



Comunicação Móvel e Jogos em Espaços Híbridos.*

José Carlos RIBEIROⁱ
Karla S. BRUNETⁱⁱ
Thiago FALCÃOⁱⁱⁱ

RESUMO

Os dispositivos móveis de comunicação potencializaram uma série de práticas sociais que se desenvolvem hoje apoiadas sobre a própria evolução tecnológica. Uma dessas práticas, presente há séculos entre nós, – a de jogar – ganha novos horizontes e significados ao ser aliada a tais dispositivos, modificando-se não só externamente - no modo como se joga, com relação ao quesito regras ou mídia – mas também internamente, em sua própria estrutura lúdica, em sua essência. O presente artigo busca um melhor entendimento das estratégias sociais desenvolvidas por atividades lúdicas – na forma de jogos – auxiliadas por dispositivos móveis de comunicação, como celulares, *palms* e etc, e de como tais atividades interagem hoje com os espaços necessariamente compostos pelo urbano e pelo virtual – espaços híbridos – que permeiam nossa realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação Móvel; Jogos; Espaços Híbridos; Sociabilidade.

1. Introdução.

Nos acostumamos, com o decorrer dos séculos, a ver nossas práticas socioculturais se modificarem, adquirirem novas características, hibridizarem-se, tornarem-se únicas. De certa forma, estivemos, a humanidade, ao longo dos séculos,

* Trabalho apresentado na NP Tecnologias da Informação da Comunicação, do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

ⁱ Professor Doutor do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa.

Email: j.c.ribeiro@terra.com.br

ⁱⁱ Professora Colaboradora do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pos-doutoranda do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa com bolsa Fapesb.

Email: email@karlabrunet.com

ⁱⁱⁱ Mestrando do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Email: f@thiagofalcao.net



prontos para essas transformações – às vezes até ávidos para vê-las, para fazer parte delas. Contudo, a velocidade com a qual as Novas Tecnologias da Comunicação (NTC) redefiniram vários dos paradigmas vigentes e cristalizados na estrutura da sociedade ainda é causa – e vai sê-lo por muito mais tempo – de interesse por parte dos vários aspectos da ciência.

Só recentemente, contudo, as manifestações do lúdico através de jogos passaram a ser realmente tocadas por tais tecnologias; há pouco mais de 50 anos surgia o primeiro *videogame* e há menos de dez anos cunhou-se uma disciplina específica para estudar sua relação com a hipermídia, na figura da ludologia, proposta pelo uruguaio Gonzalo Frasca em 1999.

Tal relacionamento das formas da tecnologia para com os jogos não se limita, porém, somente aos *videogames*, jogos projetados em uma TV (ou em um meio similar) controlados por um jogador: a lógica de “brincar na rua” também foi tocada pelo acesso a esses dispositivos – e como mais uma faceta tocada pela tecnologia, a prática social do brincar também acabou por se modificar. E embora as mudanças não sejam em um nível universal, ainda assim, elas são perceptíveis, e precisam ser endereçadas, tratadas, estudadas.

O fenômeno da mobilidade traz contribuições à estrutura do lúdico – na forma de jogo – que são extremamente relevantes para o campo de estudos, tanto da comunicação, que diz respeito aos próprios dispositivos tecnológicos e sua relação para com os espaços, quanto para outros campos, como o da própria ludologia, por exemplo, que vai estudar a essência do jogo enquanto objeto composto de regras e narrativas.

O objetivo do presente trabalho é, então, traçar um mapeamento de teorias e práticas que envolvem o estudo dessa interseção, tentando, assim, traçar algumas considerações sobre como os jogos que não se utilizam necessariamente de um suporte digital podem ser tocados pelo advento da mobilidade – e da tecnologia, assim sendo – e modificar a si próprios, executando, no percurso de tal processo, uma repercussão nas práticas sociais ligadas a tais veículos do lúdico.

2. Os jogos e seus espaços representacionais

O elemento lúdico, mesmo sendo um grande impulsionador da evolução cultural e social, permeia o planeta desde muito tempo. Para Huizinga (2001), o jogo é mais antigo que a própria cultura, já que cultura pressupõe, em sua mínima forma, a



formação de uma sociedade. O teórico alemão também se debruça sobre a questão de os próprios animais exercerem atividades lúdicas – o que descartaria a associação entre tal fenômeno e a necessidade da sofisticação de uma psique, como no caso da raça humana.

Alves (2005) acredita que com o decorrer do tempo, a humanidade foi associando a figura do jogo simplesmente às atividades de entretenimento, causando, assim, uma absorção dessa premissa pelo senso comum. O ato do jogo vai além do simples entreter, uma vez que

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 o jogo significa alguma coisa (Huizinga, 2001, p. 4).

É apoiando-se sobre este pensamento que Huizinga (2001) constrói sua idéia de que o jogo se passa num espaço alternativo, separado da realidade; e que para adentrar o fenômeno do ludismo, o sujeito precisa se desligar de sua vida real e entrar conscientemente em uma atividade considerada ‘não séria’ – algo muito semelhante ao que Foucault (1967) chamou de heterotopia. Ainda sobre esse entendimento específico da atividade do jogo, Huizinga (2001) acreditava que jogar era uma atividade absolutamente livre de interesses materiais, que nenhum lucro poderia provir dos resultados do jogo – que Caillois (1961) costumava classificar de ‘atividade improdutiva’.

Os conceitos do teórico, embora importantes para uma aproximação ao campo, hoje não mais são acurados como outrora foram: a transformação de uma série de práticas sociais às quais hoje estamos acostumados também modificou o modo como se joga, o porquê de se jogar e principalmente: os ‘brinquedos’ com os quais o fazemos. Não obstante, toda a idéia de “liberdade de interesses” parece ser, no mínimo, estranha, se considerarmos como os jogos permeiam a sociedade em vários níveis de práticas: entretenimento (o mais comum), trabalho e até mesmo como veículos para a discussão de idéias, para a construção de argumentos e o questionamento de paradigmas.

Esse não-lugar (AUGÉ, 1994) no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise generalista dos processos pelos quais o jogo se dá – desde seu suporte analógico, representado em cartas e tabuleiros, por exemplo, à hipermídia,

onde se encontra a essência do *videogame* (Nesteriuk, 2002) – e passou a ser chamado de *Círculo Mágico*¹, sendo inspirado em uma passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga (2001).

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de 'lugares de jogo' listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

O conceito de Salen e Zimmerman (2003), embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, tem sido seriamente questionado nos últimos anos. Cada vez mais, certos jogos – eletrônicos ou que empregam dispositivos eletrônicos para potencializar possibilidades analógicas – rompem com essa idéia de que entraríamos em um espaço separado da realidade. Melhor que isso, acreditamos que tais jogos exerceriam um poder de mediação da realidade, mas sem descartá-la; transformariam o modo como o jogador interage com o sistema – que pode ser aqui digital, num computador, ou mesmo urbano, no caso de uma cidade – sem necessariamente extraí-lo da realidade, como os teóricos citados acreditavam.

Souza e Silva (2004), por exemplo, dá suporte à corrente linha de pensamento à medida que discursa sobre os jogos que se apropriam dos dispositivos móveis para levar às ruas uma nova maneira de encarar o lúdico, jogos esses que ela chama de *Hybrid Reality Games* (HRGs²). A idéia da autora, ao classificar tais jogos como “de realidade híbrida”, é deixar claro que em seu *gameplay* – momento no qual a atividade se desenvolve – as bordas entre a realidade e o ambiente do jogo se borram, se dissolvem, fazendo com que os jogadores precisem trabalhar um agenciamento modificado (MURRAY, 1999), onde eles não estariam necessariamente se utilizando de um personagem pronto, com características próprias, apenas controlando suas ações; há a necessidade, nos jogos pervasivos, de se empregar um agenciamento entre o ambiente

¹ *Magic Circle*, no original.

² Também chamados de *Pervasive Games*, pela autora.



do jogo e o ambiente urbano no qual se encontra, onde tudo isso seria mediado, aqui, pela figura da tecnologia (através do celular, ou de outros dispositivos similares).

É dessa necessidade de agenciamento entre realidade e jogo que surge a terminologia usada pela autora: ela acredita que tais jogos acabam por criar um ambiente necessariamente híbrido, que não é nem o ciberespaço em sua forma pura, como experimentado no processo de *ciber-flânerie* (LEMOS, 2001), por exemplo, nem o espaço urbano, pois não só combina, mas também modifica características inerentes aos dois espaços, criando um terceiro, necessariamente composto por formas sociais urbanas, mas fortemente apoiado sobre a necessidade do acesso ao ciberespaço, às redes informacionais virtuais.

A idéia de espaço híbrido de Souza e Silva (2004) parece se aproximar do que Lemos (2007) chama de território informacional:

Por territórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se a partir de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico (LEMOS, 2007).

É necessário perceber que, no caso dos territórios informacionais, certos teóricos (BESLEY e HAKALA, 2005; LEMOS, 2007) acreditam que uma fronteira se desenha – algo que eles chamam de ‘bolha’ – separando o território infundido do fluxo digital do espaço urbano relativamente puro. A idéia se assemelha com a discutida anteriormente, do círculo mágico de Salen e Zimmerman(2003), mas enquanto no território informacional a bolha realmente delimita o fluxo digital (principalmente por estar atrelada a dispositivos físicos, baseados na tecnologia – uma antena Wi-Fi de alcance limitado, por exemplo), no caso do círculo mágico, a ilusão pode permear virtualmente qualquer lugar, a depender das regras do jogo sendo jogado. Jogadores de RPG³, principalmente os iniciados na prática do *live action*, às vezes interpretam seus personagens durante seu dia-a-dia, em qualquer espaço urbano, público ou privado; a necessidade é desenvolver um código para identificar quando entrar no *gameplay* e quando sair dele: aí entraria a idéia do círculo mágico como mediador dessas relações, permitindo a ação do outro nível de agenciamento citado anteriormente.

³ RPG é a sigla para *Role Playing Game*, – Jogo de Interpretação de Papéis – jogo onde jogadores constroem seus personagens e passam a interpretá-los em uma narrativa criada anteriormente por um jogador que exerce uma função diferente de todos os outros, conhecido como ‘mestre’. A narrativa do RPG é, então, influenciada pelas ações e pensamentos dos jogadores/personagens e se constrói dinamicamente. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Role_Playing_Game



3. As ruas como palco

As ruas como palco para os jogos não é nenhuma novidade, isto sempre aconteceu. De criança somos acostumados a brincar nas ruas, fazer delas nosso espaço recreacional. No Brasil, um exemplo comum é quando meninos fecham as ruas para jogarem futebol. Partindo de um sentimento de falta desta apropriação das ruas como espaço público e de lazer, vários movimentos de reapropriação das ruas emergiram nas últimas décadas.

Inspirados por movimentos como “Reclaim the streets” (RTS)⁴, muitos artistas e ativistas começaram a desenvolver jogos que utilizam comunicação móvel em espaços urbanos. No começo deste século, as ruas de grandes centros urbanos popularizaram-se como palco para estas brincadeiras e questionamentos artísticos.

O movimento surgiu na Inglaterra no começo dos anos 90 e tinha a intenção de fazer com que as pessoas deixassem seus carros e se apropriassem das ruas. Uma das primeiras ações propostas pelo grupo foi uma grande festa ilegal realizada em uma das principais ruas de Londres. Charlie Foutier (2003), pseudônimo de um dos integrantes do RTS, conta que levaram 5 meses para conseguir organizar o grupo de mais de 2000 pessoas dispostas a fazerem uma festa no meio da rua, parando o trânsito de carros no centro da cidade. Como a festa era ilegal e a polícia logo apareceria, eles tiveram que planejar cuidadosamente a ação. Outro ponto levado em consideração foi o número de participantes, uma vez que se não houvesse muita gente disposta a participar, a ação não teria sentido.

Como propaganda do movimento, “Reclaim the Streets” usava o argumento de que as ruas pertencem às pessoas e não aos carros. O site do projeto explica:

The streets belong to the people: they seize control of the city's elemental matter and make it their own. It's about reclaiming the streets as public inclusive space from the private exclusive use of the car. But we believe in this as a broader principle, taking back those things which have been enclosed within capitalist circulation and returning them to collective use as a commons.⁵

Outro ativista, John Jordan (2002: 352), em seu artigo sobre as manifestações nas ruas de Londres, fez um depoimento a respeito das ações afirmando: “Este era um

⁴ No Brasil “Reclaim the streets” é conhecido como o movimento de “Recuperação das ruas”.

⁵ URL do site do movimento: <http://rts.gn.apc.org/prop10.htm>. Nossa tradução: “As ruas pertencem às pessoas: elas detêm o controle da matéria principal da cidade e fazem dela sua própria. É sobre recuperar as ruas como um espaço público inclusivo de um uso privado e exclusivo do carro. Mas nós acreditamos nisto como um princípio mais amplo, pegando de volta coisas que nos foram excluídas dentro do capitalismo e retornando os retornando ao uso coletivo comum.”



teatro que eu nunca tinha visto antes, um teatro em uma escala que não caberia em uma ópera”. Jordan (2002: 352) segue dizendo que este era um espetáculo onde eles é que tinham o controle, “para o qual nós montamos o palco, providenciamos os atores e convidamos o estado para estar em nossa peça, jogar no nosso jogo”. Neste texto, o autor faz referência ao teatro e jogo como parte das manifestações pretendidas pelos ativistas.

Com o movimento RTS, as ruas foram palcos de festas e teatros participativos, lugares onde a audiência e público se misturavam, revelando formas muito parecidas com as preconizadas pelo Teatro Invisível (THOMPSON, SHOLETTE *et al.*, 2004). Proposto por Augusto Boal (1998), Teatro Invisível é uma forma de teatro em lugares não esperados, muitas vezes feito nas ruas, onde o público não sabe se o que está acontecendo é uma encenação ou um ato corriqueiro. Considerado um teatro de guerrilha e de provocações, o Teatro Invisível sugere práticas que são muitas vezes propostas para levantar questionamento ou ações por parte de quem está no local.

Este tipo de inquietação por parte dos transeuntes que ocorre no Teatro Invisível também pode ser observado nos jogos. Em uma versão do jogo “Can you see me now?”⁶ realizado em uma parte da cidade de Barcelona durante o ArtFutura 2004⁷, desempenhado simultaneamente por jogadores online e no espaço físico, fez com que quem estava “passando”, ao não entender o que acontecia, parasse para ver o que era. Os jogadores nas ruas foram muitas vezes interrompidos em sua jogada por pessoas que caminhavam nas calçadas, pelas ruas obstruídas e apertadas, ou carros em movimento.

A principal idéia do movimento RTS era ir contra a preponderância do carro, considerando este um representante da cultura consumista capitalista. “Explicitamente anti-carro, muito do ímpeto do RTS era recuperar o espaço público da rua: (re)criar uma locação geográfica ou uma esfera pública baseada na comunidade”⁸, salienta Wendy Maples (2000: 143). Com o passar do tempo o movimento foi tomando outras proporções, grupos de ativistas em outras cidades da Europa e Norte América começaram a usar a terminologia para definir diversos movimentos de retomada das ruas. A expressão passou a ter uma conotação bem mais ampla, transformando quase que qualquer ação ou performance no espaço público urbano como uma autêntica

⁶ URL do projeto: <http://www.canyouseemenow.co.uk/v2/>. No jogo “Can you see me now?” jogadores, munidos de GPS e palmtop, correm pela cidade tentando localizar os jogadores online.

⁷ URL do festival: <http://www.artfutura.org/>

⁸ Nossa tradução, original: “Explicitly anti-car, much of the impetus of RTS was to reclaim the public space of the street: to (re)create a geographically located or ‘community-based’ public sphere.”



representação do movimento. Logo, muitos jogos com tecnologia móvel também usaram a bandeira do RTS para justificar sua conquista das ruas.

4. Comunicação móvel como ferramenta

O uso da tecnologia móvel como ferramenta para jogos em espaços urbanos é cada vez mais comum – celulares, Bluetooth, GPS, Wi-fi são instrumentos comumente usados para realizar as tarefas e seguir as regras dos jogos. Em jogos como “Can you see me now?”⁹, “Manhattan Story Mashup”¹⁰, “Shoot me if you can”¹¹, “Pirates!”¹² e “Cruel 2 B Kind”¹³, a mobilidade proporcionada por estes aparatos faz com que a intervenção urbana seja mais ágil e precisa.

Aqui, o celular pode ser considerado como a principal ferramenta desta mobilidade. Com sua qualidade multi-uso, podemos tanto produzir como receber informações. É um único aparelho que grava áudio, vídeo, faz fotos, envia e recebe arquivos, escreve textos, conecta com a internet e proporciona uma comunicação oral.

Paul Levinson (2004), no livro “Cellphone: the story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything!”, faz uma retrospectiva das ferramentas móveis. O autor exemplifica com o instrumento usamos para escrever como a caneta esferográfica, para ler como o livro, para produzir imagens como as câmeras portáteis da Kodak, para escutar música como os rádios de pilha e o *walkman*, e, ao final, chega a uma conclusão de que o celular é a mídia modelo desta mobilidade. Segundo Levinson (2004: 52):

The cell phone is currently the epitome of mobility in media because it allows both reception (like the book and the transistor radio) and production (like the Kodak camera), allows this immediately and long distance (like the transistor radio), and allows this interactively (like no prior mobile medium).¹⁴

Ao mesmo tempo Castells (CASTELLS, FERNANDEZ-ARDEVOL *et al.*, 2007: 185) considera que a “comunicação sem fio proporciona uma poderosa plataforma

⁹ URL do jogo: http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

¹⁰ URL do jogo: <http://www.storymashup.org>

¹¹ URL do jogo: <http://www.shootmeifyoucan.net/>

¹² URL de artigo sobre o jogo: <http://www.viktoria.se/fal/publications/play/2001/pirates.interact.pdf>

¹³ URL do jogo: <http://cruelgame.com/>

¹⁴ Nossa tradução: “O celular é hoje em dia o epítome da mobilidade em mídia porque ele permite tanto a recepção (como o livro e o rádio transistor) quanto a produção (como a câmera Kodak), proporciona isto imediatamente e a longa distância (como o rádio transistor), e proporciona esta interatividade (como nenhum meio móvel anterior).”



para autonomia política na base de um canal independente de comunicação autônoma de pessoa para pessoa”¹⁵. Realmente, isto pode ser evidenciado em muitos dos jogos com intuito de recuperar as ruas. Contudo, em sociedades onde as empresas detentoras destas tecnologias de comunicação formam parte de um oligopólio de mercado (como no Brasil), esta realidade de autonomia não se mostra possível. Tendo em vista os altos custos da telefonia celular no Brasil, percebe-se que, por mais que o número de celulares seja grande¹⁶, existe pouquíssimas práticas de jogos nos espaços urbanos que se utilizem destas possibilidades.

Embora a prática deste tipo de jogos seja muito pequena no país, o uso do celular como ferramenta de intensificação das relações sociais é algo facilmente observável. Em um artigo sobre os usos sociais da comunicação móvel, Jane Vincent (2004) aponta que a maior utilização dos telefones celulares é para o uso pessoal, para saber sobre amigos e familiares. Diferente do que se pensava, o celular não é prioritariamente um meio de comunicação para negócios, seu uso para “manter conectados” amigos ou familiares ultrapassou o uso com clientes e empresas. Em uma pesquisa empírica realizada para o UMTS Forum¹⁷, Vincent (2004) mostrou que grande porcentagem dos usuários de celular o consideram importante para utilizar para: emergência, falar o que estão fazendo, cuidar uns dos outros, saber o que os outros estão fazendo e conversar. Esta pesquisa mostra o celular com uma ferramenta pessoal que ajuda a fortalecer os laços sociais. Tendo em vista o celular como objeto fortalecedor de redes sociais, vários jogos foram criados usando a tecnologia para experimentar com este tipo de relação. Mas como esses aspectos e características dos dispositivos comunicacionais móveis (em especial, os telefones celulares) se apresentam de fato como facilitadores de trocas sociais?

5. “Cruel 2 B Kind”: um jogo vivenciado em espaços híbridos

Escolhemos, para exemplificar a carga teórica discutida previamente, traçar uma análise do jogo “Cruel 2 B Kind”, desenvolvido por Jane McGonigal (Avant Games) e por Ian Bogost (Persuasive Games), que se baseia em antigos jogos infantis – cujos

¹⁵ Nossa tradução do original “Wireless communication provides a powerful platform for political autonomy on the basis of independent channel of autonomous communication from person to person.”

¹⁶ No Brasil em abril de 2008 o número de celulares ativos era de 127.742.000.

Fonte: <http://www.iftk.com.br/wordpress/numero-de-celulares-no-brasil-1277-milhoes.html>

¹⁷ URL: <http://www.umts-forum.org>

nomes variam geográfica e socialmente – mas se apropria das regras para modificá-lo e imprimir um significado em seu *gameplay*.



Figura1: Jogadores durante o “Cruel 2 B Kind”. Fonte: <http://cruelgame.com/>

No começo do jogo, cada time de jogadores, variando entre uma, duas e três pessoas por time, recebe três “armas secretas”, que na verdade são atos de gentileza e benevolência – esses atos serão usados para “matar”/desabilitar – outros jogadores/times, que no momento vão entregar ao “assassino” seu tesouro – uma peça sem grande valor monetário que representa unicamente o participante no jogo; os criadores sugerem coisas como “um livro usado interessante, doces exóticos, dinheiro estrangeiro ou um cartão postal com um haicai original no verso” (BOGOST e MCGONIGAL, 2008, online). No momento que o tesouro for entregue, o jogador “assassinado” entra para o time dos “assassinos” e passa a jogar com eles.

O processo, então, se repete até que só sobrem dois times, e o jogo finalmente chega ao fim quando: (1) os grupos engajam um ao outro e se “matam”, no que os autores chamam de “clímax banho-de-sangue” (*climactic bloodbath*); ou (2) o tempo do jogo, pré-definido no começo, acaba, e o jogo fica sem vencedores. Em ambos os finais, os maiores assassinos – com mais mortes, ou com mortes mais criativas – são homenageados com títulos especiais. Como o jogo é jogado em ambientes urbanos e públicos, “inocentes” – pessoas que não estão cienteiramente jogando – podem ser pegos no fogo cruzado, mas os autores explicam que: “num jogo onde as armas são atos de gentileza, isso não vai fazer muita diferença”¹⁸.

¹⁸ No site <http://cruelgame.com/>



Dentre as diversas características que se apresentam, e que se aproximam mais claramente com as reflexões propostas por este artigo, estão aquelas que potencializam as trocas sociais efetivadas pelos participantes. Seja pela “indicação” de inserção em “equipes” compostas de dois ou mais participantes, seja pela “obrigatoriedade” do desenrolar do jogo ser efetivado sempre em espaços públicos e abertos, o que se percebe é a estimulação de processos interacionais. Embora ambas sejam derivadas de imposições colocadas pelas regras iniciais do jogo, e visem basicamente organizar a realização de contatos sociais entre as pessoas, cada uma delas promove de maneira diferenciada acordos que, ao serem seguidos, potencializam as articulações sociais através do uso das tecnologias comunicacionais móveis.

Na primeira situação imposta, a noção de atividade grupal colaborativa se configura, formatando condutas sociais que devem ser seguidas em consonância com os demais participantes da equipe em que estão inseridos. Assim, cria-se uma interdependência entre seus membros, onde cada comportamento individual deve seguir as estratégias traçadas previamente (no caso, a maneira adequada de utilização das armas escolhidas, a ação em conjunto etc.), a fim de alcançar os objetivos e interesses comuns (o “assassinato” de participantes das equipes adversárias). O interessante é que tais comportamentos sociais efetivados recebem a vigilância não apenas dos demais membros da equipe quanto ao acordado, mas também, e principalmente, de um sistema mestre (conduzido por participantes que centralizam as informações), localizado em espaço geográfico diferente (e distanciado) do ambiente onde a parte visível do jogo se desenrola. Ou seja, há um sistema de controle à distância, o qual deverá ser notificado sobre as diversas ações (ataque bem sucedido, reconfiguração dos componentes etc.) efetivadas pelas equipes. Neste aspecto é que se manifesta a presença da comunicação móvel (em particular, o uso da telefonia celular) como elemento que propicia e viabiliza o mapeamento e o gerenciamento das diversas fases do jogo, haja vista que essas informações trocadas são feitas através da circulação (envio e recepção) de mensagens SMS para o sistema mestre.

Na segunda situação, a da vivência lúdica se apresentar necessariamente nos espaços públicos, verifica-se a exploração do ambiente como palco aberto dos acontecimentos, onde diversas pessoas, não integrantes do jogo, transitam de forma casual, anônimas e completamente alheias aos propósitos norteadores da experiência (conforme o sugerido pelo Teatro do Invisível). Nesse contexto, uma peculiaridade se apresenta: a possibilidade de inusitadas trocas sociais entre participantes e não



participantes, haja vista que não há, de maneira visível, características que distingam um participante de um mero transeunte do momento naquele espaço público. Logo, em tese, os adversários podem ser qualquer um, o que, por sua vez, possibilita a emergência de dois tipos de trocas sociais: (1) entre jogadores “conscientes”, (2) e entre aqueles “conscientes” e os “não conscientes” da existência de um jogo naquele local. Ora, esse aspecto, associado com outro presente no jogo de uso de práticas sociais não convencionais (no caso, elogios direcionados) para “atacar” e “render” o “inimigo”, podem provocar diversas situações inusitadas. Assim, um “ataque”, feito a partir de elogios direcionados a pessoas “suspeitas” que porventura não façam parte do jogo, promoverá possivelmente uma situação social constrangedora, visto que não faz parte das práticas socioculturais costumeiras, o uso de elogios gratuitos (sem uma razão aparente) a pessoas desconhecidas e em ambientes sociais públicos. Também aqui, a utilização da comunicação móvel apresenta-se imprescindível para o “andamento” do jogo, uma vez que sem ela a tentativa de deslocamentos articulados e “ataques” direcionados a “suspeitos” que sejam de fato participantes, evitando assim a desagradável situação social indelicada de abordar alguém com um comportamento social inadequado, seria extremamente dificultada sem o aparato tecnológico, que facilita o trânsito coordenado e a troca de informações estratégicas entre as pessoas componentes das equipes.

Outro aspecto que sobressai no jogo analisado é a possibilidade de mudança de papéis sociais durante o desenrolar das atividades lúdicas. De acordo com as regras estabelecidas, os participantes que são “mortos” por um grupo adversário, a partir daquele momento, são absorvidos pelos seus “assassinos”, passando a fazer parte da equipe, o que faz com que os componentes “perdedores” efetivem uma troca de seu papel social de adversários (no primeiro momento) para companheiros e colaboradores (no segundo momento) do grupo dos componentes “vencedores”. O que chama atenção, mais uma vez, é que tais procedimentos seriam extremamente dificultados se não houvesse a possibilidade de uma coordenação efetivada a partir de uma central de informações (sistema mestre), localizado à distância e contatado pela circulação de SMSs trocados pelos participantes.

6. Considerações finais

O espaço híbrido, empregado por diversos autores (CHARITOS, DIAMANTAKI *et al.*; MCQUIRE, 2006; SANT, 2006; SILVA, 2006; MIRANDA, 2007) como o hibridismo entre o virtual e o físico, é o local onde jogos como “Cruel 2 B Kind” ocorrem, um espaço físico da cidade com parque, calçadas, bancos, misturado com o espaço hertziano¹⁹ dos campos eletromagnéticos que conectam os celulares.

Tomando como base a teoria de Steve Harrison e Paul Dourish (1996) que diferencia espaço de lugar podemos dizer que o jogo “Cruel 2 B Kind” transcorreu em um lugar híbrido, e não somente em um espaço híbrido. Os autores diferenciam as duas terminologias afirmando:

Physically, a place is a space which is invested with understandings of behavioural appropriateness, cultural expectations, and so forth. We are located in “space”, but we act in “place”. Furthermore, “places” are spaces that are valued. The distinction is rather like that between a “house” and a “home”; a house might keep out the wind and the rain, but a home is where we live.²⁰

Neste sentido, o lugar é o espaço com os significados sociais, culturais e funcionais. O comportamento dos atores do jogo “Cruel 2 B Kind” trabalham com estes significados impostos pelo espaço, sendo estes, então, denominados “lugares híbridos”.

Como podemos observar, através de uma complexa combinação de redes informacionais, mobilidade e exploração de espaço público, e uso de aparatos tecnológicos comunicacionais móveis, constroem-se possibilidades de ações que visam, em última instância, uma certa reapropriação dos territórios físicos (conforme preconiza o movimento RTS) a partir da mediação dos territórios informacionais. Dito de outro modo, configura-se um verdadeiro espaço híbrido (SOUZA e SILVA, 2006), dissolvido entre as esferas real e virtual, composto de elementos estratégicos e informacionais complementares, vivenciados de maneira lúdica, participativa e interativa. De forma semelhante, pode-se perceber a ação do círculo mágico (SALEN e ZIMMERMAN, 2003) como mediador entre as relações entre jogadores, que estão geograficamente dispostos num espaço público, onde qualquer um pode, virtualmente, ser um jogador

¹⁹ Espaço “hertziano” é o espaço eletromagnético invisível que os objetos eletromagnéticos possuem. Este passo pode ser percebido quando, por exemplo, estamos em um local onde o celular não pega o sinal de conexão e temos que nos mover para encontrar este sinal. (MIRANDA, 2007)

²⁰ Nossa tradução: “Fisicamente, um lugar é um espaço que é reforçado de entendimentos de apropriação comportamental, expectativas culturais e assim por diante. Nós nos localizamos no “espaço”, mas agimos no “lugar”. Além do mais, “lugares” são espaços que possuem valor. A distinção é mais ou menos como entre a de “casa” e de “lar”, a casa nos mantém abrigados do vento e da chuva, mas o lar é onde vivemos.”



(ou não) – mas também se verifica a maleabilidade do conceito quando um elogio/”arma” é dirigido a alguém que não está entre os jogadores.

Revela-se desta forma uma expressão potencializada do uso das tecnologias comunicacionais móveis para mediar relações sociais estabelecidas em ambientes públicos e abertos, nos quais se valorizam a mobilidade e o dinamismo presentes nestas configurações.

7. Referências bibliográficas

ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.

AUGE, M. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papirus, 1994.

BAUMAN, Z. **Globalization: the human consequences**. New York: Columbia University Press, 1998.

BOAL, A. **Invisible Theater**. In: Cohen-Cruz, Jan (Ed.). Radical Street Performance: An International Anthology. London: Routledge, 1998.

CAILLOIS, Roger. **Les Jeux et Les Hommes. Le Masque et Le Vertige**. Cher: Gallimard, 1961 (1967).

CASTELLS, M., FERNANDEZ-ARDEVOL, M., et al. **Mobile communication and society: a global perspective**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

CHARITOS, D., DIAMANTAKI, K., et al. **The emergence of new types of hybrid mobile communication environments and their impact on social life within the urban context**. Digital Utopia in the Media. Acessado 2008. Disponível em http://cicr.blanquerna.url.edu/2005/Abstracts/PDFsComunicacions/vol2/08/CHARITOS_DIAMANTAKI_GAZI_%20MEIMARIS.pdf

FOUCAULT, M. **Of Other Spaces** (1967), Heterotopias. Acessado 2003. Disponível em <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html> 1967.

FOURIER, C. **Reclaim the Streets: an arrow of hope**. In: Notes from Nowhere (Ed.). We are everywhere: the irresistible rise of global anti-capitalism. London: Verso, 2003.

HARRISON, S. e DOURISH, P. **Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems**. CSCW'96. Acessado 2008. Disponível em <http://www.ics.uci.edu/~jpd/publications/2006/cscw2006-space.pdf> 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

JORDAN, J. **The art of necessity: the subversive imagination of anti-road protest and reclaim the streets**. In: Duncombe, Stephen (Ed.). Cultural resistance reader: A Reader. London, New York: Verso, 2002.



LEMOS, A. **Ciber-Flânerie**. In: Fragoso, S., et alli., Comunicação na Cibercultura ed. São Leopoldo : Editora Unisinos, 2001

LEMOS, A. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais** Acessado 2008. Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf

LEVINSON, P. **Cellphone: the story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything!** New York, N.Y.: Palgrave Macmillan. 2004.

MAPLES, W. **Queer insights on eco-action**. In: Seel, Benjamin, Matthew Paterson, et al (Ed.). Direct Action in British Environmentalism. New York: Routledge, 2000.

MCQUIRE, S. **The politics of public space in the media city**. First Monday. Acessado 2008. 2006.

MIRANDA, M. **Uncertain Spaces: Artists' Exploration of New Socialities in Mediated Public Space**. Scan Journal. Acessado 2008. Disponível em http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=101 2007.

NESTERIUK, S. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2002.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.

SANT, A. **Trace: Mapping The Emerging Urban Landscape**. Leonardo Electronic Almanac. Acessado 2008. Disponível em http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.asp 2006.

SILVA, A. D. S. E. **Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos**. In: Araujo, Denize Correa (Ed.). Imagem (ir)realidade: Comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

THOMPSON, N., SHOLETTE, G., et al. **The interventionists: users' manual for the creative disruption of everyday life**. North Adams, Mass. Cambridge, Mass.: MASS MoCA; Distributed by the MIT Press. 2004.

VINCENT, J. **The Social Shaping of the Mobile Communications Repertoire i. The Journal of Communications Network**. Acessado 2007. Disponível em <http://direct.bl.uk/bld/PlaceOrder.do?UIN=154233500&ETOC=RN&from=searchengine> 2004.