisas assim, tipo.

Apesar de afirmar não possuir o mesmo comportamento do jogo em Curitiba, Linck's associa de imediato "explorar" com "locomover-se de carro". João Paulo explica que sua observação se volta para a demarcação de referências em ambiente recém-conhecido, e apenas Guilherme afirma ter a mesma atitude exploratória que tem no jogo em sua cidade, Santa Cruz do Sul:

Gosto de colocar uma mochila nas costas, um litrão de água e um lanche, uma coisa, e sair pela cidade a transitar. É... amanhã já tenho agendado uma ida pra um parque distante aqui do centro da cidade... É algo [...] que eu gosto de fazer, de acompanhar, de ir a trilhas, a pontos [...]. Volta e meia me levanto no fim de semana, seis horas da manhã, seis e meia, e saio a caminhar pela cidade pra ver como estão os pontos da cidade sem as pessoas. Gosto de fazer também com as pessoas pra ver os relacionamentos, como as pessoas se comportam. [...] Gosto de sair bastante pra lugares naturais, assim... parques naturais que nós temos aqui na cidade. Esse tipo de coisa. [...] Me sinto interessado em saber, em interpretar como é que tá a vida dessas pessoas, como é... as histórias não contadas. [...] interpretar todo o contexto daquilo ali; como aquelas pessoas chegaram ali naquele dia, porque é que elas estão ali.

Os espaços da cidade também foram objeto de observações diversas por parte dos jogadores. Michael enfatiza lembranças da parte mais pobre da cidade: "Quando você invadia e tal aí você dava pra ver como é que era a margem da sociedade, a parte rica e a parte pobre.". João Paulo lembra de pichações em baixo da ponte e Guilherme atenta para as informações audiovisuais presentes no espaço público da cidade, enfatizando a não coerência entre uma informação e as reações da IA dos NPCs:

No *Watch_Dogs* o que me chamou a atenção foi a questão das propagandas, dos *banners*, dos televisores, os telões mostrando propagandas, e até as invasões do *Ded Sec*. E aí é mais uma questão da cidade que não interage entre si, né? A comunidade passa na frente da tela, tá uma invasão hacker, eles invadiram aquela tela ali, passaram uma mensagem de terror e as pessoas, sabe, continuam passando, não interagem com isso, sabe?

Parar para observar não é uma ação comum aos jogadores em função do ambiente urbano. Ainda em relação a pontos de referência nos locais, perguntamos aos entrevistados se a partir dos marcos na cidade procedural ofertados pela *side quest* "*City Hotspot*" eles achavam que conheciam mais da cidade real. João Paulo, da mesma forma como respondeu acima Tissy, afirma que a *quest* aproxima a cidade do jogo de uma cidade real, funcionando como um guia turístico, destacando a precessão do conhecimento da cidade que tem do jogo em relação à cidade real: "Se acaso tiver oportunidade de conhecer a cidade eu vou lembrar: 'cara eu vi isso aqui lá no *Watch_Dogs*. Realmente é dessa forma, que bacana'. Então, assim, é uma coisa que incentiva pra você conhecer mais a cidade também.". Linck's afirma ter descoberto os pontos turísticos quando estava prestes a finalizar o jogo, não tendo conseguido memorizar nada em especial, apesar de ter interagido com a opção. Já Guilherme diz que conhece mais Chicago superficialmente a partir dos *City Hotspots*,

[...] como se tivesse um guia de turismo na minha mão, um papel, um *folder* informativo da cidade, alguma coisa de pontos a visitar, mas muito superficialmente, porque eu não posso, por exemplo — como a cidade não é reproduzida em toda sua magnitude [...] — eu não tenho como, por exemplo, saber se tem um hotel próximo, se tem um aeroporto próximo, que eu poderia utilizar se eu fosse pra cidade, sabe? Se tivesse esse nível de profundidade da coisa acho que seria mais enriquecedor né? Como experiência.

Questionamos a respeito de lugares que se tornaram familiares aos jogadores ou sobre localidades de maior predileção por eles no jogo. João Paulo diz não parar para contemplar um dado lugar em *Watch_Dogs*, coisa que faz no *GTA*. Apesar disso, ressalta lembrar da área mais rural do jogo, *Pawnee*, utilizando termos como "tranquilidade" para descrever a atmosfera do local. Tissy diz que quando jogava "pra passar tempo", sempre procurava *Pawnee* ao invés dos distritos de Chicago, lembrando do cemitério em Parker Square, como lugar marcante em função da *main quest*, ao passo em que Herbert afirma: "[...] uma das partes urbanas da cidade, eu lembro de ser algo bem movimentado.". Michael também lembra

de ter-se deixado contemplar o ambiente de *Pawnee*, com cabanas e *trailers*, no que compunha, para o referido jogador, características de Chicago até então desconhecidas por ele: "[...] eu via Chicago muito a parte urbana. Aquilo ali foi como eu tivesse conhecido aquela parte, que era algo inexistente pra mim. Que nunca foi mostrado em filmes...". Para Michael, *Pawnee* foi assimilado como distrito pertencente à metrópole, o que não corresponde à realidade real, como vimos a respeito da Chicago heterorreferencial.

Indagados sobre algum lugar no qual se sentiram inseguros, a maioria respondeu não experienciar a insegurança no jogo. Herbert explica não se sentir inseguro em qualquer localidade da cidade procedural pelo simples fato de estar armado, e não em função da própria condição procedural do avatar de resiliência após a morte:

Agora andando assim na cidade aleatoriamente, não. Não tinha nenhum lugar assim que me preocupava, por exemplo, um bairro com alto nível de crime, não me passava insegurança, não. Até porque o personagem tava bem preparado pra se defender, né?

Guilherme atenta para a área de *Parker Square* como diferenciada das outras áreas locais por sua limpeza e ordenação:

Sim, eu lembro bastante do bairro... a região [...] onde a irmã do Aiden mora, que é um... ele parece um subúrbio idílico [...]. Parece que tu entrou no paraíso. Tudo é mais verde, tudo é mais colorido, as casas são mais limpas que todo o resto da cidade, não tem pichação, enfim... é um lugar que parece... é outro jogo.

O mendigo, como vimos ao longo de toda a análise do jogo em si, é um elemento recorrente em quase todos os distritos locais, sugerindo, diante do ato de *free roaming*, seu reconhecimento enquanto tipo social intrínseco à cidade procedural. Dedicamos, pois, uma questão a verificar se os jogadores realmente se acercavam da existência de tais sujeitos mendicantes nas ruas do jogo. Guilherme declara não ter percebido os mendigos: "Muito pouco. Muito pouco, tanto que eu nem lembrava que tinha, mas aí a gente comentando eu acho que vi um ou dois, sim. Mas, muito pouco.". Linck's afirma lembrar-se dos mendigos por todas as vezes em que passava pelas estações de trem, "[...] que eu lembro que sempre era onde tinha mais gente pobre, né? E aparecia lá a prostituta, viciado em metanfetamina, umas coisas assim, tinha esse contexto e chamava atenção.". Tissy recorda-se dos sem-teto mais pelas vias da progressão narrativa da *main quest* do que pelo livre deambular das ruas:

[...] na hora eu não me toquei que pudessem ser assim mendigos, moradores de rua, mas tipo, totalmente desatenção minha. Quando você liga lá o lugar que era o antigo centro de inteligência tem umas pessoas com aqueles latões lá, com o fogo aceso assim... Mas, desatenção minha de não ter associado isso, mas eu lembrei agora. E tipo, em alguns outros pontos eu também vi isso.

João Paulo apresenta resposta que evidencia uma atitude de *roamer* mais exploratório: "[...] debaixo da ponte a gente vê esse pessoal que [...] em teoria eles são invisíveis. No jogo tem bastante deles, né?". Percebe-se que o jogador deu maior atenção a esse elemento, tendo percebido muitos mendigos, principalmente embaixo de viadutos. A vaga lembrança dos mendigos não deixava surgir nenhuma consideração de Herbert, com exceção de uma: "Eu tenho uma lembrança de alguém segurando uma placa de papelão, mas eu não... eu não sei se foi no *Watch_Dogs*". Obviamente, havia sido — um das ocorrências em que o mendigo mais aparecia a qualquer jogador que andasse por alguns minutos nas ruas, mesmo engajado nas missões principais ou secundárias.

Watch_Dogs seria capaz de evocar para os jogadores elementos da cidade onde estes moram? João Paulo diz que por não conhecer Chicago acabava referenciando a sua própria cidade — Americana, interior paulista — pelas ruas por onde andava, opinião compartilhada por Michael. Já Guilherme, de Santa Cruz do Sul, afirma que sempre procura por referências espaciais da sua cidade por gostar de saber se localizar em qualquer lugar. Guilherme explica: "E isso é algo que eu levo sempre pro jogo onde eu tô. Se ao sul daqui está tal ponto eu preciso seguir pelo nordeste tantas quadras pra chegar no objetivo tal. Eu tento não utilizar o mapa dentro do jogo.". Perguntado se gostava de se perder na cidade, ele afirma que mais do que se perder, trata-se de buscar a familiaridade que o avatar possui na cidade. Por morar em cidade histórica de Minas, Herbert afirma não ter projetado essa imagem, já que, como diz o jogador, são cidades muito diferentes: "Se eu morasse, por exemplo, numa cidade maior, talvez eu poderia fazer uma associação assim... ah, esse lugar aqui me lembra tal lugar!". Tissy compreende a cidade de *Watch_Dogs* como cidade grande que é, criticando o fato de que, na sua percepção, ou eram todos os NPCs muito ricos, ou pertencentes à linha extrema de pobreza:

[...] uma cidade grande, mas é muito cidade grande, com lugares que eram tipo as regiões mais marginalizadas tão muito pequenininhas, tipo parecia que era uma cidade mega desenvolvida com, de certa forma, zero desigualdade, mas pontos que não eram... parecia que todo mundo é rico! Não tem alguém pobre, assim. Não é tipo, não... é assim, melhor dizendo: onde era habitável parecia que era todo mundo

com poder aquisitivo alto e as regiões que tinham de certa forma os mendigos [...] as pessoas moravam literalmente na rua. Não tinha uma região pobre, eu achava que era tudo meio bairro nobre na cidade. Acho que não tinha o meio termo, o classe média que é onde eu me encaixo ali.

Linck's, quando rememorado sobre sua declaração enquanto typhonite na *Alvanista* de que passaria na banca de um conhecido, em *Watch_Dogs*, para comprar uma paçoca, mostrase com opinião diversa daquela que teve enquanto typhonite, na duração do engajamento com o jogo à época:

Acho que não. Bom, pode ter sido, eu não lembro, mas eu acho que não. Mas, ao mesmo tempo assim... eu acho que por não conhecer a cidade acho que gerou um pouco de... tipo, "ah, esse lugar é parecido com algum lugar da minha cidade", assim. [...] agora que você falou eu lembro que tinha alguns pontos lá — eu acho que tinha uma ponte — que era[m] parecido[s] com uma ponte, [que] tem na minha cidade, que gerava um pouco de identificação com a minha cidade. Mas, no geral, eu pensava como se eu tivesse na cidade de Chicago mesmo.

Matar os NPCs na cidade a esmo, uma ação possível e característica de autorreferencialidade dos *games* de ação em mundo aberto, é ação que divide opiniões entre os jogadores. A maioria diz não sentir vontade de matar NPCs sem qualquer razão, quase sempre referenciando *GTA* quanto a esse aspecto como um jogo que confere mais diversão em tal ato. Herbert diz não ter optado pela ação da violência gratuita em função da construção do nível de popularidade moral do protagonista:

[...] sinceramente, não. Até porque eu queria atingir na época o total de — eu não me lembro como é que era, se era vigilante que chamava —, o máximo de respeito, então eu tentava ao máximo não atropelar as pessoas no jogo, mas porque tinha isso. Então, não sei se igual no *GTA* às vezes a gente sai aleatoriamente zuando, né? Então, talvez se não tivesse essa barra, talvez eu teria trocado uns tiros.

Tissy, apesar de não sentir vontade de fazê-lo, quando se tratava de testar uma nova arma, atirava em NPC que possuísse informações de uma vida desviante/ delinquente. Já João Paulo afirma enfaticamente não executar qualquer NPC nas ruas por motivo algum, e não só em *Watch_Dogs*: "Questão de passar pra matar NPC adoidado, não, não. Isso aí, nunca, nunca fiz, e até no *GTA* eu me contenho pra fazer isso, viu? Sinceramente pra você. É difícil, mas... acabo me controlando.". Michael explica que geralmente procurava matar os NPCs que

denunciavam Aiden às autoridades: "Chegava uma certa parte que se [você] fosse começar a cometer algumas ações no jogo e ele começa a subir o nível de procurado então tem aqueles NPCs que começam a te dedurar. Esse[s] eu ia atrás e matava mesmo.". Ainda de acordo com Michael, *Watch_Dogs* difere de *GTA* porque deixa impunes os crimes praticados pelo jogador.

Guilherme e Linck's possuem visão contrária. Guilherme diz que muitas vezes mata os NPCs enquanto está no *free roaming* apenas para confrontar a polícia, o que, para ele, é constitutivo da autorreferencialidade do sistema: "Provocar a polícia é o tradicional do *sandbox*, né? Pega o *GTA* é a mesma coisa: de vez em quando incitar o caos. Até pra ver como os NPCs reagem, né?". Linck's tem a mesma opinião:

[...] sempre rola aquela do tipo, vou tocar o terror, por questão assim de *GTA*, o que fez o *GTA* fazer sucesso. Sei lá, você nem joga, mas você vai lá e solta aquele *stress* do dia, fica imaginando até alguém que você odeia [risos], sei lá, um chefe ou algo assim. Sempre rolava assim [...] vou tocar o terror aqui, mas depois que você vai... passa isso, é mais aquela primeira interação, né? De você ver o impacto, se a pessoa vai fugir, etc. Se a pessoa vai morrer mesmo ou se dali a um pouco levanta e segue a vida.

Sobre a violência na cidade do jogo, Michael afirma ter achado "uma violência urbana normal.". Já Tissy declara sobre os jogos no geral que estes "[...] usam muito a violência pra ser como elemento narrativo. Tem muito poucos jogos que não usam.", além de que "o Aiden eu vejo que ele é uma pessoa de certa forma boa. Ele mata os bandidos, sendo bem genérico [...].". Já Guilherme afirma que "a gente tá tão acostumado com a violência urbana que a gente não se impressiona mais com um caso comum de homicídio", classificando a violência em *Watch_Dogs* como dotada de sobriedade:

Eu acho que ela é menos estilizada do que no *GTA*. [...] Ele é um jogo bem mais sóbrio, então a violência é um pouquinho mais... não é romantizada como em outros jogos. Então, aí te passa uma sensação de realismo, tu te põe no lugar ali. Porque isso acontece na tua cidade também.

Sobre uma tal "violência sóbria", João Paulo também considera o jogo como "bem pé no chão". Para Linck's, apesar de admitir a violência como algo *natural* ao humano, o exercício de ações de violência na cidade procedural se constitui como a concessão de uma

liberdade que, por não possuir consequências práticas na vida cotidiana, é tomada como ação totalmente desvinculada da realidade:

[...] é a questão assim da liberdade que você sabe que na vida real você não pode fazer nada do tipo, mas às vezes a gente tem vontade. É uma coisa natural do ser humano, todo ser humano tem seus momentos de violência ali que... às vezes um chefe lá, ou um professor que te deu uma nota baixa, que você acha injusta, na sua mente você tá lá estrangulando ele [risos], mas lógico que você não vai fazer isso. É uma coisa da raiva e no jogo, principalmente, é bom porque você sabe que aquilo não tem um impacto [...] então é uma coisa também que você sabe que não tem consequência, né? [...] depois de um dado momento [...] já perde a graça você fazer isso.

Há prazer em praticar a violência nas ruas da metrópole procedural justo por sua natureza não humana, portanto, desprovida de consequências na realidade real. Quando se coloca a questão sobre a violência, todos rememoram o debate improfícuo dos *games* como causadores de efeitos violentos fora da tela. Negligencia-se, com isso, a discussão sobre o desenvolvimento de valores; de um imaginário sistêmico de significações sociais que fazem com que acoplemos pontos de vista não consentâneos entre as variadas estruturas. Depois da interação sociotécnica, não desligamos a máquina programados para adquirirmos armas de fogo e matarmos pessoas, mas tanto maior poderá ser a frieza e a indiferença para com certas cenas do cotidiano em função das horas de exposição a cenas que se tornam "naturais", indiferença esta já iniciada com as primeiras tecnologias arquitetônicas da cidade, tratando-se a cidade procedural de reprodutora de uma tal lógica. Tissy parece sinalizar tais efeitos residuais da máquina sobre os jogadores quando afirma: "É só um jogo, eu posso matar milhões no jogo que não interfere em nada na realidade, mas é a lembrança [...]". Não é nosso mérito discutir essa questão, mas nos parece suscitar o debate em trabalhos futuros.

Sobre o fato do jogador agir com poder de polícia na cidade para impedir crimes, Michael afirma que a violência praticada pelo jogador no jogo representa o justiciamento, o que se dá acompanhado por sensação de prazer:

[...] no jogo isso te dá um certo prazer. Porque meio que a polícia nesse jogo ela não agia pra impedir certos... igual acontece em alguns lugares da nossa sociedade, né? Ficava lá o pessoal vendendo a droga deles e ninguém fazia nada. No jogo meio que você podia fazer alguma coisa e você fazia.

João Paulo corrobora a posição de Michael: "Ele te põe no controle de ser o justiceiro [...]. E assim... ele acaba incentivando muito o jogador a ser o justiceiro.". Trata-se, para João Paulo, de ações com objetivos nobres, porém ilegais. Guilherme pondera acerca dos efeitos do fazer justiça:

[...] em a cidade sendo mostrada dessa forma tão realista, as coisas sendo mostradas de uma forma mais crua, mais natural, eu acho que... pode dar uma sensação de prazer ali pra pessoa, de estar fazendo justiça. É... mas pode ser um perigo também, né? O jogador que não tem... não esteja preparado pra... que não saiba que aquilo ali é só um jogo.

Ainda para Guilherme, os *games* da desenvolvedora *Rockstar*, a mesma dos jogos da série *GTA*, trabalham com uma estilização caricaturizada da realidade justo para que os jogadores percebam que ali se trata de mera ficção, o que não ocorre, para Guilherme, no caso de *Watch_Dogs*. Tissy, ao refletir sobre o fator de justiciamento do jogo, não acha certo proceder-se a uma tal prática, inclusive comparando com situações familiares ao Brasil:

[...] não acho certo uma outra pessoa tipo colocar uma bandana na cara e um boné e tipo bater [...] pra matar o cara que atropelou uma família porque tava bêbado. E eu acho isso legal do *Watch_Dogs* pra trazer você pra pensar essas questões na realidade. [...] questões que aconteceram na realidade até recente: fulano suspeito de roubar tal coisa. Civis amarraram fulano no poste. Tipo, eu acho isso um absurdo, acho totalmente errado. Tipo, amarrar [...] independente se o cara era culpado ou não do que ele foi acusado.

A respeito das discussões na cidade reticular, Guilherme afirma gostar de comentar e discutir com amigos a respeito do jogo em *singleplayer* em seus aspectos de roteiro, direção de arte e elementos técnicos de *hardware* — discussões muito comuns à cidade reticular. No caso de Michael, a narrativa ou o grau de polêmica de um determinado jogo são fatores fundamentais às conversas. Além disso, Michael diz que "quando a inteligência artificial do jogo tem algumas reações diferentes isso acaba trazendo algum momento engraçado ou uma coisa diferente que você acaba comentando com algum amigo seu.". Essa também é a opinião de Guilherme:

Eu me lembro de haver comentado sobre *Watch_Dogs* a questão das profissões, que tinha, se não me engano era um ponto de característica pessoal da pessoa que era viciado em apostas e trabalhava no cassino. Esse é "monge em puteiro", é um

negócio que não vai dar certo. Sabe? Essa questão das profissões eu lembro de ter comentado ainda com os amigos: "Ah, acabei de ver uma aqui, sensacional!".

Sobre isso, afirma Linck's:

Sim, sim! Às vezes tento discutir [...] mas às vezes dá "treta", então eu até evito pontos mais polêmicos. Mas eu acho bem legal, mas também acho mais divertido quando você pode conversar com as pessoas sobre os aspectos, descrever... Volta e meia, assim, converso com amigos quando a gente já jogou o mesmo jogo. Eu acho bem divertido ficar debatendo: "Ah, você viu tal coisa dentro do jogo?", ou "Que decisão você tomou naquele tal momento?".

O que predomina nas conversas, ainda segundo Linck's, é a própria ação confessional dos sujeitos de fazer *check-in*, ou seja, na afirmação de que estão jogando o jogo:

Olha, é que também ali na rede vai depender das pessoas que você segue, eu vejo mais pessoas, na verdade, assim, geral né, não sei o *Watch_Dogs*, eu não segui lá, mas eu vejo mais pessoas fazendo *check-in*, assim... eu sempre é... é até difícil eu comentar, mas geralmente vejo bastante gente fazendo *check-in* do que achou do jogo. Sempre curto quando vejo um *check-in* assim, mais contando da experiência mesmo. Aí tem o pessoal que gosta também de discutir *MOD*, essas coisas.

Voltando para a violência urbana, outro ponto elencado dizia respeito à prática de atropelar NPCs nas ruas da cidade procedural. A esse respeito, Tissy afirma ser esse ato automático no jogo:

De certa forma isso meio que ficou automático, mas daí os desenvolvedores que devem pensar em alguma outra forma disso. Porque assim, estou fugindo da polícia, eu não tenho aquele pensamento, opa eu vou desviar do pedestre. Aí tem um pedestre ali, eu vou pelo caminho mais fácil, se a calçada é o mais fácil eu vou atropelar tipo, vai ser tipo uma cena de boliche, sabe? O carro é a bola e as pessoas são os pinos de boliche. Eu no momento eu quero fugir da polícia porque senão eu vou perder a missão que eu estou fazendo, vou ter que começar tudo de volta.

Fica evidente que o jogador afirma não ser o responsável pelo atropelamento no sistema do jogo em função da proceduralidade do gênero de ação em mundo aberto. Sua autorreferencialidade — o fato de dispor NPCs pelas ruas em quaisquer momentos do jogo —, mesmo quando em perseguição policial, conduz o jogador àquela prática criminosa de forma até inconsciente. Colide-se com o NPC em função das táticas de jogabilidade condizentes

com os melhores resultados. Logo, atropelar é o preço naturalizado pelo jogador a se pagar pelo sucesso no jogo.

Herbert afirma que se o jogo não permitisse atropelar pessoas seria "sem graça" e que a causa da existência dos NPCs nas ruas é justamente a possibilidade destes serem atropelados:

Eu acho que as produtoras põem, principalmente, um grande número de pessoas... eu acho que é meio proposital, viu? É uma coisa que já virou clássica nos games, principalmente de mundo aberto, pelo fato de você tá no controle do personagem e você poder fazer o que quiser, sabe? É, até porque ficaria totalmente sem graça. Não é uma coisa que a gente faz na vida, "ah, vou pegar meu carro e vou atropelar 10 pessoas na rua aqui da minha cidade". Por isso que eu acho, sabe, são coisas bem diferentes, mas eu acho que é proposital, as pessoas tão lá muitas das vezes pra serem atropeladas. Principalmente quando é aquelas pessoas que tão, tipo assim, andando de um lado pro outro, sem saber o que é que faz, vai na esquina, volta, então...

Contudo, Tissy pondera sobre o ato de atropelar e as vivências subjetivas do jogador no sistema social da sociedade, afirmando:

Eu não tenho nenhum caso assim tipo de presenciar algum ente querido que foi atropelado, por alguém bêbado ou em alta velocidade, sabe? E isso, tipo, eu vejo e não me afeta, até porque eu tô inserido no jogo ali, né? Tipo é um espaço que eu tenho pra fazer aquelas coisas. Talvez se eu tivesse tido uma experiência dessa eu não acharia nada legal. Sabe? Tipo, uma tia minha foi atropelada e agora no jogo eu estou reproduzindo aquilo.

Ainda no escopo da cidade procedural da violência, questionamos os entrevistados acerca da experimentação de prazer no ato de eliminar os inimigos no jogo. Linck's nos diz: "Algumas vezes sim e algumas vezes me é indiferente. Assim, quando tem um *background* ali, assim, que gere aquela raiva, e você sabendo que ali também era um mundo virtual, dava aquela vontade de ir lá e matar aquela pessoa."

Enfim, perguntamos aos jogadores o que de mais importante restava residualmente da cidade de *Watch_Dogs* em suas memórias individuais. Linck's responde:

Assim, eu achei uma cidade viva, eu vi também críticas de pessoas que achavam que a cidade era morta, pelo menos pra mim parecia bem viva, talvez alguns locais tenham menos presença de NPCs, mas do que eu lembro da experiência eu achei

uma cidade bem viva, imersiva... que assim, não foi um fator impactante, mas me deu curiosidade de conhecer a cidade real. Não seria algo do tipo assim, "nossa, vou planejar uma viagem pra Chicago", mas se algum dia eu tiver oportunidade eu gostaria de ir lá e tentar tipo, ver lá, tinha tal lugar do jogo, vou tentar ir lá ver se é parecido com aquilo ou não.

Trazendo o mesmo jogador para o âmbito da vida urbana, a resposta evidencia a perda da experiência da cidade procedural na cidade residual: "Da vida urbana eu não... não consigo dizer. Eu lembro que tipo no começo tem uma festa lá que você invade que eu achei assim... interessante. Mas não consegui criar uma imagem do que é a vida urbana lá... real!".

Para Herbert, a definição da cidade procedural no âmbito residual diz respeito à reflexividade quanto à perda da privacidade e à vulnerabilidade das informações pessoais nos ciberambientes, opinião compartilhada por Michael. Assim observa Herbert: "A exposição da sua vida na internet. Acho que essa foi uma das propostas principais no jogo e que tanto isso quanto as questões de hacker foram pra mim os pontos mais altos do jogo".

A cidade residual de Tissy pode ser resumida nas questões da exposição da vida privada e das diferenças de classe, esta última como sendo formada por observações de preconceito de classe, os quais são reproduzidos pela cidade procedural:

Acho que aquele ponto que a gente falou atrás: ou você é classe média alta ou você é morador de rua. Achei isso tipo muito desproporcional. Não tem um meio termo ali nisto. [...] também, o detalhe de que a vida está exposta, né? Tipo, ah o Aiden tem como hackear todo mundo ali, tem como saber algumas particularidades. Ele consegue prever crimes que podem acontecer, uma coisa até absurda. Como você vai acusar o cara de um crime que não aconteceu? É meio tenebroso assim. Mas acho que fica isso da vida urbana: como seria a vida urbana com um justiceiro à solta? Porque no *Watch_Dogs* é aquela coisa: ou é classe média alta ou é morador de rua. Provavelmente nesse sentido o que é que você pensa? Que o assaltante é o morador de rua e a vítima é o classe média alta. De certa forma, fica subentendido isso, né? Tipo, ah, por que é que um rico vai querer roubar outro rico à mão armada assim, na calada da noite? Não condiz muito com o que a realidade fala sobre isso. Então talvez fique um pouco isso: as ações... deixa eu tentar formular melhor o que eu quero dizer. A vida urbana: um justiceiro social à solta, um vigilante à solta combatendo os crimes e o crime é sempre o pobre no rico. Fica esse ciclo vicioso assim que pode gerar muito preconceito, muitas atitudes erradas e acho que fica todo esse questionamento do "é certo ou errado ter um vigilante à solta?". [...] do final, entre matar ou não o Maurice que é tipo... é uma decisão rápida ali que leva 5 minutos pra você tomar, mas acho que ela tem uma carga pesada sobre o que é que a

gente pode achar ou não de coisas que acontecem na vida urbana como um todo. Sabe? Tipo, o cara roubou tal coisa lá, amarrou ele num poste, isso é legal ou não? O Aiden, o que é que o Aiden faria nessa situação: ele ajudaria a amarrar ou ele mataria o cara porque viu ele roubando? Ou o Aiden se colocaria lá na frente, "oh, vamo chamar a polícia pra apaziguar tudo isso". É *Watch_Dogs* mas tem recortes urbanos inseridos lá num contexto próprio para o jogo, não exatamente como é na vida real, mas são recortes.

Guilherme ressalta reflexivamente como mais importante o fato de que os indivíduos estariam indiferentes para com a realidade social nas cidades, com base no comportamento dos NPCs nas ruas:

Olha, acho que o ponto principal que eu percebi ali foi o quão anestesiados nós estamos no mundo real, né? Porque tu percebe algumas coisas ali [...] que nem eu mencionei antes a questão das pessoas passarem na frente de um letreiro, verem uma mensagem de um hacker, um negócio, e seguirem com a vida. E quantas vezes a gente... em sociedade, não faz isso? A questão de ignorar... bem simples, a questão de ignorar o mendigo! A gente passa por uma pessoa passando fome na rua e ignora. Será que nós não somos *glitches* também? Não somos falhas de programação? [risos] Sabe, esse tipo de coisa acho que me marcou bastante no jogo, sabe? Ele, ele realmente mostra muito bem a realidade, ainda que às vezes não seja a que a gente queira ver. [...] as pessoas preferem não olhar pra esses aspectos, pra essas situações. Sabe... então isso é uma coisa que se reflete no jogo, a questão da violência. As pessoas simplesmente... "ah, aconteceu um acidente de trânsito", as pessoas do jogo olham pro acidente de trânsito, tomam um susto e continuam caminhando. Segue a vida.

Portanto, para o jogador, a cidade residual sintetiza-se pela indiferença, pelo caráter *blasé* dos NPCs, ao mesmo tempo em que ao processar a autocrítica, o próprio Guilherme se reconhece NPC entre NPCs: o fato de ignorar a presença do mendigo na cidade procedural faz com que o jogador reflita acerca da reprodução do mesmo comportamento de indiferença que verifica nos agentes maquínicos. Por uma tal reflexão, conceitua em sua fala essa mesma indiferença como *glitch*, ou seja, como uma falha programática, algo que não deveria funcionar dessa maneira nas ruas das cidades.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que a complexidade do mundo é inesgotável. Por essa razão, este trabalho é uma dentre tantas outras reduções empreendidas dentro do sistema da ciência à complexidade das relações sociotécnicas. Como vimos, máquinas de entretenimento reduzem a complexidade do tema cidade e sua vida social em seu funcionamento procedural; redes sociais, por sua vez, articulam reduções do tema próprias à sua sistemática; jogadores procedem da mesma forma. Diante de uma tal miríade de redundâncias e informações novas, resta-nos circunscrevermo-nos à redução da redução da complexidade processada ao longo desta tese, observação de observações transcodada na forma de uma conclusão da qual sabemos ser inconclusa, à guisa de tantos outros elementos em sociedade.

Como vimos, foram três as formas de redução da complexidade do tema em questão, expostas nos módulos de proceduralidade (observações da cidade no jogo em si), reticularidade (a cidade procedural observada nas conversações humanas em rede) e residualidade (memórias de observações humanas da cidade procedural). As observações de segunda ordem da cidade procedural demonstraram a presença de conteúdo informacional diverso, subdividido em espaços e interlocuções. Em relação à vida social vista nos espaços, cada distrito mostrou-se dotado de especificidade, assim como ocorre nas cidades heterorreferenciais, bem como na Chicago da realidade real.

Cidade procedural. O distrito industrial de *Brandon Docks*, por exemplo, construiu operativamente a ideia do trabalho na cidade, região habitada por trabalhadores insatisfeitos com o mercado de trabalho e preocupados com a crise financeira. O espaço em si era desprovido de investimentos do poder público da cidade. A crise de representação política e o descontentamento para com salários e garantias trabalhistas também se deram a ver, com as manifestações de protesto de trabalhadores, ocorrendo, inclusive, apenas neste distrito, em dadas porções do mapa, o que se nos afigurou como lugar normatizado na cidade para protestos e greves. Longe dos centros financeiros e comerciais da cidade, os protestos tinham pouca visibilidade pública, o que acabou por ser comprovado pela não mensuração dos jogadores a respeito de tais eventos. Os protestos em *Brandon Docks*, bem como muitas outras informações, são invisíveis aos humanos jogadores, ou pelo menos não dignos de reminiscência na cidade residual.

Elementos como vidros e guichês das estações de metrô evidenciaram vandalismo, associando-se, estereotipicamente, através do espaço, a imagem dos vândalos aos

trabalhadores, mendigos sem-teto, negros, artistas de rua, pobres e demais minorias pertencentes ao distrito em questão. Elementos gráficos como as faixas de candidatura de prefeito também serviram à construção de observações acerca da incitação ao voto no ambiente do trabalho.

Observou-se um maior número de pedestres principalmente nas calçadas dos distritos de *Mad Mile* e *O Loop*, dado funcionarem como estilizações de bairros comerciais do centro da Chicago heterorreferencial. Por serem mais populosas, tais áreas mostraram abrigar maior quantidade de mendigos, sem-teto, aqueles considerados como indesejáveis na cidade da realidade real; transeuntes indiferentes e velozes em seu caminhar pelas calçadas; instituições representadas por ambulâncias e viaturas policiais, antiteticamente negligentes para com os cidadãos. Em sua autorreferencialidade, mesmo com tantos NPCs nas calçadas, o crime é uma constante no regime procedural do sistema, observação negativa à tese de Jacobs (2003) de que a presença de olhos voltados para as ruas garantem a segurança do espaço público, ou mesmo alguns espaços mal iluminados a abrigar vários NPCs desmentem as observações dos urbanistas. Além de indiferentes, os NPCs se mostraram inertes, mixofóbicos (BAUMAN, 2009), sem reação, tomados pelo medo. O turismo dos *City Hotspots* enfatiza ações, eventos e personalidades ligados ao mundo do crime, numa relação inusitada em que a cidade se mostra aos visitantes enquanto lugar criminoso, sendo o crime evocado como uma qualidade do local.

É também cidade dos artistas de ruas — percussionistas, trompetistas, violonistas, saxofonistas, estátuas humanas, cantores de rua, entre outros — os quais diversificam a vida urbana, muitos deles negros. A arte urbana também se mostrou através de elementos tais como pichações e grafites — esses visíveis nos subúrbios e apagados nos muros dos centros comerciais, significando usos não autorizados e combatidos pelo poder público —, ambos preocupados em demarcar as identidades, as lutas sociais, os protestos dos diferentes grupos do local e as críticas sociais a problemas urbanos, tais como o consumo, o capitalismo e a poluição, além de reflexões acerca da instituição do casamento ou a presença da tecnologia na vida social. O lixo, como em muitos jogos tridimensionais navegáveis, é observação constante nos espaços procedurais da cidade, sendo visto em menor quantidade em *Parker Square*, distrito que abriga condomínios fechados e propriedades de maior poder aquisitivo. O lixo, a poluição, o protesto e o vandalismo são característicos dos pobres na cidade procedural, não se diferenciando tanto de como pensam as pessoas nas cidades heterorreferenciais.

A Chicago procedural é ainda cidade em que a vida social sistêmica demonstra o respeito dos motoristas no trânsito para com os pedestres, mas não em relação aos próprios

motoristas — ao colidirem no trânsito, os NPCs se mostram não dialógicos. Quanto ao transporte público, a cidade procedural é deficiente, na qual não passam ônibus e dos metrô ninguém entra, porque não passa a sua linha, e ninguém sai, por não encontrar paragem segura ou adequada.

As fachadas dos andares térreos, os chamados *plinths*, são bastante redundantes e não se mostraram atrativos, de forma que não há construção de vínculo entre transeuntes e edifícios, o que é evidenciado tanto na cidade reticular quanto na residual: ninguém lembra dos prédios e estabelecimentos da cidade procedural. Apesar disso, cafés e bares nas calçadas estão presentes em várias partes da cidade, tangenciando a heterorreferencialidade das observações dos urbanistas adeptos das alternativas à escala humana na cidade.

A política se mostrou veementemente desacreditada na cidade procedural: políticos associados com a máfia, forte presença da mídia nas decisões públicas, muitos políticos presos na cidade e conversas a despreverem situações de negligência e descaso do poder público em relação ao lugar evocam a cidade neoliberalista, de pouca intervenção estatal sobre o bem-estar social.

Cidade machista, de agressões físicas às mulheres e de inércia da mulher para com os seus agressores; onde só observamos casais heterossexuais a se beijarem ou se acariciarem nos espaços públicos, apesar da menção a homossexuais na cidade através de informações por perfilamento de NPCs nas ruas, conversas textuais e interlocuções sonoras, nunca a manifestação pública da homoafetividade.

As classes sociais foram diferenciadas na cidade procedural, obviamente, em função das porções territoriais — *Brandon Docks* e *Os Wards* como os subúrbios ligados à pobreza e ao operariado, assim como *Mad Mile* e *O Loop* vinculados às elites. A segregação espacial, os enclaves fortificados e a gentrificação foram elementos igualmente observados, apesar de termos visto imagem improvável de gari praticando tênis em quadra na cidade. Os mendigos sem-teto, inúmeros no espaço, foram referenciados como moradores dos viadutos em dados distritos, ao passo em que outros bairros procederam a uma assepsia desse tipo social, que fala apenas para pedir esmolas e nada mais — não possui voz na sociedade.

Em *Os Wards* as conversas giravam quase sempre em torno de desemprego, violência, insegurança, sendo lugar de casas humildes, com vidros e placas quebradas, e linhas policiais a demarcarem a cidade do crime nos becos da periferia. Diante da precariedade e descaso do poder público para com o distrito e suas praças, quadras de basquete se mostraram como locais de sociabilidade na vizinhança. Os criminosos parecem participar mais das questões sociais no distrito do que os setores políticos. A cidade procedural sugere até que os maus

motoristas saíram de *Os Wards*, já que a única auto-escola vista na cidade está presente no local, o qual é composto por afro-americanos e latinos.

Parker Square representou o distrito residencial com pessoas de maior poder aquisitivo, com a presença de condomínios fechados e artes urbanas que demarcavam preponderância de latinos, e grande preocupação para com as crianças, ressaltando o esvaziamento do público infantil das ruas devido à insegurança do lugar. Além disso, sacos de lixo e armazenamento ordenado de detritos nas frentes das casas em *Parker Square* falaram em favor de higiene e limpeza como atributos dos mais abastados na cidade.

O último distrito, *Pawnee*, apesar de não fazer parte de Chicago, trouxe o elemento da paisagem natural para o jogo, como alternativa ao duro ambiente urbano. O ferro velho do lugar observa a segurança como sendo a consequência da capacidade de auto-defesa do indivíduo através de recursos armamentistas. Os laços sociais em *Pawnee* pareciam mais evidenciados e duradouros, em que, mesmo havendo poucos transeuntes pelas vias do distrito, notava-se temporalidade diversa e enaltecimento do contato físico entre NPCs.

Já no âmbito das interlocuções presentes à cidade procedural observamos observações que ora corroboram nossas impressões acerca do espaço, ora as rechaçam, ocasião em que pudemos analisar as referencialidades dos sistemas psíquicos dos NPCs em relação ao sistema da sociedade próprio à cidade procedural. NPCs consideram o centro da cidade procedural como lugar de paz e tranquilidade, propício ao lazer com crianças, ao passo em que outros afirmam que para perceber a cidade é necessário sair e conhecer vários lugares. Para outros, a cidade representa o lugar onde as pessoas não se importam mais umas com as outras; lugar de criminalidade, de consumo de drogas, onde se deve proceder ao justiciamento para limpar as ruas, mas é também a cidade do turismo e de uma culinária peculiar, mesmo que para alguns NPCs o turismo não mostre aos visitantes o que realmente é a cidade — ou seja, haveria mais do que apenas violência na cidade. A mídia dá conta de observar as atitudes do personagem principal e os eventos políticos locais, enquanto os anúncios e publicidades enfatizam a cidade do consumo.

Nas conversações citadinas dos NPCs, orbitam, ao redor de variados temas da vida social, assuntos tais como: interesses escusos; benesses de corruptelas cotidianas; preocupações de familiares com heranças; solicitações de empréstimos; materialismo; apatia e tédio; medo; insegurança; justiciamento; impunidade e injustiça; preconceitos racial — inclusive com a sugestão da possibilidade do racismo contra brancos —, étnico, de gênero e de classe social; estereotipia; descrença e desesperança dos indivíduos para com as instituições políticas arruinadas; deficiências na prestação dos serviços públicos e privados; cidadãos em

estado de constante precaução contra ameaças no trabalho; competição e concorrência trabalhista; crise; estresse; homossexualidade — como dito, uma condição velada no espaço da cidade, visível apenas pela exploração interlocutória do jogador; vigilância e intrusão das câmeras por toda a parte na cidade, as quais por sinal são observadas criticamente como não impeditivas dos crimes — câmeras, portanto, não substituem o olhar vivo das pessoas nas ruas; violência; mobilidade urbana a dividir opiniões entre os NPCs — em dados momentos, tivemos acesso ao desagrado em relação ao transporte público coletivo e em outros, críticas à má educação, imperícia e imprudência dos motoristas da cidade e enaltecimento de outras formas de mobilidade urbana, tais como o pedestrianismo e o ciclismo. Guardadas as especificidades autorreferenciais de estereotipia, próprias ao senso comum dos desenvolvedores do sistema social da sociedade, mostrou-se, portanto, a cidade procedural como dotada de forte caráter de desencanto permeado por considerações críticas acerca da vida social da metrópole.

Cidade reticular. As observações da cidade procedural empreendidas pela cidade reticular foram observadas como focadas principalmente na autorreferencialidade do subssistema do jogo eletrônico, por suas especificações técnicas e de processamento gráfico. Muitas das postagens no período pré-jogo, momento em que a mercadoria *Watch_Dogs* ainda não havia sido comercializada, dedicavam-se a conjecturar a respeito da geração gráfica das imagens do jogo. Além disso, as questões de jogabilidade também foram privilegiadas em debates a respeito da quantidade de NPCs nas ruas e suas funções no interior do sistema. Mostrou-se a cidade reticular, num primeiro momento, como cidade *frame*, cidade da autorreferencialidade programática, tanto melhor quanto mais visualmente agradável aos olhos em sua representação gráfica da cidade heterorreferencial.

A cidade reticular dividiu, inclusive, observações favoráveis e contrárias à cidade procedural justo em função apenas do seu caráter visual, em detrimento aos atrativos de sua vida pública social — talvez uma das maiores controvérsias no universo dos jogos de ação em mundo aberto, evidentemente ocasionada por uma das maiores campanhas de *marketing* no mundo dos *games*.

As escolhas e diferenciações codificadas pelos programadores proceduralistas à cidade procedural também são postas em debate. Os usuários da cidade reticular procuram discutir a respeito de outras possibilidades em relação à jogabilidade, como vimos a respeito, por exemplo, de uma possível opção de operar doações aos NPCs pobres, ou a possibilidade de atirar de dentro do carro, numa cobrança a elemento autorreferencial do subssistema do gênero de jogabilidade em mundo aberto, *evolução* adquirida através das construções

operativas de *GTA*. A Inteligência Artificial dos NPCs é igualmente bastante questionável na cidade reticular.

A atitude subversiva e transgressora também é característica da cidade reticular, sendo confessada por muitos usuários. Alguns poucos demonstram a vontade explícita em fazer uso da violência gratuita contra NPCs, à medida em que outros afirmam se esforçar por não cometer atos criminosos no intuito de preservar a sua reputação programática na classificação moral do sistema do jogo — a não transgressão é produto de lógica utilitária, e não moral. Em simultâneo, a permissibilidade do sistema, em retroagir o nível de reputação criminosa ao praticar ações de justiciamento, faz parecer a muitos outros usuários que agir corretamente na cidade procedural não é tão vantajoso assim. A mesma lógica pode ser observada nas observações a respeito da mecânica incipiente de dirigibilidade veicular: já que a interface não facilita à habilidade de condução, a maioria dos usuários é compelida a dirigir de forma transgressora às leis. Dá-se, inclusive, a observação das instituições sociais da cidade procedural como destituídas de sua função social.

Os preconceitos foram enfatizados na cidade reticular, relacionados a roupas do avatar — o que endereçou comentários preconceituosos à cidade heterorreferencial —, à homossexualidade dos NPCs, à prática de *parkour*, entre outros. Além disso, foi exposto o *link* do vídeo "*Making the world a better place*", o qual, como vimos, mostrou-se dotado de representação preconceituosa, com crimes praticados na cidade procedural contra as minorias do jogo, fato, aliás, que não obteve muita repercussão na *Alvanista*, apesar de ter acontecido nas redes como um todo. A cidade reticular também demonstrou observação em que as câmeras da cidade procedural pareciam estar concentradas nos bairros periféricos, o que acabou por gerar a mesma significação processada pelos espaços da cidade procedural em outros aspectos, quer seja a de que a criminalidade está sempre associada com a pobreza.

A cidade reticular tem na proceduralidade a ideia de cidade como arma, objeto letal e ameaçador. Também o conceito de que a cidade era algo propício à contemplação de paisagens, mas ao mesmo tempo se deu a cidade apropriada para ser destruída — *playground* para o expurgo.

Produziu-se ainda a antevisão do lugar, funcionando como o primeiro contato com a cidade de Chicago, o que ocorre também na dimensão residual da cidade. A socialização com pessoas nas ruas não é observada reticularmente como algo normal da vida urbana, apesar da preocupação de alguns usuários em saber se as ruas eram esvaziadas de NPCs. Muitos, contrariamente, acharam proveitoso perder-se na cidade em deambulações enquanto ação construtiva e prazerosa. Por isso, a prática de *no quest* dos *roamers* na cidade procedural foi

expressa nas observações da cidade reticular como recorrente, mesmo que o vagar fosse muitas vezes acompanhado do "bater em vagabundos".

Já a reflexividade dos jogadores aflorou à cidade reticular na forma de projeção de elementos da realidade real em determinados contextos, como a menção de usuário a hábito praticado em sua cidade e visualizado em banca de revista em *Watch_Dogs*. Outros pontos reflexivos foram a adesão do jogador à violência descontextualizada e imediata no jogo, além das questões sobre invasão de privacidade.

NPCs parecem menos maquínicos para alguns e não passam dos mesmos autômatos repetitivos de qualquer outro jogo para outros. Assim, a cidade reticular, da sociabilidade entre jogadores em rede social motivada pela cidade procedural, resume-se, pela prevalência dos elementos ali discutidos, à ideia de cidade enquanto objeto técnico. Embora algumas reflexões acerca da vida social da metrópole possam ser desenvolvidas entre os jogadores, grande parte das postagens e comentários na *Alvanista* se volta para questões de operacionalidade da máquina, enfatizando-se as conquistas pessoais de cada jogador e a adesão ao jogo, no que dá-se a expressão de um narcisismo maquínico da autorreferencialidade.

Cidade residual. As lembranças dos jogadores, 2 anos após o contato com o jogo, demonstraram resultados quanto à construção residual da cidade. Primeiramente, o fato de que a maioria não tinha notável predileção pelo gênero de jogabilidade de ação em espaço de mundo aberto, muito embora tenham jogado *Watch_Dogs* e vários outros jogos semelhantes. A declinação em relação a esse aspecto faz-nos pensar que a função *roamer* nas ambiências de *Watch_Dogs* não tenha sido valorizada na prática do espaço. Pelo contrário, muitos afirmaram o prazer em andar pela cidade, observando-se, portanto, a cidade residual como funcionalmente paradoxal.

Muitos se deixaram levar pelo *marketing* da mercadoria, não se atendo tanto à navegação no ciberespaço do objeto. A maioria dos jogadores enfatizou as diferenças entre *GTA* e *Watch_Dogs* quando indagados sobre jogabilidade, afirmando-se o primeiro como mais divertido e superior tecnicamente ao segundo. No entanto, o fato do jogo dispor de conversas e diálogos entre os NPCs, dotando-o de elementos de vida social mais consistentes, faz com que a maioria teça elogios ao vagar pelas ruas. Nesse mister, nota-se que os discursos dos jogadores entrevistados demonstram o desejo de viver na cidade procedural aquilo que não vivem nas cidades da realidade real, não apenas com relação à aventura da alteridade do avatar e sua postura transgressora, mas também no que tange à performatização da

sociabilidade no espaço público das cidades, o que ressalta a afirmação consensual de que os gráficos não seriam tão importantes no jogo em análise.

A escolha dos desenvolvedores pela cidade de Chicago não foi a razão motivadora para a aquisição e consequente fruição do jogo pelos jogadores. Para os entrevistados, a heterorreferencialidade à Chicago poderia se dar em relação a qualquer outra cidade da realidade real, importando mais a ambientação urbana e as liberdades dispostas pelo gênero de jogabilidade em questão. A cidade procedural em si é residualmente definida pelos jogadores como normal, não exótica, cinza, sóbria, pesada, séria e realista.

Por não conhecerem a cidade de Chicago, a não ser através da mediação de outros conteúdos midiáticos, os jogadores disseram associar positivamente a cidade procedural com a cidade *off-game*. Alguns fizeram uso de tradições da cidade para tentar correlacionar a ambas, através, por exemplo, do esporte, o qual praticamente não se dá a ver na cidade procedural — apesar de, como vimos, Chicago possuir tradição de renomados times de basquete, beisebol e futebol americano. Além disso, a muitos a metrópole pareceu dotada de ares interioranos, associada que foi ao distrito de *Pawnee*, sendo este, em verdade, município do estado de Illinois, e não um distrito da cidade de Chicago.

O impacto turístico dos *City Hotspots* também pareceu não surtir muitos efeitos sobre os jogadores. Conhecer a cidade é vontade comum a quase todos os entrevistados, mas não em função do jogo. No fim das contas, a cidade residual considera a cidade da realidade real como sucessora da cidade procedural, visto que os entrevistados afirmavam que se chegassem a visitar Chicago diriam que ali se encontravam elementos próprios à sua experiência no espaço procedural. É como se o procedural precedesse o território geográfico.

Apesar de se queixarem dos carros que não andam corretamente, o maior número de NPCs nas ruas é considerado como determinante de uma boa experiência de jogo na cidade procedural. Dividiram-se opiniões sobre o fato das interlocuções entre os NPCs serem repetitivas ou não, o que demonstra ou a pouca exploração dos jogadores nas calçadas — contradizendo suas afirmações de que exploraram bem a cidade — ou a desatenção para com o que era dito, pois como vimos, na cidade procedural ouvimos cerca de 300 *scripts* de fala, os quais, muitas vezes tratando de um mesmo núcleo temático em comum, apresentavam diversas variações.

Pois bem, foi tida como residualmente frustrante a experiência com os carros na cidade procedural, tendo em vista que os jogadores já estavam acostumados a jogos que valorizam os automóveis, como *GTA*. Alguns jogadores chegaram a considerar uma possível evasão dos pedestres nos espaços públicos em função da observação das calçadas quando na

condução de um veículo, o que demonstramos ser coerente tanto nas cidades *off-game* quanto na lógica processual do sistema do jogo. Inclusive a contemplação da cidade foi associada à cidade vista através do carro, o que coaduna a mesma construção social da valorização do automóvel em detrimento às pessoas. Essa mesma tendência em "explorar" a cidade de carro é transposta às respostas dos entrevistados, quando esses são questionados a respeito do comportamento exploratório em suas cidades físicas.

Os espaços e seus elementos na cidade procedural são pouco rememorados na cidade residual dos sistemas psíquicos dos jogadores. Alguns deles foram descritos como "a parte pobre" ou "pichações em baixo da ponte", algo vago, observando-se, portanto, a desvinculação identitária dos indivíduos nos espaços programáticos, o que os traduz como sendo não-lugares (AUGÉ, 2007). A observação dos espaços por parte dos *roamers* é, portanto, incipiente. E mesmo quando pareciam encarnar a experiência extrajogo, como na declaração de Linck's à cidade reticular, na qual projetara alimento da realidade real imaginada à venda na banca de revista procedural, tudo não passou de interação reticular.

A insegurança não é sensação experimentada pelos jogadores em nenhum local da cidade. Isso se dá em razão do fato de o avatar sempre andar armado, correlacionando-se a ideia de segurança pública muito mais a partir da capacidade individual de auto-proteção e armamentismo do que através da concepção de práticas e políticas públicas que possam contribuir para a permanência das pessoas nas calçadas a fim de coibir os atos criminosos. Ademais, a própria lógica autorreferencial do sistema ao gerar inúmeros NPCs nas ruas e ao mesmo tempo processar *side quests* de homicídios e latrocínios na cidade, contesta, como já frisamos, essa "lei social" da diminuição de crimes em função da presença das pessoas.

O próprio questionamento acerca da percepção de mendigos e sem-teto às ruas da cidade ratificam o caráter dispersivo da exploração do sujeito *roamer*. Vagas lembranças, correlações desatentas entre mendigos e estações de trem, apesar das exceções singulares de alguns jogadores que, após muito esforço, conseguiam extrair alguma imagem daquele tipo social, comprovam que os recorrentes mendicantes urbanos são praticamente imperceptíveis e dignos de esquecimento. As classes sociais, inclusive, foram pouco mencionadas às entrevistas.

A cidade residual ressalta, ainda, o não engajamento dos jogadores em ações de violência gratuita contra NPCs, o que não se dá na cidade reticular. Isso foi explicado em função da manutenção dos níveis de moralidade do avatar e, quando ocorrido, relacionava-se com a mera experimentação de alguma arma recém adquirida. A violência, aliás, é considerada normal por sua equiparação com a violência heterorreferencial, apesar de alguns

jogadores questionarem o imperativo da violência aos jogos eletrônicos em mundo aberto. É prazeroso ser violento por não gerar consequências práticas na realidade real, segundo a maioria dos entrevistados, inclusive nas ações de justiciamento e performatividade do poder de polícia, tidas como atitudes nobres, apesar de ilegais.

Os atropelamentos, como função programática ao sistema, são observados como inevitáveis devido à deficiência na jogabilidade veicular, no que os jogadores muitas vezes não se reconhecem responsáveis pelas colisões contra pedestres. As táticas de fuga da polícia envolvem o atropelamento dos NPCs, outra ação tomada como naturalizada na cidade. Por tabela, uma das funções dos NPCs nas ruas da metrópole em mundo aberto é a de serem atropelados.

Questionados sobre aquilo que definia a experiência da vida social na cidade procedural em suas memórias, alguns jogadores denotam a incapacidade de falar sobre sua própria experiência, mas muitos foram reflexivos quanto à expropriação da privacidade, os valores sociais vinculados à sociedade da informação, as diferenças de classe, bem como a indiferença em relação à realidade social das cidades da realidade real.

Quanto à cidade residual, buscávamos a aproximação metafórica entre a figura benjaminiana do *flâneur* e o tipo social do jogador *roamer* através da possibilidade de *no quest* no espaço em mundo aberto do jogo, empreendida pela prática de *free roaming*. Apesar dos *roamers* terem demonstrado o engajamento na fruição do objeto técnico em *no quest*, perdendo-se na cidade procedural, estando a vagar, empregando o tempo do entretenimento na observação de comportamentos e conversas entre NPCs e até mesmo transformando aquilo que observam em postagens materiais com vistas ao debate, percebemos que os conteúdos dos compartilhamentos de tais experiências na cidade reticular não chegam a aprofundar criticamente as questões da vida social da metrópole em *Watch_Dogs*. Buscamos, por esse motivo, as entrevistas, procurando avaliar as diferenciações entre o momento reticular no qual estavam jogando o jogo e o período pós-jogo. Sabíamos que havia um intervalo de tempo considerável de dois anos entre as entrevistas e a fruição do objeto técnico, mas certas imagens básicas dessa relação que deveriam permanecer caso a experiência houvesse sido mais sólida, tais como a da figura do NPC mendicante ou mesmo um único tema de interlocução entre os NPCs, quase não permaneceram à memória. Por tudo isso é que a cidade residual nos apresentou os *roamers* enquanto caminhantes atentos às mecânicas, ao *game design*, às questões de jogabilidade, à autorreferencialidade da forma em si, mas pouco preocupados com as diversas questões heterorreferenciais da vida social observadas no jogo.

Em suma, as cidades em *singleplayer* comprovaram a construção sociotécnica da ideia de vida social metropolitana numa tal realidade sistêmica operada nas relações entre humanos e não humanos em contexto de entretenimento. As diferenciações puseram em movimento a análise da autorreferencialidade e da heterorreferencialidade no interior de cada sistema, incorporando-se o jogo eletrônico enquanto representante do subsistema dos meios de comunicação de entretenimento à teoria dos sistemas sociais de Niklas Luhmann (2006). A realidade da vida social em *Watch_Dogs* fez, portanto, a construção, por operações de comunicação entre sistemas, de três tipos de observações que assim reduziram a complexidade a respeito da cidade enquanto construto sociológico e técnico — por seus elementos de predominância observacional: a cidade procedural do desencanto crítico, a cidade reticular do narcisismo técnico e a cidade residual do pedestrianismo heteroamnésico. Tais realidades, se reais ou ficcionais, podem ser diversas, mas o grande sistema social do qual fazem parte é um só: jogos, homens e cidades continuam em ininterrupta construção, e é por meio dessa perspectiva construtivista que resolvemos encerrar esta tese, cientes de que a análise das cidades em *Watch_Dogs* trouxe mais complexidade, justo por sua redução, a este complexo inextricável que tem por nome sociedade.

REFERÊNCIAS

ABATH, Daniel; CARVALHO, Nadja. **O social no singleplayer**: marcas do cotidiano no espaço de games de ação. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

AGAMBEN, Giorgio. Ensaio sobre a destruição da experiência. In: _____. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 19-78.

AGIER, Michel. **Antropologia da cidade**: lugares, situações, movimentos. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

AMARAL, Lilian. Arqueologia da R.U.A: narrativas em Realidade. Urbana. Aumentada. Quando o encontro se transforma em um território artístico, coletivo e expandido. **Visualidades**, Goiânia, v. 10, n. 2, jul./dez., p. 41-55, 2012.

ANDRADE, Paulo. As carreiras no mercado de games. In: BOBANY, Arthur. **Videogame arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008. p. 36-39.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Lisboa: 90 Graus Editora, 2007.

BACHELARD, Gaston. **A epistemologia**. Tradução de Fátima Lourenço Godinho e Mário Carmino Oliveira. Lisboa: Edições 70, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

_____. **Confiança e medo na cidade**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

BECKER, Howard. A escola de Chicago. **Maná**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 177-188, out. 1996.

BELL, David et al. (Eds.). **Cyberculture**: the key concepts. London and New York: Routledge, 2005.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**: obras escolhidas 1. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987a. p. 114-119.

_____. **Rua de mão única**: obras escolhidas 2. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987b.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: um livro sobre a sociologia do conhecimento. Tradução de Ernesto de Carvalho. 2. ed. Lisboa: Dinalivro, 2004.

BERNARDO, Gustavo. **A dúvida de Flusser**: filosofia e literatura. São Paulo: Globo, 2002.

BOBANY, Arthur. **Videogame arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BORRELLI, Christopher. 'Watch Dogs' makes Chicago a digitized surveillance state [online]. 9 maio 2014. Disponível em: <<http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-watchdogs-game-20140509-column.html>>. Acesso em: 15 nov. 2015.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

_____. **Razões práticas**: sobre a teoria da ação. Tradução: Mariza Corrêa. Campinas: Papirus, 1996.

_____. **Para uma sociologia da ciência**. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições 70, 2004.

_____. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2007.

_____. **O senso prático**. Petrópolis: Vozes, 2009.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. As cidades da cidade. In: _____ (Org.). **As cidades da cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 9-20.

BRAUDEL, Fernand. Las ciudades. In: _____. **Civilización material, economía y capitalismo, siglos XV-XVIII**. Tomo I: Las estructuras de lo cotidiano: lo posible y lo imposible. Madrid: Alianza Editorial, 1984. p. 418-489.

BRISSAC PEIXOTO, Nelson. **Arte/cidade**. Santiago de Compostela: Artedardo, 2002.

CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades**: ensaios e etnografias. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Cidade de muros**: crime, segregação e cidadania em São Paulo. Tradução de Frank de Oliveira e Henrique Monteiro. São Paulo: Ed. 34 / Edusp, 2000.

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

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Tradução Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. Rio de Janeiro: DP & A, 2001.

_____. Metrópole comunicacional. Tradução de Aurora Farnoni Bernardini. **Revista USP**, São Paulo, n. 63, p. 110-125, set./nov. 2004.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade**. São Paulo: Labur Edições, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2005.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHARLES, Darryl et al. **Biologically inspired artificial intelligence for computer games**. Hershey: IGI Global, 2008.

CORNELIUSSEN, Hilde G.; RETTBERG, Jill Walker (Eds.). **Digital culture, play and identity: a World of Warcraft reader**. Massachusetts: The MIT Press, 2008.

CURRY, Patrick. Everything I know about game design I learned from Super Mario Bros. In: DAVIDSON, Drew (Ed.). **Well played 1.0: video games, value and meaning**. S.l.: ETC Press, 2009. p. 13-36. E-Book. ISBN 978-0-557-06975-0. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/content/well-played-10-video-games-value-and-meaning>>. Acesso em: 12 abr. 2015.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2. ed. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

DEUZE, Mark. Media life. **Media, culture, society**, v. 33, n. 1, p. 137-148, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Tradução de Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

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

DOMÈNECH, Josep M. Català. Enquanto a cidade dorme. Tradução: José Geraldo de Oliveira. In: COSTA, Carlos; BUITONI, Dulcilia Schroeder. **A cidade e a imagem**. São Paulo: Editora In House, 2013. p. 51-110.

DÖRK, Marian; CARPENDALE, Sheelagh; WILLIAMSON, Carey. The information flaneur: a fresh look at information seeking. Department of Computer Science, University of Calgary, Canada, 2011. Disponível em: <<http://migre.me/w06ng>>. Acesso em: 8 out. 2014.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

_____. **Sociologia e filosofia**. Tradução Paulo J. B. San Martin. São Paulo: Ícone, 1994.

_____. **O suicídio**: estudo de sociologia. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **As regras do método sociológico**. Tradução Paulo Neves. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FEATHERSTONE, Mike. O flâneur, a cidade e a vida pública virtual. In: ARANTES, Antonio A. (Org.). **O espaço da diferença**. Campinas: Papirus, 2000. p. 186-207.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. O espaço público como meio comunicativo. In: COSTA, Carlos; BUITONI, Dulcilia Schroeder. **A cidade e a imagem**. São Paulo: Editora In House, 2013. p. 35-50.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história**: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galaxia** [online], São Paulo, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532014000200006&lng=pt&nrm=iso&tlng=en>. Acesso em: 20 abr. 2015.

GEERTZ, Clifford. **O saber local**: novos ensaios em antropologia interpretativa. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Tradução Anita Di Marco. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

_____; KAEFER, Lotte Johansen; REIGSTAD, Solvejg. Encontros imediatos com prédios. In: KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos**: lições para os plinths. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. p. 29-35.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.67-84.

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

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

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Organização Liv Sovik; Tradução Adelaine La Guardia Resende et al. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Declaração**: isto não é um manifesto. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: n-1 edições, 2014.

HARRIS, John. Game design essentials: 20 open world games [online]. 26 set. 2007. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_php>. Acesso em: 17 mai. 2015.

HENDERSON, Harry. **Artificial intelligence**: mirrors for the mind. New York: Chelsea House, 2007.

HENTSCHKE, Roberta Ribeiro. **Caminhante**: Espaço urbano, espaço digital e suas relações. 2012. 82 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) — Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

HERNANDEZ, Patricia. Some players are hunting down minorities in Watch Dogs. 2 jun. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/some-players-are-hunting-down-minorities-in-watch-dogs-1584813361>>. Acesso em: 30 out. 2015.

HILL, Dan. The street as platform. 11 fev. 2008. Disponível em: <<http://www.cityofsound.com/blog/2008/02/the-street-as-p.html>>. Acesso em: 17 jun. 2014.

HILLIS, Ken. **Digital sensations**: space, identity, and embodiment in virtual reality. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

HILTON, George W. Eastland. [online]. Disponível em: <<http://www.encyclopedia.chicagohistory.org/pages/408.html>>. Acesso em: 7 jan. 2016.

HISSA, Cássio Eduardo Viana. Ambiente e vida na cidade. In: BRANDÃO, Carlos Antônio Leite (Org.). **As cidades da cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 81-92.

HOAD, Phil. From Watch Dogs to GTA V, why 'video games are going to reshape our cities'. **The Guardian**, 10 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/cities/2014/jun/10/watch-dogs-gtav-video-games-reshape-cities-sim-city-will-wright>>. Acesso em: 16 set. 2014.

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

JACOBS, Jane. **Morte e vida das grandes cidades**. Tradução de Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. **Elogio aos errantes**. Salvador: EDUFBA, 2012.

JENKINS, David. Watch Dogs Playstation 4 interview — 'a new type of gameplay experience'. 28 fev. 2013. Disponível em: <<http://metro.co.uk/2013/02/28/watch-dogs-playstation-4-interview-a-new-type-of-gameplay-experience-3519415/>>. Acesso em: 11 out. 2014.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Eds.). **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

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

KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos: lições para os plinths**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

_____. Prefácio. In: KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos: lições para os plinths**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

KENT, Fred; MADDEN, Kathy. Ruas como lugares. In: KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos: lições para os plinths**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. p. 26-28.

KENT, Steven. **The ultimate history of videogames: from Pong to Pokémon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2010.

LAHIRE, Bernard. **O homem plural: os determinantes da ação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. Trajetória acadêmica e pensamento sociológico. **Educação e Pesquisa**, São Paulo: FEUSP, p. 315-321, 2004.

LATOUR, Bruno. **The pasteurization of France**. Translated by Alan Sheridan and John Law. Cambridge: Harvard University Press, 1988a.

_____. The enlightenment without the critique: a word on Michel Serres' philosophy. In: GRIFFITHS, A. Phillips (Ed.). **Contemporary french philosophy**. Cambridge: Cambridge University Press, 1988b.

_____. One more turn after the social turn: easing science studies into the non-modern world. In: MCMULLIN, Ernan (Ed.). **The social dimension of science**. Notre Dame: Indiana University of Notre Dame Press, 1992.

_____. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

_____; WOOLGAR, Steve. **A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos**. Tradução Angela Ramalho Vianna. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

_____. **A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos**. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. São Paulo: EDUSC, 2001.

_____. The promises of constructivism. In: IDHE, Don; SELINGER, Evan (Eds.). **Chasing technoscience: matrix for materiality**. Indianapolis: Indiana University Press, 2003.

_____. "What's the story?". Organizing as a mode of existence. In: PASSOTH, Jan-Hendrik; PEUKER, Birgit; SCHILLMEIER, Michael (Eds.). **Agency without actors?** New approaches to collective action. London: Routledge, 2011.

_____. **Reagregando o social**. Salvador: Edufba, 2012; Bauru: Edusc, 2012.

LAW, John. Heterogeneous engineering and tinkering. 14, nov. 2011. Disponível em: <www.heterogeneities.net/publications/Law2011HeterogeneousEngineeringAndTinkering.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2016.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, 2001.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOPES, Tiago Ricciardi Correa. Algoritmos performativos de deriva: o caminhar como prática estética em aplicações para dispositivos móveis. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37, 2014, Foz do Iguaçu. **Anais...** Foz do Iguaçu, 2014.

LUHMANN, Niklas. A improbabilidade da comunicação. In: _____. **A improbabilidade da comunicação**. Lisboa: Editora Vega, 1992. p. 39-63.

_____. Speaking and silence. Translated by Kerstin Behnke. **New German Critique** [online], n. 61, p. 25-37, 1994. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/488619>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

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

_____. Iluminismo sociológico. In: SANTOS, José Manuel (Org.). **O pensamento de Niklas Luhmann**. Covilhã: Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior, 2005a. p. 19-70.

_____. Sociologia como teoria dos sistemas sociais. In: SANTOS, José Manuel (Org.). **O pensamento de Niklas Luhmann**. Covilhã: Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior, 2005b. p. 71-119.

_____. **La sociedad de la sociedad**. Traducción: Javier Torres Nafarrate. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2006.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução de Maria Cristina Tavares Afonso. Lisboa: Edições 70, 1960.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 11-29, jun. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em: 13 abr. 2015.

MARX, Karl.; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. Tradução de Conceição Jardim e Eduardo Nogueira. Lisboa: Presença/Martins Fontes, 1976.

MASSAGLI, Sérgio Roberto. Homem da multidão e o flâneur no conto "O homem da multidão" de Edgar Allan Poe. **Terra roxa e outras terras: revista de estudos literários**. v. 12, jun. 2008. p. 55-65.

MEIA, Alfredo. **A sociologia das cidades**. Lisboa: Editorial Estampa, 1999.

MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. **Artificial intelligence for games**. 2. ed. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers, 2009.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução Eloá Jacobina. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOROZOV, Evgeny. A segunda morte do flâneur. **Estadão**, São Paulo, fev. 2012. Seção Link. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,a-segunda-morte-do-flaneur,10000036432>>. Acesso em: 12 jan. 2015.

MUSSET, Alain. Morar em uma cidade imaginária: os paradoxos de Coruscant (Star Wars). **Revista de Urbanismo e Arquitetura**, v. 7, n. 2, p. 14-21, 2006.

NASCIMENTO, Dayane da Silva. Olhares sobre o moderno: a metrópole nas visões de Charles Baudelaire e João do Rio. SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26, 2011, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: ANPUH, 2011. Disponível em: <<http://migre.me/w6r3F>>. Acesso em: 27 jan. 2015.

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

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

PAULA, João Antônio de. As cidades. In: BRANDÃO, Carlos Antônio Leite (Org.). **As cidades da cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 21-34.

PINHEIRO FILHO, Fernando. A noção de representação em Durkheim. **Lua Nova** [online], 2004, n.61, p.139-155. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-64452004000100008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 14 jun. 2013.

PITCHER, Jenna. Watch Dogs won't allow flying but you can escape Chicago [online]. 13 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/8/13/4616790/watch-dogs-wont-allow-flying-but-you-can-escape-chicago>>. Acesso em: 15 out. 2014.

POOLE, Steven. **Trigger happy: the inner life of videogames**. London: Fourth Estate, 2000.

_____. The truth about smart cities: 'in the end, they will destroy democracy'. 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/cities/2014/dec/17/truth-smart-city-destroy-democracy-urban-thinkers-buzzphrase>>. Acesso em: 15 set. 2015.

PRYSTHON, Angela. Entretenimento como utopia. **Alceu**, v. 10, n. 20, jan/ jun, p. 126-136, 2010.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.

REYNOLDS, Matthew. 'Watch Dogs' will be "pushed further" on PS4, "easier" to develop for. 23 fev. 2013. Disponível em: <<http://www.digitalspy.com/gaming/ps4/news/a461011/watch-dogs-will-be-pushed-further-on-ps4-easier-to-develop-for/>>. Acesso em: 11 out. 2014.

RIBEIRO, Djamila. Falar em racismo reverso é como acreditar em unicórnios. **Carta Capital** [online], 5 nov. 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/escritorio-feminista/racismo-reverso-e-a-existencia-de-unicornios-205.html>>. Acesso em: 13 ago. 2015.

RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1952.

ROSA, Guilherme Carvalho da. A cidade através da imagem: a fronteira entre experiência do vivido e experiência midiática nos espaços urbanos. **Orson: Revista dos Cursos de Cinema do Cearte, UFPEL**, v. 1, p. 57-73, 2013.

RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. **Artificial intelligence: a modern approach**. 3. ed. New Jersey: Pearson Education, 2010.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

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

SANT'ANNA, Maria Josefina Gabriel. A concepção de cidade em diferentes matrizes teóricas das Ciências Sociais. **Revista Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, n. 9, jan/ abr, p. 91-99, 2003.

SCULLY-BLAKER, Rainforest. A practiced practice: speedrunning through space with de Certeau e Virilio. **Game studies: the international journal of computer game research**, [online], v. 14, n. 1, ago. 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>>. Acesso em: 14 nov. 2015.

SEFTON, Jamie. The roots of open-world games [online]. 11 jul. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/>>. Acesso em: 08 mai. 2015.

SEVCENKO, Nicolau. Orvalho leve na noite negra: São Paulo, imagens líricas de luto e luta. In: COSTA, Carlos; BUITONI, Dulcília Schroeder. **A cidade e a imagem**. São Paulo: Editora In House, 2013. p. 7-24.

SIMMEL, Georg. As grandes cidades e a vida do espírito. **Mana: estudos de antropologia social**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 577-591, out. 2005 [1903].

SILVA, Angelo. **Sociologia urbana**. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2009.

STEINMAN, Gary. Why Chicago is the ultimate city for Watch Dogs [online]. 1 jul. 2013. Disponível em: <<http://blog.ubi.com/watch-dogs-chicago-setting-gameplay-story-surveillance/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria crítica na era dos meios de comunicação de massa. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

TOOREN, Wouter; MEIER, Camilla. Ingredientes básicos para se achar nas nossas cidades. In: KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos**: lições para os plinths. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. p. 60-63.

TRIVUNDZA, Ilija Tomanic. Dragons and arcades: towards a discursive construction of the flâneur. In: TRIVUNDZA, Ilija Tomani et al. (Eds.). **Critical perspectives on the european mediasphere**: the intellectual work of the 2011 ECREA European Media and Communication Doctoral Summer School [online]. 2011. p. 71-80. Disponível em: <<http://migre.me/w5Osb>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: Difel, 1980.

TUCHERMAN, Ieda. Cibercidades: notas sobre as novas tecno-heterotopias. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 31, p. 85-90, 2006.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

WACQUANT, Loïc. **Corpo e alma**: notas etnográficas de um aprendiz de boxe. Tradução Angela Ramalho. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

WENDERS, Wim. A paisagem urbana. Tradução de Mauricio Santana Dias. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 23: Cidade, IPHAN, p. 181-189, 1994.

WERF, Jouke van der; ZWEERINK, Kim; TEEFFELEN, Jan Van. História da cidade, rua e andar térreo. In: KARSSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos**: lições para os plinths. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. p. 36-47.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. Tradução de José Paulo Paes. 2. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1954.

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

Jogos eletrônicos

ALEX kidd in miracle world, Sega, 1986.

BATTLEZONE, Atari, 1980.

DOOM, id Software, 1993.

DOUBLE dragon, Technos Japan/ Taito Corporation, 1987.

ELITE, Acornsoft/ Firebird/ Imagineer, 1984.

GOLDENEYE 007, Nintendo/ Rare, 1997.

GRAND theft auto 3, DMA Design, Rockstar Games, 2001.

GRAND theft auto v, Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

KEYSTONE kapers, Activision, CCE, 1983.

MEDAL of honor: allied assault, EA Games, 2002.

PAC-man, Namco/Midway, 1980.

PONG, Atari, Atari, 1972.

POPEYE, Nintendo R&D1, Nintendo, 1983.

SHENMUE, Sega-AM2, Sega, 1999.

SKIING, Activision, Activision, 1980.

SLEEPING dogs, United Front Games, Square Enix, 2012.

SONIC: the hedgehog, Sega, 1991.

SPACE war!, Stephen Russell, 1961.

SUPER Mario brothers, Nintendo, 1986.

TENNIS for two, Willy Higinbotham, 1958.

WATCH_dogs, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014.

ZERO tolerance, Technopop/Accolade, 1994.

GLOSSÁRIO

Avatar-jogador: Designação de minha autoria para a condição de assunção do avatar na posição de jogador comum; aquele que joga sem preocupações teórico-analíticas, mas tomado tão somente pela dinâmica imersiva posta pelo jogo.

Autorreferencialidade: Conceito de Niklas Luhmann vinculado às referências que são feitas aos elementos do próprio sistema (neste trabalho, todas as referências feitas ao subssistema dos jogos eletrônicos).

Bits: A menor parte de informação processada por computador.

Blasé: Referenciado por Georg Simmel como característica do homem metropolitano, o termo diz respeito à disposição de indiferença ou insensibilidade dos indivíduos diante de estímulos, objetos e pessoas.

Cibervivências: Tudo aquilo que é experienciado pelo indivíduo em ambiências cibernéticas.

Cidade Procedural: Designação de minha autoria para a construção do conceito de cidade operada pelas observações dos *game designers* e desenvolvedores de jogos, a qual compõe o objeto jogo eletrônico.

Cidade Residual: Designação de minha autoria para a construção do conceito de cidade operada pelas observações dos jogadores individualmente, a qual compõe a rememoração individual das observações do objeto jogo eletrônico.

Cidade Reticular: Designação de minha autoria para a construção do conceito de cidade operada pelas observações dos jogadores em rede, a qual compõe a articulação coletiva das observações individuais das observações do objeto jogo eletrônico.

Círculo Mágico: Dimensão teorizada por Johan Huizinga para diferenciar a porção espaço-temporal do jogo em relação à da vida cotidiana.

Cutscenes: Sequências fílmicas, em geral não interativas, presentes nos jogos eletrônicos.

Downgrade: Processo empreendido por *game designers* que envolve o retorno de um *software* a um estado anterior dentro de seu desenvolvimento (ex: diminuir a resolução gráfica de um jogo).

Dromologia: Termo criado por Paul Virilio para designar a ciência voltada para os efeitos da velocidade sobre a sociedade.

Emissor oculto: Expressão utilizada por Vilém Flusser em referência à dimensão humana presente às informações, mas ocultada por uma pretensa, e ilusória, autossuficiência sônica das imagens técnicas.

Ergódica: Teoria da área da Matemática que estuda sistemas dinâmicos.

Flâneur: Tipo social originário do século XIX, identificado principalmente por Charles Baudelaire e Walter Benjamin como o sujeito que anda pela cidade despretensiosamente, em busca da experiência de deambulação e vagabundeio.

Fliperama: Estabelecimento voltado para o uso de jogos eletrônicos; a própria máquina de jogo analógico-digital que funciona com o controle de alavancas laterais, os *flippers*.

FPS: Sigla para *First Person Shooter*, gênero de jogabilidade de jogo de "tiro em primeira pessoa", gênero em que o jogador assume a perspectiva visual à altura dos olhos do avatar, correlata ao tipo de narração literária em primeira pessoa.

Frames: Quadro; cada imagem fixa de um vídeo.

Free Roaming: Aspecto de *design* de jogos eletrônicos não lineares, tais como os jogos de mundo aberto, em que o jogador possui a possibilidade do "livre caminhar" pelos espaços tridimensionais navegáveis.

Game Over: Expressão para a derrota em uma partida, bem como para o estado de conclusão de um jogo.

Gameplay: Termo da indústria dos jogos eletrônicos referente à experimentação do jogo.

Gamification: Aplicação da lógica dos jogos eletrônicos a contextos diversos; muito utilizado enquanto estratégia de *marketing* na interação entre pessoas e marcas.

Gap: No contexto deste trabalho, o termo em inglês *gap*, que significa "intervalo", diz respeito à quebra de continuidade envolvida na experiência de jogo em *singleplayer*.

Heterorreferencialidade: Conceito de Niklas Luhmann vinculado às referências que são feitas pelo sistema ao seu entorno (neste trabalho, todas as referências feitas ao sistema social da sociedade).

Imersão: Ação ou efeito de imergir, vinculado ao nível de envolvimento entre os usuários e as mídias digitais interativas.

Input: Entrada de dados informáticos.

Interação Sociotécnica: Relação interacional entre humanos e objetos técnicos.

Locative Games: Jogos eletrônicos que hibridizam espaços e elementos ficcionais com localizações geográficas.

Ludologia: Campo do conhecimento voltado para o estudo dos jogos.

Ludonarrativas: Expressão utilizada por Luís Nogueira para designar os jogos eletrônicos enquanto narrativas interativas.

Main Quest: Missão principal de um jogo não linear.

Mixofilia: Termo usado por Zygmunt Bauman em referência ao fascínio dos indivíduos pela mistura e o contato entre a diversidade de pessoas nos espaços públicos.

Mixofobia: Termo usado por Zygmunt Bauman para designar a repulsa dos indivíduos pela mistura e o contato entre a diversidade de pessoas nos espaços públicos.

Multiplayer: Modo de jogo que funciona simultaneamente entre múltiplos jogadores.

Mundo Aberto: *Design* de espaço estruturado com vistas à exploração em *Free Roaming* pelos jogadores.

Não Humanos: Na Teoria Ator-Rede de Bruno Latour, designa tudo aquilo que não é de natureza humana, quer sejam objetos técnicos, animais, forças da natureza, entre outros.

Não Linear: Toda estrutura que não apresenta trajetória unilateral, mas múltiplos caminhos.

Narratologia: Campo do conhecimento voltado para o estudo das narrativas.

No Quest: Designação de minha autoria para o contexto de engajamento do jogador ao ato deambulatório de contemplação dos espaços e seus elementos nos jogos tridimensionais navegáveis em mundo aberto.

NPC: Sigla para *Non Playable Character*, todo personagem não controlável presente no jogo (correlato aos figurantes numa narrativa cinematográfica).

Off-game: Elemento exógeno ao jogo; de fora do jogo.

Open World: O mesmo que Mundo Aberto.

Pedestrianismo Heteroamnésico: Designação de minha autoria para o tipo de percepção constitutiva das observações da cidade residual, as quais enfatizam o esquecimento dos elementos de heterorreferencialidade pelos jogadores quando da assunção do avatar na condição de pedestre.

Pixels: A menor unidade de uma imagem digital.

Placemaking: Processo de planejamento de espaços públicos com vistas à escala humana.

Platinador: Termo oriundo da cultura dos *games* em referência ao jogador que conquista troféus de platina; diz-se daquele jogador que é competitivo e virtuoso nos jogos.

Plinth: É toda fachada do andar térreo de um prédio, termo utilizado por arquitetos e urbanistas contemporâneos para designar elemento passível de conectar pessoas e lugares nos espaços públicos.

Proceduralista: Designação de minha autoria para todo planejador de cidade procedural (correlato ao arquiteto/ urbanista das cidades geográficas).

Realidade Aumentada: Refere-se à relação hibridizante entre informações virtuais e visualizações de espaços físicos.

Realidade Sistêmica: Designação de minha autoria para o tipo de realidade disposta pela relação entre o sistema social da sociedade e o subsistema dos jogos eletrônicos.

Resiliência: Propriedade de retorno a um estado "normal" de funcionamento.

Roamer: Designação de minha autoria para o tipo social do avatar-jogador originário dos espaços tridimensionais com *design* em mundo aberto, classificado como o explorador das cidades procedurais com vistas à experiência de deambulação virtual (correlato ao *flâneur*, aqui pertinente em função do *design* de jogo de *Watch_Dogs*).

Script: Conjunto de instruções programáticas; neste trabalho, utilizamos o termo em referência aos textos, falas e conversas entre NPCs, programados para execução aleatória na cidade procedural.

Semi-humanos: Designação de nossa autoria para objetos técnicos (crítica à conceituação latouriana dos objetos técnicos como não humanos, dada a participação humana, de emissores ocultos, na composição dos mesmos), em justificação à semi-humanidade de determinados não humanos.

Side Quest: Missão secundária de um jogo não linear.

Singleplayer: Modo de jogo solitário; também chamado de "jogo para um", "jogo contra a máquina", "modo campanha" ou "modo história", entre outros.

Speedrunner: Todo jogador que exerce *speedrun*, prática de jogo desenvolvida culturalmente pelos jogadores, a qual corresponde ao finalizar de um jogo no menor tempo possível.

Zeitgeist: Significa espírito do tempo, conjunto de características culturais particulares a uma determinada época.