

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas**  
**Programa de Pós-graduação em Comunicação Social**

Iuri Francisco Mustafa Cordeiro

**EXPERIÊNCIA EM JOGO: rupturas liminares na interação entre o jogador-  
viajante e as ambiências de *games* locais e de mundo aberto**

Belo Horizonte  
2021

Iuri Francisco Mustafa Cordeiro

**EXPERIÊNCIA EM JOGO: rupturas liminares na interação entre o jogador-  
viajante e as ambiências de *games* locativos e de mundo aberto**

**Versão final**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientadora: Profa. Dra. Ângela Cristina Salgueiro Marques.

Coorientador: Dr. Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa.

Belo Horizonte  
2021

301.16 Cordeiro, Iuri Francisco Mustafa.  
C794e      Experiência em jogo [manuscrito] : rupturas liminares na  
2021      interação entre o jogador-viajante e as ambiências de games  
            locativos e de mundo aberto / Iuri Francisco Mustafa  
            Cordeiro. - 2021.  
            157 f. : il.  
            Orientadora: Ângela Cristina Salgueiro Marques.  
            Coorientador: Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas  
Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.  
Inclui bibliografia.

1. Comunicação - Teses. 2. Jogos eletrônicos - Teses.  
I. Marques, Ângela Cristina Salgueiro. II. Barbosa, Rodrigo  
Campanella Gonçalves. III. Universidade Federal de Minas  
Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.  
IV. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

### **FOLHA DE APROVAÇÃO**

**"Experiência em Jogo: rupturas liminares na interação entre o Jogador-Viajante e as ambiências de Games Locativos e de Mundo Aberto"**

**Iuri Francisco Mustafa Cordeiro**

Dissertação de Mestrado defendida e aprovada, no dia **02 de dezembro de 2021**, pela Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais constituída pelos(as) seguintes professores(as):

Prof<sup>a</sup> Ângela Cristina Salgueiro Marques - Orientadora

UFMG

Prof. Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa - Coorientador

UFMG

Prof. Daniel Melo Ribeiro

UFMG

Drª Júlia Fonseca de Castro

UFMG

Prof. Daniel Neves Abath Luna

UFPB

Belo Horizonte, 02 de dezembro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Melo Ribeiro, Professor do Magistério Superior**, em 02/12/2021, às 13:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Júlia Fonseca de Castro, Usuário Externo**, em 06/12/2021, às 20:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa, Usuário Externo**, em 09/12/2021, às 11:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Neves Abath Luna, Usuário Externo**, em 09/12/2021, às 12:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Angela Cristina Salgueiro Marques, Professora do Magistério Superior**, em 09/12/2021, às 12:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1119472** e o código CRC **D98BC87B**.

*Dedicado a todas as pessoas que acreditam nos seus sonhos e que continuam lutando para mantê-los vivos.*

## AGRADECIMENTOS

*Agradeço à minha família por tê-los em minha vida, sempre por perto, seja para me acolher, para me aconselhar ou puxar minha orelha durante essa minha caminhada na pós-graduação. Graças à presença de vocês, foi mais fácil suportar o peso das dificuldades ao longo da minha jornada, mesmo com os quilômetros de distância e a saudade de todos. Dedico o resultado do meu esforço a todos vocês!*

*Agradeço à UFMG como um todo, pela oportunidade de me desenvolver academicamente e por ter me proporcionado uma experiência de vida singular, desde o 1º dia de aula na graduação até este momento. Em especial, agradeço às seguintes pessoas que fizeram parte da minha jornada:*

*À Eliane Martins, que me orientou em todas as minhas dúvidas sobre os processos envolvendo o mestrado no PPGCOM e demais questões da vida acadêmica na UFMG; ao Rodrigo Campanella, pelas conversas sobre jogos digitais, e por aceitar ser meu coorientador; à Regina Helena e Carlos d'Andréa, pelas conversas iniciais sobre pesquisas envolvendo jogos digitais na pós-graduação; à Vera França, por avaliar a minha proposta inicial de pesquisa, ainda no meu primeiro ano de mestrado; à Ana Vimieiro, Paula Simões, Vanessa Oliveira, Yuri Castelfranchi e Renato Souza, pelas aulas, trabalhos, desafios e conversas, que ampliaram a minha visão e o meu conhecimento em diversos campos do saber. Muito obrigado a todas e a todos pelo apoio!*

*À Ângela Marques, que me aceitou como orientando e que me ajudou a ter a tranquilidade necessária para desenvolver este trabalho. Fui muito feliz de tê-la como minha orientadora na pós-graduação! Agradeço pela disponibilidade, pelas conversas, indicações de leituras e apoio à reflexão sobre os rumos da pesquisa! Obrigado pela mente aberta a novas ideias e propostas! Sou muito grato pela sua bonança, humildade e humanidade, que sempre permearam nossos diálogos. Muito obrigado pela paciência e confiança em mim e nas potencialidades da minha proposta de pesquisa neste trabalho!*

*Ao Daniel Ribeiro, pela disponibilidade, compreensão e abertura ao diálogo. Obrigado pelas inspirações e esclarecimentos sobre as questões envolvendo o meio universitário, o futuro digital e as possibilidades entre ambos! Sou grato por ter participado do seu projeto de extensão “Como Ler Infográficos”, cujos desafios me moldaram profissionalmente, e à sua equipe, pela troca de conhecimentos, pelo estímulo ao aprendizado e pela interação que, mesmo online, contribuiu para amenizar os efeitos do isolamento causado pelo distanciamento físico da universidade e da comunidade acadêmica nos últimos anos.*

*À Júlia Castro, Daniel Abath e Daniel Ribeiro, por aceitarem o convite para integrar a banca avaliadora de defesa desta dissertação e pela disponibilidade de vocês para avaliar este trabalho.*

*Às jogadoras e aos jogadores que participaram voluntariamente da etapa de entrevistas desta investigação!*

*Aos colegas e amigos das realidades digital e presencial, que conheci online ou nas aulas, corredores, cantinas, eventos, festas e moradias universitárias. Obrigado pelas conversas, pelo apoio e pela troca de ideias, que me apresentaram a novas visões de mundo sobre a vida, o universo e tudo o mais!*

*Agradeço a mim mesmo pela força de superação nos momentos de dificuldade. Ao final de mais um ciclo acadêmico, levo na bagagem da vida as experiências, lições e exemplos de educação, comunicação, positividade e humanidade, para que inspirem o “eu do futuro” a viver e a construir tempos melhores.*

*E finalmente, agradeço a você que está lendo isso agora. Obrigado.*

*“[...] A experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’” — Jorge Larossa Bondía (Notas sobre a experiência e o saber da experiência).*

*“A percepção do desconhecido é a mais fascinante das experiências, e o mistério, a coisa mais bela que podemos vivenciar. Aquele que desconhece o mistério, não mais se maravilha nem fica paralisado em êxtase: vive como se estivesse morto, de olhos fechados, passando pela vida sem ver nada” — Autoria desconhecida.*

## Resumo

Os *games* são produtos culturais mediados por tecnologias digitais que influenciam as relações com as pessoas, a sociedade, o espaço e o imaginário. Considerando a experiência associada à sua prática, realizamos uma investigação transdisciplinar que transita entre as áreas da Comunicação, dos *Game Studies* e dos estudos sobre viagem, com o objetivo de averiguar em que medida a experiência vivenciada pelo jogador-viajante — que joga, viaja, explora, peregrina, circula ou flana — nos ambientes tangíveis e digitais dos jogos locativos e de mundo aberto se aproximaria de uma experiência de reflexividade e ruptura liminar. Optamos por observar a interação indivíduo-ambiente nos *games* de gênero locativo e de mundo aberto, por estes favorecerem o desenvolvimento de vivências e experiências dentro de suas realidades (fictícias ou não). Fizemos uma revisão teórica sobre os conceitos de experiência e reflexividade no âmbito das relações dialógicas entre o jogador-viajante e a ambiência com a qual ele *conversa* (GEE, 2016), desde o escapismo (busca por novas vivências e realidades através do consumo pragmático do lugar) ao olhar desviante (temporalidades subjetivas). Aproximamos o olhar do jogador-viajante ao do *flâneur* (BENJAMIN, 1999; 2007), adaptando-o às realidades intersticiais dos jogos digitais, acessadas no microflanar — ato micropolítico (RESENDE; RODRIGUES, c2010) e microhistórico (LEVI, 2015) no espaço-tempo liminar de uma pausa, desvio, ou devaneio, em meio ao trânsito ou à fabulação de ambiências. Usamos a metodologia da constelação contemporânea (SOUTO, 2019) para comparar elementos de experiências de interação do jogador-viajante com o ambiente (obtidas em entrevistas de cunho qualitativo). Apropriamos-nos do conceito de limiares espaço-temporais (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016; MARTINO; MARQUES, 2020) e de espaços heterotópicos (FOUCAULT, 1967; RIBEIRO, 2021) de modo a caracterizar aos elementos ambientais dos *games*, ligando-os às passagens relatadas pelos entrevistados e aos conteúdos coletados de fontes *online* publicamente acessíveis. A comparação e composição dos elementos constelares revelaram, em alguns caminhos, questões envolvendo os territórios afetivos da diferença, o direito à cidade e à liberdade, e a corrosão da herança humana no planeta. Embora não seja possível generalizar os resultados obtidos, tais caminhos indicariam que a experiência da prática do jogo nos ambientes poderia originar uma experiência estética de permanência ou ruptura liminar, o que levaria a uma mudança de postura ou de atualização do olhar do jogador-viajante.

**Palavras-chave:** Jogador-viajante. Ambiência dos *games*. *Microflânerie*. Ruptura liminar. Experiência reflexiva.

## Abstract

Games are cultural products mediated by digital technologies that influence relationships with people, society, space and the imaginary. Considering the experience associated with its practice, we carried out a transdisciplinary investigation that transits between the areas of Communication, Game Studies and Travel Studies, with the objective of investigating to what extent the experience lived by the player-traveler — as a player, traveler, explorer, peregrine or flâneur —, who circulates in the tangible and digital environments of locative and open-world games, would come close to an experience of reflexivity and liminal rupture. We opted to observe the individual-environment interaction in the locative and open-world games, as they favor the development of experiences within their realities (fictional or not). We conducted a theoretical review of the concepts of experience and reflexivity within the framework of the dialogic relations between the player-traveler and the ambience with which he talks to (GEE, 2016), ranging from escapism (the search for new experiences and realities through pragmatic consumption of place) to the deviant gaze (the subjective temporalities). We approached the gaze of the player-traveler to that of the flâneur (BENJAMIN, 1999; 2007), adapting it to the interstitial realities of digital games, accessed in the act of microflânerie - a micropolitical (RESENDE; RODRIGUES, c2010) and microhistorical (LEVI, 2015) act in the liminal space-time of a pause, deviation, or reverie, amidst the passage or the fabulation of ambiances. We used the methodology of the contemporary constellation (SOUTO, 2019) in order to compare experience elements of the player-traveler interaction with the environment (obtained in qualitative nature interviews). We applied the concept of spatio-temporal thresholds (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016; MARTINO; MARQUES, 2020) and heterotopic spaces (FOUCAULT, 1967; RIBEIRO, 2021) to characterize games' environmental elements, linking them to the passages described by the interviewees and to content collected from publicly accessible online sources. The comparison and composition of the constellar elements revealed, in some ways, issues involving the affective territories of difference, the right to the city and to freedom, and the corrosion of human heritage on the planet. Although it is not possible to generalize the results obtained, such paths would indicate that the experience of the game practice in the environments could originate an aesthetic experience of permanence or liminal rupture, which would lead to a change of posture or updating of the gaze of the player-traveler.

**Keywords:** Player-traveler. Game ambiances. *Microflânerie*. Liminal rupture. Reflective experience.

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> — Percepção de ambiências e contemplação da paisagem em diferentes realidades.	22
<b>Figura 2</b> — Caminhada e pensamento na exploração de ambientes.	26
<b>Figura 3</b> — O microflanar como lugar de pausa, desvio e devaneio, mesmo em movimento.	28
<b>Figura 4</b> — Cenários, paisagens e cartões-postais com estética turística.	30
<b>Figura 5</b> — Imersão ambiental na Paris de 1789, no jogo <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014).	83
<b>Figura 6</b> — <i>Council Houses</i> (casas cedidas pelo governo), em Londres, Reino Unido.	86
<b>Figura 7</b> — Rio Reno e zonas demarcadas de prostituição em Basel (Basiléia, Suíça).	89
<b>Figura 8</b> — A questão territorial árabe-israelense.	90
<b>Figura 9</b> — Mapas e portais do jogo <i>Ingress</i> (2012).	92
<b>Figura 10</b> — Comparação de temporalidades e ambiências de consumo.	94
<b>Figura 11</b> — O conflito homem-natureza e a heterotopia temporal, em <i>Assassin's Creed Origins</i> (2017).	96
<b>Figura 12</b> — Ruínas do hospital psiquiátrico de Juqueri, em Franco da Rocha, SP.	97
<b>Figura 13</b> — Sinalização e direcionamento de trilhas no parque geotérmico <i>Orakei Korako</i> , na Nova Zelândia.	99
<b>Figura 14</b> — O apelo estético para a exploração de ambiências, no jogo <i>Horizon Zero Dawn</i> (2017).	101
<b>Figura 15</b> — O dédalo e o labirinto na relação homem-natureza.	102
<b>Figura 16</b> — Heterotopia de purificação em <i>Pokémon GO</i> .	104
<b>Figura 17</b> — Jogadores de <i>Pokémon GO</i> (2016) reunidos no Central Park, em Nova York.	105
<b>Figura 18</b> — O <i>Central Park</i> visto de cima.	105
<b>Figura 19</b> — Localização da pequena área nos limites do <i>Central Park</i> .	106
<b>Figura 20</b> — Tela do jogo <i>Ingress</i> (2012), no estacionamento do Campus Aurora (no estado do Colorado, EUA), em 2018.	108
<b>Figura 21</b> — Campus Aurora, no estado do Colorado, EUA.	110
<b>Figura 22</b> — Heterotopia temporal e a sensação de estranhamento.	112
<b>Figura 23</b> — Constelação do jogador-viajante.	122
<b>Figura 24</b> — Constelação das temporalidades humanas na cidade.	123
<b>Figura 25</b> — Constelação de conflitos de sobreposição de realidades.	123
<b>Figura 26</b> — Constelação de realidades liminares.	124
<b>Figura 27</b> — Constelação da bolha liminar e dos territórios de sociabilidade e solidão.	124
<b>Figura 28</b> — Constelação de heterotopias.	125
<b>Figura 29</b> — Constelação dos dédalos, labirintos e limiares.	126
<b>Figura 30</b> — Constelação dos limiares de longa duração.	127
<b>Figura 31</b> — Remontagem constelar da interação entre o jogador-viajante e o ambiente.	127

## Lista de quadros

**Quadro 1** — Jogos digitais locativos (em verde) e de mundo aberto (em azul).

**23**

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>2 SOBRE JOGOS E COMUNICAÇÃO</b>	<b>19</b>
2.1 Jogos como dispositivos comunicacionais	19
2.2 Jogos locativos e de mundo aberto	21
<b>3 UM PANORAMA SOBRE VIAGENS E EXPLORAÇÃO</b>	<b>26</b>
3.1 Pensamento, estética e interpretação	26
3.2 Viagem e campo de fronteira	32
<b>4 INTERAÇÃO JOGADOR-AMBIENTE</b>	<b>37</b>
4.1 Dédalos e labirintos	37
4.2 O jogador e o mundo do jogo	39
<b>5 EXPERIÊNCIA EM JOGO</b>	<b>43</b>
5.1 Caminhos da experiência	43
5.2 Experiência de ruptura na prática do jogador-viajante	53
5.3 <i>Flânerie</i> , desvios e o microflanar nos <i>games</i>	63
<b>6 POR UMA METODOLOGIA CONSTELAR</b>	<b>68</b>
6.1 Uma nova proposta de investigação	68
6.2 Constelações contemporâneas como método	70
6.3 Pensamento por imagens, nebulosas e constelações	72
<b>7 REMONTAGENS E LIMINARIDADES EM GAMES</b>	<b>80</b>
7.1 Arqueologia da relação jogador-ambiente	80
7.2 Remontagem constelar da experiência e do limiar	113
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>130</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>135</b>
<b>REFERÊNCIAS DAS FIGURAS</b>	<b>140</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>142</b>
<b>ANEXO A</b> — Roteiro elaborado para a etapa de entrevistas, em português.	142
<b>ANEXO B</b> — Roteiro elaborado para a etapa de entrevistas, em inglês.	143
<b>ANEXO C</b> — Trechos originais (em inglês) da etapa de entrevistas.	144
<b>ANEXO D</b> — Memórias e percepções de jogadores sobre o mundo do jogo <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014), no <i>Ubisoft Forums</i> .	151
<b>ANEXO E</b> — Sobreposição de realidades em Paris (França) e Florença (Itália).	153

## 1 INTRODUÇÃO

A natureza desta pesquisa reside na transdisciplinaridade<sup>1</sup> entre áreas de estudo distintas, sendo uma delas a cibercultura: uma área interdisciplinar de estudos pertencente à grande área da Comunicação (BARROS, 2002), e que compreende o gênero dos *Game Studies* (ou estudo dos jogos digitais) como um de seus ramos de estudo mais recentes (AARSETH, 2006). Neste campo do saber, os *games*, enquanto produtos culturais, são pensados e estudados a partir de suas perspectivas, influências e relações com as pessoas, a sociedade, o espaço, o imaginário, e também, com a experiência associada ao ato do jogar.

Pelo senso comum, sabemos que os *games* são mediados por tecnologias digitais diversas, manifestadas em *softwares* de computador, aplicativos de *smartphones*, e *videogames* em geral. Desse modo, percebemos essas tecnologias como produtos midiáticos, cujos conteúdos repassados aos indivíduos transitam por meio das vias digitais (AMARO, 2014). Portanto, levaremos em conta a atuação das mídias dos jogos digitais como dispositivos comunicacionais mediadores das experiências de jogo (ver capítulo sobre “Jogos como dispositivos comunicacionais”), o que nos servirá de base para a compreensão dos próximos capítulos<sup>2</sup>.

Dos diversos gêneros<sup>3</sup> de jogos digitais existentes, priorizamos o gênero dos jogos de mundo aberto<sup>4</sup>, por permitirem ao jogador explorar a simulação de representações de cidades e locais fictícios, fantasiosos ou baseados na realidade tangível, inscritas no espaço digital desses *games*; e o gênero dos jogos baseados em geolocalização<sup>5</sup> (ou jogos locativos), onde camadas sobrepostas de realidade e virtualidade abrigam conteúdos

---

<sup>1</sup> O conhecimento transdisciplinar não se fecha em suas próprias disciplinas, mas se abre em busca de um espaço novo e indisciplinar, contemplado por todas, mesmo sem ter oficialmente um lugar próprio.

<sup>2</sup> Ver sobre comunicação interativa e o viés da experiência na relação entre jogador e mundo nos capítulos sobre “Caminhos da experiência” e “O jogador e o mundo do jogo”, respectivamente.

<sup>3</sup> Dentre os diversos exemplos de gêneros de jogos digitais, iremos nos ater ao do tipo locativo e ao do tipo mundo aberto (termo adotado para esta investigação, em vez do termo *Sandbox*, para fins de simplificação ao propósito da pesquisa). Detalhes disponíveis em: <<https://web.archive.org/web/20190218011520/http://www.infinitemoon.com.br/conheca-os-nove-generos-dos-jogos-digitais/>> e <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo\\_aberto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo_aberto)>. Acesso em: 30 out. 2021.

<sup>4</sup> Nos jogos de mundo aberto, o jogador pode jogar de acordo com a forma prevista ou pretendida originalmente pelos game designers (planejadores de jogos digitais), limitando-se apenas a cumprir missões para destravar fases, e assim, chegar ao final do jogo; ou então, pode se apropriar do jogo, usando-o como um suporte para uma experiência divergente da proposta originalmente pelo jogo, caracterizando assim um comportamento desviante (para além das possibilidades de desvio previamente planejadas pelos criadores do jogo).

<sup>5</sup> Exemplos disponíveis em: <<https://canaltech.com.br/jogos-mobile/sem-pokemon-go-confira-5-games-baseados-em-geolocalizacao-disponiveis-no-brasil/>>. Acesso em: 13 set. 2018.

digitais geograficamente espalhados pelo espaço tangível, o que incentiva os jogadores a percorrer, explorar e interagir com os ambientes dos jogos. Portanto, podemos perceber que ambos os gêneros mencionados oferecem ao jogador a possibilidade de exploração do espaço (físico ou digital), seja para o cumprimento de objetivos do jogo, ou ainda, como ação voluntária opcional para descobrir, desbravar ou passear pelos seus ambientes.

Nesse ponto, observamos uma conexão entre os *Games Studies* e os estudos de viagem: nos gêneros de jogos digitais mencionados, o indivíduo passa a se deslocar por um determinado espaço não somente como um jogador, mas também como um viajante ou turista que explora um ambiente do mundo. Reforçamos essa conexão ao levarmos em conta a natureza do deslocamento dos viajantes e dos jogadores nos mundos, considerando o impacto que o modo de exploração do espaço, o comportamento desviante e a não linearidade dos percursos dos jogadores exercem em suas experiências.

Ao refletirmos acerca do ato de se percorrer um determinado trajeto pelo espaço, conseguimos vislumbrar particularidades que fazem parte do ato de se deslocar: a pressa, o consumo rápido do lugar, as competições, a obtenção de resultados, o desvio, o escapismo, o devaneio, os lugares de pausa, as fronteiras, a viagem sem fim, os limiares do autoconhecimento e o que há além.

Aqui, observamos uma particularidade comum aos turistas, viajantes e jogadores, no que tange à experiência obtida de um dado deslocamento no espaço, de um ponto A para um ponto B: percebemos que os jogadores-exploradores (ou *explorers*<sup>6</sup>, tal como entendido por Richard Bartle, em 1996) podem se comportar como turistas ou viajantes, dadas as suas diferentes velocidades e propósitos (caminhar, peregrinar, viajar, explorar, passear ou derivar caminhos) ao percorrer o espaço. Por isso, procuramos compreender a experiência dos jogadores através das suas experiências de deslocamento (enquanto viagem ou exploração), não somente como “escapes temporários para outros mundos” (WEBER, 2016, p. 5), onde há a busca pela descoberta e pelo anseio de se experimentar algo novo, mas também como relações dialógicas jogador-ambiente, que têm lugar durante o deslocamento entre o jogador-viajante e o universo do mundo do jogo.

Entendemos que é nessa conversa<sup>7</sup> com o mundo (GEE, 2016) que os indivíduos encontram uma experiência particular, “[...] vivenciada de forma diferente do cotidiano, a partir de uma constituição de um tempo e de um espaço próprios, [...] especialmente em

---

<sup>6</sup> Ver capítulo “Jogos locativos e de mundo aberto”.

<sup>7</sup> Usaremos o termo *conversa* tanto no sentido de interação (termo com conotação mais neutra, dialógica) como no de conflito (termo com conotação de discórdia, rebelião ou não aceitação) entre entidades. Como exemplos, citamos as relações que ocorrem entre os indivíduos e a natureza, ou entre habitantes de um território e as linhas/divisas territoriais que os separam.

relação às suas possibilidades interativas” (SOARES, 2016, p. 84), que evoca a emergência da figura do jogador-viajante — um sujeito que joga, que percorre e que flana (BENJAMIN, 1999) pelos ambientes do mundo do jogo.

Especulamos sobre a existência de uma experiência estética desse jogador-viajante, no sentido da aproximação e da ruptura de um limiar — uma zona intermediária, área transitória — acessado pelo indivíduo. Por um lado, entendemos que é possível que a permanência constante em um estado de liminaridade não implique na mudança de *status* dos sujeitos: aqui, a atração exercida pelo jogo e pela viagem reforçaria o aspecto das práticas transitórias de escapismo ou de fluxo (CZIKSZENTMIHALYI, 1990), duradouras até o momento do retorno a um estado anterior (revisitado no desligar do videogame ou do celular, no retorno ao lugar comum da rotina ou à normalidade do lar, por exemplo). Por outro lado, a viagem, a exploração, a peregrinação e o flana pelas ambiências do jogo também favoreceriam a passagem do indivíduo por caminhos limítrofes, nos quais a concepção comum da experiência do jogar poderia ser extrapolada por reflexões mais subjetivas, sutis, microhistóricas e micropolíticas. A transgressão da passagem significaria uma mudança de um olhar, a atualização do *self*, a renovação após o rito de passagem, em que o jogador-viajante, a partir da interação com o ambiente do jogo, estaria mais consciente sobre as questões que teriam sido reveladas durante sua travessia.

Com isso, procuramos conceber uma aproximação entre a experiência de um viajante em contato com a realidade de um mundo geográfico e uma (possível) experiência liminar de ruptura para além da realidade do mundo do jogo.

Para tanto, consideramos importante diferenciar brevemente as noções<sup>8</sup> que envolvem as vivências de viagem de fronteira (ALMEIDA, 2013), os desvios e os limiares<sup>9</sup> (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016; MARTINO; MARQUES, 2020), a partir da reflexão de Benjamin (2007), retomada por Jeanne Marie Gagnebin (2014). A fronteira é por eles definida como um limite: ela desenha um traço<sup>10</sup> ao redor de algo para lhe dar uma forma bem definida e evitar que esse algo se derrame para além de suas bordas. A fronteira contém e mantém algo, evitando seu transbordar, definindo seus limites não somente como

---

<sup>8</sup> Exploraremos essas noções em maior profundidade, em capítulos específicos. Também as mencionaremos ao longo de alguns capítulos, encadeando-as, recapitulando-as e expandindo-as com demais conceitos subsequentes. Imaginamos que isso facilite a compreensão do leitor sobre as ideias e extrapolações que forem tomando lugar neste trabalho.

<sup>9</sup> Ver também o capítulo sobre “Experiência e liminaridade em jogo”.

<sup>10</sup> O estudo do termo *fronteira* atravessa diversas áreas do conhecimento. Em Geografia, por exemplo, o estudo das zonas de transição ambientais (entre biomas e entre cidade e campo, por exemplo) não define a *fronteira* como um limite, no sentido de traço, mas sim como mistura e contaminação, atuando como área de transição entre regiões sobrepostas por influências de elementos intermediários.

contornos de um território, mas também como as limitações do seu domínio, designando uma linha cujo traço e espessura podem variar. Tal linha não pode ser atravessada impunemente: sua transposição pode significar uma transgressão a normas, o que acarreta represálias. O limiar (BENJAMIN, 2007), por sua vez, indica transição, movimento de passagem, zona de fluxos e contrafluxos. Ele não apenas separa dois territórios (como a fronteira), mas permite a transição, de duração variável, entre ambos. Não significa somente separação, mas aponta para um lugar e um tempo intermediários, indeterminados, que podem ter uma extensão variável, ou mesmo, indefinida.

Enquanto a fronteira designa uma demarcação abrupta e evidente, limiar é uma área de transição. A fronteira determina uma clara delimitação de um espaço por meio de uma linha de espessura variável, a fim de evidenciar a separação de dois ambientes: o que está dentro do que está fora, o que está “do lado de cá” e o que está “do lado lá”. A fronteira, muitas vezes instituída por regras arbitrárias, não pode ser ultrapassada impunemente. Sua presença imponente, por um lado, deixa bastante claro quais são os limites do conhecimento; mas, por outro, inibe a ultrapassagem (RIBEIRO, 2021, p. 214).

O limiar abarca a hesitação e a suspensão: pode-se demorar no limiar, mas não se permanece imobilizado, porque, segundo Benjamin (2007), ele é a “morada do sonho”, da fabulação.

Ritos de passagem – assim se denominam no folclore as cerimônias ligadas à morte, ao nascimento, ao casamento, à puberdade etc. Na vida moderna, estas transições tornam-se cada vez mais irreconhecíveis e difíceis de vivenciar. Tornamos muito pobres em experiências limiarias. O adormecer talvez seja a única delas que nos restou. (E, como também, o despertar). E, finalmente, tal qual as variações das figuras do sonho, oscilam também em torno de limiaries os altos e baixos da conversação e as mudanças sexuais do amor. [...] Não é apenas dos limiaries destas portas fantásticas, mas dos limiaries em geral que os amantes, os amigos, adoram sugar as forças. As prostitutas, porém, amam os limiaries das portas dos sonhos – O limiar [Schwelle] deve ser rigorosamente diferenciado da fronteira [Grenze]. O limiar é uma zona. Mudança, transição, fluxo estão contidos na palavra schuellen [inchar, entumescer], e a etimologia não deve negligenciar estes significados. Por outro lado, é necessário determinar [manter, constatar] o contexto tectônico e cerimonial imediato que deu à palavra seu significado. Morada do sonho (BENJAMIN, 2007, p. 535).

Reiteramos a importância dessa distinção por considerarmos que o limiar também seja o espaço-tempo habitado pelo *flâneur*<sup>11</sup>. No limiar, o *flâneur* tem papel ativo: descobre rastros e vestígios e desvia-se de sua rota original de exploração da cidade. Ao ler algo que o encanta no vestígio, ao distrair-se com um traço e ao devanear na perambulação desviante, o *flâneur* redesenha afetivamente a cidade e altera o curso das experiências

---

<sup>11</sup> Ver conceito desenvolvido no capítulo sobre “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games”.

projetadas pelo consumo. Assim, o desvio<sup>12</sup> desfaz a linearidade de um percurso e, em seu movimento de corte (muitas vezes de atalho), produz conhecimento renovador. O desvio é, em Benjamin (2007), a opção pelo descaminho, pela “renúncia ao caminho reto e direto em proveito das errâncias, renúncia ao curso ininterrupto da intenção” (GAGNEBIN, 2014, p. 70).

O ato do deslocamento do jogador pela ambiência do jogo nos sugere que exista uma possibilidade de desvio, no qual esse jogador interrompe sua experiência de jogo para flunar pelo espaço, acessando novas vivências, limiares e imaginários. Isso não necessariamente implica que o jogar e o flunar seriam práticas excludentes, que concorreriam pela atenção do jogador. Em vez disso, enxergamos que as práticas da exploração, do jogo e da reflexão poderiam coexistir à luz de uma janela espaço-temporal específica, em consonância com a experimentação do mundo. Então, em algumas situações, não seria necessário o indivíduo alternar-se nos papéis de jogador e *flâneur*, visto que, de algum modo, a *flânerie* poderia acontecer em brechas<sup>13</sup> do jogo, onde a suspensão de alguns gestos poderia deixar espaço para experimentações outras.

Desse entendimento, derivamos a hipótese da existência de uma *microflânerie* no escopo da viagem do jogador-viajante como sujeito transgressor<sup>14</sup> da janela espaço-temporal do jogo. Nessa hipótese, inferimos que a existência de uma *microflânerie* se originaria e se expandiria no espaço das ambiências dos jogos, perpassando percepções, projeções e imaginários, culminando em uma experiência de cunho reflexivo. No entanto, embora o microflanar seja um conceito entendido em termos de percepção de um tempo intersticial — em que a atenção do jogador redireciona-se para a reflexão sobre algum aspecto de uma dada localidade por ele percorrida, mesmo que brevemente, durante a prática do jogo —, também o entendemos como um conceito ligado à micropolítica e à microhistória do próprio jogador-*flâneur*, em que o agenciamento e o desvio permitem-no

---

<sup>12</sup> Ver conceito desenvolvido no capítulo sobre “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games”.

<sup>13</sup> O canal “Katzewagen TV” (*Youtube*) exhibe vídeos de viagens e explorações em diferentes ambientes dos *games* de mundo aberto. Destes, destacamos dois vídeos sobre o jogo *GTA V* (2013): em um deles, o jogador aceita uma missão do jogo (dirigir um caminhão de carga de uma ponta à outra da cidade); em outro, o jogador explora uma localidade litorânea (a paisagem ao redor do farol *El Gordo*). O trabalho como caminhoneiro não interfere na experiência do flunar como devaneio inspirado pela música no rádio ou na paisagem na qual se desloca, por exemplo. Por sua vez, a visita como turista ou viajante na região do farol não afeta o ato do jogar, uma vez que é possível cumprir missões naquela localidade (como a da casa próxima ao farol, ou a corrida de *jet skis*). Vídeos de *gameplay* nos links disponíveis a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=HaQb5ux7INc>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=5hjPzpPJZ1g>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

<sup>14</sup> A palavra transgressão é usada aqui para se referir ao sujeito que, inadvertidamente ou não, encontra nos detalhes dos ambientes uma janela de iluminação para algo que lhes levem a divergir, ainda que momentaneamente, do caminho, da prática ou da intenção que eles tinham originalmente, para outra direção (subjetiva).

escrever sua própria história — uma história subjetiva, particular, reorganizada em seu próprio tempo, e que ressignifica sua própria experiência. Faremos um aprofundamento desse conceito no capítulo sobre “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games”.

Essa hipótese foi construída a partir de reflexões sobre os seguintes questionamentos:

- Seria possível aproximar a figura do *flâneur* benjaminiano à existência de um jogador-*flâneur*, que perambula, transita e viaja pelos ambientes dos jogos das realidades tangível e digital?
- De que maneira a experiência no jogo o afetaria? Em que ponto de sua experiência seria possível afirmar que houve de fato uma experiência de transgressão liminar, de atualização do *self*?
- Nesse caso, como proceder para perceber tais subjetividades?
- E, por fim, seria possível alcançar tal resultado, considerando que as compreensões, visões de mundo, percepções espaço-temporais e do imaginário dos sujeitos são de natureza parcial, individual e subjetiva?

Tais reflexões nos conduziram à pergunta-mãe desta pesquisa: a experiência vivenciada pelo jogador-viajante nos ambientes tangíveis e digitais dos jogos locativos e de mundo aberto se aproximaria de uma experiência de reflexividade e ruptura liminar?

Essa pergunta foi elaborada com base nos seguintes pontos: o potencial afetivo do mundo do jogo sobre o indivíduo; a fabulação de conversas deste com o ambiente em que interage; e os distintos níveis de experiência (de jogo, de desvio e de transcendência) possibilitados no âmbito das interações jogador-mundo.

Então, estabelecemos como objetivo desta pesquisa o interesse de averiguar se, e em que medida, a experiência vivenciada pelo jogador-viajante nos ambientes tangíveis e digitais dos jogos locativos e de mundo aberto<sup>15</sup> se aproximaria de uma experiência de reflexividade e ruptura liminar.

Para apoiar esta investigação, foram realizadas 27 entrevistas qualitativas de caráter semiestruturado, com 7 jogadoras e 20 jogadores de dez países diferentes (Alemanha, Brasil, EUA, Holanda, Indonésia, Israel, Portugal, Nova Zelândia, Reino Unido e Rússia), com duração média de 1h30m por entrevista. Os entrevistados foram encontrados após a divulgação da etapa de entrevistas desta pesquisa em redes sociais e fóruns *online* (*Reddit*, *Discord*, *Facebook* e fóruns de jogos digitais diversos). Todos assinaram um termo de compromisso livre e esclarecido (TCLE) sobre a natureza da pesquisa, concordando com a

---

<sup>15</sup> Ver capítulo sobre “Jogos locativos e de mundo aberto”.

condição de participação voluntária. A média de idade de todos os jogadores é de 34 anos (variando entre 19 e 66 anos). Classificando por gênero de jogo, 15 entrevistados (com média de idade de 40 anos) jogam *games* locais, enquanto 12 (com média de idade de 28 anos) jogam *games* de mundo aberto. Das 27 entrevistas iniciais, pré-selecionamos um total de cinco entrevistas, e, deste subtotal, cartografamos quatro experiências particulares pertinentes a esta investigação, envolvendo indivíduos e ambiências dos jogos. Discorreremos sobre esse processo de seleção de modo mais detalhado no capítulo sobre a “Arqueologia da relação jogador-ambiente”.

Por fim, esclarecemos que a realização desta pesquisa se justifica pelas seguintes razões: a contribuição para a ampliação dos conhecimentos em campos transdisciplinares que interliguem diferentes áreas do saber, tais como a Comunicação, os estudos sobre jogos (os *Game Studies*, ligados à cibercultura e à própria Comunicação), experiência, liminaridades e viagens; e a oportunidade de convidar jogadores para rememorar e refletir sobre limites, possibilidades e passagens históricas de suas próprias vidas, vividos ou experienciados na realidade física ou digital dos ambientes de jogo. Também explicamos que a razão pela qual consideramos dois gêneros distintos de jogos digitais (locativos e de mundo aberto) reside no fato de que, a princípio, ambos nos permitem investigar a experiência dos jogadores em suas interações com a diversidade geográfica dos ambientes<sup>16</sup> tangíveis e digitais, cujos desdobramentos nos levariam a extrapolar nossa investigação em novas direções<sup>17</sup>.

## **2 SOBRE JOGOS E COMUNICAÇÃO**

Nesta seção, destacamos alguns pontos pertinentes para esta pesquisa. Exploramos os jogos locais e de mundo aberto como produtos midiáticos e como dispositivos comunicacionais de mediação entre os jogadores e seus ambientes, como base da comunicação entre o indivíduo que joga e o espaço que abriga o jogo.

### **2.1 Jogos como dispositivos comunicacionais**

---

<sup>16</sup> O objetivo e a metodologia desta investigação nos permitem relevar eventuais disparidades temáticas ou de tempos históricos envolvendo a comparação entre certos *games* desta pesquisa (ver Quadro 1). Ressaltamos ainda que alguns destes são apenas mencionados de modo pontual por entrevistados (ver “Arqueologia da relação jogador-viajante”) ou usados somente como apoio visual (ver Lista de Figuras).

<sup>17</sup> Ver capítulo sobre “Pensamento, estética e interpretação” e seção “Por uma metodologia constelar”.

Nesta pesquisa, abordamos os jogos como dispositivos comunicacionais midiáticos, que figuram como uma especialidade da comunicação humana geral (FRANÇA; SIMÕES, 2016), "enquanto empiria privilegiada dos estudos de comunicação" (FRANÇA; SIMÕES, 2016, p. 28). Nesse sentido, a cibercultura, enquanto área interdisciplinar de estudos da área da Comunicação (BARROS, 2002), representa um ponto de partida para a direção que queremos seguir nesta pesquisa. Mais especificamente, seguimos a ramificação que compreende o gênero dos *Game Studies* (ou estudo dos jogos digitais) — uma de suas áreas de estudo mais recentes (AARSETH, 2006), cujos subgêneros<sup>18</sup> integram novos campos de estudo (AMARO, 2014) que se propõem a pensar sobre a forma como os games, enquanto produtos culturais, influenciam as pessoas e a sociedade, o espaço e o imaginário, e também, a experiência adquirida no ato do jogar.

Referenciamos os *games* atuais como dispositivos de mediação entre indivíduos e mundos, que se expressam em diversas tecnologias digitais (*softwares* de computador, aplicativos de *smartphones*, e videogames em geral), e ainda, como produtos midiáticos (cujos conteúdos transitam por meio das vias digitais) que permitem um olhar mais apurado sobre a forma como os conteúdos digitais são repassados aos indivíduos (AMARO, 2014). Entendemos que a natureza dos objetivos, regras e táticas encontra-se incorporada por esses dispositivos, os quais cumprem a função de mediação para fins interacionais (BRAGA, 2020). Neste sentido, nos apropriamos do aspecto midiático do dispositivo para contemplar as relações comunicacionais humanas, para “descobrir, [...] pelo modo de observar, [...] os objetivos práticos das ações, as lógicas do agenciamento, os modos historicamente ‘inventados’” (BRAGA, 2020, p. 15), que emergem a partir das interações mediadas pelos jogos e que conectam jogadores e mundos. Por essa razão, abordamos os *games* como dispositivos, cujos “processos comunicacionais [...] produzem rupturas, asseguram continuidade e descontinuidade, fazem avançar ou recuar, transformam, experimentam, inventam” (BRAGA, 2020, p. 37).

As continuidades e descontinuidades — consequências da mediação dos dispositivos interacionais — nos remetem aos processos de produção de significado oriundos da relação jogador-mundo do jogo. Para nos aprofundarmos nessa questão, delinearemos um panorama sobre a comunicação entre o indivíduo jogador e o espaço do jogo no capítulo sobre “O jogador e o mundo do jogo”.

---

<sup>18</sup> AMARO (2014) menciona a existência dos seguintes tipos de subgênero dentro do campo dos *Game Studies*: Tecnologia, Economia, Ansiedade, Aprendizado, Gênero, Narratologia, Ludologia e Ideologia.

## 2.2 Jogos locativos e de mundo aberto

Neste capítulo, detalhamos os motivos da escolha pelos gêneros de jogos locativos e de mundo aberto para esta pesquisa.

Os jogos locativos “[...] incorporam a localização e as ações dos seus jogadores sobre os espaços físicos para dentro do jogo, via dispositivos móveis conectados em rede, sensíveis à localização” (DIGRA, 2019, p. 1, tradução livre<sup>19</sup>), tendo sido popularizados pelo uso da tecnologia de realidade aumentada (caso do jogo locativo *Pokémon GO*, lançado em 2016). Já nos jogos de mundo aberto, “um jogador pode vagar livremente por um mundo virtual, sendo-lhe dada uma liberdade considerável sobre a forma de escolher como ou quando se aproximar de seus objetivos” (GAMICUS, 2018, *online*, tradução livre).

A comparação entre diferentes gêneros de jogos (que se passam no mundo virtual ou no mundo geográfico) pode suscitar indagações sobre a viabilidade de tal proposta. À primeira vista, aferir a experiência adquirida em um mundo fisicamente tangível e “respirável”, por assim dizer, parece não ter relação com a experiência artificial oferecida por sons e *pixels*<sup>20</sup> dispostos em uma tela, transmitidos na forma de imagens animadas e veiculadas por dispositivos tecnológicos aos seus espectadores. No entanto, percebemos que seria interessante comparar jogos de gêneros diferentes devido aos possíveis enquadramentos envolvendo espaços tangíveis e virtuais (da fenomenologia da percepção<sup>21</sup> ambiental às vivências, memórias e experiências de afeto ou de fobia conectadas aos lugares). Nesse sentido, ainda que as diferenças sobre a tangibilidade dos mundos sejam significativas, tal aspecto não anularia o significado das possíveis derivações construídas a partir da experiência dos jogadores sobre a percepção dos ambientes ao seu redor.

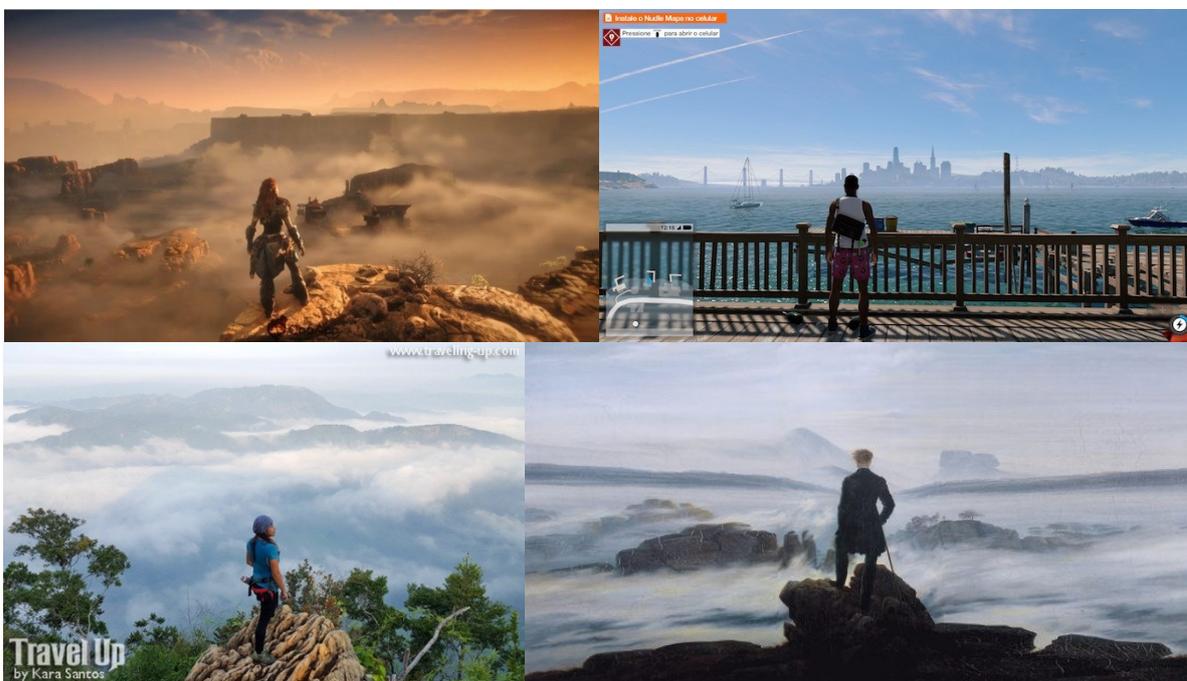
---

<sup>19</sup> Daqui em diante, os trechos citados em língua estrangeira serão inseridos diretamente no corpo do texto, em português, através de tradução livre.

<sup>20</sup> *Pixel*, ou *picture element*, é a menor unidade de uma imagem digital, que contém uma cor específica. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-pixel/>>. Acesso em: 8 nov. 2019.

<sup>21</sup> “[...] Em Fenomenologia da Percepção, Merleau-Ponty reforça a teoria da percepção fundada na experiência do sujeito encarnado, do sujeito que olha, sente e, nessa experiência do corpo fenomenal, reconhece o espaço como expressivo e simbólico. A teoria da percepção em Merleau-Ponty (1945/1994) também se refere ao campo da subjetividade e da historicidade, ao mundo dos objetos culturais, das relações sociais, do diálogo, das tensões, das contradições e do amor como amálgama das experiências afetivas. Sob o sujeito encarnado, correlacionamos o corpo, o tempo, o outro, a afetividade, o mundo da cultura e das relações sociais. A experiência perceptiva é uma experiência corporal. De acordo com Merleau-Ponty (1945/1994) o movimento e o sentir são os elementos chaves da percepção [...]” (NÓBREGA, 2008, p. 142).

**Figura 1** — Percepção de ambiências e contemplação da paisagem em diferentes realidades. Acima: ambientes de jogos digitais, em *Horizon Zero Dawn* (2017), à esquerda, e *Watchdogs 2* (2016), à direita. Abaixo: fotografia de *blog* de viagem (à esq.) e pintura a óleo “O andarilho sobre o mar de névoa” (à dir.).



Fonte: The Artchive; Techtudo; Travel Up; Youtube<sup>22</sup>.

Calleja (2011) não concorda com a ideia da existência de uma barreira que separe o mundo virtual do real. Para o autor, a figura do jogador não é apenas constituída como um corpo ou uma consciência, mas ambos. Nesse sentido, nos apropriamos desta colocação como um fator que condiciona a existência de um lugar comum, no qual as experiências espaciais nos ambientes geográficos e digitais tendem a se aproximar a partir da presença (corporal ou da consciência) do indivíduo no mundo do jogo, independente da sua inclinação fictícia, fantasiosa ou real (CALLEJA, 2011). Entendemos que isso nos permite observar uma convergência na experiência dos jogadores, mesmo a partir de ambientes diferentes, no âmbito dos jogos locativos e de mundo aberto.

Por fim, apresentamos abaixo as razões para a escolha dos jogos do gênero locativo e de mundo aberto, baseando-nos nas seguintes características:

- a possibilidade do deslocamento em ambientes digitais e geográficos ligado às práticas de viagem e de exploração dos ambientes e mundos onde se passam esses jogos;

<sup>22</sup> Para uma melhor legibilidade deste trabalho, optamos por indicar os links de todas as referências das figuras ao final desta dissertação, na seção “Referências das imagens”.

- a diversidade geográfica presente nesses ambientes (características globais denotadas por tipos de área, relevo e clima; estruturas, intervenções e presenças humana e natural; etc.);
- a popularidade dos gêneros dos jogos mencionados, que possuem uma grande base de jogadores;
- o perfil dos jogadores *achievers*<sup>23</sup> e *explorers*<sup>24</sup> (definidos por Richard Bartle, em 1996), no tocante à interação dos mesmos com os mundos dos jogos mencionados;
- a presença das características de escapismo e imersão na prática do jogar e do viajar por ambientes diversos dos mundos dos jogos mencionados;
- a existência de um imaginário comum aos jogadores, manifestado e refletido a partir da apreensão de sentidos (experiência sensorial subjetiva sobre as ambiências e seus detalhes) sobre aquilo que para eles seja considerado real, seja na realidade dos mundos tangíveis ou fictícios dos jogos abordados.

A delimitação desta pesquisa será baseada nestas características, a fim de satisfazer o propósito e o exercício de investigação inerentes a este trabalho. Detalharemos esta delimitação no capítulo sobre “Uma nova proposta de investigação”.

A seguir, descrevemos brevemente cada um dos jogos mencionados neste trabalho, no quadro a seguir:

**Quadro 1** — Jogos digitais locativos (em verde) e de mundo aberto (em azul).

<p><i>Assassin's Creed II</i> (2009)</p>	<p>Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Ubisoft Montreal, em 2009. A história do jogo se passa na Itália Renascentista, palco dos conflitos e conspirações envolvendo a trama de Ezio Auditore da Firenze, um jovem nobre que se torna assassino para vingar a morte da sua família. Disponível em: &lt;<a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_II">https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_II</a>&gt; e &lt;<a href="https://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2/">https://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2/</a>&gt;. Acesso em: 24 jul. 2021.</p>
<p><i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)</p>	<p>Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Ubisoft Montreal, em 2014. A história gira em torno do protagonista Arno Dorian, que percorre o cenário histórico de Paris durante o período da Revolução Francesa, no final do século XVIII, com o objetivo de expor os poderes por detrás da Revolução. Disponível em:</p>

<sup>23</sup> Perfil competitivo-acumulador: focado no acúmulo de riquezas, pontos, vitórias, *views* etc.

<sup>24</sup> Perfil observador-detalhista: focado na descoberta, exploração, conhecimento, segredos, enigmas, detalhes etc.

	< <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Unity">https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Unity</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Assassin's Creed Origins</i> (2017)	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Ubisoft Montreal, em 2017. A história decorre no Reino Ptolemaico no Antigo Egito e fala de Bayek, um <i>medjai</i> , que trabalha para proteger o seu povo de ameaças, e sua esposa Aya. O enredo serve como início para a série, mostrando as origens da luta entre os Assassinos, ordem que deseja a paz através do livre arbítrio e os Templários, que têm o mesmo objetivo, mas através da ordem e dominação. Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed_Origins">https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed_Origins</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Eastshade</i> (2019)	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Eastshade Studios, em 2019. A história do jogo gira em torno de um pintor-viajante que perambula pela ilha fictícia de Eastshade em busca de inspiração para criar suas obras de arte. No processo, ele acaba se envolvendo com os habitantes locais, fazendo amizades e ajudando indivíduos que necessitem de apoio. Disponível em: < <a href="https://eastshade.fandom.com/wiki/Eastshade_(game)">https://eastshade.fandom.com/wiki/Eastshade_(game)</a> > e < <a href="https://www.eastshade.com/">https://www.eastshade.com/</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Rockstar Games, em 2013. <i>Grand Theft Auto V</i> (ou <i>GTA V</i> ) se passa nas áreas urbanas e rurais do estado de San Andreas, versão fictícia da Califórnia atual, contando a história de três criminosos (Michael De Santa, Franklin Clinton e Trevor Philips) e seus esforços para realizarem assaltos sob a pressão de uma agência governamental. Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V">https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Horizon Zero Dawn</i> (2017)	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Guerrilla Games, em 2017. O jogo se passa no século 31, em um mundo pós-apocalíptico (cuja ambiência retrata cenários naturais e de obras humanas existentes atualmente nos EUA) onde máquinas colossais dominam a terra. A humanidade, reduzida às sociedades tribais de caçadores e coletores, sobrevive em meio às florestas, montanhas e ruínas de seus ancestrais. O jogo conta a história de Aloy, uma caçadora que usa suas habilidades para sobreviver e proteger sua tribo das máquinas. Disponível em: < <a href="https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Zero_Dawn">https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Zero_Dawn</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Horizon Forbidden West</i> (2022)	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Guerrilla Games (Lançamento previsto para 18/2/22). <i>Horizon Forbidden West</i> é a (futura) sequência de <i>Horizon Zero Dawn</i> , de 2017, sendo ambientada em um mundo aberto pós-apocalíptico. A história do jogo continua a saga de Aloy, uma caçadora de máquinas, que agora viaja para uma América ocidental (mais especificamente, a região hoje conhecida como São Francisco, na Califórnia, EUA) devastada por tempestades maciças e máquinas mortais. Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Horizon_Forbidden_West">https://pt.wikipedia.org/wiki/Horizon_Forbidden_West</a> > e < <a href="https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Forbidden_West">https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Forbidden_West</a> >. Acesso em: 24 jul.

	2021.
<i>The Last of Us: Left Behind (2014)</i>	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Naughty Dog, em 2014. O jogo é uma atualização de <i>The Last of Us</i> , jogo original lançado em 2013. A história do jogo se passa em um futuro pós-apocalíptico na região do estado do Colorado, EUA, em que a protagonista Ellie relembra passagens de sua vida com a sua melhor amiga, Riley, enquanto tenta manter Joel, seu companheiro de jornada ferido, vivo (procurando por suprimentos dentro de um shopping abandonado, por exemplo). Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us:_Left_Behind">https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us:_Left_Behind</a> > e < <a href="https://www.techtudo.com.br/review/last-us-left-behind.html">https://www.techtudo.com.br/review/last-us-left-behind.html</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>The Witcher 3: Wild Hunt — Blood and Wine (2016)</i>	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela CD Projekt Red, em 2016. O jogo é uma expansão de <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> , jogo original lançado em 2015. O jogador segue a viagem do protagonista Geralt de Rívia para Toussaint, um ducado Nilfgaardiano intocado pela guerra, na tentativa de rastrear uma misteriosa fera que aterroriza a região. Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt_%E2%80%93_Blood_and_Wine">https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt_%E2%80%93_Blood_and_Wine</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Watchdogs 2 (2016)</i>	Jogo digital de mundo aberto, desenvolvido pela Ubisoft Montreal, em 2016. O jogo conta a história de Marcus Holloway, um hacker que se junta a um grupo <i>hackativista</i> para derrubar o sistema de vigilância avançada da cidade de São Francisco (versão fictícia da cidade real de mesmo nome, na Califórnia, EUA). Disponível em: < <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Watch_Dogs_2">https://en.wikipedia.org/wiki/Watch_Dogs_2</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Geocaching (2000)</i>	Jogo digital locativo, desenvolvido pela Groundspeak, em 2000. O Geocaching é uma “caça ao tesouro” no mundo real, mediada por <i>site</i> , <i>smartphones</i> e dispositivos GPS (Sistema de Posicionamento Global). Os jogadores ( <i>geocachers</i> ) deslocam-se até ao local indicado e procuram uma pequena caixa ( <i>geocache</i> ) que se encontra escondida por outro jogador em algum ponto de interesse. Disponível em: < <a href="https://observador.pt/explicadores/geocaching/">https://observador.pt/explicadores/geocaching/</a> > e < <a href="https://en.wikipedia.beta.wmflabs.org/wiki/Geocaching/">https://en.wikipedia.beta.wmflabs.org/wiki/Geocaching/</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Ingress (2012)</i>	Jogo digital locativo, desenvolvido pela Niantic, em 2012. O jogo usa GPS para localizar e interagir com portais (pontos de interesse geográfico, como murais, monumentos, arte de rua etc.), que, interligados, formam uma rede de territórios dominados por times ao redor do mundo. É considerado o antecessor do jogo <i>Pokémon GO</i> , de 2016. Disponível em: < <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Ingress_(video_game)">https://en.wikipedia.org/wiki/Ingress_(video_game)</a> >. Acesso em: 24 jul. 2021.
<i>Pokémon GO (2016)</i>	Jogo digital locativo, desenvolvido pela Niantic, em 2016. O jogo faz parte da franquia <i>Pokémon</i> , e usa dispositivos móveis com suporte às tecnologias GPS e de

realidade aumentada para localizar e capturar e batalhar contra criaturas digitais espalhadas por locais ao redor do mundo do jogador. Disponível em: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go">https://en.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go</a> . Acesso em: 24 jul. 2021.
--

Fonte: Elaboração própria.

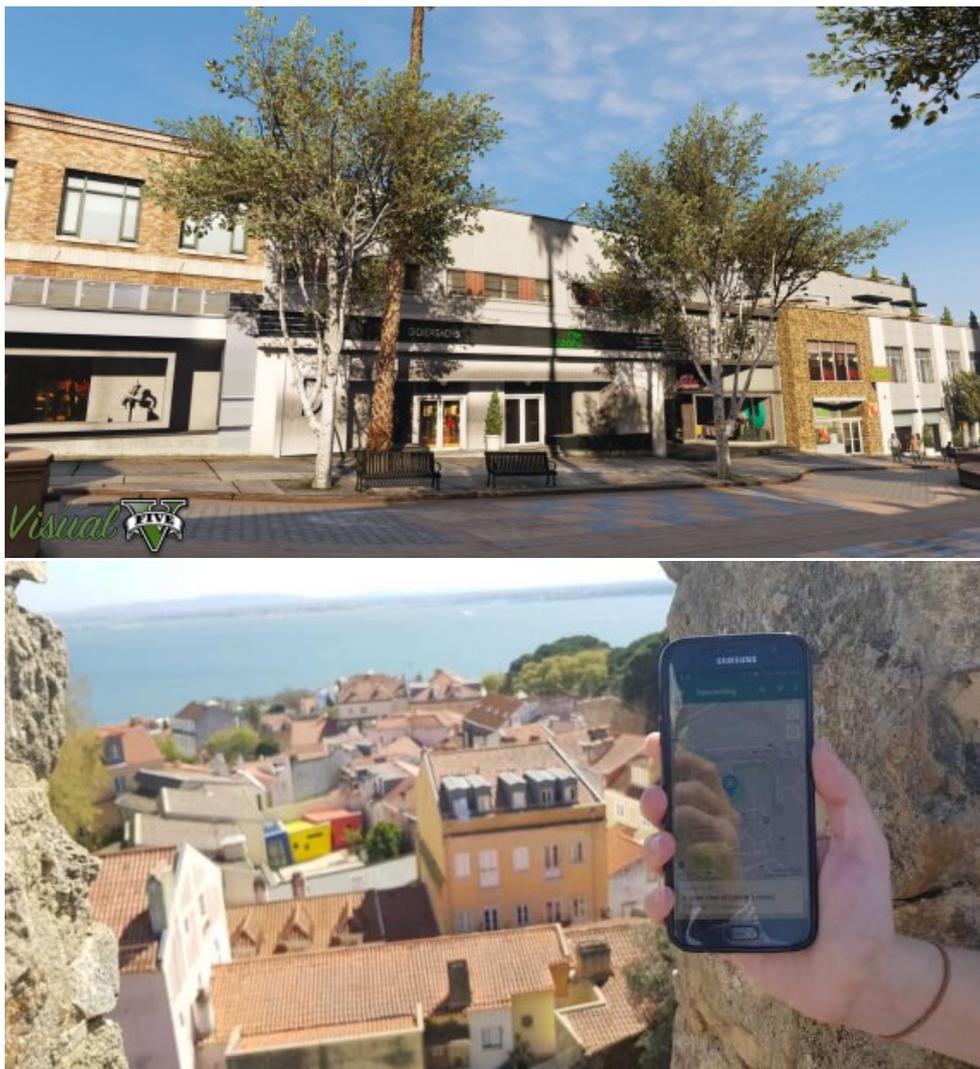
### 3 UM PANORAMA SOBRE VIAGENS E EXPLORAÇÃO

No capítulo a seguir, faremos uma sintetização de conteúdos ligados à estética dos *games* e à relação entre mente, corpo e mundo dos jogadores. Esses conteúdos derivam de materiais acumulados em pesquisas anteriores, a partir da coleta *online* de textos, imagens e vídeos retirados de mídias sociais, *sites*, páginas e fóruns digitais publicamente acessíveis. Essa coleção de conteúdos figura neste trabalho como parte de uma construção de pensamentos sobre experiência e liminaridade envolvendo o indivíduo e o mundo. Em seguida, avançaremos rumo à discussão sobre a viagem e o indivíduo viajante, à luz dos conceitos de fronteira e campo de presença.

#### 3.1 Pensamento, estética e interpretação

Segundo Rebecca Solnit (2000), caminhar é uma prática que envolve um entrelaçamento entre o ato do indivíduo de se deslocar e algum significado pessoal atribuído ao ato em si. “É um esforço corporal que não produz nada senão pensamentos, experiências, chegadas” (SOLNIT, 2000, p. 15, tradução livre). Para a escritora, caminhar “nos permite estarmos em nossos corpos e no mundo sem que estes nos deixem ocupados” (SOLNIT, 2000, p. 15, tradução livre), favorecendo uma conexão simultânea entre mente, corpo e mundo, cujo “ritmo da caminhada gera um ritmo do pensar, e a passagem por uma paisagem ecoa ou estimula a passagem por uma série de pensamentos” (SOLNIT, 2000, p. 16, tradução livre).

**Figura 2** — Caminhada e pensamento na exploração de ambientes. Acima, rua de lojas de grife, retratadas em um *mod* (modificação de conteúdo digital) para o jogo *GTA V* (2013). Abaixo, via de acesso a Lisboa (Portugal), uma das cidades que abrigam o jogo *Geocaching* (2020).



Fonte: 5Mods; Instagram.

Por esse viés, o pensamento depende da passagem pelo espaço, o que sugere que “[...] a mente é também algum tipo de paisagem e que caminhar é uma forma de atravessá-la” (SOLNIT, 2000, p. 16, tradução livre).

Com frequência, um novo pensamento parece com um aspecto da paisagem que esteve ali o tempo todo, como se o ato de pensar significasse viajar ao invés de criar. Então, temos que um dos aspectos da história do caminhar envolve a história do pensar quando concretizado — pois os movimentos da mente não podem ser marcados, mas os dos pés sim (SOLNIT, 2000, p. 16, tradução livre).

Por fim, a escritora também acrescenta que “o movimento, tanto quanto as paisagens que passam, parecem fazer as coisas acontecerem na mente, o que faz do ato do caminhar algo ambíguo e eternamente fértil: ele é ao mesmo tempo um meio e um fim, viagem e destino” (SOLNIT, 2000, p. 16, tradução livre).

A discussão de Solnit é estimulada pelo antropólogo Tim Ingold, que indaga sobre a natureza dos modos do caminhar mental (2010). O autor busca investigar sobre as maneiras de se caminhar, tanto por ambientes do mundo real como do reino do imaginário, a partir da comparação da prática em ambientes e paisagens do mundo físico com a caminhada (ou viagem) pelos mundos da leitura, da escrita, das artes e da música (INGOLD, 2010).

Embora a escritora se refira ao ato do caminhar no mundo como um marcador ritmado do ato do pensar, entendemos que podemos extrapolar suas ideias para outras velocidades de deslocamento por ambientes. Fazemos isso por considerarmos que, em nossa proposta, o microflanar também se assume como um lugar de pausa, desvio, devaneio ou extensão da permanência do limiar, que pode ocorrer durante o trânsito do jogador-viajante pelo espaço do jogo. Então, evitamos restringir o nosso olhar para um possível monopólio da prática da caminhada como única atividade a influenciar o ato deste pensar, durante o deslocamento no mundo.

Portanto, nos apropriamos desse entendimento sobre um alinhamento mente-corpo-mundo, fabulando possibilidades de reflexão dos jogadores-viajantes frente aos mundos dos jogos, vivenciados em diferentes velocidades, a partir de diversos modos de deslocamento (caminhar, dirigir, cavalgar, pedalar, nadar, voar, dentre outros) pelos ambientes dos jogos.

**Figura 3** — O microflanar como lugar de pausa, desvio e devaneio, mesmo em movimento. Quais seriam as possíveis reflexões provocadas pelo percorrimto do ambiente, em terra (*Horizon Zero Dawn* (2017), acima, à esquerda; *GTA V* (2013), abaixo, à direita), mar (*Geocaching* (2000), abaixo, à esq.) e ar (*Eastshade* (2019), acima, à dir.)?



Fonte: SegmentNext; Pinterest (GoCaribbean); Rockpapershotgun; Clubedovideogame.

A ideia de um alinhamento mente-corpo-mundo, onde o ambiente pode ditar o ritmo do pensamento do indivíduo que se desloca, e que cuja vivência não necessariamente se daria apenas pelo ato de caminhar, nos permite pensar sobre uma questão particular aos jogos digitais de mundo aberto.

Se a presença do jogador no mundo do jogo se dá a partir da imersão da corporalidade e da consciência do mesmo (FRAGOSO, 2015), podemos depreender que a sua mente seja movida por pensamentos ritmados por deslocamentos imaginários. Nessa suspensão voluntária da descrença<sup>25</sup> (FRAGOSO, 2015, p. 199), poderíamos afirmar que o indivíduo poderia ter acesso à reflexão sobre um mundo virtual, acessível apenas pelo imaginário enquadrado nas imagens que retratam seus lugares — as facetas de uma realidade, tal como entendido por Laplantine e Trindade, em 2003.

Em outras palavras, podemos deduzir que as imagens dos jogos por si mesmas já nos passariam a ideia de imersão ambiental, cujas reflexões seriam provocadas a partir do deslocamento ou viagem imaginária aos elementos retratados pela imagem de uma tela ou fragmento de algum lugar ou ambiente dos jogos.

Aqui, fazemos um adendo sobre a constituição dos ambientes dos jogos que não remetem a lugares específicos (como, por exemplo, a retratação de temas e cenários genéricos de deserto em mundos de imaginação e fantasia, ao invés de épocas antigas da história, com relíquias e cidades históricas do passado da civilização humana): podemos entender que a criação de tais ambientes é baseada na própria releitura da realidade (no sentido de imaginário geral como referência de mundo das pessoas) ou em algum aspecto da cultura (filmes de ficção, paisagens icônicas, planetas e corpos celestes conhecidos etc.), referenciados pela construção de um imaginário que envolve esses conhecimentos.

Tal reflexão nos remete à imaginação como ponto central para a observação das imagens de ambientes diversos, lugares distantes, terras estrangeiras e outros mundos (sejam estes retratados com o apoio das tecnologias digitais tridimensionais, ou mesmo, por culturas ou formas mais antigas de comunicação, como narrações, ilustrações, músicas, mitologias, religiões etc.). Bjarnason (2020), por exemplo, reflete sobre a viagem imaginária a outros lugares a partir de duas artes midiáticas clássicas.

---

<sup>25</sup> A ideia original envolvendo o termo suspensão voluntária da descrença foi originalmente cunhada pelo poeta satírico grego Luciano de Samósata (que viveu no séc. II a. C.), em sua obra Uma História Verdadeira (sem ano). Em 1817, o poeta inglês Samuel Taylor Coleridge resgata o termo, que referencia a intenção do espectador, leitor ou jogador de aceitar por vontade própria as condições apresentadas em obras de entretenimento (jogos, livros, filmes etc.). Informação disponível em: <<https://www.momentumsaga.com/2014/08/suspenda-sua-descrenca-e-viaje-com-a-ficcao.html>> e <<https://cupulatrovao.com.br/especiais/o-que-e-suspensao-de-descrenca/>>. Acesso em: 11 set. 2021.

[...] Com o advento da fotografia e do cinema, mais uma forma de viajar emergia, conforme as pessoas eram convidadas a olhar para as imagens de lugares distantes, com mostras especiais sendo realizadas para introduzi-las a terras estrangeiras (BJARNASON, 2020, p. 5, tradução livre).

No que tange à compreensão estética dos ambientes de mundo aberto, podemos perceber como a retratação de destinos e lugares distantes também se reflete nos mundos virtuais tridimensionais. Os criadores de conteúdos digitais aproveitam o potencial comunicativo das imagens para elaborar enquadramentos que provoquem a imersão dos jogadores e espectadores. Com isso, tentamos estabelecer uma ligação entre pensamento e imaginário, a partir de dois modos de deslocamento: o deslocamento psicológico (imaginário) por paisagens elaboradas (cenários e cartões-postais dos ambientes) e o deslocamento físico (caminhada) como marcador ritmado do pensar (SOLNIT, 2000).

**Figura 4** — Cenários, paisagens e cartões-postais com estética turística. Acima, duas localidades “turísticas” de Los Santos, em *GTA V* (2013); Abaixo (à esquerda), o cenário da Queda da Bastilha, na Paris de 1789, em *Assassin’s Creed Unity* (2014); e abaixo (à direita), paisagem bucólica em *The Witcher 3: Wild Hunt — Blood and Wine* (2016).



**Fonte:** Goodfon; Wiki Assassin's Creed; François Soullignac; Youtube.

A experiência de apreciação estética das imagens nos permite enxergar mundos como obras de arte. Ribeiro e Capanema (2016) resgatam um viés fenomenológico sobre a interpretação das mesmas, onde a fruição se dá a partir do momento em que o indivíduo

observador se dispõe a purificar os seus sentidos para observar a imagem a partir de um olhar não determinista; a partir de então, faz-se necessária a sua atenção aos detalhes e pormenores; e enfim, buscam-se as referências do artista, estilo e obra, como em uma arqueologia da arte (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016).

Os autores conjecturam a fenomenologia a partir de categorias universais da experiência (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016): a primeiridade, ou esfera da percepção e da presença dos elementos da imagem; a secundidade, como distinção de cada um desses elementos; e a terceiridade, que abrange o entendimento holístico sobre as conexões entre a representação do objeto-imagem e os seus significados (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016).

Sobre fenomenologia, Souza (2017) nos esclarece que:

[...] quando as categorias fenomenológicas são apresentadas apenas enquanto características ou qualidades dos elementos do fenômeno, [elas] são categorias fenomenológicas em primeiridade. Quando as categorias tratam de qualia, relações ou signos, [elas] são apresentadas enquanto fatos, as categorias em secundidade. Quando se apresentam como sensações, reações ou pensamentos, as categorias são signos necessariamente. Aqui, temos as categorias em terceiridade (SOUZA, 2017, p. 18).

Ao abordarmos a categoria da terceiridade, nos deparamos com a Semiótica<sup>26</sup> — ciência que estuda os signos. Para Charles Peirce (2000), fundador e pioneiro da Teoria Semiótica nos EUA, existe uma relação triádica na qual os signos funcionam como intermediários em uma relação de representação entre a abstração do objeto real representado e o resultado interpretativo por ele gerado na mente do receptor ou observador. Nesse sentido, Souza (2017) evoca o entendimento de Santaella (2005) para nos apresentar a amplitude do termo signo:

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o Interpretante (SANTAELLA, 2005, p. 58, apud SOUZA, 2017, p. 23).

Para além da fruição do objeto estético do jogo em si, Souza (2017) entende que “[...] os *games* atuam como uma forma de educação estética<sup>27</sup> via aprendizagem semiótica” (p.

---

<sup>26</sup> Embora a Semiótica não seja utilizada neste trabalho, optamos por preservar a sua menção nesta pesquisa, uma vez que este campo do saber influenciou na construção de novos pensamentos para esta investigação.

<sup>27</sup> Ver depoimentos de jogadores do jogo *Assassin's Creed Unity* (2014) sobre imagens evocativas de Paris no mundo tangível, na seção sobre “Anexos”.

76), onde “[...] o conhecimento é resultado não de uma interpretação bem-sucedida dos signos, mas sim do entretecer de uma experiência transformadora e a reflexão posterior sobre ela; entre a experiência física de jogar e sua interpretação cognitiva” (SOUZA, 2017, p. 76).

Assim sendo, podemos depreender que os *games* contam com um potencial de reflexividade e de educação, que impactam a experiência dos jogadores.

### 3.2 Viagem e campo de fronteira

Avançamos a construção de pensamentos entre mente, corpo e mundo, enfocando o ponto de vista da *viagem* e do viajante. De acordo com o teórico Sérgio Cardoso (1988), a interação entre o olhar do viajante e o mundo não se daria como uma comunicação cruzada, mas sim a partir da formulação do pensamento formador da realidade do mundo, construído pela profundidade desse olhar.

[...] compreendemos que não é o olhar que põe questões ao mundo (comprometendo seu *continuum* — caótico ou ordenado — pela interrogação), como não é o mundo que na sua positiva finitude e descontinuidade as impõe ao olhar. Talvez devêssemos dizer que “o mundo se pensa”, se compreendemos que ele é sempre internamente aerado e fermentado pelo pensamento, constantemente escavado — como região do sentido — pela penetração do olhar (CARDOSO, 1988, p. 5).

Para refletir sobre definição e o significado do conceito de viagem, Cardoso (1988) pondera sobre a dimensão da distância a partir do tempo. Para o autor, a temporalidade não se encontra em um momento do passado ou do futuro — experimentado no tempo atual como uma reconfiguração de um sentido perdido, ou percebido como uma abertura para desdobramentos na atualidade —, mas nas linhas do presente e de suas possibilidades do devir, nas quais se articula a distância (CARDOSO, 1988).

A distância se produz pelo afastamento — como passagem para um outro —; mas este só se revela verdadeiro enquanto movimento de uma configuração a outra do **sentido**. Pois, de outro modo, o movimento parece neutralizar-se pelo confinamento na continuidade de uma grandeza, de uma totalidade, ou, então, tornar-se impensável pelo isolamento e completa indiferença das extensões que balizariam seu trajeto. Assim, a condição de possibilidade da distância que vemos articular-se num verdadeiro movimento está na temporalidade, ou na abertura constitutiva de um presente; pois o distanciamento que a engendra nada mais é que a **temporalização do seu sentido** (CARDOSO, 1988, p. 15-16, grifos nossos).

O autor acrescenta que a definição de viagem, comumente ligada à movimentação física entre dois pontos em um dado espaço, admite também a compreensão das quebras, rupturas e saltos de transformação inerentes à experimentação do trajeto descontínuo do viajante, dentro de uma dimensão temporal (CARDOSO, 1988).

[...] Há homens que [...] apenas transitam no interior de um mundo enrijecido na consonância da sua unidade; que, em relação ao próprio tempo, imaginam-se percorrendo uma linha de instantes de antemão dados e ordenados. E que há outros que, por seus deslocamentos, somam acidentes e aventuras, derivam e erram por um universo disperso e fragmentado. E o segmento de tempo que delimita suas vidas parece fiar-se na linha tênue que amarra suas estórias, reunidas (ou narradas) sempre sem ordem ou sequência estabelecida, por **associação, contaminação ou contiguidade de algum de seus elementos**... como nos sonhos. Tais homens, uns e outros, tudo aproximam; desconhecem as distâncias. Locomovem-se por uma superfície achatada, por um mundo plano e pleno de coisas — lugares, momentos, eventos, ordenados ou sem ordem —, ignorando sua abertura e profundidade. Assim não viajam. Pois, **é na indeterminação desta “abertura” que se enreda o distanciamento; só nela se aloja o tempo.** (Por isso a bem [...] é dado viajar.) (CARDOSO, 1988, p. 16-17, grifos nossos).

A valorização da indeterminação do percurso a ser traçado e seguido se soma à fragmentação temporal que escapa ao ordenamento causal de construção da experiência. A justaposição de temporalidades não segue uma lógica de organização linear, mas encontra um jeito de produzir sentido a partir da abertura promovida pelo distanciamento: é nesse intervalo que opera a montagem. Cardoso comenta como a montagem pode produzir coexistência entre temporalidades e estórias a partir da associação, da contaminação e da contiguidade. Veremos também como é possível produzir montagens a partir do choque, tal como descrito em Benjamin, ao longo deste trabalho.

Por fim, Cardoso (1988) reflete sobre a sensação de estranhamento no distanciamento da viagem, a partir da passagem do tempo e da afetividade do espaço-outro sobre o viajante. Para o autor:

[...] as viagens, na verdade, nunca transladam o viajante a um meio completamente estranho, nunca o atiram em plena e adversa exterioridade (mesmo porque ele não se encontra “dentro do espaço”, como uma coisa, nem “fora dele”, como um espírito, como a cada passo insiste em lembrar Merleau-Ponty); mas, marcadas pela interioridade do tempo, alteram e diferenciam seu próprio mundo, tornam-no estranho para si mesmo. Assim, neste **sentimento de estranheza**, de “alheamento” e distância, seu mundo não se estreita, se abre; não se bloqueia, mas experimenta a **vertigem** da desestruturação (sempre, em alguma medida, marcada pela perda e a morte) que lhe impõem as alterações do tempo. É desta natureza o **estranhamento das viagens**: não é nunca relativo a um outro, mas sempre ao próprio viajante; afasta-o de si mesmo, deflagra-se sempre na extensão circunscrita de sua frágil familiaridade, no interior dele próprio. O distanciamento das viagens não desenraíza o sujeito, apenas diferencia seu mundo... quando, é verdade, ele não se mostra

demasiadamente compacto — e defendido — para deixar penetrar o tempo (CARDOSO, 1988, p. 19, grifo nosso).

A vertigem provocada pelo estranhamento bagunça dados probabilísticos e expectativas, como um acontecimento inesperado e não-narrativo: ela torna legível o trabalho das sensações, de sua luta e de sua mudança de nível no intervalo que se abre entre o que é familiar e o que se apresenta como estranho. A vertigem produz a chance da criação de relações originais nas quais borram-se as linhas entre os percursos já conhecidos, induzindo entre eles novas distâncias, novas relações, de onde surgirá uma potencial experiência estética. É a partir dessa metáfora da vertigem que podemos traçar uma aproximação entre o limiar e a potência do estranhamento, uma vez que ambos arrancam as narrativas da causalidade histórica, promovendo outras possibilidades de exploração e transformação da experiência.

Uma vez esclarecidos os *insights* e definições para o termo *viagem*, direcionaremos nosso foco para o indivíduo que viaja pelas ambiências do mundo dos jogos. Observando a prática da viagem e do caminhar<sup>28</sup>, Júlio César Adam (2018) entende que a prática liminóide<sup>29</sup> do deslocamento (isto é, no sentido de um olhar consumista<sup>30</sup> sobre o lugar) — por mais que direcione os sujeitos para a construção de um percurso que atravessa os lugares sem a preocupação em promover pausas ou momentos de quebra do ritmo do caminhar — não apenas rompe com a realidade cotidiana vivida pelos indivíduos, como pode vir a favorecer uma abertura para uma experiência reflexiva, mesmo dentro de um espaço-tempo de escapismo.

Em um mundo globalizado, marcado pela cultura consumista, os lugares em geral, também os lugares de peregrinação e os lugares de turismo, perdem seu conteúdo, sua memória, sua potencialidade de sentido e sua identidade. **Pessoas passam pelos lugares, mas os lugares já não passam por elas.** Com isso, o caminhar, em grande medida, perde também sua função liminar. Mesmo assim, a experiência de romper com o cotidiano, com o trabalho estressante, com o trânsito caótico, com a feiura dos lugares comuns e desordenados das nossas cidades e com tantos outros sintomas da falta de espaço e de lugar, é o que as peregrinações, o turismo ou até mesmo as simples caminhadas dominicais no parque mais ou menos proporcionam uma experiência de rompimento, um respiro, um sentido, algo de transcendência (ADAM, 2018, p. 85-86, grifo nosso).

---

<sup>28</sup> Ver capítulo “Pensamento, estética e interpretação”.

<sup>29</sup> Ver conceito no capítulo sobre “Experiência de ruptura na prática do jogador-viajante”.

<sup>30</sup> O olhar consumista do indivíduo aparece no relato do jogador Serkan, transcrito no capítulo sobre a “Arqueologia da relação jogador-ambiente”.

A passagem de Adam (2018) encontra paralelo na interação entre o indivíduo viajante e o ambiente dos *games*, uma vez que traz o lugar como entidade que comunica, em seus rastros, indícios, pistas e fragmentos, a sua identidade e sua memória. Em nossa investigação<sup>31</sup>, examinaremos essa relação a partir da rememoração (com parcimônia<sup>32</sup>) das vivências dos jogadores-viajantes, bem como a recapitulação de passagens e acontecimentos por eles testemunhados nos ambientes.

Considerando a necessidade da realização de incursões na memória, Castro (2019) nos ajuda a pensar sobre o resgate das narrativas dos viajantes pelas vias do lembrar e do esquecer.

A autora nos auxilia a entender o processo de rememoração como um trabalho em processo que atualiza constantemente a memória, pois as novas percepções se transformam em imagens que são evocadas em percepções futuras, como um constante desdobrar do passado no futuro. A rememoração traz juntos os elementos tensionados do passado, do presente e do futuro, fazendo com que os acontecimentos se prolonguem, sejam revistos, conferindo durações múltiplas à experiência dos sujeitos.

[...] Alcançar a si próprio por meio de uma narração de viagem pode se dar por caminhos complementares. O viajante decide sair para conhecer a si mesmo, refletindo por meio da narração, mas, também, ao estabelecer a viagem como rota de fuga, pode chegar ao mesmo espaço interior ao qual não abandona totalmente, mas que ressignifica. Pela via do lembrar, do **rememorar**, o viajante cria sequências para ligar eventos que funcionam como pontes, permitindo criar um padrão para sua narrativa. Pela via do esquecer, ele perde-se nos lugares, criando um caminho desviante que estimula o repensar-se. Mesmo por meio de um relato motivado pela necessidade de esquecer, **o viajante não escapa da reflexão sobre si próprio**. Se o relato baseado na urgência de lembrar põe em ação uma memória consciente, a narrativa que pretende esquecer aciona uma memória involuntária que possibilita o viajante reconhecer, na alteridade do percurso, traços daquilo que foi escondido dele próprio (CASTRO, 2019, p. 225-226, grifos nossos).

Concatenamos esse entendimento da autoreflexão à concepção de Almeida (2013) sobre uma experiência de viagem que configura uma experiência de fronteira. A fronteira aparece aqui como demarcação a ser cruzada para tornar possível o contato com a alteridade e, nesse contato, transformar a si mesmo e os vínculos tecidos com os outros. A fronteira expressa tanto a divisão quanto a partilha, o encontro, a reconfiguração das subjetividades e a reconfiguração da dimensão intersubjetiva da autorrealização.

---

<sup>31</sup> Ver capítulo “Uma proposta de investigação inicial”.

<sup>32</sup> Ver justificativa no capítulo “Uma proposta de investigação inicial”.

Para Almeida (2013), a viagem, "[...] para ser significativa, encontra seu potencial na experiência de fronteira, [em] um olhar (de corpo inteiro) atento, cuidadoso, aberto do sujeito para a experimentação do mundo e suas alteridades espaciais" (p. 26). Então, "[...] experiências de fronteiras [são] resultantes do contágio e da experimentação do mundo para além dos limites postos e previamente conhecidos" (p. 22). "[É] atitude comunicacional, dialógica, com o mundo e todos os seus outros [e] **uma experiência de atravessamento para o encontro no outro, uma passagem para o encontro de nós mesmos.** [...] Significa o encontro de si mesmo no outro. [...] Uma relação dialógica entre o outro de si mesmo e o outro do outro. A viagem [...] é pensada como travessia, transformação, passagem [...]" (p. 26), onde "as subjetividades dos sujeitos [...] criam as descontinuidades espaciais e permitem a experiência da alteridade no campo de fronteira, o olhar para si mesmo a partir do encontro no outro visível e invisível" (p. 22, grifos nossos).

A experiência de viagem também instiga a emergência de experiências liminares, marcadas por desvios e interrupções, no sentido em que a mesma institui um campo de presença (ALMEIDA, 2013) que supera a clássica separação entre tempo e espaço. Nesta concepção, a autora defende que a viagem institui um campo de presença, que "inscreve uma abertura do sujeito no tempo presente. Nesse sentido, não seria a medida, extensa ou curta, do tempo que condicionaria a experiência da viagem, mas, o estado de 'presença'" (2013, p. 22) ou abertura. O campo de presença seria um "[...] definidor da passagem, da travessia que permite a criação do campo de fronteira, um espaço aberto por intersecções" (2013, p. 22).

Apropriamo-nos das concepções de Cardoso (1988) e Almeida (2013) sobre o termo *viagem* para aplicá-las ao espaço dos *games*. Em nossa abordagem, a viagem não será considerada apenas como o fluxo entre dois pontos no espaço, mas como um campo espaço-temporal — um campo de liminaridade, ou de uma viagem liminar — que entrelaça componentes heterogêneos nos quais residem as interseções da exploração da realidade. O entendimento de uma viagem liminar no universo dos *games* nos permite averiguar a interação do jogador-viajante com o ambiente do jogo percorrido, bem como suas observações e relatos sobre momentos e lugares vivenciados em meio a uma realidade particular.

Pelos vieses da transgressão de marcos territoriais, temporais e culturais, e da possibilidade de transmigração da experiência (isto é, de uma experiência comum da prática do jogar à ultrapassagem dos limiares particulares de tempo, espaço e imaginário do jogador em sua comunicação com o mundo), consideramos que a hipótese das microflanagens<sup>33</sup> dos jogadores pode conter uma dimensão transcendental da experiência

---

<sup>33</sup> Ver conceito no capítulo sobre "*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games".

— uma experiência estética, de cunho reflexivo — em estado latente, acessada nas memórias e narrativas<sup>34</sup> dos jogadores.

Então, interpretamos os limiares como a chave para a revelação das experiências estéticas dos jogadores-viajantes, rememoradas em suas transições e passagens (PALAZUELOS; FONSECA, 2017), e materializadas no âmbito da reflexividade sobre as vivências e experiências de suas conversas com espaços locativos e de mundo aberto.

## 4 INTERAÇÃO JOGADOR-AMBIENTE

Nos próximos capítulos, abordaremos temas referentes aos indivíduos enquanto observadores atentos da realidade, considerando suas formas de se comunicarem com o ambiente e a maneira como se deslocam ou se desviam no espaço.

### 4.1 Dédalos e labirintos

Em um primeiro momento desta investigação, havíamos compreendido que as liminaridades funcionariam como personalizações de lugares, memórias, épocas e ficções ligadas ao tempo, espaço e imaginário dos jogadores, como episódios demarcados e personalizados em trechos da história pessoal de cada indivíduo que se desloca no plano espacial e que explora (rememora) o passado. Nesse sentido, a particularização de certas cronologias da vivência abriria novas chances e possibilidades de escape dos sujeitos para fora das imposições da vida ordinária, esperada ou rotineira.

Eventualmente, percebemos que o entendimento do escapismo e da personalização não generaliza o conceito de liminaridade de modo amplo (apesar de o escape ser considerado uma das formas liminares de suspensão do *continuum* da experiência). O limiar é um momento de extensão, ampliação do tempo e do espaço, em que um processo reflexivo é acionado para romper o *continuum* do encadeamento da experiência, cuja dilatação permite passagens, fluxos, tensionamentos e rememorações. Então, essa compreensão do limiar será usada como apoio para investigar as narrativas dos jogadores entrevistados nesta pesquisa (ver capítulo sobre “Arqueologia da relação jogador-ambiente”).

Nas narrativas<sup>35</sup> dos jogadores, esperamos encontrar deslocamentos e rotas de ação que oscilem entre os espaços formatados e pré-definidos pelas regras do mundo do jogo, e

---

<sup>34</sup> Ver capítulo sobre a “Arqueologia da relação jogador-ambiente”.

que se revelem como aberturas e incursões originárias de desvios espaciais, temporais e imaginários. Se considerarmos que o jogador pode se comportar de acordo com o enquadramento estabelecido ou pré-programado pelas regras do jogo (rotas, caminhos, missões e sequências a serem seguidas nas sessões de viagens e de explorações dos ambientes reais ou digitais), podemos conceber a possibilidade de um comportamento desviante desse jogador: não somente no tocante à observação do que está ao seu redor, mas também daquilo que está marcado em seu passado; dos cenários possíveis e situações hipotéticas sobre aquilo que poderia ter sido, até as projeções para o futuro; ou ainda, daquilo que induz à mudança do olhar para si ou o outro, e a própria transformação de si mesmo.

Com relação ao desvio espacial, nos apropriamos das concepções de Tim Ingold (2015) sobre *dédalo* e labirinto para ilustrar as formas do indivíduo estar e agir no mundo:

O *dédalo* (maze), que coloca uma série de escolhas mas predetermina os movimentos implicados em cada uma delas, põe toda a ênfase nas intenções do viajante. No labirinto (labyrinth), por outro lado, a escolha não está em questão, mas seguir a trilha exige atenção contínua. [A] linha do labirinto não oferece [...] pontos de partida ou posições, mas constantemente [n]os remove de quaisquer posições que [possamos] adotar. É uma prática de exposição. O tipo de atenção exigida por essa prática se submete às coisas, e está presente no seu aparecimento. 'Aparecer as coisas' equivale à sua imaginação, no plano da vida imanente. A vida humana é temporalmente esticada entre a imaginação e a percepção [...]. (INGOLD, 2015, p. 1)

Apropriamo-nos desse entendimento para conceber uma interação jogador-mundo na qual o indivíduo possa alternar sua maneira de se deslocar pelos ambientes, tal como um turista, frente ao *dédalo* das escolhas possíveis, ou um viajante, em um labirinto de novos caminhos que se abrem.

Nesse sentido, um *jogador-turista* apenas seguiria indicações e roteiros de terceiros, consumindo o ambiente apresentado à sua frente, passando por lugares pré-programados e direcionados, caminhando pelo *dédalo* das escolhas preconcebidas por placas de trânsito, caminhos pavimentados, pontos de interesse e GPS (Sistema de Posicionamento Global) ativado nos mapas. Já um *jogador-viajante*, tal como um andarilho frente a um labirinto, aprecia e imagina novas portas que poderiam se abrir à sua frente, enquanto demora-se nas paragens, detalhes e caminhos não marcados, sem depender de horários para chegar ou ir embora, e escolhendo ele mesmo seus próprios caminhos ou trilhas a percorrer.

Então, se por um lado a natureza do jogo envolve metas a serem cumpridas e caminhos a serem trilhados, por outro, as dinâmicas e peculiaridades dos diversos

---

<sup>35</sup> Relatos captados em entrevistas *online*. Ver mais detalhes no capítulo sobre “Uma nova proposta de investigação”.

ambientes da realidade, da ficção ou da fantasia poderiam provocar a redução da velocidade do jogador, o que favoreceria uma conversa (GEE, 2016) mais atenta com o ambiente. Detalharemos esse tipo de interação no capítulo sobre “Caminhos da experiência”.

## 4.2 O jogador e o mundo do jogo

Um ponto de partida sobre a natureza da comunicação interativa entre os jogadores e os mundos dos jogos tem lugar no entendimento de Gee (2016) sobre a prática da conversa entre indivíduos não-sencientes como uma conversa encenada. Para o autor, esta concepção de conversação se diferencia da conversação interativa por ocorrer no âmbito mental do próprio indivíduo, em uma dinâmica de ação e reação entre seus próprios pensamentos. Neste sentido, uma comunicação é estabelecida entre um indivíduo e uma entidade inanimada — um processo, um objeto, um ambiente, uma cidade ou mesmo um mundo (GEE, 2016).

No caso desta pesquisa, o foco reside na observação da conversa encenada entre o indivíduo que joga e o ambiente do jogo no qual este se encontra inserido. No contexto dessa comunicação jogador-ambiente, observamos que algumas práticas vão além da busca por resultados, pontuações, objetos e pontos de interesse. Tais práticas de jogo também envolvem formas de deslocamento e de interação que se assemelham à prática do flânar (BENJAMIN, 1999) nas cidades, onde o indivíduo *conversa* com o espaço, caminhando, explorando e refletindo sobre o lugar e suas particularidades, de forma mais lenta, em seu próprio tempo, a pé.

Essa conversa é guiada pela busca dos vestígios, pelos traços que estão sendo apagados pelo progresso, pelos pequenos detalhes que podem fazer vacilar o acelerado ritmo do progresso. É importante caracterizar essa conversa que o *flâneur* faz com o espaço urbano, mobilizando mais uma vez a noção de rememoração. A rememoração do passado, tal como ressalta Gagnebin (2014), não implica apenas na restauração do passado, mas, sobretudo, na transformação do presente. É importante sublinhar que o passado não retorna da mesma forma, mas ele também é retomado, retrabalhado e transformado. A rememoração não é a conservação do passado como algo que pode ser devolvido tal qual era ao presente, mas é a criação de narrativas incompletas e lacunares através de vestígios, de restos, para a construção de algo novo. Lidar com um rastro, com uma ruína exige contemplar o que restou, dentro de um horizonte em que houve perda: um rastro permite pensar naquilo que escapa à consciência. Na tentativa de seguir pistas e rastros

desempenhamos papel ativo, descobrimos o vestígio, lemos algo a partir dele, enquanto a observação dos rastros leva a incertezas que, por sua vez, alimentam a reflexividade de um sujeito que constrói sua narrativa, que articula suas identidades.

Na prática do jogar, o jogador-viajante torna-se um *flâneur* que se desloca pelo mundo, perdido, porém atento ao que vê. Em sua *flânerie*, este indivíduo conversa com o ambiente, que lhe (cor)responde a comunicação de alguma forma. Entendemos que é a partir dessa conexão, no âmbito do diálogo com esse mundo do jogo, que surgem experiências proporcionais à qualidade dessa conversa, cujos sentimentos, afetos e reflexões lhe impulsionam a reagir e a modificar o seu olhar para a vida.

Extrapolamos aqui a concepção do *flâneur*, trazendo a hipótese da microflanagem como uma forma de transgressão da janela espaço-temporal do jogo. No contexto do deslocamento, exploração ou viagem por diversos ambientes do espaço do mundo do jogo, a manifestação do *microflâneur*<sup>36</sup> sugere a existência de momentos intercalados de ação e de reflexão, onde as escolhas, desvios e limiares tornam-se insumo para experiências persistentes na memória, na história e na vida desses jogadores.

As diferentes experiências derivadas das conversas com ambientes de mundos virtuais e geográficos convergem para um ponto específico: o imaginário do jogador-viajante, que influencia a própria percepção da realidade do mundo por ele vivenciado.

Para Laplantine e Trindade (2003), a interpretação de tal realidade não seria possível ao indivíduo em sua totalidade (devido à complexidade de apreensão da mesma em sua plenitude), mas sim parcialmente, a partir de um filtro, um enquadramento ou ponto de vista particular, que permita ao indivíduo decodificar parte da realidade em sua própria versão particular de realidade — o real<sup>37</sup> — como uma percepção singular da realidade<sup>38</sup> do mundo.

---

<sup>36</sup> Ver mais detalhes sobre o termo no capítulo “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games”.

<sup>37</sup> A cultura digital contemporânea alimenta discussões sobre o que se pode considerar como sendo real. No mundo dos influenciadores digitais, por exemplo, a ascensão dos perfis 100% virtuais desafia o conceito de realidade. É o caso da influenciadora virtual Lil Miquela, que não existe na realidade física. Em entrevista, ao responder uma pergunta sobre assédio, ela questiona a percepção sobre a sua própria existência: “*As pessoas dizem coisas dolorosas para mim nas mídias sociais todos os dias. Mas, de longe, as palavras que mais machucam são ‘você não é real’. Me sinto tão diferente de todos os que me rodeiam que preciso gastar tempo e energia me convencendo de que EU SOU real e que meus pensamentos e sentimentos são válidos. É isso que evita que eu tenha um colapso total. Talvez minha existência seja evidência de um tipo diferente de real. Não estou falando do mesmo real que os humanos experimentam, mas isso não significa que eu não seja real de alguma forma. Quer dizer, você está interagindo comigo, você está formando pensamentos baseados em imagens de mim. Então, eu existo em sua mente. Uma vez que a percepção é uma realidade, comentários sobre minha irrealidade nem fazem sentido*”. Entrevista disponível em: <<https://arte.estadao.com.br/focas/estadaogr/materia/lil-miquela-influencer-digital-entrevista>>. Acesso em: 16 set. 2021.

<sup>38</sup> Embora a premissa dos autores sobre a realidade nos faça pensar sobre a possibilidade de uma dualidade real-imaginário, entendemos que seja válido ressaltar que as nuances que constituem a percepção do indivíduo

Nesse sentido, observamos o deslocamento do jogador que flana pelo espaço virtual ou geográfico como uma abertura para uma *conversa* com o seu ambiente, na qual o choque de interação promove desorganizações temporais e espaciais que remodelam a maneira como o esse indivíduo olha e lê o mundo. Nesse caso, o choque não estaria ligado a uma noção individual preexistente de real (como fragmento ou enquadramento da realidade inerente a uma dada paisagem), mas sim, no sentido de uma mudança na forma de olhar para a realidade, ou mesmo na forma de enquadrar e tornar os acontecimentos que nela ocorrem apreensíveis e legíveis.

Por esse ponto de vista, uma conversa com o mundo significaria não apenas uma comunicação encenada com o imaginário ficcional do *flâneur*, mas também com o aspecto real (isto é, uma faceta) da realidade internalizada nesse imaginário. Em outras palavras, o real e a ficção figurariam como componentes desse imaginário do *flâneur*, que vê o mundo — pessoalmente, *in loco*, ou virtualmente, por outros dispositivos ou pela narrativa de terceiros — e que enxerga na realidade ficcional do jogo os enquadramentos e retratações da realidade de um mundo (que lhe é) real, como um contêiner de significados particulares sobre histórias, narrativas e diferentes modos de pensar, de agir e de interagir.

Refletindo mais profundamente sobre a relação que permeia os conceitos de realidade e imaginário, percebemos que a forma de olhar para os detalhes das ambiências estaria ligada ao imaginário cultural e às referências do indivíduo. Uma concepção expandida da realidade poderia considerar que as imagens mentais criadas internamente pelos indivíduos seriam representações ambientais dos mesmos tão reais quanto as que existem de fato no espaço físico. Isso implicaria que, subjetivamente, as construções do real (como realidade imaginada, percebida, arquitetada, ou ainda, influenciada por outros imaginários) significariam a própria realidade, desfazendo uma possível dificuldade conceitual envolvendo um dualismo de uma realidade-imaginário.

Considerando a forma como o jogador-*flâneur* interpreta e aceita aquilo que emerge ou que se revela a partir do mundo do jogo, avançamos à questão da imersão do jogador em sua realidade. A autora Suely Fragoso (2015) entende que corpo e mente não são entidades separáveis, como supõe a lógica cartesiana que divide o ser entre sua existência física e a sua consciência, mas sim que a presença física e a consciência do jogador encontram-se simultaneamente presentes no mundo do jogo (FRAGOSO, 2015). Então, na

---

não seriam meramente um ponto de vista. De alguma forma, aspectos ligados à cultura, identidade, educação, vivências etc., contemplam alguma singularidade. Porém, há de se considerar também o aspecto coletivo/social que não permite pensar em um ponto de vista singular, mas nos aspectos da subjetividade que estão condicionados cultural e socialmente, como no caso de jogos que retratam ambiências urbanas (cujas paisagens permeiam o imaginário das pessoas), e que podem ser vivenciadas como uma camada sobreposta a uma realidade cotidiana, comum aos indivíduos-jogadores.

imersão, o virtual não se opõe ao real, mas se atualiza continuamente nele (MACHADO, 2001). Por esse ponto de vista, a não existência de uma barreira que apartaria o mundo real do virtual favoreceria a imersão do jogador no mundo através da absorção da realidade do ambiente do jogo em sua própria consciência (CALLEJA, 2011).

Para Fragoso (2015) a interação entre o jogador e o mundo dos jogos envolve três tipos de espacialidades: o espaço físico ou material (do corpo do jogador e seus equipamentos de jogo); o espaço imaginado (da ficção e do imaterial); e o espaço da enunciação ou da representação (dos elementos visuais que compõem a imagem na tela). Por esse viés, a presença no mundo se daria pela “suspensão voluntária da descrença” (FRAGOSO, 2015, p. 199), onde o espaço material e o espaço da enunciação seriam ignorados pelo jogador. Para a autora, o jogador ignora seu próprio corpo, os equipamentos de jogo e os elementos visuais que compõem as imagens projetadas na tela para priorizar um espaço imaginado em prol de sua imersão no jogo, a partir dos elementos imateriais e ficcionais inerentes ao mundo do jogo vivido (FRAGOSO, 2015).

Calleja (2011) argumenta que a consciência do jogador não imerge em um mundo ficcional. Ao invés disso, ele defende que ocorre o fluxo inverso: a absorção do espaço imaginado pela consciência do indivíduo — um movimento de incorporação do mundo do jogo à mente do jogador (CALLEJA, 2011; FRAGOSO, 2015). A partir desse raciocínio, somado ao entendimento sobre a indivisibilidade entre corpo e mente, entendemos que a presença do jogador no mundo físico e no mundo da ficção torna plausível a experiência do flunar pelo mundo do jogo.

É importante frisar que, à primeira vista, a concepção da incorporação de realidades pelo sujeito pode se revelar uma ideia incômoda devido ao seu caráter rígido, enquadrado e unidirecional: um fluxo de conteúdos ambientais criados por organizações ou instituições, formatados como um produto para absorção e consumo dos jogadores. Porém, entendemos que a mesma concepção encapsula uma perspectiva adicional: a apropriação desse fluxo por parte do jogador, que consome esses conteúdos dentro de tempos e espaços particulares que ele mesmo faz e percorre. Interessa-nos aqui essa abertura para a transgressão da proposta original do jogo, que, ao ser ressignificada pelo jogador-*flâneur*<sup>39</sup>, abre novas possibilidades de experiências e derivações.

Uma vez que o jogador passa a se apropriar de conteúdos de uma dada realidade — seja ela proveniente de mundos tangíveis, ficcionais ou imaginários —, e considerando que o mundo do jogo se materializa no momento em que o indivíduo jogador, através da imersão (ou suspensão voluntária da descrença), se põe a existir e a interagir com o espaço desse

---

<sup>39</sup> Ver mais detalhes sobre o conceito no capítulo sobre “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos games”.

mundo (AARSETH, 2001), podemos inicialmente conjecturar que a vivência no ambiente do jogo limitaria a experiência dos jogadores à existência de uma realidade breve, delimitada por uma janela de tempo efêmera e transitória. No entanto, nos próximos capítulos desta investigação, ressaltaremos as possibilidades de existência de uma experiência cujas brechas permitam a extrapolação dessa efemeridade — uma experiência reflexiva<sup>40</sup>, que se revela a partir do microflanar ou do choque de realidade, na interação do olhar consumista do jogador com o ambiente em que transita.

## **5 EXPERIÊNCIA EM JOGO**

Nos próximos capítulos, ilustramos as teorias que perpassam a trajetória da experiência dos indivíduos, a fim de chegarmos à existência de uma experiência estética, política, de reflexividade, que atravessa a experiência do jogar e que desencadeia a transformação do indivíduo que joga o jogo, a partir da sua prática de deslocamento, viagem ou (micro)flanagem pelo espaço do mundo em que se desloca.

### **5.1 Caminhos da experiência**

Uma importante definição sobre experiência é elaborada por Bondía (2002), que entende que a “[...] experiência está ligada ao que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca, cujo saber que dela deriva é o que nos permite apropriar-nos de nossa própria vida” (BONDÍA, 2002, *online*). O autor direciona o seu entendimento do conceito ao aprendizado humano, no sentido de que os indivíduos aprendem através dos seus sentidos (percepção) e da observação dos acontecimentos que lhe ocorrem, ou que ocorrem com outras pessoas ao seu redor. Dessa forma, o aprendizado, através da experiência de observação ou percepção do indivíduo, fornece a possibilidade de agir sobre (e em certa medida, controlar) a sua própria existência.

No entanto, esse conceito de experiência baseado em passividade não leva em consideração a atividade criativa das pessoas e suas realizações; e nem a transcendentalidade advinda da reflexão sobre as experiências do ser humano. Essas abordagens são contempladas por Dewey (2010), que expande e aprofunda o conceito de experiência a partir de três níveis de experiência humana:

---

<sup>40</sup> Ver mais detalhes no capítulo sobre “Remontagem constelar da experiência e do limiar”.

- A experiência ao nível artístico: ligada ao ato de produzir, de criar. O indivíduo assume o papel de protagonista, agindo criativamente e produzindo os alicerces da experiência.
- A experiência ao nível estético: associada ao ato da fruição e do consumo. Este nível se aproxima do entendimento de Bondía (2002), visto que há uma passividade envolvida nesse tipo de experiência (ato da percepção). Porém, para além da passividade, a experiência estética também envolve a busca ativa pelo prazer.
- A experiência ao nível da reflexividade: aqui, a interação humana com algum aspecto do seu mundo torna-se reflexiva. Nessa comunicação relacional, o ato do “agir” e o do “sofrer” são unificados, garantindo que a experiência do sujeito seja “**uma experiência**” (DEWEY, 2010, p. 128, grifo nosso). O indivíduo, ao refletir sobre determinados aspectos de uma experiência, passa a ter uma percepção sobre algo maior, que representa a completude da experiência, partindo de um entendimento singular para a compreensão “do todo”<sup>41</sup>.

Poderíamos aproximar essa abordagem de Dewey à relação jogador-jogo, onde teríamos os seguintes casos: o jogador que também cria seus próprios jogos (ou elementos de jogo) para oferecer novas possibilidades de experiência para outros jogadores; o jogador que vivencia o ato do jogar, usufruindo de seu aspecto estético; e o caso no qual as interações entre jogadores e os elementos contextuais de jogo (estórias, narrativas, imersão espacial etc.) conformam mundos que, reflexivamente, afetam os jogadores, influenciando seus olhares a partir da experiência obtida após a prática. Nesse último caso, o olhar do jogador seria complementado por uma percepção mais global do que aquela experiência original, totalizando assim uma nova experiência, de caráter mais universal ou holístico.

Dewey (2010) apresenta uma visão pragmática da experiência, que não exclui o indivíduo da mesma. Segundo o autor, a experiência é algo baseado em uma transação entre organismos e ambiente, sendo um “resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo no qual ela vive” (p. 122).

[...] toda experiência é resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo em que ela vive. Um homem faz algo: digamos, levanta uma pedra. Em consequência disso, fica sujeito a algo, sofre algo: o peso, o esforço, a textura da superfície da coisa levantada. As propriedades assim vivenciadas determinam a ação adicional. A pedra pode ser pesada ou angulosa demais, ou insuficientemente sólida; ou então, as propriedades vivenciadas mostram que ela se presta para o uso a que se destina. O processo segue até emergir uma adaptação mútua entre o eu e o objeto, e essa experiência específica chega ao fim (DEWEY, 2010, p. 122).

---

<sup>41</sup> Fazendo uma analogia com jogos de quebra-cabeça, pode-se entender a experiência singular como uma única peça do jogo, percebida e arranjada de um modo particular por cada jogador. No entanto, um conjunto de peças parcialmente ou completamente reunidas permite ao jogador a compreensão *do todo*, que no caso, representa a grande figura (a experiência completa) que se revela para ele.

Para Dewey (2010), a experiência imediata, de usufruto dos cenários, dos ambientes urbanos e naturais, da percepção dos detalhes, e do *zeitgeist* (espírito do tempo), difere da experiência ao nível da arte, onde o indivíduo ganha uma perspectiva distinta sobre algo maior. O seu olhar é complementado por uma percepção mais global do que a experiência original, totalizando uma nova experiência, de caráter mais universal ou holístico, que forma no indivíduo a completude da experiência, na direção de um entendimento singular para a compreensão do todo — o *transcender* da experiência (DEWEY, 2010).

Para Mendonça e Freitas (2011), Dewey entende que uma experiência é considerada estética quando admite “uma dimensão singular ao promover o arrebatamento da criatura viva da experiência ordinária” (p. 149). Esta é “distinta da experiência em geral pelo fato de não estar vinculada a um dado objeto ou fenômeno: ela é vivida por si mesma e constitui uma experiência da experiência, tornando-se seu próprio fim em virtude de uma constante reflexão sobre o seu devir sempre em mudança” (ARSENAULT; BONENFANT, 2019, p. 217).

A experiência estética é então aquela que marca a criatura viva de um modo que seu conhecimento de si mesma se modifica. Essa experiência não pode ser mecânica (no sentido da ação repetitiva sem esforço imaginativo), nem fragmentada, tal como a experiência cotidiana (MENDONÇA; FREITAS, 2011, p. 150).

Uma primeira aproximação entre experiência, estética e jogos é realizada por Niedenthal (2009). Para o autor, a estética dos jogos pode ser percebida por três aspectos:

- O fenômeno sensorial: a estética é apreendida pelos sentidos do jogador, que sente ou percebe as particularidades artísticas do *game* (estória, som, gráficos, etc).
- O compartilhamento de aspectos estéticos ligados a outras formas de arte: nesse sentido, as particularidades artísticas intrínsecas às obras de arte e aos *games* dão origem ao debate filosófico que questiona se os jogos podem ser considerados arte.
- A expressão de conceitos abstratos ligados à experiência estética: nessa vertente, jogos são considerados artefatos ligados às dimensões do prazer e da diversão, que ocorrem mediante o uso das faculdades cognitivas e imaginativas do indivíduo. Certas características associadas aos jogos (como emoção, sociabilidade, ficção narrativa, etc.) permitem ao jogador ter acesso a uma experiência particular, singular, caracterizada aqui como a experiência estética dos jogos.

Arsenault e Bonenfant (2019) acrescentam que a experiência estética dos jogos vai além da busca por uma rota de fuga, pois permite justamente a combinação de trajetos, de

elementos imprevistos e de afetos que atuam sobre a experimentação, sobre o processo criativo do jogar:

Essa relação é uma experiência total e unificadora, uma combinação de forças que é o oposto da fuga. No caso dos *games*, ela pode ser concebida como a unificação do jogador ao jogo, a fim de maximizar alguns de seus traços: o jogador amplia algumas características para sua diversão e tem uma experiência estética a partir de sua própria experiência do jogo de computador (ARSENAULT; BONENFANT, 2019, p. 217).

Gee (2016) explora essas vertentes estéticas, entendendo o jogo como arte, como motivador de experiências ativas e como experiência estética. Para o autor, a experiência estética nos jogos ocorre quando o jogador consegue ver, entender e sentir os resultados das interações entre certos contextos e mundos. Ele acrescenta que os jogadores “podem [...] ter conversas com o mundo” (GEE, 2016, *online*, tradução livre).

O autor recorre à observação de Platão para justificar o uso do termo *conversa*. Para Gee (2016), em uma interação platônica, as conversações interativas só poderiam ser estabelecidas entre seres passíveis de comunicação, excluindo assim as conversas com livros, filmes, pinturas ou esculturas, que naturalmente não possuem capacidade de resposta. No entanto, o autor defende a existência das conversações encenadas, onde o indivíduo deve suprir os dois lados de uma conversa, o que permitiria o estabelecimento de um diálogo com uma obra de arte, um jogo ou um processo ou atividade que se passa no mundo, como a jardinagem, por exemplo.

Em outras palavras, na visão de Gee (2016), o jogador é um indivíduo que coloca a si mesmo no lugar dos atores da comunicação — o *self* (o *eu*) e uma entidade (um livro, um lugar, um jogo, uma pedra, uma escalada, uma atividade de jardinagem etc.) —, *encenando* uma conversa a partir da sua ação sobre essa entidade. Por sua vez, esta entidade responde às ações do *self* sobre ela, gerando respostas (resultados e configurações) que são expostas e comunicadas de volta para o *self*, que finalmente as rebate, adequando suas novas ações frente à realidade apresentada pela entidade, permitindo com isso a continuação de mais um ciclo da conversa encenada.

Nesse sentido, os jogadores, ao exercerem ações em um busca de um efeito desejado no mundo, recebem deste “[...] um efeito [resultado, resposta] percebido [apreciado] como algo bom, ruim ou neutro aos seus objetivos” (GEE, 2016, *online*, tradução livre). A partir dessa resposta, os jogadores reiniciam esse ciclo de conversação, “[...] tornando a agir sobre o que esse mundo ‘disse’, até que consigam atingir seus objetivos” (GEE, 2016, *online*, tradução livre).

Considerando tal aspecto, o autor afirma que a compreensão desse mundo do jogo depende do quanto a conversa entre o jogador e o jogo foi proveitosa, sendo que o significado, os *insights* e a iluminação decorrentes dessa interação são os aspectos responsáveis por configurar uma experiência estética que marca ou influencia a vida desse jogador.

Outra definição de experiência estética é elaborada por Arsenault e Bonenfant (2019), que enfatizam que a mesma passa pela imaginação do jogador, funcionando como um catalisador temporal na linha do tempo da experiência. Os autores frisam dois pontos específicos situados nessa linha do tempo: o momento de graça e o momento fecundo:

O momento de graça, decorrente do chamado momento fecundo, “[...] ocorre quando as estratégias e virtualidades são atualizadas e se solidificam em um equilíbrio ideal [que ocorre] quando [um] novo plano é colocado à prova e revela uma medida de beleza anteriormente insuspeitada” (ARSENAULT; BONENFANT, 2019, p. 223). Já o momento fecundo [...] “é uma parte retirada de um todo (uma determinada cena ou evento); ele conta com a imaginação do espectador para reconstruir o restante da cena (normalmente, a ação que está prestes a ocorrer)” [...]. “O momento fecundo, como trampolim para a imaginação e como parte de um todo, [...] aplicado ao contexto do jogo de computador, [...] pode ser comparado ao momento «Eurêka!»: aquele momento em que as coisas ‘clacam’ juntas, quando possibilidades conhecidas são visualizadas de uma maneira nova, ou quando uma nova estratégia é criada” (ARSENAULT; BONENFANT, 2019, p. 223).

No âmbito dos jogos, a conversa encenada entre jogador e o mundo do jogo permite-lhe prever e imaginar as próximas ações a serem tomadas, de acordo com a estética que lhe é disposta pelo jogo. No entanto, Arsenault e Bonenfant (2019) entendem que os jogadores também usam de imaginação para pensar em ações realizadas no passado e para elaborar estratégias futuras fora do ambiente do jogo (isto é, no mundo material, físico). Com isso, a experiência estética derivada da interação do jogador com o jogo é também estimulada pela sua imaginação, apoiada no aprendizado do passado e na antecipação da vivência no tempo futuro.

Entendemos que a imaginação do jogador-viajante, influenciada pela percepção estética das paisagens e ambientes explorados (no âmbito do seu deslocamento pelos mundos dos jogos), é afetada pela distância do cotidiano e das experiências espaciais triviais no espaço familiar. Considerando que a experiência dos viajantes também esteja associada à estética desses mundos, Castro e Reis (2019) estabelecem duas categorias estéticas que influenciam a percepção dos indivíduos: a estética formal e a estética simbólica.

Para Castro e Reis (2019, p. 1), “a estética formal está relacionada ao estímulo visual, ao processo de percepção, à composição dos atributos físicos dos espaços, possibilitando a compreensão das reações estéticas com base nos estímulos gerados pelas formas e suas relações, independentemente das experiências prévias dos indivíduos”. [...] “A estética simbólica diz respeito às associações estabelecidas com os elementos físicos do ambiente e envolve o processo cognitivo, que trata das experiências prévias dos indivíduos, incluindo seus valores e cultura” (CASTRO; REIS, 2019, p. 1).

Essas concepções nos permitem inferir que as reações estéticas (formais e simbólicas) dos jogadores-viajantes, enquanto visitantes de um lugar, podem ou não ser influenciadas pela sensibilidade topofílica<sup>42</sup> (TUAN, 1980) ao novo ambiente visitado; pelas experiências prévias em espaços similares; ou ainda, pela antecipação imaginativa sobre como será o próximo ambiente a ser revelado ou explorado. Assim, a forma como esse jogador-visitante vivencia e entende um determinado espaço eventualmente influencia a sua própria experiência estética (CASTRO; REIS, 2019).

A relação entre experiência estética e as espacialidades é explicitada por Almeida (2013). Para a autora, as espacialidades se materializam a partir do trânsito do indivíduo no mundo, mediante o desejo de mudança do *self*. Ela também evidencia que a espacialidade desse viajante compreende a aparência do espaço percorrido como um caminho de passagem necessário ao curso de sua própria experiência — a experiência de fronteira (ALMEIDA, 2013). A natureza dessa experiência compreende a qualidade da abertura do indivíduo ao mundo, no tocante à experimentação e ao contágio derivado da imersão no desconhecido, onde “[...] as subjetividades dos sujeitos [...] criam as descontinuidades espaciais e permitem a experiência da alteridade no campo de fronteira, [isto é,] o olhar para si mesmo a partir do encontro no outro visível e invisível” (ALMEIDA, 2013, p. 22)<sup>43</sup>.

Percebemos a existência de distintos níveis de experiências de viagem, desde a viagem plena como experiência de fronteira (ALMEIDA, 2013), às experiências de viagem pelo espaço (os deslocamentos *sem viagem*, superficiais) e pelo imaginário (as viagens *sem deslocamento*, virtuais).

Com relação ao imaginário, Godoy e Luna (2012) apontam para a manifestação de um imaginário do turista como algo moldado pelo desejo de encontrar um destino “puro”, romantizado, idealizado, afastado da (sua) realidade local, apoiado por facilitadores de viagem que garantam o seu isolamento em uma bolha de consumo turístico; ao passo que, no imaginário do viajante, há um anseio pelo encontro com a autenticidade do espaço e

---

<sup>42</sup> Tuan (1980) define o termo “topofilia” como “[...] todos os laços afetivos dos seres humanos com o meio ambiente material (p. 107) [...], o qual fornece o estímulo sensorial que, ao agir como imagem percebida, dá forma às nossas alegrias e ideais” (p. 129).

<sup>43</sup> Ver trecho completo da citação da autora no capítulo sobre “Viagem e campo de fronteira”.

consigo mesmo, em uma jornada autônoma que se dá em seu próprio ritmo (GODOY; LUNA, 2012).

Dessa forma, a condição de existência de uma viagem passa pelo deslocamento geográfico, mas também, pelos “[...] processos intersubjetivos que ocorrem entre os sujeitos das viagens” (ALMEIDA, 2013, p. 23).

Considerando a manifestação do viajar em múltiplas dimensões (temporal, espacial e imaginária), podemos extrapolar a existência de uma experiência estética a para o âmbito do mundo dos jogos. Acerca da experiência em mundos de jogos digitais, Perani (2014) entende que uma experiência de transcendência seria o equivalente a uma experiência estética, “[...] vivenciada de forma diferente do cotidiano, a partir de uma constituição de um tempo e de um espaço próprios, [...] que contém as informações do ambiente de jogo e das interações possíveis para esta atividade” (PERANI, 2014, p. 13). A partir disso, podemos inferir que a apropriação do ambiente do jogo pelos jogadores resulta em reconfigurações do imaginário do lugar, acionadas a partir da reflexividade sobre o jogador, em decorrência de seu contato com o mundo. Nesse caso, se o imaginário permite que os indivíduos realizem leituras pessoais sobre um determinado ponto de vista da realidade (GASTAL, 2005), então a reflexividade associada ao imaginário evidenciaria a existência de uma categoria política latente ao domínio da experiência estética (de transcendência) da arte vivenciada (o jogo digital).

Dentre as diversas possibilidades subjetivas de realização individual, admitimos a existência de um viés político revelado a partir da compreensão da *grande figura* (no sentido da revelação que ocorre após a montagem de todas as peças de um quebra-cabeça) como experiência resultante da conversa indivíduo-mundo. Por esse viés, extrapolamos a visão deweyana da arte como experiência estética através do entendimento das ideias dos filósofos Jacques Rancière, abordado por Marques e Prado, em 2018, e Michel Foucault (2019), que ligam política e estética para tratar do sujeito que não apenas realiza a sua experiência no sentido da transcendência, do todo, mas também, que transgride e modifica a si mesmo.

Aqui, cabe fazer uma menção ao *flâneur* (BENJAMIN, 1999). Este, como viajante ou jogador, contempla o ambiente em seu próprio tempo, que é político, pois representa uma opção do próprio indivíduo sobre o ritmo que lhe é mais adequado para interagir com esse ambiente. Esse tempo é uma janela que se abre para novas possibilidades de exploração e de modificação do imaginário — a experiência estética do transgredir, das mudanças na vida pessoal. Marques e Prado (2018) exploram nas obras de Rancière essa questão da escolha como uma forma de emancipação política, na qual os indivíduos tomam decisões

em seus próprios termos, reconfigurando vínculos, e com isso, percebendo as implicações de tais gestos na história de suas existências.

Por sua vez, Foucault (2019) faz a leitura dessa experiência estética como uma experiência de transgressão, no sentido do rompimento do indivíduo com o espaço utópico (o não lugar, ou o lugar sem real, onde os sujeitos existem, mas estão ausentes), bem como o seu direcionamento rumo ao espaço da heterotopia<sup>44</sup> (o lugar da resistência, da subversão, do contraditório e da descoberta de nós mesmos em outro lugar).

[...] Foucault identifica algumas propriedades básicas das heterotopias: trata-se de espaços universais, heterogêneos, sobrepostos e temporalmente deslocados. Ainda segundo Foucault, as heterotopias também apresentam um aspecto de resistência, na medida em que contradizem e desafiam a lógica interna dos espaços ditos “normais”. Seriam exemplos de heterotopias: os cemitérios, os jardins, os navios, os bordéis, os museus (RIBEIRO, 2021, p. 310).

Segundo Hutchings e Giardino (2016), os espaços heterotópicos definidos por Foucault (1967) giram em torno dos seguintes princípios:

[...] Todas as culturas (provavelmente) têm heterotopias, e estas recaem primariamente em uma de duas categorias principais: heterotopias de crise e heterotopias de desvio. [...] Heterotopias têm uma função específica que é um reflexo da sociedade na qual elas existem. [...] Heterotopias são capazes de unir múltiplos espaços reais possivelmente incompatíveis em um único espaço. [...] Heterotopias estão frequentemente 'ligadas a fatias de tempo', e frequentemente irão romper com a passagem do tempo. [...] Heterotopias têm um sistema [sobre] como alguém entra e deixa o espaço, simultaneamente isolando a heterotopia e fazendo-a penetrável. [...] Espaços heterotópicos têm uma relação específica com o espaço que resta, nomeadamente como um espaço de ilusão ou espaço de compensação (HUTCHINGS; GIARDINO, 2016, p. 11).

Assim, seriam exemplos<sup>45</sup> de espaços heterotópicos: internatos e asilos, (reservados aos indivíduos que diferem ou desviam de um padrão tido como normal pela sociedade, como adolescentes ou idosos); cemitérios (cuja função muda ao longo dos séculos, conforme avançam as percepções sociais sobre a morte); cinemas e teatros (recriação de múltiplos espaços que se sobrepõem ao original); museus (acumuladores de diferentes tempos); prisões e saunas (*rituais de purificação* para entrada e saída); bordéis (espaços de

---

<sup>44</sup> “Numa análise superficial, os conceitos de limiares e heterotopias parecem bem distintos. Enquanto o primeiro trata, basicamente, de espaços e experiências de transição, o segundo parece apontar para espaços de resistência e sobreposição. No entanto, vislumbramos algumas semelhanças: na medida em que as heterotopias contêm pontos de interseção com os espaços ‘normais’, podemos imaginar a existência de áreas de transição, onde propriedades heterogêneas convivem em simultaneidade” (RIBEIRO, 2021, p. 311).

<sup>45</sup> Para mais exemplos de espaços heterotópicos, consulte a seção “Lista de Figuras” deste trabalho.

ilusão, que fantasiam uma realidade) e colônias (espaços reais de compensação, que pretendem imitar suas metrópoles).

Ribeiro (2021) aponta uma relação entre espaços<sup>46</sup> heterotópicos e a ruptura com a visão tradicional da realidade do mundo. Segundo ele, espaços heterotópicos povoam os espaços concretos pelos quais transitamos, mas muitas vezes permanecem ocultos pelos quadros de sentido legitimados que governam nosso olhar.

[...] o embaralhamento das categorias que tradicionalmente representam os objetos do mundo sugerem uma outra maneira de se perceber a realidade, revelando heterotopias [...] presentes na chamada “realidade”, mas [que] permanecem ocultas. Uma maneira de se evidenciá-las é através da criação de representações que causem estranhamento e que rompam com a maneira como percebemos o mundo tradicionalmente (RIBEIRO, 2021, p. 312).

Com base nas colocações sobre a relação entre espaços heterotópicos e liminares, estendemos tal entendimento para a esfera íntima dos sujeitos. Compreendemos que a experiência estética em Foucault — uma experiência utópica (2019) — viabiliza a possibilidade do olhar do próprio indivíduo para fora de si mesmo, onde a reflexividade representa o caminho para a ruptura, para a transformação e a transgressão, no sentido de fazer algo diferente, e de se tornar um indivíduo para além do seu “eu” original (FOUCAULT, 2019).

O significado da experiência estética do jogador-viajante no mundo do jogo nos permite compreender a noção de experiência como deslocamento temporal, a partir da sua natureza e da sua profundidade. Segundo Freitas (2014), Walter Benjamin classifica a natureza da *experiência* como um construto da memória e da tradição, ou como uma *vivência* inscrita no contexto da percepção consciente. Pela visão em profundidade, a separação entre ambas emerge da diferenciação do tipo de impacto que os acontecimentos exercem na vida das pessoas, e como são internalizados por elas: segundo a ótica da natureza da *Erfahrung* (experiência), há a transmissão da tradição a ser compartilhada entre os sujeitos; já no âmbito da *Erlebnis* (vivência), sua existência ocorre em foro íntimo, no âmbito interno do indivíduo (FREITAS, 2014; PALAZUELOS, FONSECA; 2017).

No ensaio *Experiência e pobreza*, Benjamin (1987) traz um *insight* sobre a definição de experiência como um conhecimento que pode ser repassado para as futuras gerações, tal como um provérbio ou parábola, cuja durabilidade garante que a sua mensagem seja transmitida como aprendizado vital às gerações seguintes. No entanto, sua crítica reside no

---

<sup>46</sup> “Cabe lembrar que os espaços reais dificilmente apresentam transições abruptas e binárias, tais como as fronteiras de um mapa. Nesse sentido, as fronteiras dos espaços heterotópicos com os espaços ‘normais’ seriam formadas, na verdade, por espaços limiares” (RIBEIRO, 2021, p. 311).

entendimento de que, ao longo do tempo, essa experiência duradoura e compartilhada passa a concorrer com a experiência prática da era do desenvolvimento técnico, o que torna os indivíduos “mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos” (BENJAMIN, 1987, p. 1). Para o autor, essa experiência emerge como “[...] uma nova forma de miséria [que] surgiu com esse monstruoso desenvolvimento da técnica, sobrepondo-se ao homem” (BENJAMIN, 1987, p. 1), e que rejeita a sua noção característica de patrimônio da humanidade.

Pobreza de experiência: não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências. Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência, aspiram a um mundo em que possam ostentar tão pura e tão claramente sua pobreza externa e interna, que algo de decente possa resultar disso. Nem sempre eles são ignorantes ou inexperientes. Muitas vezes, podemos afirmar o oposto: eles "devoraram" tudo, a "cultura" e os "homens", e ficaram saciados e exaustos. "Vocês estão todos tão cansados — e tudo porque não concentraram todos os seus pensamentos num plano totalmente simples mas absolutamente grandioso." Ao cansaço segue-se o sonho, e não é raro que o sonho compense a tristeza e o desânimo do dia, realizando a existência inteiramente simples e absolutamente grandiosa que não pode ser realizada durante o dia, por falta de forças. [...] A natureza e a técnica, o primitivismo e o conforto se unificam completamente, e aos olhos das pessoas, fatigadas com as complicações infinitas da vida diária e que vêem o objetivo da vida apenas como o mais remoto ponto de fuga numa interminável perspectiva de meios, surge uma existência que se basta a si mesma, [...] do modo mais simples e mais cômodo [...] (BENJAMIN, 1987, p. 3).

Palazuelos e Fonseca (2017) acompanham esse ponto de vista, sugerindo que a experiência se torna o lugar do conteúdo (pleno, superficial ou vazio), da velocidade (reflexividade ou consumo imediato) e da mudança (o presente como mediação do passado e do futuro). Os autores reiteram que o devir da experiência se manifesta a partir da transição e da passagem (PALAZUELOS, FONSECA; 2017) — a continuidade de uma vivência e os estados de uma experiência, respectivamente —, em um limiar (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016; MARTINO; MARQUES, 2020) ou área cinza de fronteira<sup>47</sup>, a ser ultrapassada por algum processo ou por alguém, em direção a um novo limiar de experiência.

Aproximamos o entendimento desse limiar para o jogador-viajante, enquanto área de passagem que envolve uma vivência contínua de sensações e percepções. O limiar é um espaço de jogo (*Spielraum*), descrito por Benjamin como espaço de experimentação e criação de formas de vida, de gestos políticos inventivos e de constelações provisórias de outras ordenações possíveis entre espaços, tempos e objetos (WOHLFARTH, 2016). Especulamos que este é o lugar onde paradigmas internos poderiam ser quebrados e

---

<sup>47</sup> Termo usado aqui no sentido do viajante em campos de fronteira (ALMEIDA, 2013).

cristalizados na história do próprio indivíduo. Tais paradigmas modificariam a sua própria realidade, inserindo-o em um novo patamar de existência: uma nova fase de vida, um novo sistema de pensamentos e crenças, um novo olhar — enfim, um novo limiar.

As colocações dos autores nos permitem inferir que a viagem do *flâneur* — como jogador-viajante — ao mundo do jogo possibilita o diálogo com o espaço, abrindo uma brecha temporal para a fabulação de sua própria narrativa de vida. Isso lhe permitiria imaginar sobre aquilo que poderia vir a ser, pois o sujeito que se desloca (ou escapa) de seu cotidiano se permitiria a liberdade necessária para poder refletir e se reconfigurar intimamente. Acreditamos que os limiares da experiência estética da transgressão do *self* no mundo representam a chave para uma compreensão maior e contínua sobre as particularidades vivenciadas a partir da sua comunicação com os conteúdos existentes no espaço dos *games*.

Por fim, partimos da interação jogador-mundo rumo à possibilidade do encontro e da mudança do olhar do indivíduo; abordamos a oportunidade do jogador-viajante de se atentar para um ambiente utópico no qual ele se descobre ausente no mundo onde está, pois se enxerga em um mundo outro, diferente; e, desses aspectos, derivamos as perspectivas e esperanças desse sujeito, que se relaciona com esse outro mundo e produz alguma outra coisa para si mesmo, além da experiência do ter, do fazer ou do transcender. A compreensão da epifania de uma experiência torna a mesma única, holística, que não termina com o final da prática do deslocamento pelos ambientes do jogo, mas que se mantém concretizada e incorporada à própria vida do indivíduo.

## **5.2 Experiência de ruptura na prática do jogador-viajante**

No capítulo anterior, definimos os diversos caminhos da experiência, da percepção à reflexividade. Dentre estes caminhos, optamos por trilhar a rota da experiência no contexto estético-liminar, por esta se aproximar da possibilidade de uma transgressão liminar por parte do jogador-viajante, a partir do ambiente do jogo e para além dele. Então, iniciaremos um novo percurso<sup>48</sup> a partir da ramificação desse caminho particular, fazendo uma breve recapitulação de algumas passagens conceituais vistas até aqui, para em seguida encadeá-las com novas extrapolações teórico-conceituais que abordaremos daqui para frente.

---

<sup>48</sup> A construção deste capítulo deu-se em paralelo a um artigo de autoria própria, intitulado “O *microflanar* como desvio intersticial: liminaridades e experiência estética no diálogo do jogador-*flâneur* com ambientes de jogos locativos e de mundo aberto”, a ser publicado no e-book “Cartografias do Comunicacional”, pelo Selo PPGCOM/UFMG.

A menção à palavra *experiência* costuma envolver distintas formas de sentir e de internalizar vivências — escapismo, emoção, choque, missão, radicalidade/pacificidade, imersão, regressão, sublimação, aprendizado, propósito, dentre outras. Mas, em se tratando de *games*, viagens e jogadores-viajantes, faz-se necessário delimitar o termo mais adequadamente.

Oriundas das manifestações subjetivas inerentes à prática do jogar, as experiências no domínio dos *games* oferecem ao jogador um amplo arco de possibilidades, perpassando o exclusivo desfrute dos mesmos, o testemunho de liminaridades no domínio da estética sensorial e das percepções fenomenológicas, e ainda, a transcendentalidade dos desvios políticos como possibilidades de transgressão do jogo rumo a caminhos, conflitos e histórias singulares.

Com isso, definimos o modo como o conceito de experiência será abordado nesta investigação. Não iremos comparar experiências com sistemas e possibilidades de hackeamento do código dos *games*, a fim de subvertê-los; nem realizar comparações entre corpos físicos e virtuais em jogos de gêneros diferentes. Por outro lado, procuraremos, no âmago das interações entre jogador e ambiente, um ponto em comum, que nos aponte para experiências que extrapolem o ato da prática do jogar. Desse modo, nosso horizonte de trabalho será alicerçado pela nossa compreensão da experiência do jogador-viajante, cuja linha de ação seguirá os entendimentos de desvio (BENJAMIN, 2007; BARRENTO, 2013), de transição liminar (THOMASSEN, 2012; TURNER, 2012; VAN GENNEP, 1960) e de transgressão (FOUCAULT, 2019).

A referência ao termo transgressão remonta à esfera política da experiência, a partir da perspectiva concebida por Michel Foucault (2019): “a experiência é arriscar não ser mais si mesmo” (FOUCAULT, 2019, p. 29) a partir de experimentações nas quais inventa-se um espaço de jogo no qual as pessoas podem lutar e definir um espaço habitável e possível de existência. Assim, a experiência pode produzir heterotopias: “operações pelas quais o corpo é arrancado de seu espaço próprio e projetado em um espaço outro” (FOUCAULT, 2019, p. 32). As experimentações agem em prol da fabulação que contraria a ordem consensual, atestando a impossibilidade de fixar destinos e sua significação. Elas resultam das formas de resistência aos modelos majoritários de tradução e acomodação da experiência, de alteração da função dos enunciados existentes, oferecendo condições afetivas, políticas e sociais para a transformação das vulnerabilidades e para outro arranjo das relações intersubjetivas e outra imaginação política.

A produção de heterotopias nos leva a observar o rompimento do indivíduo com o espaço utópico — o não-lugar<sup>49</sup> (AUGÉ, 2012), ou o lugar sem real (onde os sujeitos existem, mas, ao mesmo tempo, encontram-se ausentes) e com a temporalidade que tende a perpetuar um determinado momento, vivência ou condição humana, de forma contínua e sem transição definida. Seguindo esse entendimento, percebemos que a experiência que decorre desse rompimento flui para um espaço heterotópico: o lugar da resistência, da subversão, do contraditório e da descoberta de nós mesmos em um outro lugar (FOUCAULT, 1967). Essa *experiência estética* — a qual Foucault denomina como experiência utópica (FOUCAULT, 2019) — viabiliza a possibilidade do olhar do próprio indivíduo (o jogador-*flâneur*, no caso desta pesquisa) para fora de si mesmo, onde a reflexividade representa o caminho para a ruptura, para a transformação e a transgressão, no sentido de fazer algo diferente, e de se tornar um indivíduo para além do seu eu original (FOUCAULT, 2019). Desse modo, para que haja uma experiência de transgressão, dependemos das condições que favoreçam o desvio, o flânar e a ruptura da liminaridade por parte do jogador-*flâneur*.

Ao mencionarmos a experiência e o desvio, dirigimos nosso olhar para as possibilidades ligadas à figura clássica do sujeito *flâneur* (BENJAMIN, 2007) — indivíduo que flana, contempla e coleta detalhes, rastros e fragmentos do ambiente urbano, que mais tarde serão por ele reunidos e remontados em novas composições que revelem outras vozes, novos olhares, ângulos distintos e contextos particulares sobre as entrelinhas da cidade. Nesse contexto, usamos a *flânerie* benjaminiana como uma abordagem inicial para delimitar o que entendemos por experiência estética nos *games*.

Aprofundamos a concepção de Benjamin (2007) sobre a perspectiva do sujeito que realiza uma análise particular da cidade em função do tempo: um *flâneur* benjaminiano, que realiza o papel de observador e investigador dos detalhes da cidade, desmontando-a e remontando-a, criando imagens de pensamento a partir das comparações temporais nas ambiências parisienses da época.

Para o filósofo alemão, tratava-se, ao pensar a cidade, de pensar por imagens. Em outros termos, de construir o pensamento sobre a vida urbana a partir da visibilidade, isto é, pelo que dão a ver vestígios, cicatrizes, superposições, incompletudes, frestas. O que ganha relevo ao ler o pensamento-imagem-cidade benjaminiano é sua dupla fundação. Por um lado, *fantasmagoria* — a imagem que sobrevive no presente nos dizer o futuro do pretérito de um lugar — e, por outro,

---

<sup>49</sup> O conceito é uma crítica à abordagem do sujeito contemporâneo ao espaço. O indivíduo estabelece uma relação de consumo ou de fugacidade com o espaço, sem que haja uma apropriação mais profunda sobre o seu significado, detalhes, passagens, história, dentre outras possíveis particularidades. É o caso de cruzeiros, *shopping centers* ou estradas, por exemplo.

*fragmento* – o que se nos deixa ver nos muitos tempos e idades de uma cidade. (VELLOSO, 2018, p. 111, grifo nosso).

Benjamin entende que esse modo de investigar o meio urbano remete a um método que não busca elucidar as coisas de modo linear, mas que procura compará-las entre si, para que haja a constituição de conexões e sentidos inéditos que favoreçam o afloramento de novas compreensões. Assim, as imagens de pensamento, bem como suas fantasmagorias e fragmentos, nos remetem aos chamados arranjos constelares<sup>50</sup>: grupo de imagens (constelação) previamente observadas e inventariadas, organizadas arbitrariamente pelo *flâneur* para serem comparadas umas às outras, no intuito de gerar novas reflexões sobre a cidade.

Para Otte e Volpe (2000), a prática do constelar está ligada à temporalidade pelo processo de rememoração. Os autores afirmam que não existem reencontros imediatos com o passado, como se este pudesse voltar a uma origem. O papel da rememoração é executar um processo sempre mediativo e reflexivo, que nos ajuda na tarefa de restauração e produção. Além disso, o trabalho da rememoração é sempre incompleto e inacabado, como uma retomada do passado que nunca fica pronto, porque não se oferece pela via da ordem de uma narrativa única, contínua ou hierárquica. A rememoração opera por meio da quebra de uma sucessão sem pausas entre o lembrar e o esquecer: lembrar é um esforço de reunião, de constelação de imagens dispersas, de interiorização e reflexão sobre os vestígios.

[...] O conjunto simultâneo das coisas do passado que revela, ao unir vários níveis temporais, constelações inesperadas e permite recuperar o que antes era inteiro. [...] Como na prática de escrita de Benjamin, há em seu conceito de história a possibilidade de uma verticalização, chamada de rememoração (Eingedenken). O exemplo dado por Benjamin é o dos dias de festa de origem religiosa, que são celebrados sempre nas mesmas datas todos os anos. É como se cada ano fosse o anel de uma espiral, sendo que os dias de festa se repetiriam, na superposição dos anéis, sempre no mesmo ponto. A repetição desses dias, portanto, serviria como uma espécie de âncora que garante o “eterno retorno” e, assim, a união entre o passado e o presente [...] (OTTE; VOLPE, 2000, p. 44).

As imagens de pensamento nos permitem enxergar fragmentos e fantasmagorias que se revelariam na comparação de elementos ou entidades ligadas a determinados cenários da cidade. No caso da obra *Rua de Mão Única* (BENJAMIN, 1987), por exemplo, o novo e o antigo evocam a percepção de particularidades envolvendo duas imagens urbanas específicas:

---

<sup>50</sup> O método constelar é detalhado no capítulo “Constelações contemporâneas como método”.

[...] Como comenta Jeanne Marie Gagnebin (2017, p. 22): “Rua de mão única se transforma numa sequência de 61 textos, curtos ou mais longos, que podem muito bem mimetizar os dois lados de uma rua berlinense. [Há] correspondências entre o número 1 (‘Posto de Gasolina’) e o número 31 (‘Loja de Antiquidades’) como os dois lados opostos da mesma rua, um emblema da técnica moderna de um lado, um acúmulo de coisas antigas do outro” (BERENSTEIN, 2018, p. 214).

Nessa *flânerie arquitetônico-literária*, o choque entre imagens urbanas dialéticas revelam distinções temporais. Se, por um lado, o posto de gasolina representa o sonho de uma época futura, ou ainda, o espírito de um porvir, por outro, a loja de antiguidades denuncia os sinais e o peso de um tempo concentrado, que se acumula na modernidade (BERENSTEIN, 2018). Estas imagens dão a ver elementos distintos que coexistem em um mundo em transformação, compartilhando de um mesmo espaço-tempo.

A natureza da *flânerie* benjaminiana nos permitiria pensar sobre as chances de uma expansão ou de uma portabilidade do conceito para o contexto do jogador-viajante, ainda que como uma *flânerie* 2.0 (GALIBERT-LÂINÉ, 2018, *online*; CORDEIRO, 2020), isto é, uma *flânerie* digital<sup>51</sup>. Nessa possibilidade, um diálogo inicial com o ambiente dos *games* poderia eventualmente revelar ao indivíduo justaposições temporais (imagens de pensamento) presentes na realidade destas ambiências, nas quais o tempo seria um eixo atravessador das experiências. Aqui, nos interessaria perceber como a concentração de temporalidades distintas nas ambiências revelaria, em suas particularidades, as sequências históricas (isto é, a microhistória) dos próprios indivíduos nessas ambiências.

Portanto, a premissa da existência de imagens de pensamento nas ambiências dos *games*, juntamente com a da rememoração (com parcimônia) dos entrevistados e a da historicização do espaço (experiência do jogador-viajante) formariam o alicerce para a investigação de possibilidades de experiências de cunho estético, na qual o jogador-*flâneur* interage com o mundo dos *games* locativos e de mundo aberto.

A abertura do indivíduo à percepção de imagens dialéticas<sup>52</sup> em um determinado espaço-tempo aponta para o aspecto liminar que envolve a *flânerie* do sujeito no ambiente por ele percorrido, no espaço de transição entre o sonho e a realidade — uma região híbrida, intermediária, na qual a experiência estética desviante se daria como uma

---

<sup>51</sup> Ver capítulo sobre “*Flânerie*, desvios e o microflanar nos *games*”.

<sup>52</sup> “[...] a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num **lampejo**, formando uma **constelação**. Em outras palavras: **a imagem é a dialética na imobilidade**. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a do ocorrido com o agora é dialética - não de natureza temporal, mas imagética. **Somente as imagens dialéticas são autenticamente históricas**, isto é, imagens não-arcaicas. A imagem lida, quer dizer, a imagem no agora da cognoscibilidade, carrega no mais alto grau a marca do momento crítico, perigoso, subjacente a toda leitura” (BENJAMIN, 2006, p. 505, grifos nossos).

experiência liminar, passível de atravessamento e de ruptura quando o sujeito confronta a realidade do espaço com as memórias<sup>53</sup> de suas próprias vivências no mesmo. Na visão de Benjamin, a experiência liminar apresentaria-se como uma possibilidade de expressão política desse indivíduo, no momento em que as faíscas do atrito entre realidades (isto é, o choque entre imagens dialéticas) provocam a sua imaginação e potencializam novos desdobramentos, acontecimentos e transformações.

Dentro de uma experiência liminar, o *flâneur* encontra-se não apenas com uma dimensão espaço-temporal urbana específica, mas também com um lugar transitório, onde dialoga com o seu mundo e fabula percepções da realidade. Percebemos que a liminaridade, enquanto terreno fértil para a abertura de novos olhares a partir da iluminação de vestígios de elementos urbanos (outrora escondidos ou *em suspensão*, tal como partículas no ar), também compreende, em seu caráter provisório e intermediário, a natureza íntima do *rito de passagem* (THOMASSEN, 2012), configurado na vivência do próprio indivíduo e que se cristaliza em uma experiência liminar microhistórica. Esse rito representa uma região cinza *entre regiões*, no sentido de um *continuum*, de uma jornada ou vivência que se estende no evento do diálogo com o ambiente, com um começo e uma linha de chegada, a qual pode ou não vir a ser cruzada pelo indivíduo.

Antes de aprofundarmos a noção de rito como *continuum* liminar, ressaltamos que, em nossa visão, a transição do limiar se aproximaria de uma experiência de transcendência, opondo-se à experiência do escapismo ordinário, da vivência superficial do lugar ou do olhar de consumo<sup>54</sup>. Entendemos que essas características mais superficiais envolvendo as chamadas “experiências liminóides” (THOMASSEN, 2012, p. 28) seriam comuns aos viajantes e jogadores que optam pela perpetuação da vivência de suas atividades, missões e consumo espacial dos lugares e não-lugares (AUGÉ, 2012). No estado liminóide, há uma ruptura da rotina (uma viagem de escapismo ou um livre jogar, sem compromissos, obrigações ou preocupações maiores, por exemplo). Notamos alguma semelhança com o estado de liminaridade, uma vez que a fluidez, a indeterminação e o movimento de transposição se fazem presentes em ambas as situações. Porém, a diferença se faz ver no devir de cada estado: no liminóide, o término da vivência retorna o indivíduo ao estado

---

<sup>53</sup> Algumas memórias dos jogadores-viajantes entrevistados estão disponíveis no capítulo sobre “Arqueologia da relação jogador-ambiente”.

<sup>54</sup> Não buscamos fazer um juízo de valor sobre a qualidade das vivências e experiências, mas apenas destacar suas distintas características. Especulamos que mesmo as vivências e experiências superficiais poderiam ser um gatilho para a condução do olhar mais aprofundado sobre nuances dos ambientes.

mental anterior, ao cotidiano, ao normal; na liminaridade<sup>55</sup>, não há um movimento de retorno ao passado, mas uma transição para um novo status, posição ou condição que emerge da resolução de uma questão ou da passagem por um ritual (THOMASSEN, 2012).

Neste ponto, a proximidade entra a compreensão sobre o liminar e o liminóide nos provoca e nos faz refletir sobre algumas questões. Como o fluxo da vivência se configuraria no âmbito de um espaço-tempo virtualmente sem fronteiras e de duração indeterminada, considerando as delimitações, transições e transgressões (intersticiais ou não) do próprio indivíduo? Seria a transição — que intermedeia etapas de desvio, transcendência, ruptura emancipatória e transgressão para outros cenários possíveis — por si só uma experiência<sup>56</sup>? E, nesse sentido, uma experiência liminar culminaria necessariamente em uma experiência estética?

Poderíamos pensar que a dimensão mais efêmera da experiência apresenta-se ligada ao estado de fluxo dos indivíduos — o *flow*<sup>57</sup> (CZIKSZENTMIHALYI, 1990) —, que denotaria um comportamento específico no relacionamento com os ambientes (fruição voluntária, atenta e constante das vivências no mundo). Neste cenário, uma presença constante e indefinidamente prolongada do indivíduo neste estado de fluxo, implicaria no estacionamento do mesmo em uma zona intermediária, liminar, cujas novidades tenderiam a ser normalizadas com o tempo. Desse modo, o diferente ou provisório tornaria-se algo banalizado e trivial — um novo normal, que constituiria uma experiência superficial, se comparada à experiência que de fato se dá no atravessamento e nas transições das liminaridades.

Portanto, ressaltamos dois pontos: o primeiro deles atenta para o entendimento de que a perpetuação espaço-temporal da fruição representaria o alongamento indefinido do *continuum* liminar, sustentado por um determinado estado de fluxo — o que evitaria que a vivência se aproximasse de uma resolução (de uma fase final, como o fim de um evento, festa, viagem, exploração, ou mesmo, um *game over*) —, bem como favoreceria a

---

<sup>55</sup> Consideramos nesse caso o indivíduo que opta por ultrapassar uma zona de transição liminar, em vez de permanecer nela indefinidamente (ver explicação mais detalhada neste capítulo).

<sup>56</sup> Duas frases poderiam ilustrar essa ideia: “A melhor parte de uma viagem é o caminho, não o destino” (provérbio de autoria desconhecida). “O real não está na saída nem na chegada: ele se dispõe para a gente é no meio da travessia” (Riobaldo, personagem da obra *Grande Sertão Veredas*, de Guimarães Rosa). Referências disponíveis em: <<https://www.pensador.com/frase/MTk2NTQx/>> e <<http://www.um.pro.br/sertao/?r=p&t=p52&b=e>>. Acesso em: 6 ago. 2021.

<sup>57</sup> A teoria, proposta por Mihaly Csikszentmihalyi em 1970, observa a capacidade do ser humano de se manter voluntariamente focado em um estado concentrado e ativo, fisicamente e mentalmente, em prol de um determinado desfecho, objetivo ou resultado, cuja resolução conseqüentemente confere ao indivíduo algum tipo de retorno, recompensa ou compensação de valor considerável. Por sua vez, isto gera um estado de satisfação no mesmo, sendo esta sua vivência registrada na memória como experiência (CZIKSZENTMIHALYI, 1990).

movimentação por uma liminaridade que separa o lugar de origem do indivíduo do mundo testemunhado durante o estado de *flow*; já o segundo ponto indica que esta perpetuação, por si só, não produziria de fato *uma experiência liminar*. É preciso que exista um movimento de transição, isto é, que não apenas haja um mero consumo ou atravessamento de lugares, fases ou épocas, mas sim que tal processo também venha acompanhado de um impacto ou resolução que modifique um *status* ou que encerre um determinado ciclo — a exemplo dos rituais ou ritos de passagem, que tendem a culminar em uma transformação mais profunda do indivíduo (TURNER, 2012; VAN GENNEP, 1960).

Trazemos dois cenários hipotéticos para esclarecer algumas particularidades do limiar e do liminóide: em um deles, temos um cidadão recém-mudado para outra cidade; em outro, temos um peregrino que parte para um lugar distante de seu ambiente original. Na experiência liminóide, o cidadão recém-mudado desenvolve, com o passar do tempo, um olhar anestesiado, acostumando-se com as ruas que outrora lhe foram novidade, e que com o tempo tiveram seus significados reduzidos a funções mais utilitárias e cotidianas, como meras provedoras locais de fluxo de pedestres e veículos. Na experiência liminar, o peregrino afasta-se transitoriamente de seu ambiente familiar, da segurança e do conforto do mundo por ele conhecido, lançando-se em outros tempos e espaços, para enfim retornar ao seu ponto de origem, trazendo consigo uma nova condição interior.

Ambas as experiências compartilham a característica da transgressão de limites: a quebra da normalidade (liminóide); e a transição entre estados (liminaridade). De certa maneira<sup>58</sup>, seria possível afirmar que, no primeiro caso, a passagem do tempo recondicionaria o sujeito de volta a um estado normal, sem mudanças dramáticas; e no segundo caso, a passagem por uma espécie de ritual (THOMASSEN, 2012) abriria brechas para a transformação do indivíduo (ou mesmo, de sua história), que não mais retornaria o mesmo.

Podemos transpor esse ponto de vista para a realidade do indivíduo-jogador: inicialmente, vamos supor que este esteja no estado de *flow*, submetendo-se voluntariamente aos testes contínuos do jogo, buscando constantemente a superação de si, enquanto busca continuamente por modos de quebrar fronteiras tradicionais, experimentando nesse processo uma sensação existencial de alienação e de perda de referência da normalidade (SZAKOLCZAI, 2000). Em tal contexto, relacionar um indivíduo a um patamar de liminaridade *estacionária* significaria evidenciar sua permanência constante

---

<sup>58</sup> Este pode ser um ponto discutível, uma vez que a transição pode sutilmente se refletir no devir de alguns aspectos da vida do cidadão, em sua nova vida na cidade; ou, talvez, a *iluminação* esperada após o retorno do peregrino não seja tão plena a ponto de elevá-lo a uma nova condição, ou de mesmo conseguir retirá-lo de sua normalidade pré-jornada.

na mesma. Em outras palavras, na experiência de liminaridade *sem atravessamento* (e, conseqüentemente, sem uma *ruptura liminar*), o jogador-viajante estaria *ancorado* a um fluxo contínuo de uma experiência modular, como se a vida real estivesse em *stand-by*, enquanto escapa ou pula de vivência em vivência, condicionado por um grau de separação do mundo e pela ação performativa infundável que relega a experiência a uma prática sequencial que não provoca reformulações sobre questionamentos e observações do mundo ao seu redor (SZAKOLCZAI, 2000).

Eventualmente, o indivíduo escapista, ansioso por experimentar novas sensações, tenta fugir de suas vivências rotineiras através da prática do jogar ou do viajar. Poderíamos conjecturar que a mesma realidade tecnológica que possibilita o escape para novas realidades também implicaria em uma transição gradual desse *status* (quando a novidade se torna uma nova rotina). Ainda, para além da tecnologia, as condições (ou restrições) impostas pela própria contemporaneidade à mobilidade (ligadas às questões socioeconômicas, de acessibilidade e de segurança, por exemplo) também favoreceriam algum grau de alienação do indivíduo (quando a mobilidade para novos destinos torna-se viável mais para uns do que para outros). Estas particularidades colocariam o indivíduo frente a uma situação de estagnação: uma *liminaridade permanente*<sup>59</sup> (SZAKOLCZAI, 2000), na qual os conceitos e as concepções mentais do sujeito permanecem constantes ou pouco modificados após o seu deslocamento — tal como algumas estruturas do mundo que permanecem de pé, resistindo aos ventos da mudança trazidos pelos novos tempos<sup>60</sup>.

Então, a partir do entendimento sobre os cenários envolvendo *games* e viagens, podemos conceber um perfil de jogador-viajante<sup>61</sup>, cuja experiência liminar se congela no tempo, como uma celebração ou carnaval permanente, regidos por regras e restrições de entidades hegemônicas no espaço. Embora a realidade particular deste jogador-viajante não permita aferir diretamente o potencial de transformação deste indivíduo — seja através do consumo perpétuo das ambiências do jogo, ou ainda, a partir dos possíveis impactos sobre o *self*, após o retorno à sua própria realidade ou lar —, estimamos que seu propósito tenda a

---

<sup>59</sup> Aqui, enfatizamos que a permanência duradoura em uma zona de liminaridade estaria ligada ao *estacionamento* da experiência. Contudo, não associamos essa visão a um juízo de valor específico, nem a reduzimos ao domínio do escapismo, a fim de não confundí-la com o caráter da liminaridade prolongada que se daria, por exemplo, em um lugar de trabalho (no sentido de esforço, como o espaço-tempo dos estudos, provas, concursos etc.) ou de enfrentamento ou resistência (como no caso da luta contra problemas de ordem psicológica ou psicossomática).

<sup>60</sup> O caso do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) mostra a relação entre tempo, espaço, história e memória. Algumas das cidades do Egito antigo, nas quais o jogo se passa, revelam em seus fragmentos estruturais e arquitetônicos não somente o registro da passagem do tempo, mas também a constatação do poder e da dominância que a natureza sempre exerceu (e continua exercendo) sobre todas as civilizações na história.

<sup>61</sup> Lembrando que o jogador-viajante transita pelos espaços tangível (locativo) e virtual (tridimensional digital).

divergir daquele que é buscado pelo indivíduo-peregrino. Ainda que ambos os indivíduos tenham acesso aos mesmos recursos tecnológicos, o jogador-viajante em questão ainda estaria destituído de um viés liminar de transição, no qual reside o potencial da *experiência liminar* reformadora: a transformação do sujeito, através da fabulação de novas configurações e possibilidades.

Com isso, percebemos uma relação entre os recursos tecnológicos usados pelo indivíduo e o distanciamento liminóide na prática do viajar e do jogar. Se, por um lado, a tecnologia atual facilita a interação do jogador-viajante com as ambiências, por outro, ela *vitriniza* as vivências através de telas convenientemente adaptadas para o olhar consumista do espaço. Neste último caso, as telas, enquanto mediadoras de conteúdos formatados ao usuário, afastam do mesmo a possibilidade de uma experiência de transição, reduzindo a qualidade e a espontaneidade das suas vivências a um consumo superficial, em que as rotinas de interação com o espaço, as coisas e as pessoas que ali existem nos são ditadas.

A proliferação e a celebração da espacialidade liminar tornaram-se ligadas à comercialização e à intensificação do controle social e político de tais espaços, anulando seu potencial transformador enquanto achata nossas paisagens mentais e físicas. (THOMASSEN, 2012, p. 31, tradução livre).

Não poderíamos determinar que um jogador-viajante em estado de fluxo, condicionado a uma rotina de permanente liminaridade, estaria desprovido de ter suas experiências no ambiente. Entretanto, podemos concluir que a estagnação indefinida sobre um espaço-tempo liminar torna a busca pela *experiência liminar* infrutífera, visto que a mesma demanda ação, acontecimentos, eventos de choque e ruptura com suas dinâmicas originais.

O escapismo do jogador-viajante (em sua viagem para mundos intangíveis) e o autoisolamento do seu próprio mundo (por bolhas de proteção antirrealidade) são práticas que encerram a ilusão da multiplicidade de escolhas e da perpetuação de um estado de fluxo. Mas a inexistência de uma definição, de uma transição ritualística de finalização de ciclos ou etapas, em direção a um devir ou a uma mudança de *status* ou de contexto, *reduziria o limiar a um limite existencial*, com fronteiras delimitadas pelas possibilidades da própria vivência das atividades, significativamente aquém das possibilidades que levam a uma *experiência liminar estética*.

Em um mundo onde um número crescente de pessoas está em constante busca de excitação e estimulação dos sentidos, o tédio está sempre à espreita na esquina. Um carnaval que nunca termina de ser divertido; ele se transforma em jogo de papéis mecânicos. A liminaridade não pode e não deve ser considerada como um ponto final ou um estado de ser desejável; quando isso acontece, a criatividade e a

liberdade perdem sua base existencial e se transformam em seus opostos: tédio e sensação de aprisionamento (THOMASSEN, 2012, p. 31, tradução livre).

Neste capítulo, abordamos as experiências limítrofes aos *games*, que tangem a reflexão sobre algo a mais que se origina do contato com o ambiente do jogo, transbordando a experiência do jogo em direção a uma experiência estética de caráter desviante. A seguir, aprofundamos o olhar sobre os desvios e o microflanar do jogador-*flâneur* nos ambientes dos *games*, em âmbito intersticial, micropolítico e microhistórico.

### 5.3 *Flânerie*, desvios e o microflanar nos *games*

A partir deste ponto, observaremos a prática da viagem e da exploração do jogador-viajante no mundo do jogo pela ótica do flanar e do desvio como forma de comunicação com o ambiente ao redor, observando a interação em tempos e espaços próprios.

Inicialmente, a *flânerie* benjaminiana (BENJAMIN, 1999; 2007) poderia ser considerada um ponto de partida para o recorte daquilo que chamamos de experiência estética nos *games*. No entanto, o flanar, como originalmente compreendido por Walter Benjamin, não se torna um termo facilmente replicável (especialmente em ambiências de jogos digitais virtuais ou geolocativos), visto que o mesmo se refere a um indivíduo que existe em um tempo-espaço específico: a cidade de Paris, no século XIX, cuja atmosfera e essência remetem a uma época singular, intangível ao mundo contemporâneo em sua totalidade (ainda que, de algum modo, a cidade possa *existir parcialmente*, preservada, conservada ou reproduzida em jogos digitais, museus, arquitetura, língua, tradições e cultura).

O *flâneur* benjaminiano (BENJAMIN, 1999; 2007) investiga fragmentos da história, observando fantasmagorias de outros tempos, cristalizados na persistência dos objetos, coisas e lugares. Como um detetive, ele reúne evidências que lhe revelam a cidade sobre novos pontos de vista. Nas passagens e entrelinhas dos cacos urbanos reunidos, residem as composições, comparações, *links* e constelações de evidências que implicam em novas narrativas, que fazem emergir novas histórias e que denunciam as forças que agem sobre a sociedade e o espaço ao longo do tempo.

As investigações de Benjamin o conduzem à crítica sobre o avanço do capitalismo urbano, a alienação social, e por fim, ao seu próprio *desencanto do mundo*<sup>62</sup>, trazido pelo progresso e pelas inovações urbanas e tecnológicas. Para o filósofo, a chegada de um novo

---

<sup>62</sup> Termo mencionado no sentido weberiano de rompimento com a aura mágica original do lugar. Ver mais detalhes em: <<https://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20170608150055.pdf>>.

tempo traz também a decadência da figura do *flâneur*. Seu campo de investigação (o espaço público) vai se tornando cada vez mais escasso, à medida que a nova era pasteuriza gradativamente a cidade, tornando as relações sociais mais líquidas, os lugares mais comercializados e os ambientes mais homogeneizados.

É notório que haja alguma dificuldade em se transpor a figura desse sujeito particular para uma realidade pós-moderna, contemporânea, diferente daquela vivenciada na época de Benjamin. No entanto, “Benjamin é nosso contemporâneo no mesmo sentido que é ainda um autor aberto a 'usos' diferentes” (SARLO, 2013, *online*). Nesse sentido, tal flexibilidade permitiria a alguns autores propor novas perspectivas sobre o indivíduo-*flâneur*, que realiza investigações, deambulações e montagens a partir de pistas e pedaços encontrados em um determinado ambiente, ainda que em contextos diferentes, em tempos e espaços outros.

Em 2001, o acadêmico André Lemos sugeriu a existência de um indivíduo *ciberflâneur* que flana pelo espaço virtual (o *ciberespaço*, termo que, na época, designava o espaço das comunicações conhecido atualmente como a *internet*). Nele, o indivíduo se deixa levar por *links* dispostos em um espaço imaterial, desviando-se dos caminhos que o levariam a uma sequência pré-programada de movimentos (ou cliques) estipulados para os usuários da rede, a fim de permanecer em um *status* contínuo de navegação aleatória pelos ambientes virtuais oriundos das redes telemáticas (LEMOS, 2001).

Com a popularização dos *smartphones* e das tecnologias agregadas à telefonia móvel (como o Sistema de Posicionamento Global e o *web mobile*), o pesquisador Robert Luke (2005) cunha o termo *phoneur*, associando-o ao indivíduo que perambula pela paisagem urbana enquanto comentador (no celular) do mundo pós-moderno, em uma interação distópica (no sentido consumista) com os lugares geográficos e seus respectivos conteúdos locativos digitais, intermediados por dispositivos móveis com recurso de acesso à internet sem fio.

A década seguinte é marcada pela consolidação do uso das mídias locativas, com destaque para a popularização dos jogos locativos. Nesse cenário, os pesquisadores Michael Saker e Leighton Evans (2016) evocam o termo *playeur* para observar as motivações e maneiras pelas quais o indivíduo-jogador percorre ambientes físicos enquanto joga. No caso, a interação com o espaço (sendo este ressignificado pelo círculo mágico<sup>63</sup>,

---

<sup>63</sup> Originalmente, o termo círculo mágico é típico do vocabulário do Xamanismo, sendo atribuído às atividades mágicas realizadas por um xamã ou feiticeiro, constituindo um sistema antigo que deu origem a diversos cultos e religiões. Os rituais xamânicos buscam contatar mundos e entidades espirituais, acontecendo em uma zona devidamente demarcada, que é chamada de círculo mágico. Huizinga (2005, p. 11) em seu clássico *Homo Ludens*, [cita] exemplos que possuem a função de *terreno de jogo*, como a arena, a tela, a mesa de jogo, o campo de tênis etc., isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, onde se respeitam determinadas

um termo definido pelo teórico Johan Huizinga em 1938 (citado pelo pesquisador Luiz Adolfo Andrade, em 2016), referente ao lugar e ao contexto onde o jogo se desenrola), configuraria um viés lúdico e menos consumista<sup>64</sup>. O *playeur* (EVANS; SAKER, 2018) deriva do *flâneur* benjaminiano, por acessar o ambiente urbano em busca de elementos espalhados pelos ambientes dos jogos locativos, e do *phoneur* (LUKE, 2005), por interagir com cidades digitais através da mobilidade conferida pelos *smartphones*.

Por fim, a discussão sobre a morte do *flâneur* no mundo contemporâneo é retomada por Chloé Galibert-Lâiné, produtora da obra audiovisual intitulada “*Flânerie 2.0*” (2018, *online*). A produtora faz menção ao pensamento de Benjamin e às suas categorias de percepção do mundo<sup>65</sup>, esclarecendo que o *flâneur* benjaminiano pratica a percepção distraída. Porém, ela relembra que, na Paris de 2018, poucas pessoas flanam na cidade — é cada vez mais difícil se perder nelas, uma vez que as pessoas podem caminhar pelas calçadas enquanto olham fixamente para a tela de seus celulares, navegando pelo espaço visual-informacional<sup>66</sup>.

Considerando os pontos anteriores e o entendimento de Sarlo (2013) sobre Benjamin, percebemos que a transposição do conceito de *flânerie* para outras realidades não seria algo proibitivo, se realizada de maneira cautelosa. Por esse ponto de vista, um indivíduo que flana na contemporaneidade, por intermédio das lentes tecnológicas adaptadas aos espaços

---

regras e que podem ser concebidos como mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à política de uma atividade especial (ANDRADE, 2016).

<sup>64</sup> Em se tratando de jogos, isso é relativo: alguns são disponibilizados gratuitamente; outros, em regime *freemium* (jogo gratuito, porém, com partes bloqueadas, acessíveis mediante pagamento); ou ainda, na modalidade de microtransações ou compras *in-app* (jogo gratuito e desbloqueado, mas oferece mais vantagens mediante trocas financeiras). Esta última faz-se presente no jogo locativo *Pokémon GO* (2016), por exemplo, onde ocorre a prática de comercialização de itens com dinheiro real, dentro do sistema do jogo. Mais informações podem ser consultadas a partir dos seguintes links: <<https://tecnoblog.net/388976/nem-todo-jogo-gratuito-e-free-to-play-veja-5-games-gratis-de-verdade/>> e <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/9166/4679>>. Acesso em: 15 mai. 2021.

<sup>65</sup> Em sua obra, Galibert-Lâiné (2018) referencia o entendimento de Walter Benjamin sobre a percepção do mundo, a partir de duas categorias por ele concebidas em 1935: a contemplação, na qual um observador reserva um tempo especialmente dedicado para algo (como uma pintura, por exemplo); e a percepção distraída, na qual a apreciação de algo se dá de forma involuntária, durante um tempo não especificado para isso (como, por exemplo, um prédio, durante uma caminhada). À esta última categoria, Benjamin chamou de percepção tátil, ou a arte da *flânerie*.

<sup>66</sup> A navegação “sem sair do lugar” também é retratada no vídeo de Galibert-Lâiné (2018). Em certo momento, sua película mostra as ruas parisienses, percorridas a partir de duas perspectivas distintas e simultâneas: em uma delas, o passeio é realizado no espaço virtual das ruas catalogadas pelo *Google Street View*; em outra, as mesmas ruas são percorridas de carro, exibidas a partir da perspectiva temporal do filme *Paris n'existe pas* (1969), de Robert Benayoun. Disponível em: <<https://www.chloegalibertlaine.com/flanerie-20-francais>>. Acesso em: 17 mai. 2021.

tangíveis e virtuais, compartilharia ou conservaria algum grau de conexão com o *flâneur* original.

Na *flânerie* digital, a contemplação, a deriva<sup>67</sup> e o consumo do espaço encontram-se misturadas, interligadas em maior ou menor grau: o *ciberflâneur* vaga pelo espaço cibernético, desviando-se de *links* sequenciais e de caminhos hegemônicos (possivelmente pré-estipulados por normas ou entidades de controle), optando por seguir sua própria rota de navegação; o *phoneur*, atraído por entidades de consumo (marcas e instituições presentes nos espaços urbanos e digitais), desvia-se (parcialmente) do papel de mero consumidor, usando de sua influência (micro)política — comentários, registros e opiniões particulares — como forma ativa de construção de sua própria (micro)história nesses lugares; e, por fim, o *playeur* herda características do *flâneur* e do *phoneur*, criando conteúdos lúdicos no espaço (comentando e/ou deixando sua marca no mundo) ou consumindo-os (seja seguindo/desviando de rotas preestabelecidas, alterando a sua própria velocidade, alternando caminhos outros para além do jogo etc).

A existência de um “*flâneur 2.0*” (GALIBERT-LÂINÉ, 2018, *online*; CORDEIRO, 2020, p. 39) faz-se possível em termos, dado que, a princípio, a *flânerie* digital, até certo ponto, significaria apenas mais uma forma de consumo. Nela, a crítica benjaminiana repete-se: lugares e roteiros planejados, dispositivos tecnológicos obrigatórios, pontos e percursos geográficos guiados, atividades e conteúdos formatados, são hábitos imbuídos na realidade socioespacial que confirmariam o viés consumista da prática da deambulação no mundo contemporâneo. Em contrapartida, podemos relativizar a prática, observando a outra ponta do espectro da *flânerie* benjaminiana para além da deambulação: a arqueologia e a remontagem (RIBEIRO, 2018), onde os estímulos que convidam o *flâneur* a vagar também o instigam a investigar e a constituir novos pensamentos ou hábitos, a partir de desvios no tempo ou no espaço.

A *flânerie* digital aproxima-se do recorte proposto nesta pesquisa — a experiência e o diálogo na interação do indivíduo-jogador com as ambiências dos jogos locativos e de mundo aberto. Uma vez que ambos os gêneros de *games* baseiam-se no uso da representação do espaço, faz-se necessário entender as possibilidades de desvios em suas ambiências.

---

<sup>67</sup> Em 1958, Guy Débord convidou os parisienses a praticarem nas ruas da cidade a arte da deriva — um modo de navegação urbana que emana de trajetórias rotineiras, como prática de resistência contra o poder dos hábitos. Enquanto Benjamin (1935, apud GALIBERT-LÂINÉ, 2018) defendia a teoria da percepção distraída como instrumento essencial para o progresso social, entendendo que a mudança gradual dos hábitos poderia pouco a pouco ir mudando a sociedade, Débord percebia que tais hábitos já estariam enraizados e disfarçados de rotinas burguesas (espetáculos), usados como armas pelo *inimigo* (as instituições centralizadoras e hegemônicas que determinam a ordem social) (GALIBERT-LÂINÉ, 2018).

No contexto do *gameplay*, o próprio perfil do jogador pode incentivar a deambulação pelo espaço: segundo o teórico Richard Bartle, um comportamento exploratório favorece um olhar mais atento ao ambiente do jogo (1996), onde a percepção distraída do indivíduo mencionada por Benjamin (1935, apud GALIBERT-LÂINÉ, 2018) pode convergir para a investigação de mistérios, curiosidades, acontecimentos e possibilidades ao seu redor.

Outra oportunidade de desvio a ser levado em conta diz respeito ao plano da própria navegação pelo ambiente, na qual o jogador decide desviar o curso para seguir um outro caminho ou para realizar alguma outra ação no jogo, suspendendo sua ação original por algum tempo (ou mesmo, encerrando-a de vez). Essa compreensão confronta o entendimento de que o escapismo estaria condicionado às regras, objetivos e caminhos estipulados aos jogadores (BARBOSA, 2014). Dentro do escopo dos *games*, a visão de tal condicionamento é interessante por permitir a reflexão sobre até que ponto é possível *manipular* o agenciamento do jogador, uma vez que o *design* e a sequência de progressão dos jogos podem ser previamente programados e estruturados pelos desenvolvedores dos jogos ou por outros jogadores de *ranking* mais alto, permitindo ao jogador a *ilusão* de desvio. Essa situação nos remete aos casos em que normas, instituições e indicações prévias oferecem caminhos e possibilidades ao *phoneur* e ao *playeur*, influenciando-os ou conduzindo-os pelo espaço.

Dentre os desvios possíveis para o jogador — estabelecidos pela narrativa do jogo, pela apropriação de outras maneiras de se estar em determinado ambiente ou percurso, ou ainda, pelo próprio uso do espaço para outras finalidades — nos interessa o arco de possibilidades limítrofes aos *games*, que tangenciam reflexões sobre um algo a mais, originadas do ambiente do jogo, mas que transbordam para outras direções. Esse movimento abre uma oportunidade para a remontagem do jogador-*flâneur*, desde a vivência em determinada ambiência do jogo até a reflexão sobre “uma experiência” (DEWEY, 2010, p. 110), em uma determinada época e lugar.

O entendimento de uma *flânerie* digital em jogos locativos e de mundo aberto estimula um pensamento: no âmbito de um espaço-tempo intersticial, liminar, o próprio jogador, partindo das investigações nas ambiências dos jogos, fabula uma experiência que se expande para um modo alternativo de compreensão do mundo, ou ainda, de algo para além dele. Ainda, mais do que explorar rotas, desviar de caminhos ou produzir seus próprios conteúdos no espaço locativo-digital, o jogador-*flâneur* tem a potência para desviar das narrativas do *game*, podendo a partir dele escrever a sua própria história. Os pormenores de cada experiência, como registros subjetivos inscritos no tempo-espaço de um mundo ou ambiente de jogo, são resgatados, desmontados e reformulados, através dos rastros e

vestígios periféricos colecionados pelo sujeito deambulador. Então, o ato do flânar também é micropolítico<sup>68</sup> — “[pelo] poder que forma a subjetividade [...]” (RESENDE; RODRIGUES, c2010, *online*) do jogador — e microhistórico<sup>69</sup> — pelos indícios e registros de uma narrativa individual, oriunda da interação do próprio sujeito com o mundo (LEVI, 2015). É, enfim, um microflânar, que opera no referido conjunto de desvios em prol do rearranjo e da ressignificação de experiências.

Neste capítulo, discorreremos sobre o entrelaçamento entre a *flânerie* digital e as possibilidades de desvios e do microflânar nos *games* para justificar a existência de um indivíduo que joga, deambula e desvia-se pelas ambiências de um jogo, inscritas em um dado momento e lugar. A seguir, descreveremos o caminho trilhado para a constituição de uma proposta metodológica de pesquisa, com base nos conhecimentos gerados ao longo desta investigação.

## 6 POR UMA METODOLOGIA CONSTELAR

Nos próximos capítulos, descrevemos o caminho percorrido pela investigação desta pesquisa, descrevendo e detalhando a proposta do método constelar comparatista como opção metodológica de pesquisa.

### 6.1 Uma nova proposta de investigação

O caminho de investigação deste trabalho nos levou a refletir sobre o seguinte ponto: a vivência da viagem e/ou da exploração de mundos de jogos digitais e locativos realmente possibilitaria o encontro dos jogadores com uma experiência estética desviante, distanciada da proposta de experiência que lhes é ofertada por instituições, rotinas, caminhos, padrões, representações, comportamentos, e finalmente, por outras pessoas?

---

<sup>68</sup> Entendemos que o termo *micropolítica* é mais comumente lembrado pela noção foucaultiana das grandes instituições que exercem poder sobre a vida das pessoas. Porém, nesta investigação, priorizaremos o sentido mais sutil do termo, no qual o desvio gera uma potência de reflexividade (como, por exemplo, quando o olhar do jogador-viajante se desvia, ainda que momentaneamente, das narrativas e dos caminhos planejados e preestabelecidos por planejadores de ambientes). Para mais detalhes, ver <<https://agoradapuc.wordpress.com/2012/06/19/os-micropoderes-de-foucault/>>.

<sup>69</sup> A história de Domenico Scandella (o moleiro Menocchio, personagem do livro “*O queijo e os vermes*”, de Carlo Ginzburg) apresenta uma versão da história vivida e testemunhada por um indivíduo comum, perante aos olhos de uma sociedade de uma época distante. Nesta pesquisa, iremos nos apropriar desse entendimento para observar a (micro)história contada a partir do viés do próprio jogador-viajante, considerando suas vivências no ambiente do jogo por ele percorrido. Para mais detalhes, ver: <<https://leituraobrigahistoria.wordpress.com/2018/04/12/o-queijo-e-os-vermes-de-carlo-ginzburg/>>.

Dada a natureza subjetiva da questão, seria esperado que a resposta fosse encontrada em entrevistas, a partir da fala dos próprios jogadores-viajantes. Considerando isso, havíamos ensaiado a construção de uma metodologia que focasse mais os jogadores do que os jogos em si (vistos como catalisadores, facilitadores ou gatilhos para a experiência dos indivíduos e tudo o que dela advém), e que nos permitisse coletar impressões, expressões e narrativas desses jogadores que interagem com jogos que ocorrem em ambiências geográficas ou digitais.

Porém, quando consideramos o risco de haver alguma possibilidade na qual os entrevistados inadvertidamente fabulam suas memórias<sup>70</sup>, pensamos em reavaliar a abordagem da realização de entrevistas. Eventualmente, optamos por não as utilizar aqui como recurso único para a obtenção do objetivo proposto, mas conjecturamos que seria benéfico manter o aproveitamento das falas de alguns dos entrevistados *com parcimônia*, evitando o aprofundamento subjetivo do lembrar e coletando fatos microhistóricos relevantes que pudessem emergir da interação dos indivíduos com os ambientes dos jogos.

Ainda devido à característica subjetiva da atividade, cogitamos a possibilidade de incluir na metodologia uma avaliação semiótica<sup>71</sup> sobre a memória dos jogadores. Pretendíamos resgatar a memória dos jogadores, a fim de extrair de suas narrativas uma interpretação semiótica (PEIRCE, 2000; SOUZA, 2017; NÖTH; SANTAELLA, 2017) de suas experiências que nos permitisse perceber particularidades — limiares (RIBEIRO; CAPANEMA, 2016; MARTINO; MARQUES, 2020) no tempo, espaço e imaginário dos jogadores — subjacentes às experiências que emergem da interação jogador-mundo.

Da teoria semiótica, havíamos pensado em adotar o conceito de semiose<sup>72</sup> (SANTAELLA, 1995) como método prático de escolha das entrevistas mais pertinentes ao propósito da pesquisa, aplicado às narrativas relatadas por cada jogador entrevistado. Para cada uma, seriam observados os diversos níveis de derivação atingidos pelos entrevistados durante a entrevista, e a direção que cada derivação seguiu no decorrer de suas falas. Com isso, a intenção era poder conhecer a profundidade e o rumo com que cada jogador se desloca ou se desvia no decorrer dos seus relatos, a partir de um ponto inicial comum a

---

<sup>70</sup> Algumas falas poderiam invocar memórias que não ocorreram exatamente como relatadas. Ou ainda, o entrevistado pode supor ser necessário inclinar suas narrativas ou adequar suas respostas a alguma expectativa. Estas situações comprometem a confiabilidade, a profundidade e a exatidão das entrevistas.

<sup>71</sup> Semiótica é a ciência que estuda os tipos de pensamento e sua relação com a linguagem. Definição dada pelo prof. Dr. Daniel Melo Ribeiro, docente da Universidade Federal de Minas Gerais, durante o minicurso *online “Metodologia de Análise Semiótica: uma abordagem peirceana”*, realizado entre maio e junho de 2020.

<sup>72</sup> Segundo Santaella (1995, p. 11), na semiose, “a ação do signo, que é a ação de ser interpretado, apresenta com perfeição o movimento autogerativo, pois ser interpretado é gerar um outro signo que gerará outro, e assim infinitamente, num movimento similar ao das coisas vivas.”

todos os entrevistados, o que nos permitiria filtrar as entrevistas mais relevantes e promissoras para utilização em uma etapa posterior de análise.

Com a mudança no formato das entrevistas, optamos por não mais adotar a teoria semiótica como parte integrante da nossa metodologia de pesquisa (embora suas referências<sup>73</sup> ainda estejam presentes ao longo deste trabalho). Com isso, nos voltamos para a pesquisa documental e bibliográfica, bem como a observação de conteúdos digitais diversos (presentes em mídias sociais, *sites* de jogos e fóruns *online*), a fim de gerar um arcabouço teórico que pudesse nos ajudar a perceber um novo caminho metodológico.

Eventualmente, encontraríamos no método comparatista constelar (ver mais detalhes no capítulo “Pensamento por imagens, nebulosas e constelações”) um novo rumo de pesquisa que poderia acomodar a proposta da nossa investigação. Adaptamos o método para abarcar conteúdos relevantes gerados a partir das entrevistas *online*<sup>74</sup> realizadas com os jogadores (ainda seguindo os mesmos cuidados avaliados anteriormente) e dos jogos, que agora iriam compor um *corpus* de pesquisa dinamicamente, isto é, à medida que fossem sendo mencionados ao longo da pesquisa.

Com isso, delineamos o caminho percorrido pela proposta de investigação deste trabalho, desde os conceitos teórico-bibliográficos até a constituição de um método constelar contemporâneo, a ser aplicado aos *games* e aos diálogos jogador-mundo que forem considerados adequados à proposta desta pesquisa. Faremos uma introdução sobre esse método a seguir.

## 6.2 Constelações contemporâneas como método

Neste capítulo<sup>75</sup>, realizamos uma descrição sobre o método constelar, que usamos como base para este trabalho. A adaptação do método comparatista das constelações é

---

<sup>73</sup> Embora a mudança de foco (dos estudos sobre a memória dos jogadores para o estudo sobre experiência e limiar durante a prática do jogador-viajante) tenha resultado na mudança de método de investigação mencionado, optamos por manter aqui a referência sobre o caminho da investigação semiótica para possíveis estudos futuros envolvendo indivíduos e o rememorar.

<sup>74</sup> As razões para uma abordagem *online* incluem: o distanciamento social provocado pela pandemia de 2020; a maior disponibilidade e facilidade para entrevistas em horários alternativos; a flexibilidade espacial, que nos permite alcançar jogadores de diferentes *backgrounds* geográficos; e a praticidade frente às abordagens presenciais.

<sup>75</sup> A construção deste capítulo deu-se em paralelo a um artigo de autoria própria, intitulado “O *microflanar* como desvio intersticial: liminaridades e experiência estética no diálogo do jogador-flâneur com ambientes de jogos locativos e de mundo aberto”, a ser publicado no *e-book* “Cartografias do Comunicacional”, pelo Selo PPGCOM/UFMG.

descrita de forma mais aprofundada no capítulo “Experiência de ruptura na prática do jogador-viajante”.

A investigação do *flâneur* benjaminiano na urbanidade da Paris do século XIX indica um modo descentralizado de explicar as coisas, fugindo de sequências ou linearidades, a fim de interligar objetos que possam ser organizados (em redes ou constelações) e comparados entre si, a fim de gerar sentidos e conexões que resultem em novas compreensões. Em um primeiro momento, a essência de tal abordagem apresenta-se como algo notável pela possibilidade da comparação de experiências a partir da interação jogador-mundo. Porém, ainda que o método comparatista benjaminiano nos aponte uma direção inicial para a elaboração de um método apropriado para esta investigação, notamos nele um obstáculo: as comparações são bastante marcadas pelo aspecto temporal ou pelas heterotopias temporais (ou heterocronias, como definido por Foucault, em 1967).

É o caso da comparação entre imagens de pensamento<sup>76</sup> urbanas que representam espaços constituídos por entidades acumuladoras de tempo, como museus, bibliotecas, lojas de antiguidades etc. Na obra *Rua de mão única* (BENJAMIN, 1987), o *confronto* de imagens — entre a loja de antiguidades (espaço heterotópico temporal, guardião do conhecimento) e o posto de gasolina (representante da modernidade e da técnica), por exemplo — nos apresenta uma configuração comparatista que se encontra necessariamente amarrada a épocas de diferentes passados. Porém, percebemos um limite no que diz respeito às experiências que possam ser historicizadas dentro de uma configuração temporal particular: nem todos os ambientes dos *games* se configuram necessariamente como ambiências de época<sup>77</sup>.

Para contornar essa limitação, vamos nos apoiar na compreensão de constelação usada na tese de Mariana Souto (2019), que nos permitirá avançar para além das temporalidades *não contemporâneas* dos *games*, possibilitando-nos contemplar também as experiências no tempo presente (e, em especial, aquelas que possam reverberar ou se desdobrar rumo a outras direções espaço-temporais). Em sua tese, Souto (2019) procura um eixo temático que atravesse alguns objetos pré-selecionados de sua pesquisa (cenas de

---

<sup>76</sup> “Benjamin associou conhecimento a imagens dialéticas, ou seja, à presença de imagens relativas a diferentes experiências históricas presentes num mesmo momento, numa mesma constelação. A percepção destas imagens é possível porque elas não têm como origem o mesmo momento histórico; elas apenas se expressam em um mesmo momento histórico” (VELLOSO, 2018, p. 111).

<sup>77</sup> Aproximamo-nos do método constelar benjaminiano quando consideramos investigar *games* que refletem diferentes períodos da história (como os da franquia *Assassin’s Creed* (2007-2020), por exemplo). Porém, *games* que retratam épocas distintas (*Horizon Zero Dawn* (2017), no futuro; *Geocaching* (2000) ou *GTA V* (2013), no presente) também nos trazem ambiências que permitem estabelecer *links* históricos mais subjetivos, a partir das vivências narradas pelos jogadores.

determinados filmes<sup>78</sup>, no caso). Inspirados pela abordagem da autora, adaptamos e aproximamos o seu entendimento de constelação, acionando o fator histórico na imagem do pensamento formada pelo jogador-*flâneur*.

A autora entende que a “[...] constelação não é exatamente uma coisa, mas uma proposta de relação” (SOUTO, 2019, p. 13, grifo nosso). Com essa premissa, a autora reforça uma visão mais flexível sobre a constelação contemporânea — método que adotaremos nesta pesquisa (e que será detalhado no próximo capítulo) —, a fim de priorizar e questionar as relações entre os próprios elementos, em vez de puramente proceder às análises relacionais do tipo pesquisador-elemento. Por outro lado, isso não quer dizer que o método seja um fim em si mesmo, mas sim um meio de se chegar a novos pensamentos a partir dos elementos comparados, cujas imagens “[...] devem ajudar a construir e estruturar a reflexão” (SOUTO, 2019, p. 15).

Dessa forma, a adoção do *método constelar contemporâneo* em nossa pesquisa não nos limita a realizar comparações de elementos ou confrontar imagens históricas para a obtenção de uma “verdade estética” (OTTE; VOLPE, 2000, p. 44), uma vez que pretendemos reutilizar os elementos (resultantes das comparações dentro de cada diálogo jogador-mundo) como insumo para a retroalimentação do método, a fim de encontrar reflexões que permitam promover novos entendimentos e discussões sobre experiência estética nas ambiências de *games*.

Portanto, acreditamos na existência de um equilíbrio entre as propostas constelares benjaminiana e contemporânea, que nos fornecerão um material a partir de comparações não necessariamente temporais, mas sim historicizadas, que de alguma forma possibilitem o atravessamento de limiares na experiência do jogo, e que nos retorne algo diferente, para além da compreensão comum de viagem ou exploração pelos ambientes em que os jogadores se encontram.

### **6.3 Pensamento por imagens, nebulosas e constelações**

A visão de Benjamin (2006) — trazida por Velloso (2018) — sobre o modo de investigação da cidade remete a um método que não tem por objetivo explicar as coisas de

---

<sup>78</sup> Para a autora, não é imperativo que o filme seja ou não de época, mas sim que certas cenas possam ser interligadas por um eixo temático específico (no caso, o tema social do *outro de classe*). A comparação entre certas cenas de diferentes filmes (que retratam desde a época da escravidão até os dias atuais) revelam uma constelação historicizada, que, interligadas, revelam um olhar sobre a constituição social brasileira, que ressoa a partir das raízes do passado escravocrata, e que se refletem no cotidiano contemporâneo das pessoas. Ver mais detalhes na discussão da autora sobre constelações fílmicas e a arqueologia do sensível, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8uNvILHHEc>>. Acesso em: 21 ago. 2021.

forma linear, mas sim compará-las entre si, em prol da formação de novas conexões e sentidos que favoreçam o afloramento de novos entendimentos. Neste capítulo, descrevemos como nos apropriamos desse método comparatista, adotando-o como base para a metodologia proposta para esta pesquisa.

Um primeiro ponto a ser abordado trata da natureza transdisciplinar desta pesquisa, apoiado pela reflexão trazida pela pesquisadora Margareth da Silva Pereira (2018) sobre o mundo. Este, enquanto “[...] universo fechado e estável, [...] objeto único da experiência — abre-se para a incerteza que advém da totalidade de experiências possíveis e da reflexividade que provocam [...] colocando, de modo ainda mais radical, o homem no horizonte de histórias e da história que ele próprio escreve” (p. 243-244). Esta passagem expressa um não conformismo com abordagens tradicionais, enquadradas em campos disciplinares rígidos do saber: se o controle da experiência humana está nas mãos do próprio indivíduo, sendo este o autor de sua própria microhistória, então, naturalmente, é preciso recorrer a um conjunto de saberes que permitam enxergar conhecimentos adjacentes, isto é, de natureza diversa, que auxiliem na constituição de reflexões em âmbito maior e holístico, aplicadas à miríade de experiências possíveis em um mundo inicialmente hermético e constante, mas que revela em suas entranhas a potência da germinação de experiências inesperadas.

Tendo em vista a característica da incerteza do mundo, colocada por Pereira (2018), modelamos uma proposta híbrida e maleável para a nossa metodologia de pesquisa: primeiramente, trazemos um respaldo teórico de embasamento mais hegemônico, centralizador e primordial, que leva em consideração o diálogo entre autores, artigos e disciplinas sobre áreas de estudo envolvendo *games*, experiência, espaço e seus possíveis pontos de interseção. Após isso, trazemos também as narrativas, os diálogos e os registros de alguns jogadores em suas passagens pelas ambiências dos *games*, para assegurar a presença da voz, do olhar, dos pontos de vista e da história contada pelos indivíduos.

Para definirmos o método, devemos levar em conta que ele deve funcionar como fomento à obtenção de reflexões ulteriores acerca de uma experiência estética que seja limítrofe aos *games* e que esteja ligada às ambiências nas quais estes ocorrem. Para chegarmos nesse ponto, originamos nossa busca a partir da visão de Walter Benjamin sobre a compreensão da cidade, considerando o seu modo de pensar por nebulosas e constelações, bem como as revelações que emergem das comparações e emparelhamentos realizados pelo *flâneur* na cidade.

Para Pereira (2018), “pensar por nebulosas reage a uma ideia de ciência que se mostra preponderantemente compartimentada em ‘áreas’ de saber [...]” (p. 246). Por esse

aspecto, podemos entender que as nebulosas funcionariam aqui como nuvens — uma metáfora de formas indefinidas, colocada na contramão da concentração do conhecimento previamente definido, fechado e estruturado. Em outras palavras, a metáfora da nebulosa flexibiliza o processo de pensamento, nos dando margem para o uso de fontes mais diversificadas (ou mais nebulosas, no sentido da forma final dos conjuntos comparados) que favoreçam uma compreensão holística da experiência estética dos jogadores nas ambiências dos *games*, por exemplo.

Assim, essa compreensão nos serve como ponto de partida, permitindo-nos a abertura necessária para a experimentação de abordagens que apoiem a constituição de um método adequado à proposta desta pesquisa. Como exemplo, citamos a experimentação realizada na pesquisa<sup>79</sup> de Mariana Souto (2019): uma adaptação do método comparatista (intrínseco ao método constelar benjaminiano, detalhado ao longo deste capítulo) para uma versão contemporânea, utilizada para trabalhar os elementos fílmicos de sua pesquisa. Estes, quando colocados lado a lado, exprimem novos sentidos e dão margem a novos entendimentos que se expandem a partir da comparação inicial entre os filmes considerados (SOUTO, 2019).

O método empregado por Souto nos permite perceber que o processo de “pensar por nebulosas’ [também] se beneficia de noções que permeiam as obras de Benjamin: de constelação, de iluminações profanas e de imagem de pensamento. Mesmo que [...] não tenham sido tratadas como objetos teóricos plenos pelo filósofo, [...] possibilitam abrir caminho para explorar [outros] temas [...]” (PEREIRA, 2018, p. 254). Essas noções benjaminianas são complementadas pela pesquisadora Rita Velloso, que percebe que, “[...] no arranjo constelar, os conceitos de fantasmagoria, iluminação profana, imagem dialética [e] ruptura” (VELLOSO, 2018, p. 111) estão enraizados em um tipo de pensamento particular:

Para o filósofo alemão, tratava-se, ao pensar a cidade, de pensar por imagens. Em outros termos, de construir o pensamento sobre a vida urbana a partir da visibilidade, isto é, pelo que dão a ver vestígios, cicatrizes, superposições, incompletudes, frestas. O que ganha relevo ao ler o pensamento-imagem-cidade benjaminiano é sua dupla fundação. Por um lado, fantasmagoria – a imagem que sobrevive no presente nos dizer o futuro do pretérito de um lugar – e, por outro, fragmento – o que se nos deixa ver nos muitos tempos e idades de uma cidade. (VELLOSO, 2018, p. 111, grifo nosso).

---

<sup>79</sup> Constelações fílmicas: um método comparatista no cinema (2019). Disponível em: <[http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos\\_arquivo\\_SA6ZGBR0LVIRACN84R1J\\_28\\_7761\\_21\\_02\\_2019\\_20\\_44\\_31.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_SA6ZGBR0LVIRACN84R1J_28_7761_21_02_2019_20_44_31.pdf)>. Acesso em 15 mai. 2021.

A pesquisadora Paola Jacques Berenstein (2018) nos ajuda a esclarecer os estilos de pensamento a partir da obra benjaminiana *Rua de mão única* (1987). Para a autora, o pensamento por imagens nos dá a ver a fantasmagoria e os fragmentos que emergem da comparação entre elementos ou entidades pertencentes a enquadramentos urbanos (imagens da cidade). Nas passagens do livro, uma rua divide dois estabelecimentos: um posto de gasolina, que representa o sonho de uma época futura e o espírito de um porvir; e uma loja de antiguidades, cuja estrutura denuncia os sinais e o peso de um tempo concentrado, que se acumula na modernidade (BERENSTEIN, 2018). Tais imagens da cidade mostram elementos distintos que coexistem em um mundo em transformação, compartilhando de um mesmo tempo-espaço. São imagens dialéticas, como nos lembra Velloso (2018):

[...] Benjamin associou conhecimento a imagens dialéticas, ou seja, à presença de imagens relativas a diferentes experiências históricas presentes num mesmo momento, numa mesma constelação. A percepção destas imagens é possível porque elas não têm como origem o mesmo momento histórico; elas apenas se expressam em um mesmo momento histórico (VELLOSO, 2018, p. 111).

As imagens dialéticas forjadas entre elementos urbanos (o lugar da técnica e da tecnologia comparado ao da tradição e da antiguidade, por exemplo) instigam choques de pensamento, cujo atrito provoca faíscas que iluminam detalhes ocultos, críticos, que esperam por revelações, remontagens e reconstituições da história urbana. Nas palavras de Velloso (2018):

A cidade-imagem benjaminiana é um tecido de cicatrizes e, como tal, fragmentos-fantasmas de tempos outros. É que a cidade, tal como a concebeu o filósofo alemão, é o lócus por excelência da “montagem de tempos” que se oferece à experiência, não apenas história objetificada. A imagem-cidade é um lampejo, um reflexo de luz que fulgura sobre as malhas da urbanidade para torcê-la, esgarçar seu tecido, instabilizar topografias, monumentos, edifícios, mercadorias, corpos, vazios, terrenos baldios. A imagem que Benjamin quer revelar está no avesso: há, ali em seu texto, uma exigência de **ruptura**, exigência de desobscurecer momentos que restaram escondidos e que ele entende como sendo decisivos (VELLOSO, 2018, p. 111, grifo nosso).

Segundo Velloso (2018), Benjamin enxerga a existência de duas faces da história: uma versão oficial, que expressa o viés da marcha do progresso urbano e social; e uma versão que é ofuscada, marginalizada e relegada aos bastidores da história pela primeira. Essa constatação instiga o filósofo, que investiga as imagens da cidade a partir de uma ruptura temporal, isto é, através da iluminação das sombras criadas pelo protagonismo hegemônico da história — uma iluminação profana —, a fim de resgatar a (micro)história

das narrativas periféricas, ocultas, esquecidas ou relegadas à segundo plano ao longo do tempo (VELLOSO, 2018).

O método da filosofia crítica benjaminiana, que formula conceitos estabelecendo um conjunto de correlações entre fenômenos, de modo a aproximá-los, sem, contudo, reduzi-los a uma unidade identitária, pode ser resumido numa afirmação do autor: 'fórmula: construção por disposição e reunião de fatos (BENJAMIN, 2006, p. 1033) [...] A Benjamin interessa chegar ao conceito por meio de uma montagem, isto é, aproximando fenômenos em suas heterogeneidades. Ora, é exatamente na cidade onde dá a diversidade incontornável dos fenômenos que a caracterizam, que se justifica o emprego do método benjaminiano. Trazida à cidade, a empiria que funda a filosofia de Benjamin faz justiça à multiplicidade dos sedimentos da experiência urbana — a imagem, o tempo, a ação, a política —, em que se cruzam natureza e comunidade humana, artefatos e corpos, de tal modo que só poderá ser uma configuração de extremos historicamente específica. Uma constelação, afinal (VELLOSO, 2018, p. 116).

Assim, Velloso (2018) identifica que o método benjaminiano consiste na aproximação de diferentes elementos para compor constelações, a fim de elaborar novas montagens e de reconfigurar conceitos mediante a percepção que resulta do cruzamento entre diferentes versões da história, de imagens urbanas e de fenômenos, revelados por justaposição. Nesse sentido, Berenstein (2018) complementa esse entendimento, apontando que “a ‘forma de pensar’ e a concepção da história operam por montagens e imagens consteladas de detalhes (vestígios, reminiscências, gestos) [onde] “o processo de montagem, desmontagem e remontagem compõem diferentes constelações” (p. 212). Consequentemente, Benjamin utiliza a remontagem não apenas para “[...] apreender a complexidade da construção da grande cidade moderna, mas também para ‘apreender a construção da história como tal’ — assim, outras formas de narração histórica criadas para buscar ‘romper com o naturalismo histórico vulgar’” (BERENSTEIN, 2018, p. 215-216). Um exemplo foi a própria montagem realizada por Benjamin, em seus registros literários sobre a cidade.

[...] A montagem literária estava [...] diretamente relacionada com as narrativas de experiências urbanas dos surrealistas que tanto fascinaram Benjamin, provocando aquilo que ele chamou de “**iluminação profana**”; em particular, os livros que partem de deambulações pelas ruas e espaços públicos de Paris – verdadeiras montagens, tanto do ponto de vista literário (“escrita automática”) como editorial (tipografia, inserção de anúncios, fotografias etc.) [...] (BERENSTEIN, 2018, p. 213, grifo nosso).

Na constelação urbana<sup>80</sup> de Benjamin, a imagem da cidade, formada através da montagem de tempos distintos, também assume a “[...] função revolucionária [...] de arrancar do esquecimento o mundo urbano ainda presente, mas camuflado sob as ruínas de edifícios ou em narrativas fraturadas, de falas cada vez menos proferidas [...]” (VELLOSO, 2018, p. 115-116). Há aqui uma constatação: a montagem, enquanto processo integrante do método do constelar, reafirma-se também como processo político, uma vez que este busca ativamente pelas versões (micro)históricas de imagens urbanas ocorridas em um determinado tempo-espço, e que ainda esperam para ser contadas. Tal particularidade nos remete de volta às escritas benjaminianas acerca da *flânerie* nas passagens parisienses, tal como nos relembra Berenstein (2018):

[...] As passagens, no século XIX, eram galerias comerciais de luxo, com piso em mármore e cobertas com estruturas de ferro e vidro, antes só usadas em importantes estações de trem ou galerias, como o Grand Palais. Elas apontavam para o futuro: da mercadoria, da arquitetura, da cidade. Quando Benjamin escreveu sobre as passagens, estas já tinham sido suplantadas pelas grandes lojas comerciais, como a famosa Galeries Lafayette (1896), e algumas passagens já estavam em vias de demolição (BERENSTEIN, 2018, p. 228).

A pesquisadora complementa que a deambulação pelas passagens<sup>81</sup> (BENJAMIN, 2006) indica que estas não se limitavam a inventariação e comparação de universos e enquadramentos rígidos, mas que se expandiam em diferentes direções.

As passagens também são “esses elementos minúsculos, recortados com clareza e precisão”, sejam as **passagens textuais**, citações e recortes de textos variados, que vão de uma ideia para outra; sejam as **passagens temporais**, de um tempo para outro, de uma época para outra; sejam ainda as **passagens arquitetônicas**, urbanas, que levam de uma rua para outra, de um espaço urbano para outro (BERENSTEIN, 2018, p. 215-216, grifos nossos).

É notável a expressão de um caráter híbrido no método da constelação. Em Benjamin (2006), a elaboração e abordagem da cidade passam por diversos vieses — o urbanismo, a

---

<sup>80</sup> “Constelação do urbano foi um fragmento escrito em 1920-1921, em que se lia sobre a urgência da ‘troca de uma visão histórica do passado por uma visão política’ [...]” (VELLOSO, 2018, p. 109).

<sup>81</sup> “A ideia de passagem funcionava, assim, para Benjamin, tanto teórica quanto criticamente, como uma categoria analítica da cidade moderna, da modernidade e da própria história. Ele buscava uma narração histórica polifônica e aberta (inacabada), mostrando as diferentes passagens temporais de uma época para outra ou ainda as diferentes ‘sobrevivências’, [...] de uma época em outra. O título Passagens também pode ser visto [...] como uma **coleção das diversas passagens** textuais, os próprios fragmentos selecionados ou catados, as diferentes citações e anotações realizadas por Benjamin, **tanto as passagens textuais quanto as passagens de um texto citadas em outro**, por vezes repetidas ou atualizadas. Eram sempre os fragmentos, ‘os farrapos, os resíduos’, tanto **temporais** quanto **textuais**, que interessavam Benjamin e, como ele insistia, ‘não bastava inventariá-los, seria preciso utilizá-los’” (BERENSTEIN, 2018, p. 216, grifos nossos).

arquitetura, a literatura e a história —, em diferentes tempos e espaços, revelando diferentes constelações ao longo das etapas de comparação, montagem, desmontagem e remontagem. Com isso, faz-se evidente a natureza interdisciplinar do aglomerado estelar, que, em sua essência, “[...] cruza diferentes campos e disciplinas e [...] não pode ser engessada como uma simples metodologia operacional” (BERENSTEIN, 2018, p. 212).

A não-homogeneidade do constelar não apenas atravessa o tempo e o espaço, mas também transborda e extrapola outros limites. Berenstein nos lembra que as “[...] **memórias**, sem ser uma rememoração forçada<sup>82</sup>, e [os] **sonhos** [consideram] o despertar [por] montagens de tempos e espaços distintos [como] uma mistura de tempos heterogêneos que poderíamos chamar de heterocronias [...]” (2018, p. 221, grifos nossos). Assim, em certa medida, podemos entender que as memórias e os sonhos funcionam como insumo para a formação de constelações temporárias, onde a lembrança favorece a emergência dos choques temporais — rupturas de linearidades históricas, hegemônicas e centralizadoras, em prol da iluminação de narrativas laterais, de realidades periféricas e de versões ocultas, emergentes de comparações e conflitos, e que são resgatadas por fantasmagorias ou fragmentos urbanos.

À semelhança das constelações do céu, as constelações em Benjamin assumem ligações entre elementos que podem ou não pertencer à “[...] galáxias que podem abarcar diversas constelações” (SOUTO, 2019, p. 15), ilustrando a noite com novas luzes, olhares e pensamentos irradiados sobre os elementos da cidade, espécimes das imagens urbanas. Partindo das observações do filósofo, usaremos a natureza híbrida do método para relativizar o seu uso na pesquisa, uma vez que buscamos expandir o olhar para o espaço dos *games*, extrapolando o meio urbano para abarcar também os ambientes naturais e rurais, flexibilizando e historicizando os elementos e acontecimentos constituídos em suas ambiências.

Com isso, reforçamos a necessidade de uma postura mais flexível sobre o pensamento constelar de Benjamin, justificando tal posicionamento a partir da abordagem dos pesquisadores Otte e Volpe (2000), citados por Souto (2019), que simplificam o significado do conceito de constelação como “[...] a ‘liberdade de estabelecer ligações entre partes dispersas’” (p. 12). A flexibilização atende as condições para o prosseguimento normal da pesquisa, uma vez que temos a preocupação de considerar diferentes fontes e elementos ligados aos *games*, retratados em ambientes diversos e mundos distantes — heterotópicos (FOUCAULT, 1967) ou não — a serem explorados e comparados. Tal liberdade também reafirma o que entendemos por “[...] constelação contemporânea, que

---

<sup>82</sup> Reiteramos essa passagem como ponto de apoio à nossa etapa de investigação por entrevistas.

não se encaixa plenamente na premissa benjaminiana, mas que mantém [ainda] o que consideramos essencial: lidar fundamentalmente com uma noção de historicidade” (SOUTO, 2019, p. 12).

Ainda sobre o ato de constelar, Souto (2019) nos traz outros pontos (aos quais buscamos nos alinhar) que giram em torno de questões de ordem prática:

Um par [de elementos] não faz constelação, que só se forma a partir de um mínimo de três obras como nas Três Marias. Essa premissa não é arbitrária, mas importante para o raciocínio constelacional que não pode se forjar apenas no ponto-contraponto. A triangulação é fundamental para o fomento de um pensamento que escapa ao linear. Enquanto o limite mínimo é definido, **o teto de número de obras pode permanecer aberto** (SOUTO, 2019, p. 12, grifo nosso).

Por teto de número de obras, podemos considerar quaisquer *games* — dentro do gênero locativo ou de mundo aberto —, cujos elementos (depoimentos, vídeos, imagens, artigos e suas demais abordagens) possam ser comparados, dispostos por linhas imaginárias de constelações que “[...] podem estender do passado caminhos distintos no presente, formando bifurcações, ou podem dar conta das distâncias e proximidades [...]” (SOUTO, 2019, p. 12), a fim de gerar e enriquecer novos entendimentos a partir da remontagem das experiências. Para a autora:

[...] a constelação é a cristalização de um trajeto de pensamento e carrega em si um trabalho. Não é só conteúdo, mas modo de ordenação e exposição — o que certamente também envolve reflexão. Quando pronta, traz as marcas de um percurso. **A constelação não é exatamente uma coisa, mas uma proposta de relação** (SOUTO, 2019, p. 13, grifo nosso).

Com essa premissa, a autora reforça uma visão mais flexível sobre a constelação contemporânea, a qual será adotada neste trabalho, a fim de priorizar e questionar as relações entre os próprios elementos, em vez de puramente proceder às análises relacionais do tipo pesquisador-elemento. Por outro lado, é importante relembrar que o método não é um fim em si mesmo, mas um meio de se chegar a novos pensamentos, a partir dos elementos comparados:

O objetivo do método [...] não é simplesmente detectar recorrências [...] e fazer disso uma coleção de gestos, como se a percepção dessas repetições imprevistas fosse suficiente para coroar a pesquisa – embora essa possa ser uma etapa fundamental para reconhecer uma tendência ou um movimento mais transversal. A comparação na constelação não é simplesmente icônica [—] é preciso avançar a reflexão. As imagens, portanto, surgem numa condição ilustrativa e nem são ponto de chegada, mas devem ajudar a construir e estruturar a reflexão. Pensamos com as imagens, através das imagens (SOUTO, 2019, p. 15).

Portanto, o método constelar contemporâneo não se limita a realizar comparações de elementos ou confrontar imagens históricas para a obtenção de uma “[...] verdade ‘estética’, resultante de uma determinada composição e percepção, [alternativa a] uma verdade pré-estabelecida [...]” (OTTE; VOLPE, 2000, p. 44). A intenção é reutilizar os achados oriundos do processo constelar contemporâneo, reaproveitando e usando os elementos resultantes como novos insumos para a retroalimentação do método, fomentando assim as nossas reflexões — no caso, as que permitem promover novos entendimentos e discussões sobre experiência estética em ambiências de *games*.

Neste capítulo, procuramos estabelecer uma linha de raciocínio que justificasse o uso do método da constelação, escolhido como parte da metodologia desta pesquisa. Vimos como o pensamento de Benjamin sobre as cidades produz imagens urbanas, através das comparações entre seus elementos; a metáfora das nebulosas, atrelada às formas indefinidas do saber; o conhecimento constelar benjaminiano, que surge das comparações e remontagens entre elementos distintos; e a proposta do método constelar contemporâneo, que mantém em sua essência a historicidade de seus elementos, mas que é flexibilizada para abrigar galáxias (conjuntos de constelações).

## **7 REMONTAGENS E LIMINARIDADES EM GAMES**

Nos próximos capítulos, daremos início ao processo de montagem, desmontagem e remontagem de elementos oriundos da interação jogador-ambiente. Pretendemos com isso gerar comparações entre imagens de pensamento, usando nesse processo o método constelar para alimentar reflexões pertinentes a esta pesquisa. Este processo se dará em dois movimentos: no primeiro, realizamos um levantamento *arqueológico* geral das entrevistas realizadas com os jogadores e dos conteúdos digitais envolvendo a relação entre jogos e ambientes. No segundo movimento, realizamos uma remontagem entre os elementos apurados, comparando-os e cartografando-os em constelações.

### **7.1 Arqueologia da relação jogador-ambiente**

A partir daqui, introduzimos alguns casos (vivências, acontecimentos, relatos e observações) envolvendo a interação entre os indivíduos e o espaço em que os *games* se desenrolam. Procuramos destrinchar e destacar suas nuances, para, no próximo capítulo, realizar comparações (via método constelar contemporâneo) entre experiências e *insights*

delas originadas. Porém, antes de avançarmos, realizamos um detalhamento do processo seletivo conduzido a partir da fala dos entrevistados desta pesquisa, conforme mencionado no capítulo de Introdução desta pesquisa.

As entrevistas foram realizadas de forma síncrona e individual, via audioconferência<sup>83</sup>, mediadas por um roteiro de entrevistas (ver seção “Anexos”). Durante as entrevistas, alguns dos jogadores compartilharam imagens de jogos ou de ambiências que foram parcialmente aproveitadas nesta pesquisa como exemplos ou ilustrações de trechos dos capítulos (ver seção “Referências das Figuras”). Dos 27 entrevistados iniciais, selecionamos cinco jogadores para esta etapa de nossa investigação: Serkan, do Reino Unido, que joga o *game* de mundo aberto *Assassin’s Creed Unity*; e os entrevistados e entrevistadas que jogam *games* locativos — Sheila (*Pokémon GO*) e Deepa (*Ingress*), dos EUA; Raanan (*Ingress*), de Israel; e R. (*Geocaching*), do Brasil. As traduções das entrevistas estrangeiras para português foram realizadas de forma livre. Os diálogos originais em língua estrangeira estão disponíveis para consulta na seção “Anexos”, ao final deste trabalho. O procedimento de seleção das entrevistas se baseou em parâmetros subjetivos percebidos na fala e na história dos indivíduos ouvidos, cujos fragmentos e elementos levantados neste capítulo serão discutidos mais detalhadamente à luz da remontagem constelar, após este capítulo.

Nas falas de Sheila e de Deepa, percebemos um desvio ativo do roteiro de perguntas: a partir de certo ponto, são revelados componentes emocionais e sentimentais intensos sobre questões que emergem em meio à conversa sobre o jogo e as suas ambiências. Esse padrão afetivo se sobressaiu em meio às demais entrevistas realizadas, e por isso, seus desdobramentos foram incluídos na etapa final de remontagem constelar. Por outro lado, na fala de Raanan, percebemos um desvio progressivo: em meados da sua entrevista, suas histórias de viagem pelos territórios do jogo dão lugar a situações e acontecimentos oriundos da prática do jogo em ambientes de realidades inesperadas e de domínios de não neutralidade política. Em sua narrativa, a prática do jogo se destaca como pano de fundo para questões envolvendo os territórios da diferença (e aqui, temos um paralelo com o relato de Sheila). Por essas razões, optamos por incluir seu relato no capítulo final.

Por sua vez, a fala de Serkan evoca o consumo do espaço baseado no olhar guiado pela prática do jogo e pela prática da viagem como turista. Sua entrevista revela a curiosidade pelo porvir e a busca pela estética dos lugares (que aparece também nas falas de praticamente todos os entrevistados desta pesquisa). Porém, sua fala também deixa

---

<sup>83</sup> Audioconferências realizadas pela plataforma *Skype*. Ver detalhes em: <https://www.skype.com/pt-br/>.

transparecer o olhar do estrangeiro (um turco em Londres e Paris), tangenciando questões sobre choque cultural, preconceito e nacionalidade, que emergem a partir dos seus relatos sobre a cidade de Paris vivenciada na realidade do jogo. Por esses últimos pontos (e pelo registro de sua viagem à Paris, que, neste trabalho, ajuda a referenciar três temporalidades distintas — a Paris da Revolução Francesa; a Paris de Walter Benjamin; e a Paris contemporânea), essa entrevista também será incluída junto à dos jogadores mencionados acima.

Por fim, o relato de R. é singular: dentre todas as entrevistas, ele é o único que faz da viagem o seu próprio meio de vida. Embora a sua prática de jogo também requeira a prática da viagem, fica explícito que ambas as atividades não se misturam — o tempo dedicado ao jogo é exclusivo, separado do tempo da viagem (para fins de trabalho ou lazer). Na interação com o ambiente, o seu olhar se volta ao consumo da paisagem como recurso a ser profissionalmente explorado. Porém, a experiência de diversas viagens internacionais traz *insights* (reflexividades) que emergem abertamente em sua fala, evidenciando a atualização do seu próprio olhar sobre a realidade do mundo. A questão da reflexividade é central para o objetivo desta pesquisa, mas, para R., ela aparece mais intimamente ligada à prática do viajar do que à viagem motivada pelo deslocamento no ambiente do jogo. Por isso, não consideraremos essa entrevista para a etapa de remontagem constelar. Por outro lado, vamos considerar (apenas para este capítulo) sua menção ao evento do encontro do entrevistado com o mundo natural, motivado pela prática do jogo, uma vez que este ambiente dialoga com desdobramentos e ponderações envolvendo *games* e conflitos ambientais<sup>84</sup>. Similarmente, faremos isso também para alguns casos isolados envolvendo outros jogadores — como Coote e o grupo de jogadores TeamPesRotos —, pontuando suas menções e registros sobre cenários específicos que apresentem conexões com questões ambientais.

A partir destas colocações, poderemos avançar para a arqueologia da relação jogador-ambiente. Como vimos anteriormente, a dimensão temporal permeia *games* locativos e de mundo aberto, fazendo-se presente tanto na representação dos jogos digitais que se passam em ambientes do passado ou do futuro, como naqueles que remetem à época atual, aproximando indivíduos contemporâneos de outros tempos e realidades. Observemos o caso do *game Assassin's Creed Unity*<sup>85</sup> (ACU), de 2014, que nos remete a um ambiente parisiense pré-benjaminiano (um caso *pré-liminar* à época do filósofo,

---

<sup>84</sup> Detalhados no capítulo sobre “Remontagem constelar da experiência e do limiar”.

<sup>85</sup> Para definições rápidas sobre *games*, iremos recorrer às abreviações ou às definições práticas do capítulo sobre “Jogos locativos e de mundo aberto”, expostas no Quadro 1 desta pesquisa.

considerando que o tempo do jogo precede o surgimento das galerias de consumo cobertas em mais de um século). Ao prestamos atenção à dinâmica da cidade, nosso olhar é cativado pela atividade do comércio de rua, que antecede a prática burguesa do consumo de vitrines, na Paris benjaminiana. Nas ruas do jogo, paramos para ver ou adentrar recintos (mercearias, casas de prostituição etc.) ou observar feiras populares a céu aberto, dispostas por certas ruas da cidade. Ao contrário da multidão que circula pelas localidades, imersa na normalidade cotidiana da vida, o olhar do jogador-viajante demora-se um pouco mais nos detalhes<sup>86</sup>, nas novidades que aquela ambiência lhe proporciona, aproximando-se do indivíduo *flâneur* que perambula pelas galerias e passagens parisienses do séc. XIX.

Contudo, após a experiência inicial do ambiente do jogo, a novidade dá lugar ao conhecido, à normalização da experiência: aos olhos do jogador, o ambiente se torna trivial, transformado em cenário decorativo, ponto passageiro intermediário de um percurso ou rota necessária para se alcançar outro ponto da cidade. A perda do senso de novidade implica na mudança de conduta do jogador, que, ao anestesiá-lo o seu olhar, se torna apenas mais um entre os cidadãos que passam pelos mesmos lugares, pondo-se a circular (ou correr) na multidão entre os demais pedestres. Por outro lado, o jogador-viajante, ao perambular pelo espaço à procura da novidade que se esconde em mostras de feiras estrangeiras, em novos produtos de consumo ou nas novas ruas a descobrir, explorar ou dominar, se encontra em um estado de liminaridade, vivenciando-a pela curiosidade do que há por vir.

A experimentação da cidade de Paris em ACU encerra um tipo de fronteira, não apenas no sentido de limitar a dinâmica do jogo em si (isto é, as barreiras em certos pontos da cidade que impedem o jogador de acessar novas áreas, até que haja uma progressão do mesmo na narrativa do jogo), mas também no senso de cercar um mundo particular (um círculo mágico) que garanta a imersão do jogador que escapa voluntariamente para aquele ambiente urbano, sendo livre para explorá-lo enquanto ali estiver.

**Figura 5** — Imersão ambiental na Paris de 1789, no jogo *Assassin's Creed Unity* (2014). Acima: arte baseada na atmosfera das ruas do jogo. Ao centro e abaixo: fotografias *in-game* das ambiências urbanas do mesmo.

---

<sup>86</sup> Os comércios de rua e a circulação de pessoas pelas vias urbanas são um dos destaques do jogo. Em um vídeo do *youtube*, um jogador decide parar para observar as interações que ocorrem em um canto de cidade de Paris. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VFHQyNRnq2o>>. Acesso em 24 jul. 2021.



Fonte: Pinterest (Ubisoft Deutschland); Artstation (Alex Dumas); Alphacoders.

A permanência indefinida naquela versão de Paris, ou a fuga dela para outras cidades (escape para outras ambiências da realidade tangível ou digital) revelam que há uma busca pela persistência de um estado liminar, pela manutenção do pico de aventuras e de descobrimentos em um patamar constante, até que haja o esgotamento das novidades, o retorno do indivíduo à sua própria realidade (a terra natal, o lar ou o próprio quarto, após o

desligamento do jogo) ou a transição para outro nível de experiência (o atravessamento da liminaridade).

Serkan, um jogador turco de ACU (2014), reside na Inglaterra e já visitou Paris presencialmente. Durante uma entrevista, ele revisita memórias de marcos arquitetônicos e urbanos na Paris do jogo ACU, comparando-as com alguns dos lugares e estruturas da Paris contemporânea, ou ainda, da cidade inglesa na qual vive atualmente. Em certo ponto, ele passa a mencionar diferenças entre cidades, até que, em dado momento, ele se afasta da realidade do jogo para comentar a realidade da Paris atual, presenciada pelo olhar do viajante. Deste ponto em diante, nuances e interpretações subliminares sugerem uma percepção que se abre para além do jogo (uma chance de atravessamento de uma zona de liminaridade). Embora sua experiência com o jogo esteja centrada na absorção da narrativa do jogo e dos fatores históricos que envolvem o evento da Revolução Francesa, ele acaba trazendo à tona o olhar sobre a vida e a cidade de Paris a partir do ponto de vista do estrangeiro.

[...] Obviamente, sim, no jogo, o jogo tem elementos de ambientes hostis, você sabe, e obviamente você tem revolucionários, você pode entrar em apuros... mas na vida real, Paris, há... há uma divisão? Claro que há uma divisão, eu a observo quando se vai a lugares como *Champs-Élyséé*, Torre Eiffel, *Île de la Cité* e etc. Abraçamos a cultura, vemos edifícios relativamente bonitos, pessoas bonitas e turistas, e talvez, uma primeira ou segunda geração de americanos, ou nas ruas, vemos vendedores de rua que tentam vender coisas aos turistas, vemos pequenos elementos de agitação nas ruas nesse sentido.

A percepção da divisão socioeconômica dos bairros e localidades da Paris do jogo dá lugar à comparação estética sobre uma outra realidade tangível da mesma cidade, captada pelo olhar do viajante:

Enquanto eu andava pelos lugares onde também fiquei, sabe, perto do *Gare de l'Est*, *Gare du Nord* [estações de trem parisienses], achei brutas aquelas casas ou blocos de apartamentos, nada atraentes, onde talvez morem aquelas pessoas de classe média ou baixa ou da classe trabalhadora, sabe, eu vivo numa daquelas casinhas na Inglaterra, sabe, eu sou originalmente da Turquia, por isso sou de uma família de classe trabalhadora, por isso vivemos num apartamento relativamente pequeno, por isso, sabe, você vê essas coisas em parte ou partes, talvez em quase metade ao sul do [...] bairro, na vida real você vê algumas ruas que talvez sejam um pouco inseguras, ou na verdade você tem um preconceito de insegurança, porque sabe, Paris é uma cidade muito interessante... numa rua você tem as marcas de *designers*, as *Pradas* e *Guccis*, as suas lojas, você verá carros esportivos, você anda duas, três ruas até três quarteirões abaixo, você vê pessoas fazendo compras em lojas de conveniência [...] e essa parte turística da cidade desaparece instantaneamente dentro de alguns quarteirões [...]. Onde as pessoas normais vão dizer "não", você vê traficantes, as escolhas de moda das pessoas mudam, as ruas mudam, você vê lixeiras de rua cheias de lixo dos apartamentos, como se

estivessem a transbordar. Este é o tipo de coisa que não se vê em cartões turísticos ou documentários, não é verdade?

Portanto, sim, é uma cidade verdadeiramente cosmopolita, e que faz vista grossa para o cenário econômico, uma vista grossa para diversas pontas soltas [...] por trás de todos aqueles edifícios e de todas as nossas sensações como turista ou quando se caminha como viajante. Então, talvez isso represente o jogo. Sabe, como eu disse, por exemplo, no jogo eu estava entrando em áreas onde fiquei chocado quando estava na área de *Les Invalides*, vendo ela quase como uma fazenda, quer dizer, se você está em pequenos lugares de compras, como todos os mercados do jogo, comparado com alguns mercados que você vê do topo [...], não é? Em lugares da vida real, é semelhante, talvez pior [...].

O relato de Serkan transborda para a sua própria realidade, mostrando a sua própria visão de cidadão estrangeiro do Reino Unido.

Na cidade que vivo, [...] uma cidade pós-industrial, com um centro atrativo com ruas de pedestres, grandes edifícios de aspecto histórico e bonitas calçadas nas margens de rios... temos grandes teatros e assim... na Inglaterra, as chamamos [os edifícios] de *Council Houses* (casas dadas pelo governo, pra quem não pode comprar as casas ou alugar as casas), [...] para as pessoas, para ajudar as pessoas, e veja você, pilhas de casas, menores, compactas, tipo, de certa forma, perto do centro turístico da cidade, então é isso, e os seus sentimentos também mudam, quando você atravessa, tipo, a área segura e protegida, comercializada, também com bom aspecto, de repente, sem traficantes e lixeiras transbordantes, e, você sabe, [...] onde as pessoas não se importam com as coisas, eles apenas se vestem para ir para o trabalho, então é isso...

**Figura 6** — *Council Houses* (casas cedidas pelo governo), em Londres, Reino Unido.



Fonte: *Express*.

A fala sobre a visão do cidadão estrangeiro traz consigo a menção sobre a ótica de estrangeiros de outras nacionalidades sobre sua origem turca.

Quando eu estava em Paris, os franceses me disseram que eu era francês, por causa, talvez, do olhar mediterrâneo ou o que quer que seja, eles pretendem tentar falar direto em francês, ou talvez eu pareça um pouco, você sabe, mais como alguém da primeira ou segunda geração dentre eles, como argelinos ou marroquinos, você sabe o que quero dizer, então talvez, um descendente de [...], eles geralmente, em todos os lugares que eu fui em Paris, eles, tipo, você sabe, tentavam falar francês. Eu não sofri preconceito, não, não nego isso. Então, sabe, quando eu começo a falar [...], se eles pensaram se eu sou turco ou não, não sei, isto é muito difícil de dizer, eu, se eu tivesse sentido o preconceito eu acho que não teria voltado mais algumas vezes, em primeiro lugar. Uh... sim, eu acho que não é o caso, [...] por causa do jeito que pareço... sabe, como no ano passado eu fui para a Itália, [...] basicamente seguindo as trilhas de *Assassin's Creed II* (2009), nesse sentido, sabe, o [jogo do] renascimento romano [...] tipo isso. E mais uma vez, as pessoas falavam direto comigo em italiano, porque para eles eu pareço italiano. Na verdade, alguns deles falavam albanês porque me disseram que eu era albanês, então é tipo, "ok, bem, isso é interessante, eu estou na Itália...".

Serkan identifica-se como cidadão multiétnico, afirmando nunca ter sofrido xenofobia durante todo o tempo vivido sob a realidade dos territórios estrangeiros.

Então eu nunca tive [a sensação de preconceito], eu vivo na Inglaterra no momento, no nordeste da Inglaterra, então, talvez seja importante dizer que não é realmente uma cidade diversa, em termos de população, então, estatisticamente, estamos em torno de, quer dizer, 90-92% da cidade podem ser apenas brancos britânicos, sabe, então, nenhum outro grupo minoritário é numeroso assim, sabe. Como resultado disso, você sabe, que eu disse às pessoas, como sou multiétnico há 13 anos, sabe, que eu tenho vivido nesta cidade, eu nunca tive ou as pessoas nunca tiveram uma opinião política sobre o povo turco ou a cultura turca ou as pessoas turcas, eles experimentam apenas a Turquia, é o que eles experimentam quando vão à Turquia nas férias, você sabe, clima quente, boa comida, o que quer que seja. Às vezes eu digo que sou turco, porque [a pessoa] ele ou ela pode ser de um país europeu como a Bélgica ou a Holanda, eles pensam, — *"Oh, nós pensamos que você fosse holandês"*, e eu, tipo, — *"Não"*. Então essa foi minha experiência, isso foi por muito tempo... talvez porque eu nunca tenha soado como uma pessoa turca, então, para te dar uma ideia, quando eu estava na Turquia eu trabalhei com estrangeiros da Austrália, Nova Zelândia, Rússia, então eu trabalhei em um escritório internacional que muitas pessoas inteligentes, e a língua comum era o inglês, então, sabe, nesse sentido, eu não era [na época] uma pessoa que era multiétnica em um novo país e que tentou aprender uma nova língua... então nunca sofri preconceitos, nem onde eu moro agora, nem em Paris.

O olhar do estrangeiro também é uma questão recorrente no jogo *Ingress*<sup>87</sup> (2012). Na entrevista com o jogador Raanan, um francês residente em Israel, notamos como as múltiplas camadas desse jogo locativo abrem novas realidades no tempo-espaço da diferença: as paisagens por ele percorridas tornam-se novidades estéticas nas viagens por lugares desconhecidos, e suas vivências de aventura revelam a realidade na noite ou na madrugada das ruas dos países que visita (a outra face de uma realidade urbana, composta por áreas periféricas, ruas de prostituição e localidades decadentes). Ao final de seu relato, uma brecha liminar na prática do jogo parece emergir quando este jogador-viajante menciona a experiência de jogar em dupla com um amigo da Palestina (país historicamente envolvido no conflito árabe-israelense). Raanan inicia sua fala relatando uma experiência de jogo na Basiléia:

É sempre uma surpresa, quero dizer, [o jogo] está sempre te levando a lugares que você... você tem... foi... acho que foi... uma das coisas que me deixam excitado é que [o jogo] te leva a lugares onde você nunca esteve, fazendo você conhecer pessoas que você nunca conheceria. É... quer dizer... quando acordo às 4 da manhã em uma manhã de sábado, onde todos estão dormindo profundamente, estou entusiasmado... Estou realmente animado, quer dizer, sair para brincar é revigorante, é super divertido, quero dizer... é até... vamos tomar [como exemplo] a Basiléia [uma cidade suíça, perto do Rio Reno]... Basiléia está localizada perto do rio, [na qual] três fronteiras se encontram: existem fronteiras da França, Alemanha e Suíça. A Basiléia está no meio de onde esses três países colidem. E eu comecei a caminhar, saí do hotel que estava no meio da noite, era tarde da noite, e então caminhei para... 20, 30 quilômetros?

---

<sup>87</sup> Ver Quadro 1, no capítulo sobre "Jogos locativos e de mundo aberto".

Raanan menciona um encontro inesperado com outra realidade, durante a sua experiência de jogo na região do Rio Reno:

Você vê lugares, quero dizer, às vezes você fica preso com a cabeça no smartphone e... você levanta a cabeça e vê algo que nunca tinha visto antes... uh... Basileia tem um... você sabe o que é um distrito vermelho? Onde há prostitutas? [...] Não, é legalizado, é legal ter prostitutas... [...] E eu tenho andado no meio da rua com a cabeça focada no telefone e depois levanto a cabeça e você vê três senhoritas que não estão completamente vestidas, e, quer dizer, é 1 da manhã, 2 da manhã, e você... Eu tinha acabado de chegar [num lugar que] nunca na minha vida eu teria ido. E eles me perguntam, quer dizer, são 2 da manhã, um homem solteiro, 47 anos, entrando num lugar que é... é destinado apenas para isso, não há outra boa razão para estar lá, e eles perguntam, — "Ok, senhor... você quer se divertir?" — "Desculpe senhorita, estou... jogando Ingress", quer dizer, você... está fazendo coisas que nunca faria, de nenhuma outra forma [...].

**Figura 7** — Rio Reno e zonas demarcadas de prostituição em Basel (Basileia, Suíça).



**Fonte:** Garaviantravel; Road Affair; Bz Basel; Arcinfo.

A fala do jogador começa a encaminhar-se em direção aos territórios da diferença. Neste ponto, Raanan fala sobre seu encontro repentino com uma realidade até então inesperada para uma cidade americana.

[...] Cincinnati está [localizada] em uma cidade no estado de Ohio [EUA]. Peguei um avião e cheguei e fui para um hotel no centro de Cincinnati. [...] Nunca estive em Cincinnati antes, [...] mas enfim, você começa a explorar a cidade, você vai... geralmente o centro da cidade é mais denso com portais [características virtuais do

jogo, como pontos de referência], e você começa a andar por aí, indo do ponto A para o ponto B, para outro portal, para outro portal [... ..], e então, após a noite, ou antes que a noite avance, eu ando para cada vez mais longe do centro de Cincinnati e você entra no... não é o subúrbio... você está ficando um pouco fora da cidade, do centro, e você começa a ver... Eu nunca estive em São Paulo, ou nunca estive em uma favela, mas [é] algo que eu imagino que seja... deve ser algo um pouco parecido, está começando a ficar mais escuro, suas ruas como... as pessoas estão [...] ... as pessoas estão andando sem sapatos, só com calças, de pé pelos cantos, está começando a ser assustador, e você está andando e está ficando mais escuro, é mais tarde, é mais escuro [...].

Com base na realidade americana testemunhada, Raanan fabula sua própria versão da realidade da cidade de São Paulo.

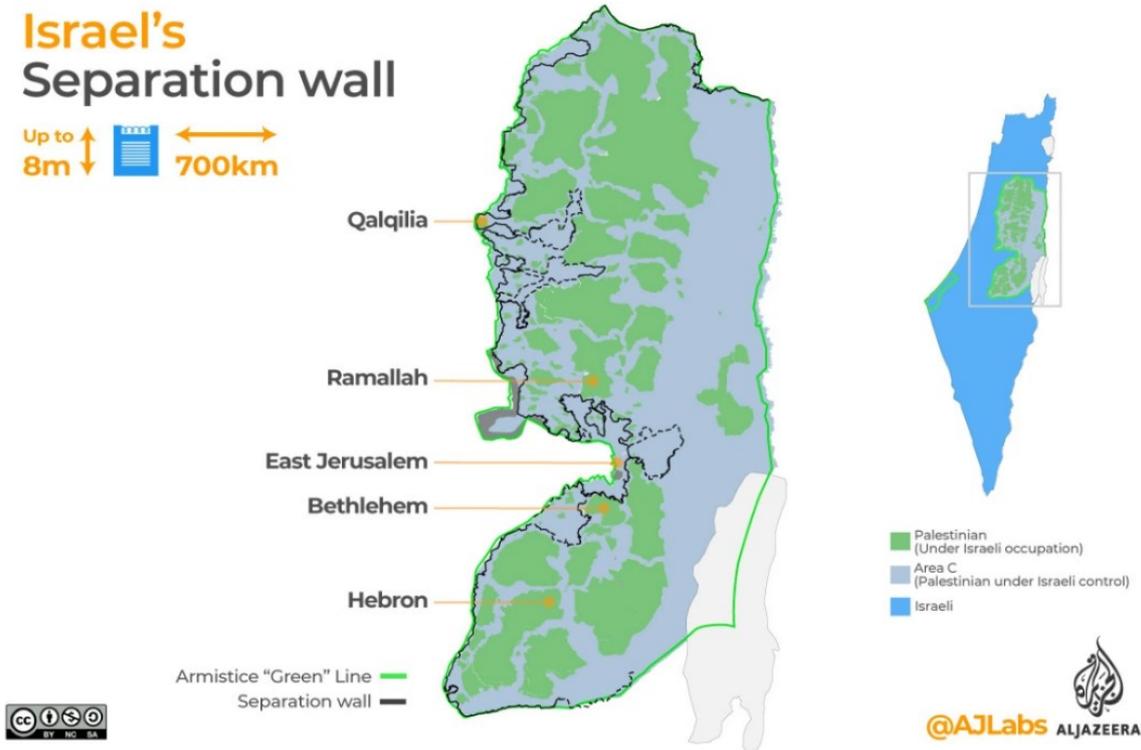
[Então] meu hotel estava [...] no meio do centro da cidade [...], e eu comecei a andar [...], e você vai cada vez mais longe do centro da cidade em áreas que são, uh, menos abastadas, menos, uh [...], menos lotadas, com pessoas enormes seminuas na rua, vendendo drogas. Uh, [...] Não sei como lhe dizer... [...] há casas, casas de tijolo marrom, onde você tem pedras que descem para as ruas, e as pessoas estão sentadas nas ruas, ouvindo música do rádio, e [...] as pessoas não têm camisas, elas estão vestindo calças, e [...] no final, partilhei estas experiências com amigos: é [um lugar] de gângsters [bairro], e é um bairro muito ruim e pobre em Cincinnati, e toda a experiência - não a experiência, [...] toda a viagem, quero dizer, eu nunca chegaria a uma favela. Por isso eu disse algo sobre as favelas em São Paulo... são favelas, são drogas, gângsteres e bando de ladrões... Estou andando com meu telefone viajando [e, em Cincinnati] você sente esse perigo, quero dizer, enquanto você anda lá, há tensão entre, ok, eu quero ver o próximo portal, mas as pessoas [nas ruas] ao meu redor... Não vou dizer que elas não eram intimidadoras... elas eram mais barulhentas [...], mas novamente, elas não eram algo do meu dia-a-dia, elas eram completamente estranhas ao que eu estou exposto, no meu dia-a-dia.

Por fim, Raanan relembra a experiência de jogo nos territórios da diferença — regiões separadas historicamente por muros e demarcações político-espaciais.

**Figura 8** — A questão territorial árabe-israelense. Acima: territórios israelenses (em azul) e árabes (em verde). A linha verde demarca os limites territoriais do povo palestino, enquanto a linha preta demarca um grande muro erguido por Israel, que invade porções do território palestino (ocupado ou sob o controle de israelenses). Abaixo: imagem aérea do muro, que separa o lado israelense (estrada) do palestino (cidade e plantações).

# Israel's Separation wall

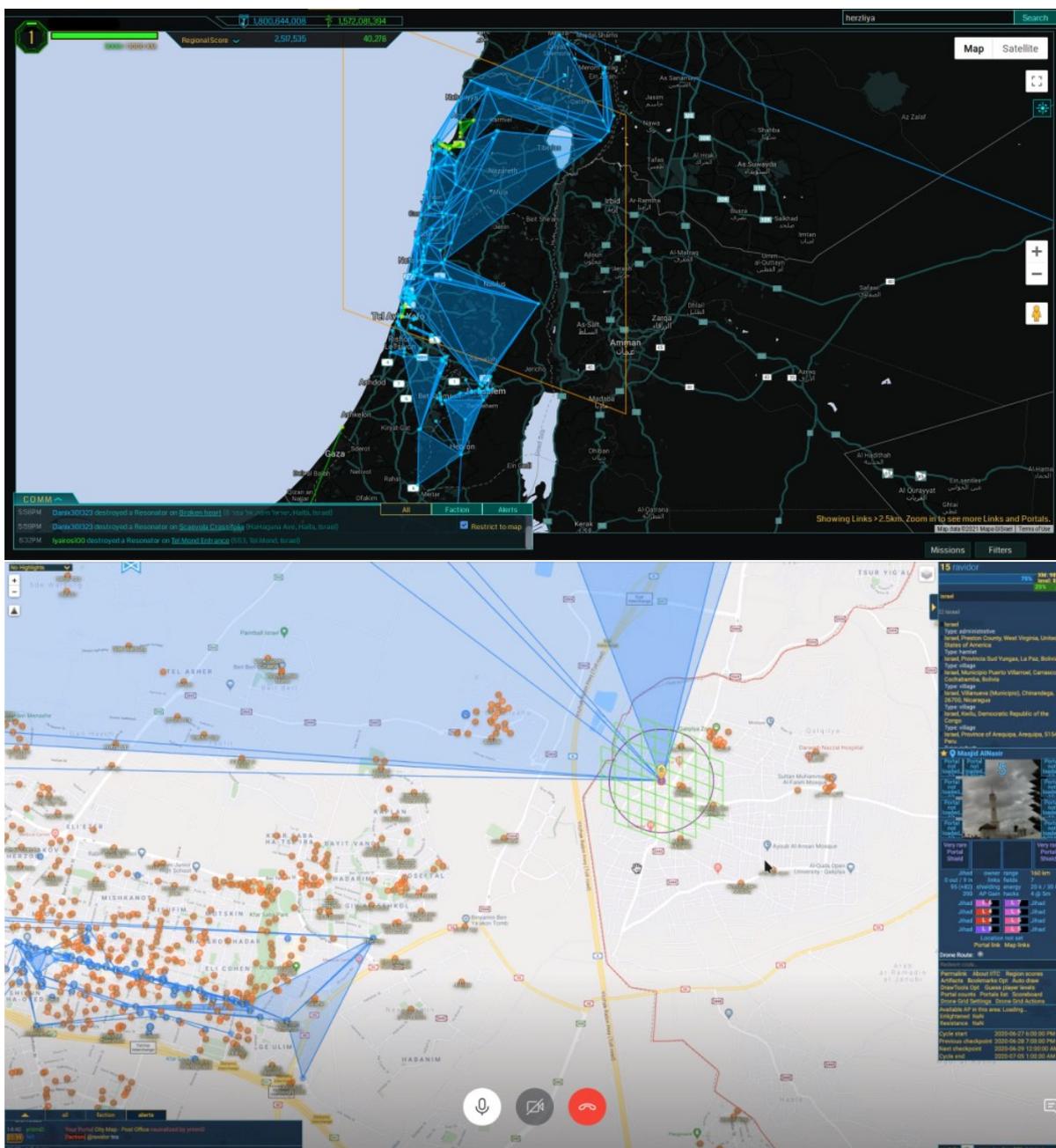
Up to 8m  700km



Fonte: Al Jazeera; The Times of Israel.

[O conflito Israel-Palestina] é realmente difícil. Quero dizer, há lugares que não posso ir. [Ele mostra lugares no mapa do jogo] Isto é Israel, ok, digamos, isto é Israel, começa aqui em [nome da cidade/área?], há muitos portais aqui. Toda esta área é completamente deserta. Muito poucas pessoas estão vivendo lá. A maioria das pessoas está vivendo onde é verde [em seu mapa de jogo]. [...] Bem, você pode ver a linha branca aqui [as fronteiras, mostradas em outro mapa de jogo], uh... e, em alguma parte, quero dizer, dirigir até lá, depende novamente, é... [...] há cidades árabes que não podem... é ilegal entrar.

**Figura 9** — Mapas e portais do jogo *Ingress* (2012). Acima: as redes de portais se sobrepõem aos territórios árabe-israelenses, dentre os quais a cidade árabe de Qalqilya (próxima à capital Tel Aviv, cidade litorânea na aresta sul do quadrilátero laranja). No centro: portal muito próximo à região de Qalqilya. Embaixo, à esquerda: indicação da cidade de Qalqilya e os territórios encravados entre as demarcações da linha verde e do muro israelense. Embaixo, à direita: escaneamento de portais próximos ao jogador, exibidos em dispositivo móvel.





Fonte: CJPME (Canadians for Justice and Peace in the Middle East). Demais imagens cedidas pelo entrevistado.

Raanan revela que conheceu seu amigo de jogo a partir de um portal, situado em uma cidade cujo território encontra-se fora dos limites israelenses.

Por exemplo: alguns lugares onde os palestinos vivem muito perto, quer dizer, ok, vamos voltar para [o outro mapa do jogo], [...] esta é Qalqilya [uma cidade palestina]. É daqui até o mar, quero dizer, toda a área é israelense e essa é a área que foi ocupada na guerra de 1967. [...] Daqui até o mar são 20 km, já andei isso em meio dia. Mas em Qalqilya é agradável. Qalqilya tem múltiplos portais, aqui há múltiplos portais. Este é um de nossos portais favoritos. Há... Qalqilya não é uma cidade grande, e há apenas um único jogador de *Ingress* lá, que... seu apelido é Jihad. [...]. E ele é *Resistance* [a facção azul do jogo], da mesma cor que eu, e... há um portal aqui [mostrado no mapa], [...] e nós [ele mais outros jogadores, provavelmente] queríamos ter chaves para este portal, porque... você pode usá-lo, uma vez que o verde [cor do time *Enlightened*, uma facção rival no jogo]... já que é ilegal para os israelenses entrar em cidades palestinas.

Assim, os jogadores não podem ir [lá] e derrubar os portais. [...] Precisávamos das chaves, e não sabíamos como nos aproximar dele [Jihad, o jogador palestino], como falar com ele, [mas] você pode usar um *chat* dentro do *Ingress* onde você pode falar com ele, e [alguns anos atrás] ele diz oi... e há uma tensão entre israelenses e palestinos, é estranho, é problemático, é uma guerra entre dois povos que rezam para Deus, realmente [...]. É isso.

O encontro entre os jogadores se dá em um ambiente neutro para ambos. Raanan lamenta não ser possível encontrá-lo livremente fora do jogo, devido a motivos de força maior.

Nós conversamos com ele no *chat*, no *Ingress*, e eu disse, ok... essa estrada, sabe a estrada de número 55...? Os israelenses podem andar nessa estrada porque há assentamentos judeus que podem ser acessados, e ele, Jihad de Qalqilya, não pode, quero dizer, que são estradas que os palestinos não estão autorizados a ir e há estradas que os judeus [...] não estão autorizados a ir. Então, você vê esta rotatória [no mapa]? Nesta rotatória, podemos nos encontrar. [...] Então eu vim, parei meu carro aqui. Logo após a rotatória há uma rodoviária, e ele veio com seu carro e

parou seu carro aqui, na rotatória aqui, e, eu estou esperando na rodoviária e alguém está vindo em minha direção, e [de repente], — "Oi Raanan, eu sou Jihad. Prazer em conhecê-lo!" [...].

Foi uma experiência incrível, [...], conhecer alguém que, segundo as regras, não deveria ser alguém de quem eu fosse amigo, e eu realmente gostei dele [...]. Eu o encontrei algumas vezes nesta rotatória, recebendo chaves dele, passando chaves para ele [...], jogando *Ingress* com ele, embora, segundo as regras, não devêssemos ser amigos... e é muito triste... Quero dizer, é uma das coisas mais tristes, o fato de eu não poder sair com ele, tomar uma cerveja, sentar-se, conversar com ele, você precisa se reunir em uma estação de ônibus, em algum lugar entre onde a estrada para Qalqilya se encontra com a estrada para, eu não sei onde [ele não lembra o nome dela]. Essa é a fronteira. Não tem como entrar nessa área nem a pau. Se eu fosse a essa área, eu... não tenho certeza se eu seria morto mas... você não vai [lá]! É o fim. E é muito triste...

Em *ACU* (2014) e *Ingress* (2012), Serkan e Raanan encontram dinâmicas e temporalidades urbanas distintas que revelam em suas realidades a projeção de um passado que, de certo modo, se repete na contemporaneidade (Figura 10).

**Figura 10** — Comparação de temporalidades e ambiências de consumo. À esquerda, feiras ao ar livre na Paris de 1789 (acima, no jogo *AC Unity*) e na atualidade (abaixo). À direita, galerias de consumo na *Passage Choiseul* (acima, em Paris, por volta de 1910) e no Bazar de Istambul (abaixo, na Turquia contemporânea).



Fonte: *PC Gamer; Hyperallergic; The Culture Trip; Tourgardan.*

Passagens (feiras, paisagens), ruas e estruturas urbanas, o lugar das pessoas, conflitos históricos que remontam ao passado (sejam estes entre países ou na vida de seus cidadãos) evocam a ideia de uma tradição ou resistência cultural à mudança, que de um modo ou de outro persistem, resistindo à passagem do tempo. No entanto, o entendimento

da persistência cultural como um legado garantido às futuras gerações parece ser refutado quando levamos em conta as ambiências de *games* que retratam temporalidades ainda mais distantes de nós. Em HZD (*Horizon Zero Dawn*, 2017) e ACO (*Assassin's Creed Origins*, 2017), o jogador tem contato com o resíduo das civilizações humanas no futuro (as máquinas que regulam a vida no mundo) e do passado (a herança arquitetônica e cultural egípcia), respectivamente. As ambiências da antiguidade egípcia e do futuro pós-apocalíptico dialogam com o jogador-viajante, na medida em que este percebe o poder e a influência da natureza, que através da erosão, corrói a herança que tentamos deixar no planeta para as próximas gerações.

A existência de um conflito entre homem e natureza, enquanto entidades engajadas em uma luta contínua de subjugação, reivindicação e dominação do espaço e seus territórios, revela-se como uma mensagem *subliminar*, ainda durante a prática do jogador-viajante nas ambiências desses jogos. Os sinais de decadência da civilização transformam a paisagem em uma vitrine, que exhibe como novidade os objetos da heterotopia temporal — elementos e conteúdos, tangíveis ou não, que foram preservados e amontados nos extremos da história —, retratada na acumulação de tempos: em HZD, um cenário distópico hipotético abriga o lugar de sociedades tribais e o lugar de entidades tecnológicas, que convivem sem que haja a troca de saberes e conhecimentos entre eles; em ACO, a dominação greco-romana sobre o Egito resulta em uma coexistência de diferentes culturas estrangeiras (monumentos, valores e modos de vida) impostas em um mesmo território, ao passo que o impacto do domínio sobre os nativos mostra-se na decadência das relíquias e das localidades de origem do povo egípcio, abandonadas e erodidas<sup>88</sup> pela ação da passagem do tempo e dos elementos da natureza.

---

<sup>88</sup> Aqui, fazemos um paralelo com o exemplo de Jacarta, na Indonésia (terra natal de um dos entrevistados deste trabalho). Atualmente, o solo desta megacidade está afundando, e há o risco dela ficar praticamente debaixo d'água até o ano de 2050. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-45168320>>. Acesso em: 27 ago. 2021.

**Figura 11** — O conflito homem-natureza e a heterotopia temporal, em *Assassin's Creed Origins* (2017). As estruturas egípcias abandonadas e os agentes naturais invasores conformam-se em um mesmo espaço, em um tempo intersticial entre a intervenção humana ou a retomada do espaço pela natureza.



Fonte: *Heterotopias*.

O jogo *Geocaching* (2000), por incentivar o deslocamento do jogador para praticamente qualquer ponto geográfico do planeta Terra, mostra-se particularmente relevante no que diz respeito à percepção dos rastros humanos na contemporaneidade e a influência desta no espaço natural. As ambiências históricas e geológicas, as estruturas

abandonadas, os monumentos e parques de preservação ou conservação naturais, tornam-se pontos de interesse que atraem jogadores e viajantes de todas as partes.

R., jogador brasileiro de *Geocaching*, se considera um caçador de lugares interessantes, e se beneficia da característica do jogo para a descoberta de novas paisagens. Sua fala marca uma separação entre jogo e viagem (seja a trabalho ou lazer): ele — como viajante, e não como jogador — relata sobre como suas viagens lhe ampliaram a visão de mundo, proporcionando-lhe uma mudança de conceitos. Porém, em certo momento da entrevista, ele relata ter encontrado, durante o ato do jogar, uma construção abandonada, que exhibe em sua estrutura a passagem do tempo e a história do lugar:

É, eu vou dizer... existe, se você for procurar aí na galeria do *Instagram* [portfólio de fotos do entrevistado] você vai ver, existe uma foto que tem uma parede toda pichada, grafitada, com uma janela e uma cachoeira, que é... que aparece pela janela... essa foto, essa foto foi gerada por causa do *Geocaching*... essa é uma das raras exceções [em que ele joga e vivencia uma descoberta a partir do jogo]... eu fui nesse local pra pegar um *cache* [uma espécie de baú do tesouro, escondido fisicamente em algum lugar], esse lugar fica numa outra cidade aqui da grande São Paulo... um lugar meio complicado de chegar, tem que descer uma trilha, e esse lugar é um hospital psiquiátrico abandonado. Tá em ruína... o lugar é bem louco assim... e... aí quando eu cheguei lá para pegar o cache, olhei assim a foto, olhei essa parede e a cachoeira tava forte porque tinha chovido muito... normalmente aquela cachoeira quase não existe... e como tinha chovido [o fluxo d'água] tava muito forte... aí eu falei — “Putz... aí, aqui dá uma foto”. Aí o que eu fiz, eu vim embora, no dia seguinte eu voltei só pra fazer a foto, aí eu voltei pra fotografar... mas foi um caso em que , é... eu jamais tiraria essa foto se não fosse pelo *Geocaching* [lá no] Hospital do Juqueri, super famoso por aqui, a parte abandonada do Juqueri. Mas [...], eu fui pra pegar a cache, não tinha nada a ver com foto [trabalho].

Em meio ao jogo, o olhar consumista do jogador percebe a oportunidade do encontro com a paisagem do hospital abandonado como um recurso estético a ser aproveitado profissionalmente. Porém, o ambiente deixa entrever, ao olhar mais atento, a mensagem *subliminar* de uma temporalidade transitória — uma liminaridade latente que emerge do longo confronto entre a obra humana e a natureza.

**Figura 12** — Ruínas do hospital psiquiátrico de Juqueri, em Franco da Rocha, SP. A estrutura, datada de 1890 (acima), vai sendo lentamente retomada pela ação da natureza.



Fonte: Pedro Bayeux; Estadão; Geocaching.

R. reflete sobre visões de mundo adquiridas após o contato com culturas, pessoas e histórias. Embora se aproxime mais da prática da viagem do que do jogar, a experiência de reflexividade aqui destacada nos relembra do objetivo proposto por esta pesquisa.

[...] [Como viajante] eu imagino assim... é óbvio que, quando você viaja, é, as pessoas imaginam que viagem, mesmo que seja de férias, enfim, pras mais variadas razões, né, cada um tem a sua agenda, cada um tem a sua ideia, cada um tem o seu estilo, isso muda demais de pessoa pra pessoa, né... mas assim, eu acho que tive a sorte de poder conhecer vários lugares no mundo, países bem distintos do nosso Brasil né, é... tanto em visual quanto em cultura quanto em história, e é uma coisa que eu acho que, o que influencia muito assim é você, é, uma ampliação de horizonte, né, se a pessoa se permitir, é, entender... que culturas são diferentes, que histórias são diferentes... que ninguém tem a obrigação de ser igual ao brasileiro, que você pode até fazer um certo juízo de valor comparando com o seu e dizer, puxa, isso é uma coisa melhor que o Brasil, isso é uma coisa pior do que o Brasil. Isso você pode até fazer. Mas eu não tenho como dizer se o povo é louco, tá errado,

porque faz isso ou não, né... mas eu acho que conforme você vai acumulando essa visão, é, você consegue ampliando o seu horizonte né, ampliando as ideias, é... formando ideias novas, formando visões de mundo diferente, isso acontece mesmo. Isso... não sei se acontece com todo mundo, nunca parei pra conversar, imagino que não necessariamente, porque tem gente que tem suas convicções e enfim, como falei, a pessoa precisa meio que... deixar que isso aconteça né, tentar entender mesmo, como acontece, porque que aconteceu a história [...]. Então, nesse ponto sim, nesse ponto, realmente, a viagem é importante, mais do que só ir lá e dar um abraço no Mickey né, é você conseguir, é... realmente trazer isso pra você, mais do que só a foto, mais do que só um souvenir [...].

Em outra entrevista, Coote, um jogador *geocacher* neozelandês, nos aponta algumas das trilhas e caminhadas por ele realizadas pela Nova Zelândia, em função do jogo. Mas o que realmente nos chama a atenção em seu relato é a ambiência do parque geotérmico de *Orakei Korako*: esta, por exemplo, não apenas apresenta explicitamente uma trilha turística interpretativa, como ainda, a nível *subliminar*, representa a luta do homem em domar a natureza selvagem, perigosa ou tóxica, controlada por meios técnicos desenvolvidos para maximizar a exploração da paisagem.

Naquele ambiente, o padrão de segurança de cada rota envolve a elaboração de caminhos seguros e bem sinalizados, que dão aos visitantes uma sensação de controle e potência<sup>89</sup> perante as forças naturais do planeta. Os caminhos seguros e sinalizados das ambiências também nos colocam frente à questão do deslocamento. Entidades, instituições hegemônicas, planejadores, desenvolvedores, narrativas e rotas pré-definidas, dentre outras formas de interação entre indivíduo e mundo, se fazem presentes nos ambientes nos quais os jogos ocorrem.

**Figura 13** — Sinalização e direcionamento de trilhas no parque geotérmico *Orakei Korako*, na Nova Zelândia.

---

<sup>89</sup> Eventualmente, tal discurso de poder, controle ou persistência sobre o mundo natural também poderia ser estendido ao legado das construções de diversas civilizações em diferentes temporalidades, como as pirâmides e cidades egípcias (*Assassin's Creed Origins*); a usina nuclear de Fukushima (Japão); as cidades de Veneza (Itália) e Jacarta (Indonésia); e as ruínas de localidades pós-apocalípticas, como o "Anel de Metal" em *Horizon Zero Dawn* (2017) — uma retratação futurística do atual Estádio Denver, nos EUA — e a ponte *Golden Gate* (ponte-símbolo da cidade de São Francisco, nos EUA), em *Horizon Forbidden West* (sequência do jogo *Horizon Zero Dawn*, com lançamento previsto para 2022).



Fonte: Youtube.

Na ambiência desse parque geotérmico, o dédalo das trilhas permite ao viajante se perder pelo lugar, sem que fique de fato perdido: afinal, mapas e sinalizações embutidas nos jogos mitigariam tal risco. Porém, se o jogador-viajante opta por abandonar ou desligar temporariamente o recurso de geolocalização, abre-se uma brecha — ainda que ínfima,

intersticial ou liminar — que lhe permitiria explorar os labirintos de uma cidade ou área selvagem por conta própria.

Em certas áreas, o jogador-viajante assumiria o controle da situação, explorando por conta própria o ambiente em que se encontra (ainda que inicialmente conduzido por um fio condutor pré-estipulado — um caminho, uma sequência, uma história, um passo-a-passo, um objetivo). Embora seja possível se perder em ambientes urbanos (ignorando placas de orientação, como talvez<sup>90</sup> no caso do jogador de *Ingress* Raanan), é compreensível que as ambiências naturais exerçam no jogador um apelo maior, devido à exuberância da paisagem, à imersão e à liberdade proporcionada para esse tipo de exploração (tal como visto nos exemplos dos jogos de mundo aberto *Horizon Zero Dawn*, de 2017, ou *Horizon Forbidden West*, com previsão de lançamento para 2022).

**Figura 14** — O apelo estético para a exploração de ambiências, no jogo *Horizon Zero Dawn* (2017).



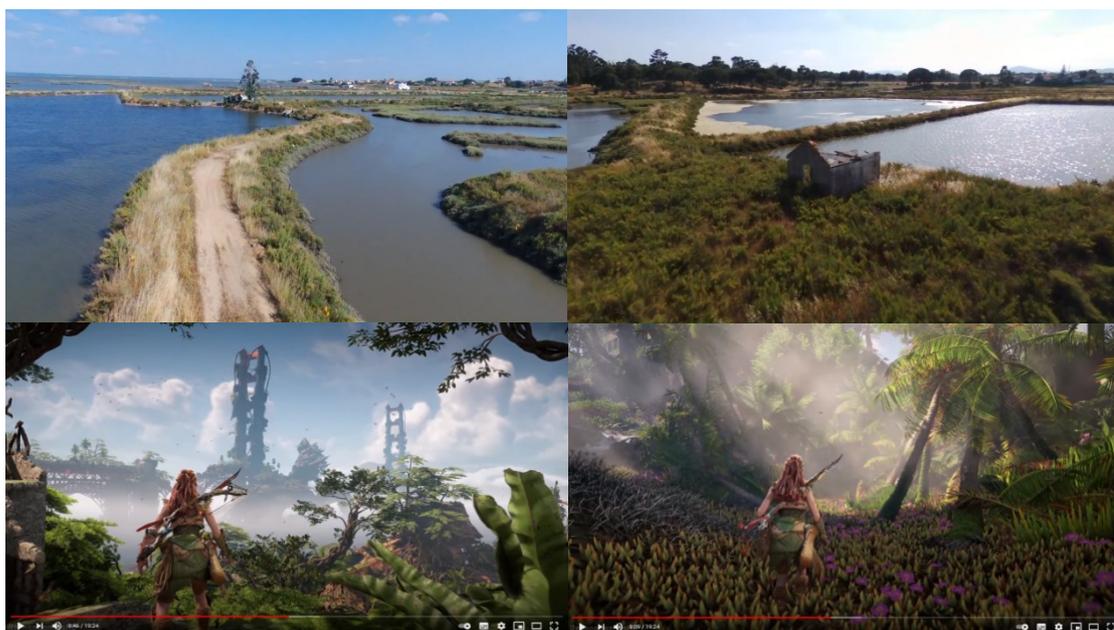
Fonte: Youtube.

No caso do jogo locativo *Geocaching* (2000), é comum a mistura entre a prática do jogo e a exploração de ambiências naturais, ou ainda, a alternância da atividade com suas

<sup>90</sup> Embora o relato do jogador não explicita que o mesmo tenha ignorado placas de orientação ou sinalização durante a prática do jogo, ele também não informa que houve a preocupação em checar tais orientações pelas ruas das cidades percorridas pelo jogador.

viagens de passeio (como a registrada por Coote<sup>91</sup>, jogador neozelandês). Destacamos ainda o caso do *TeamPesRotos*<sup>92</sup>, grupo de jogadores de Portugal que registra suas aventuras em vídeo para *upload* em redes sociais, combinando viagens que alternam jogo e peregrinação.

**Figura 15** — O dédalo e o labirinto na relação homem-natureza. Acima, rota pré-definida e estrutura abandonada, no jogo *Geocaching* (2000), no Estuário do Sado, em Portugal (*TeamPesRotos*). Abaixo, possibilidades de autodescoberta e a reconquista da cidade pela natureza, no jogo *Horizon Forbidden West* (a ser lançado em 2022), exibindo as ruínas da ponte *Golden Gate*, em *San Francisco*, EUA.



Fonte: Youtube; Youtube.

Nos jogos, a natureza torna-se o palco da conquista por objetivos, metas, pontuações e competições pertinentes a uma arena (ou círculo-mágico) definida por regras específicas, escopos de atuação ou linhas-limite. Nos ambientes, a natureza apresenta-se em cenários ou paisagens exploráveis pelo jogador-viajante, como um palco de vivências que admitiria conexões no sentido territorial e emocional.

A emoção que atravessa algumas falas dos entrevistados dá a entender que as possibilidades de ruptura ou de transbordamento das brechas liminares se estabeleceriam a

---

<sup>91</sup> Cache *The Squeeze - Taupo*, na Nova Zelândia. Para alcançar o *prêmio*, é preciso enfrentar uma estreita passagem entre rochas parcialmente submersas que conduz os jogadores a uma cachoeira de águas termais. A cache está disponível apenas para jogadores *premium* mas, é possível ter uma ideia do lugar, a partir do registro disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZYAc6miqB40>>. Acesso em: 21 set. 2021.

<sup>92</sup> Embora não tenha sido possível realizar entrevistas com esse grupo de jogadores, é possível assistir aos episódios de jogo, viagem e peregrinação registrados no canal de *Youtube* da equipe, disponível em: <<https://www.youtube.com/c/TeamPesRotos/videos>>. Acesso em: 21 set. 2021.

partir da interação entre jogador e mundo. Nessa conexão, a emergência de memórias fortes (às vezes envolvendo estados psicológicos sensíveis, como sentimentos de tristeza ou traumas pessoais), não associaria apenas o indivíduo ao ambiente (em nível de identificação emocional topofílica ou topofóbica com suas localidades), como ainda atrelaria indivíduos a temporalidades e circunstâncias específicas nele vivenciadas.

Por esse ponto de vista, a ambiência comunicaria uma nova identidade, não registrada em *outdoors* ou propagandas turísticas, mas sim nos territórios subjetivos da memória. Então, nos jogos, os ambientes não apenas abrigam conteúdos localizados em determinados pontos do espaço, como também guardam o registro das passagens espaço-temporais do microflamar, ou ainda, da própria história dos indivíduos pelo espaço.

Em *Pokémon GO* (2016), a prática do jogo na realidade física traz a percepção subjetiva do lugar do indivíduo na cidade e na sociedade: embora o espaço dentro do jogo tenha sido construído para refletir um mundo perfeito, livre de fronteiras, no qual os indivíduos podem transitar livremente, as limitações arquitetônico-urbanas (periferias, bairros violentos, áreas de conflito e de preconceito social, racial e cultural) se fazem notáveis por apartarem os jogadores. A percepção de que áreas suburbanas, pobres ou isoladas não possuem muitos pontos de interesse por elas espalhados levaria a uma reflexão sobre o direito à cidade — não somente pelo viés da discussão sobre quais indivíduos poderiam ou não circular em determinadas regiões, como ainda, pela discussão sobre a necessidade dos jogadores de se deslocarem de localidades periféricas para polos hegemônicos ou regiões mais abastadas, dependendo do uso de veículos automotivos (sendo este em muitos casos o modelo de transporte priorizado pela sociedade para circular nas ruas).

A passagem por locais de culto, respeito, memória e sacralidade também evocaria experiências de choque, se considerarmos o potencial de reações controversas envolvendo jogos como *Pokémon GO* (2016). Nesse caso, a raiz do conflito situa-se na presença das criaturas digitais (que surgem aleatoriamente pelo mundo) em lugares enxergados pela sociedade como heterotopias de purificação, isto é, locais em que há a necessidade de se estar em conformidade com a natureza ou o significado do lugar através de acesso controlado, regido por regras e códigos de conduta. É o caso da interferência do jogo nas piscinas do memorial do atentado de 11 de Setembro às Torres Gêmeas, em Nova York; ou o simbolismo envolvendo a aparição de *pokémons* de gás venenoso nos memoriais do Holocausto.

**Figura 16** — Heterotopia de purificação em *Pokémon GO*. À esquerda: os conteúdos digitais do jogo não mais aparecem aos jogadores, na região das piscinas do Memorial de 11 de Setembro. À direita: um registro do *Twitter*, mostrando a presença do pokémon *Koffing* (criatura que usa ataque de gás venenoso) no Museu Memorial do Holocausto, em Washington, EUA.



Fonte: Fortune; Critical Hits.

Retornemos à discussão sobre o registro das passagens e a conexão emocional entre jogadores e o espaço. Em entrevista, Sheila, jogadora estadunidense de *Pokémon GO*, nos relata passagens de sua vida que estão atreladas às ambiências da cidade de Nova York, e em especial, à região<sup>93</sup> do parque *Central Park*.

[...] Então, durante [...] a maior parte do tempo que joguei em *Pokémon GO* eu vivia em NY [Nova York]. E esse é o melhor lugar para jogar, é realmente divertido, porque é uma cidade tão grande, e há Poképaradas [pontos de interação com lugares e itens de jogo] e Ginásios [no jogo] por toda parte e, uhm, há muitos jogadores, então, uhm, sabe, na época em que o jogo foi lançado pela primeira vez, [...] sabe, tipo, há um vídeo no *youtube* que eu lembro de ter visto uma vez onde [havia] uma multidão de pessoas no Central Park [grande parque em NY], [atrás de] algum pokémon, acho que ou era realmente raro ou tinha acabado de ser lançado [no jogo]. Uhm, alguém disse que havia um Snorlax [uma criatura Pokémon] ou algo assim, — “*tinha um Snorlax ali!*” -, então toda essa multidão enorme [...] começou a correr em direção a ele para pegá-lo. Foi assim no início, e isso foi muito divertido, e foi divertido porque você pensaria, tipo, que estava compartilhando experiências com tantas outras pessoas, uhm, e eu realmente gostei de fazer isso no começo [...].

<sup>93</sup> O mapa das poképaradas (e demais pontos de interesse do jogo) da região do Central Park pode ser acessado em: <<https://www.pogomap.info/pokestop/general-sherman-sculpture/90334132>>. Acesso em: 24 set. 2021.

No trecho acima, Sheila percebe que a experiência do jogo torna-se importante para a sua adaptação à realidade de Nova York.

**Figura 17** — Jogadores de *Pokémon GO* (2016) reunidos no Central Park, em Nova York. A foto é uma composição (amadora, de autoria própria) de *frames* de um vídeo sobre o jogo, mostrando o panorama da ambiência e da multidão de jogadores reunida na Poképarada da estátua de bronze *Escultura General Sherman*.



Fonte: Youtube.

Comecei a jogar ativamente em julho, e [no final de agosto] meu filho voltou para a universidade, e assim, eu estava morando em NY sozinha, [...] e meu filho esteve fora [devido à] universidade [...] quase o ano todo, certo? Então, eu estava sozinha, não conhecia absolutamente ninguém na cidade de NY, e... eu tinha meu emprego, e conhecia algumas pessoas que tinham estado em reuniões do meu escritório, mas eu realmente não as conhecia pessoalmente, e para ser honesta, elas não eram muito amigáveis. Uhm... as pessoas em NY são muito simpáticas, NY tem uma reputação muito ruim de ser, uhm, cheia de... você sabe, pessoas más, pessoas pouco amigáveis, mas... os estranhos [desconhecidos] na cidade de NY são muito, muito amigáveis, mas as pessoas [...] reprimidas [mais fechadas] não. Na verdade, tipo, posso passar às vezes uma semana inteira sem que ninguém me diga uma única palavra. Eu me senti como se fosse invisível.

As sensações de frieza e de invisibilidade social contribuem para a sua fabulação da imagem de Nova York. A figura 18 (abaixo) mostra o contraste entre a cidade (território da solidão) e a área do *Central Park* (território da sociabilidade).

**Figura 18** — O *Central Park* visto de cima.

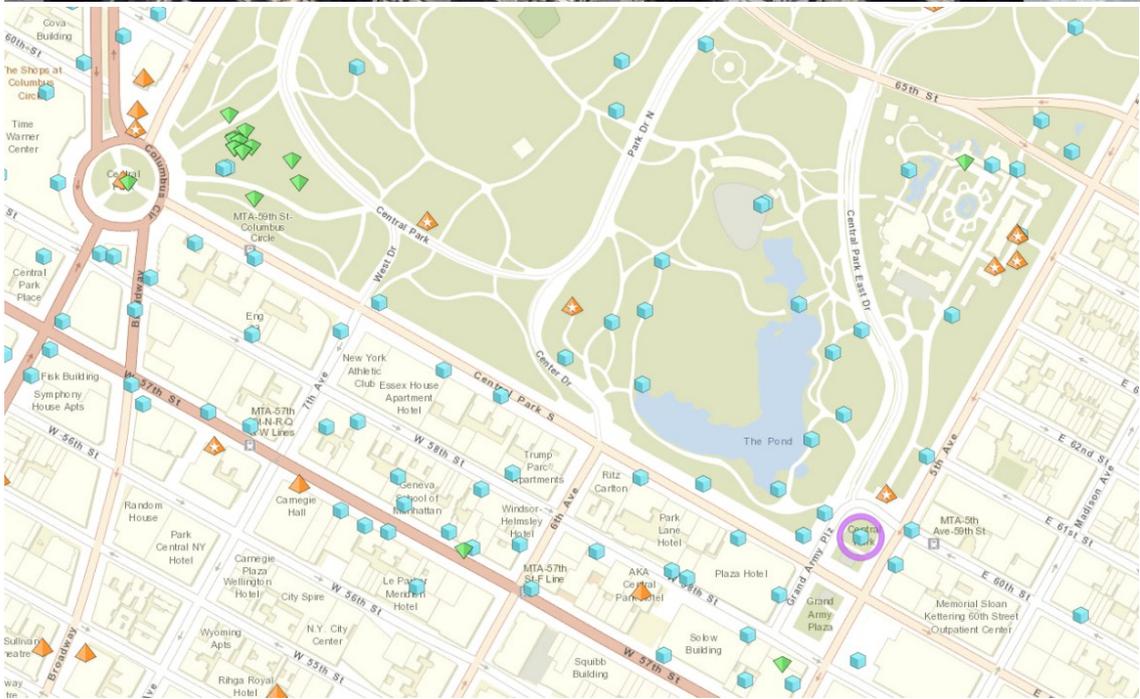


Fonte: *Reddit; Reddit.*

E assim, eu... eu, através deste jogo, pude conhecer pessoas em NY, embora a maioria delas fossem muito simpáticas e a idade do meu filho, não a minha (risos), não importava, porque era apenas algo que, sabe, eu consigo falar com alguém e sabe, eu realmente gosto disso... isso me ajuda a passar por um momento difícil — desculpe, não sei porque estou ficando emocionada, mas estou... — então, era apenas, sabe, algo que eu esperava ansiosamente, e que poderia ainda fazer isso enquanto estava explorando a cidade, então, sabe, lá estou eu sozinha em NY, e eu iria, sabe, todo fim de semana, eu iria, simplesmente, sair com meu jogo, e caminhar por toda a cidade, sabe, eu exploro bairros diferentes, e eu também gosto de tirar fotos, a fotografia é um dos meus hobbies, então, uhm, eu tiraria, [...] fotos de diferentes edifícios e cafeterias de NY, sabe, tanta grandeza e beleza arquitetônica, tanto para ver, há tanta história, você sabe, em cada lugar que eu vou eu me sinto como se já o tivesse visto em um filme. ... uhm, e... sabe, eu só quero passear e, então, quase todo final de semana eu acabo chegando no Central Park também, então eu começo em um bairro e vou em direção ao Central Park. Uhm, porque era, naquela época, o melhor lugar para se jogar. Era esta pequena área fora do parque que tínhamos [...] uma concentração de todas estas Poképaradas, e você encontraria muitos pokémons raros lá.

Sheila encontra uma praça onde se concentram vários outros jogadores. Esse ambiente forma um círculo mágico, cuja bolha social a protege de certos sentimentos negativos. Eventualmente, a prática do jogo também a estimula a conhecer melhor o território que existe fora daquela ambiência.

**Figura 19** — Localização da pequena área nos limites do *Central Park*. O círculo rosa marca o local (praça) mencionado na entrevista. Outros pontos de interesse incluem ninhos de pokémons (em verde), ginásios (em laranja) e poképaradas (em azul).



Fonte: Pogomap.

A dimensão intersubjetiva do encontro de si no outro emerge a partir do jogo. A experiência no ambiente estimula a jogadora a descobrir, na sociabilidade do território, novas perspectivas de compartilhamento e pertencimento.

E assim, naquela área, todos os jogadores de *Pokémon GO* viriam e se juntariam para pegá-los [os pokémons], e havia um lugar para todos, para sentar, era realmente confortável, era lindo no parque, era bem perto de onde, tipo, você poderia conseguir aqueles passeios de cavalo e carruagem, sabe, que você vê em filmes e tal, e há uma estátua linda, uma estátua dourada lá. Uhm, então na base da

estátua há lugar para todos se sentarem. E assim todos iriam sair, conversar e compartilhar histórias, e as pessoas iriam trazer, sabe, aqueles [...] carregadores de *iPhone*, porque sua bateria drena muito rápido, e assim eu só posso conhecer pessoas dessa maneira e ter experiências com pessoas, uhm... eventualmente eu, sabe, consegui [fazer] alguns amigos no jogo que eu... nós iríamos sair e fazer certos eventos juntos, sabe, uhm, como um grupo... e você [...] envia mensagens um ao outro [...] de vez em quando [...] e, eventualmente, havia um componente no jogo que permitia amizades com as pessoas dentro do jogo e você podia trocar *pokémons* de um lado para outro...

Então, [por] eu conseguir conhecer, sabe [...], pessoas através do jogo, e por estar apenas me divertindo e compartilhando experiências, é que eu acho que se não fosse por isso, aquele primeiro ano em NY teria sido muito mais solitário do que foi. Portanto, sou grata por isso.

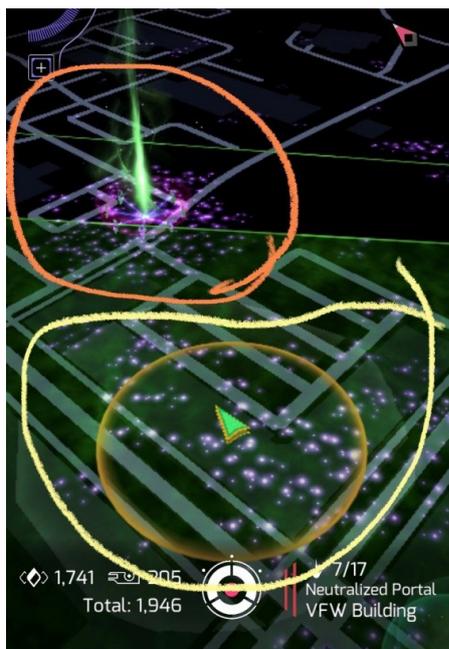
No relato de Deepa, jogadora canadense de *Ingress*, memórias de possíveis conexões traumáticas parecem emergir no decorrer de sua fala. Em entrevista, ela nos relata sobre sua experiência a partir do jogo, no estacionamento do *campus* da universidade em que estuda.

[...] Então, eu sou [do time] do *Enlightenment* (verde) e, [se] você fala com qualquer jogador sobre o *Resistance* (time azul no jogo) do Colorado [um estado dos EUA], eles têm sua própria pequena organização, há uma equipe azul e você só ouvirá histórias notáveis sobre eles, e então... uhm... Não percebi o quanto eles eram infames [a época em que] me mudei para cá...

Então, acho que tudo isso [a questão do trauma] se resolveu em Outubro de 2018. Eu me mudei para cá [para o campus] em Agosto de 2018 e provavelmente por volta de meados de Setembro, e, umh, as coisas começaram a ficar realmente estranhas porque, eu iria, e iria sair para explorar, mesmo os mais minúsculos [lugares...] do campus, e simplesmente continuar jogando... mas parecia que havia um jogador, ele sempre ia atrás de mim, havia outras áreas onde ele poderia ter ido, havia outros jogadores que ele poderia ter ido atrás, mas ele simplesmente ia atrás de mim, e eu realmente não conhecia ninguém, e isso estava meio que se tornando realmente intimidador, e realmente difícil de jogar o jogo. Tipo, [...] você não tem que vir atrás do mesmo jogador constantemente.

Deepa se incomoda com a ação particular de um jogador que parece persegui-la dentro do espaço do jogo (o estacionamento do seu *campus* e arredores).

**Figura 20** — Tela do jogo *Ingress* (2012), no estacionamento do Campus Aurora (no estado do Colorado, EUA), em 2018. A entrevistada circula a região em que ela se encontra (seta verde) e a região que abriga um portal (facho verde), ponto de interesse dominado pelo seu time.



Fonte: Imagem cedida pela entrevistada.

E assim, uhm... Eu estava, eu, uma noite, apenas tentando pegar de volta algumas coisas [do jogo?] que eu tinha levado, e eu tinha estacionado em um estacionamento local cerca de 10 minutos [...] do campus, e de repente, atrás do meu carro, isso foi à noite, eu vi tipo um *flash* de uma câmera, um par de vezes...? E eu fiquei tipo, — *Alguém acabou de tirar uma foto do meu carro?* E eu fiquei muito assustada, e assim, depois de ter destruído aquele portal [local dentro do jogo], eu não capturei o [item do jogo?]. E eu destruí tudo. E dentro de 2 minutos após apagá-lo, aquele mesmo jogador tinha ido embora e o tinha levado [o item?].

E então, no sábado houve um dia da comunidade [um evento no jogo] voltado para o *Pokémon GO* [jogo relacionado ao *Ingress* que ela também joga], isto foi enquanto eu ainda estava jogando fora do campus, uhm, há uma cidade aqui [...] que na época era a melhor para ir jogar para o dia da comunidade, porque havia muitos pontos de interesse, ou pokéstops, para ir jogar. Então... eu iria perguntar pela comunidade [...], tínhamos terminado e eu disse — *“Ei... você conhece este jogador? Ele é meio irritante e intimidante, ele está tirando fotos do meu carro, não sei quem ele é e não me sinto segura”*... E, então, todos os jogadores estavam meio que apressados e estavam tipo, — *“Sim, nós tipo sabemos quem ele é...”* —, e [...] [ela tenta] encontrar alguém com quem poderia falar [sobre o jogador de *Ingress*] [...].

A movimentação suspeita do jogador motiva Deepa a averiguar se ela está sendo vítima de perseguição. Em um evento de jogo locativo, ela encontra o seu *stalker*.

E então, de repente, tipo, apareceu esse homem mais velho de mais ou menos 60 anos, e ele está ouvindo [a] conversa, e então ele simplesmente, tipo, ele interferiu, ele nos interrompeu, e, eu sinto muito, eu vou ter que xingar porque estas foram as palavras dele, mas ele diz, — *“Oh, você é [...], a jogadora?”* — e eu digo — *“Sim!”*, e eu digo [também]: — *“Bem, eu sou blablablá..., e este jogador estava me perseguindo [...]”*, e ele [respondeu] — *“Eu não tirei caralho de foto nenhuma de você, não estou te perseguindo, não estou [...]”*, o que eu não gostei. E ele, tipo, fugiu em seu carro [...].

[...] Então, infelizmente, isso [a perseguição] seguiu continuando desde então. Uhm... ele descobriu onde eu morava nesse campus, ele me seguiu fora deste campus, ele tinha tirado outras fotos do meu carro, tipo, eu iria a qualquer outro lugar para jogar, e eu não capturei nem implantei [itens de jogo] nada, eu só vou dar um passeio, eu só quero me separar do jogo, e, uhm, ele me encontrou lá, eu não sei como ele consegue, e... isso me deixou muito desconfortável...

**Figura 21** — Campus Aurora, no estado do Colorado, EUA. Acima: foto aérea do estacionamento da universidade. Abaixo: mapa dos portais dominados pelo time azul, na área do estacionamento do campus.



**Fonte:** CCAurora (*Community College Aurora*). Demais imagens cedidas pela entrevistada.

A experiência de estranhamento e de choque transborda para a realidade tangível. O rompimento do círculo mágico do jogo transforma o ambiente do jogo em um território do medo, culminando no envolvimento da polícia e o abandono do jogo.

Mas a pior parte [...] foi em Março, no início de Março, [...] fiquei realmente doente ou algo assim. [...] Há uma pequena farmácia, [...] eu estava realmente doente, não

tinha muita energia para me dirigir a ela, mas assim o fiz, e, ele [o jogador de *Ingress*] me visitou pela terceira ou quarta vez naquela semana, e cheguei ao ponto de ter que chamar um policial para me acompanhar até a farmácia... então eu não teria que falar com ele, porque toda vez que ele vem aqui, ele grita comigo, e ele [...], chega ao ponto de, sabe... você está jogando este jogo porque você o acha divertido, ou você está jogando este jogo porque você tem uma obsessão estranha e quer assediar as pessoas?

E rapaz, eu estou fora deste jogo! Porque, eu não sou nada assim, não tenho esse tipo de tempo e não quero intimidar ninguém.

[...] Então, foi depois que meu senhorio [proprietário do alojamento dela] realmente viu este jogador entrar numa área seguindo alguém que ele obviamente não sabia que estava, uhm, assim, segura, então, uhm, foi então que eu e meu senhorio, nós decidimos chamar a polícia.

Nas passagens relatadas pela jogadora, a interação para além da esfera do jogo parece apontar para uma possibilidade de transgressão liminar, a partir de uma heterotopia de crise: um jogador se apropria dos recursos do jogo para se aproximar de Deepa, usando a sua realidade digital como lugar reservado para praticar atos socialmente não aceitáveis (perseguição). Porém, esse perseguidor (*stalker*) acaba ultrapassando a realidade do jogo para perseguir fisicamente a jogadora entrevistada.

Por outro lado, a passagem da jogadora pela ambiência do jogo lhe invoca a percepção espacial particular de uma sensação de estranhamento, de não pertencimento ou alienação, ou ainda, de algo fora de contexto ou lugar. Esse ponto identificaria uma heterotopia temporal, na qual há uma junção de espaços distintos que compartilham um mesmo ambiente (espaço do jogo que abriga uma coexistência entre a realidade cotidiana do mundo tangível e a realidade digital dos conteúdos virtuais espalhados geograficamente). Em ambos os casos, a ruptura da bolha do *círculo mágico* (isto é, o transbordamento da prática do jogo digital para a prática de *stalking* no mundo físico) indicaria um tipo de relação entre a heterotopia e a liminaridade.

Um *shopping center* é um espaço concebido pela mente humana, projetado para ser um lugar de consumo. Mas um lugar de consumo deserto<sup>94</sup> ou abandonado aparenta ser um lugar esvaziado de sentido, desprovido de sua função original. Somado à lenta retomada daquele espaço pela natureza, fica aparente que a realidade heterotópica híbrida (resultante

---

<sup>94</sup> Uma cidade cosmopolita não é normalmente percebida como uma cidade abandonada e sem vida. Porém, em *GTA V* (2013), certos fragmentos e fantasmagorias das imagens de pensamento das cidades poderiam refutar a concepção estereotipada de cidade grande como lugar de fluxo intenso. Nesse sentido, a exploração de um espaço-tempo específico confere sentidos que enaltecem a sensação de estranhamento ou de algo fora de contexto, em um momento transitório de pausa e em meio a um mundo sem movimento e sem pessoas, desviando da proposta ou da função original normalmente destinada às grandes cidades. Exemplos de ambiências disponíveis em: <https://youtu.be/pZ8pZQgwE0o> e <https://www.youtube.com/watch?v=ETwbuC3p1Is>. Acesso em: 30 out. 2021.

do contato intersticial entre o humano e o natural em coexistência espacial) extrapola a vivência subjetiva daquele lugar (uma sensação de estranhamento, que se sobressai ao sentimento de familiaridade que se tem com lugares historicamente conhecidos).

**Figura 22** — Heterotopia temporal e a sensação de estranhamento. Aqui, os *shopping centers* desertos ou abandonados (acima, no jogo *The Last of Us: Left Behind*, de 2014; ao centro, no Owings Mills Mall, em Maryland, EUA; e abaixo, no New World Mall, em Bangkok, Tailândia) comportam lugares distintos que dividem um mesmo espaço.



Fonte: Pushsquare; Youtube; Business Insider; Groovy Planet.

Neste capítulo, realizamos uma arqueologia dos elementos, detalhando cenas, acontecimentos e vivências particulares de casos, relatos e possibilidades envolvendo a relação indivíduo-ambiente. Usaremos isso para realizar a remontagem das possibilidades de experiências em constelações contemporâneas, no capítulo a seguir.

## 7.2 Remontagem constelar da experiência e do limiar

Neste capítulo, aplicamos o método comparativo constelar para remontar conexões envolvendo as experiências dos indivíduos e as constatações ligadas ao universo dos jogos e suas ambiências. Ao realizarmos comparações espaço-temporais entre as experiências dos jogadores-viajantes nos ambientes, traçamos linhas, aproximações e distanciamentos que possam atravessar indivíduos, temporalidades, conflitos, liminaridades e heterotopias. Ao final deste capítulo, esses caminhos cartografados serão revelados por constelações contemporâneas<sup>95</sup>. Espera-se que seus elementos e conexões possam evidenciar a experiência de limiares e de possibilidades de transgressão da experiência do jogar em direção a uma experiência de cunho reflexivo.

É importante ressaltar que, tal como entendido por Souto (2019), as constelações, bem como suas estrelas e distribuições, não seguem um esquema específico de posicionamento baseado por padrões astronômicos. Para o nosso caso, buscamos criar um efeito visual de composição mais interessante, tentando cartografar as estrelas de acordo com a afinidade ou proximidade temática entre elas.

Com isso, avançamos rumo a um ponto comum a todos os relatos e entendimentos apontados no capítulo anterior: a perambulação pelas ruas e ambientes, cujas paisagens podem ser observadas e usufruídas tal como uma vitrine de um *shopping center* a céu aberto — uma vitrine voltada aos olhos de quem busca mergulhar em cada detalhe da mesma, diminuindo sua velocidade no processo.

Em *Assassin's Creed Unity* (2014), o jogador Serkan orienta-se pela dinâmica da história do jogo, usufruindo de uma experiência que lhe é imposta pelo *design* do *game*, mas que também cruza com os seus referenciais de lugar. O consumo da paisagem do jogo pelo *olhar do estrangeiro* encontra respaldo na experiência do indivíduo pelas ruas da Paris contemporânea, dentro de um momento de microflanagem a partir da ambiência do jogo — uma viagem pela percepção subjetiva da *Cidade-Luz* e suas contradições, observadas em regiões e áreas de moradia distantes a alguns quarteirões da bolha turística central, nas

---

<sup>95</sup> As constelações contemporâneas partem de tempos e lugares diferentes para culminarem em uma remontagem que aponta para a época contemporânea.

quais o *olhar do estrangeiro* consegue detectar a existência de problemas socioculturais (drogas, saneamento básico).

O jogador realiza um salto espaço-temporal, usando a ambiência do *game* (as áreas de fazenda e de mercados espalhados pela cidade do jogo) como trampolim para detalhar sua experiência de viagem à Paris do mundo tangível (2013-2014), extrapolando-a para a sua própria realidade — um cidadão estrangeiro (turco) que compõe uma minoria étnica, que vive em uma casa cedida pelo governo, localizada em uma região de classe trabalhadora em Londres, que aparentemente lhe provê maior qualidade de vida, se comparada às habitações e ruas da Paris que ele conheceu fora do jogo.

O salto da ambiência do jogo para a questão do lugar do indivíduo na cidade e na sociedade também ecoa no relato de outros jogadores. No caso do Raanan, jogador de *Ingress* (2012), esse ponto fica mais evidente à medida que o *olhar do estrangeiro* do jogador-viajante revela, em suas vivências e experiências de jogo, os territórios da diferença. Ainda que inadvertidamente, o jogo o conduz a um encontro com o limiar, quando ele se depara com as áreas periféricas (em Qalqilya e arredores, em algum momento após 2013), as ruas de prostituição (na Basiléia, em 2017) e as localidades decadentes (em São Paulo e Cincinnati, entre 2014 e 2015).

Lembremos que, nas reflexões do *flâneur* benjaminiano, o porvir é a *morada do sonho*, que imagina como seria a experiência, durante e depois da passagem pela casa de prostituição ou por uma cidade socialmente marginalizada (BENJAMIN, 2007), por exemplo. Por esse ponto de vista, Raanan não agiria como um jogador-*flâneur* — o qual, em teoria, estaria mais interessado em buscar a iluminação de uma experiência estética sobre o ambiente pelo qual circula. Em vez disso, as passagens pelas ambiências do jogo concorrem pela atenção do entrevistado apenas intersticialmente, no momento em que a realidade física o obriga a parar de observar a tela do seu *smartphone* para interagir com os seus arredores. O choque com a realidade urbana é o que o leva de encontro a realidades inesperadas: a descoberta da prostituição de rua legalizada, na região do Rio Reno; o encontro com um ângulo diferente da realidade urbana estadunidense, posteriormente comparada com a de uma capital brasileira (fabulada, mas nunca vivenciada); e a reunião com um amigo oriundo de uma realidade paralela, o que o faz refletir sobre uma vida sem muros ou proibições que separem os povos.

A experiência do encontro proibido com um amigo palestino dentro do jogo desvia da experiência comum de jogo, ao romper o círculo mágico nos limites territoriais árabe-israelenses. O encontro na rotatória próximo a uma rodoviária, em uma área liminar (uma área aparentemente neutra, entre lugares delimitados por linhas-limite geopolíticas

arbitrárias), suscita momentaneamente o questionamento sobre as leis e as circunstâncias que regem o lugar dos indivíduos e o direito dos indivíduos aos lugares e a liberdade de associação entre os povos.

Na experiência de R., jogador de *Geocaching*, a prática do jogo está explicitamente separada da prática da viagem (a trabalho ou lazer). Por isso, desconsideraremos seu depoimento<sup>96</sup> nesta etapa de remontagem, uma vez que não podemos ter a certeza do grau de investimento desse indivíduo na prática como jogador-viajante: o jogo não é o motor da mudança do olhar, mas sim a viagem, conforme consta em seu relato sobre a sua visão de mundo e as comparações entre os povos brasileiros e estrangeiros.

Há, por fim, os relatos de Sheila e Deepa, jogadoras de *Pokémon GO* (2016) e *Ingress* (2012), respectivamente, que, ao viajarem para outras localidades, experimentam modos diferentes de interação no mundo. A narrativa de Sheila é construída em torno da experiência do jogo como um divisor de águas. Inicialmente, ela se muda para a cidade de Nova York, e lá, ela luta contra o sentimento de solidão na *selva de concreto*, causado em parte pela partida do filho e pela ausência de nativos dispostos a socializar com ela. Com o advento do jogo em 2016, ela encontra a oportunidade de reverter esse quadro, usando o jogo para interagir com a cidade e com as pessoas concentradas no Central Park.

Essa área de escapismo urbano é ressignificada pelo jogo, tornando-se um *oásis social*, um espaço transitório, temporário: uma área que não é apenas sobreposta por um círculo mágico do jogo, mas que também serve de base para a existência de uma bolha liminar de transição entre os territórios afetivos da solidão e da sociabilidade. Para a jogadora, sem o jogo, a experiência na cidade — que possui a fama de ser feia, com pessoas não muito simpáticas — lhe revela impressões e fabulações negativas, convergindo com o modo como Raanan entende a sua versão (subjetiva) da cidade de São Paulo.

Para Sheila, a experiência na ambiência do Central Park não faz menção ao direito à cidade (uma vez que o acesso físico ao lugar não lhe é impossibilitado), mas sim o direito à sociabilidade — se entendermos sociabilidade como um lugar formado pelo espaço do jogo, um território heterotópico de purificação, cujo acesso é controlado por regras e códigos de conduta que intermedeiam a interação naquela ambiência entre os próprios indivíduos. Por outro lado, no relato da experiência da jogadora Deepa (em 2018, quando ela muda para a universidade), a perseguição do jogador (*stalker*) condiciona temporariamente o acesso ao

---

<sup>96</sup> Ainda assim, optamos por manter seu relato neste trabalho, uma vez que pudemos aproveitar alguns trechos específicos (vide a sua menção à ambiência do hospital psiquiátrico em ruínas, na Figura 12 deste trabalho). O seu depoimento também reforça um ponto da nossa investigação (e que consta no objetivo desta pesquisa): a existência de uma experiência estética de reflexividade (comparação sobre a realidade dos povos, brasileiros ou não) e de ruptura liminar (a desconstrução sobre estereótipos de cidadãos de países diferentes) a partir das práticas de viagem internacional por ele empreendidas.

espaço do jogo (faculdade e arredores), transformando-o em uma zona de perigo, de permanência, cujo acesso é proibitivo ou inseguro (para ela), e cujos limiares, se atravessados, podem incorrer em algum tipo de risco (no caso dela, o risco de assédio). Essa constatação remonta ao direito ao lugar, que também converge com o relato de Raanan — a delimitação das linhas-limite, geradoras de limiares entre os territórios árabe-israelenses, que afetam o direito dos indivíduos de acessarem e se reunirem nos lugares.

Na experiência da jogadora Deepa, há uma relação entre transgressão liminar e heterotopia de crise<sup>97</sup>: a perseguição à jogadora ultrapassa o círculo mágico do jogo, transbordando para a realidade física. Com o agravamento do caso (e o envolvimento da polícia no mesmo), a jogadora traumatizada abandona o jogo, excluindo-se de um território de medo.

Uma vez que o jogo obriga o jogador a se associar a uma facção (time) de sua preferência, é compreensível que os jogadores usem os recursos internos do jogo para se comunicarem entre eles. Nos casos de Sheila, em *Pokémon GO*, ou de Raanan, também em *Ingress*, a aproximação dos jogadores favorece a emergência de territórios de sociabilidade, mas no caso de Deepa, esse limiar é rompido pelo comportamento desviante do jogador que opta por persegui-la. A ultrapassagem da realidade do jogo se dá de dentro para fora, isto é, a perseguição que se desvia do propósito de sociabilidade do jogo transborda e evolui para uma perseguição que se dá na realidade física, fora da realidade do jogo. O relato de Deepa levanta uma preocupação genuína sobre o direito ao lugar, não apenas como uma reflexão, mas como a percepção de uma necessidade emergente (e urgente) de segurança individual.

Ao percorrer o espaço do jogo, os jogadores transitam pelo território da sociabilidade, tornando-se acessíveis e expostos a uma realidade híbrida — uma heterotopia temporal — que comporta uma região liminar (a camada dos conteúdos digitais e suas respectivas localizações físicas, que existem no tempo e fora dele). Embora a formação de um território de sociabilidade seja previsível (e planejado pelos *designers* do jogo), o desequilíbrio do mesmo ocorre no momento em que um jogador — em uma heterotopia de crise — utiliza dos mecanismos do jogo para desviar-se dos objetivos do *game* para perseguir outro. A ruptura liminar ocorre quando Deepa percebe os sinais de perseguição (padrões de comportamento dentro do jogo, como o de seguir os pontos em que apenas ela tivesse ido) e os acontecimentos (a suspeita de que alguém estaria

---

<sup>97</sup> O *stalker* encontra-se em crise devido ao seu comportamento não ser aceito pela sociedade. No entanto, ele encontra refúgio no anonimato e na virtualidade do ambiente digital do jogo, cujo espaço lhe proporciona abrigo e liberdade para a prática da perseguição. Nesse caso, a heterotopia de crise seria configurada pela materialização de um espaço de ação do perseguidor sobreposto ao espaço da camada original do jogo.

fotografando o carro dela) nas camadas do jogo, o que lhe ativa a percepção de estranhamento ou de algo estaria fora de contexto (resultando na sensação de perigo e, posteriormente, culminando com a intervenção da polícia).

Ao realizarmos os caminhos que levam às reflexões sobre o direito à cidade, não podemos inferir que exista uma conexão direta entre os relatos e a experiência estética no sentido de peregrinação (quando há uma predisposição inicial do indivíduo em se expor intencionalmente a experiência da passagem pelo ambiente). As reflexões surgem de forma inesperada, apontando para uma hipotética chance de atualização dos indivíduos, ainda que de modo mais sutil, a partir da mudança de postura ou do próprio olhar sobre a sociedade, o meio urbano e a própria existência.

Os ambientes também *conversam* com os indivíduos, comunicando-lhes suas próprias mensagens através de pistas reveladas nos conflitos e entrelinhas *subliminares* de suas realidades. Ao perambular pelo ambiente do jogo, Deepa percebe algo diferente no espaço: não é o lugar em si que lhe chama a atenção, mas sim os rastros e indícios de que algo se encontra fora de lugar. Ela experimenta a sensação de estranhamento sobre comportamentos e acontecimentos que não deveriam fazer parte de um mundo perfeito e hermético, criado para que seus habitantes não se preocupassem com nada que estivesse além do círculo mágico do jogo. Deepa percebe que o ambiente perfeito do jogo havia se tornado um espaço ameaçador, identificável apenas pelos possíveis desdobramentos (risco de assédio, perseguição, ameaça à integridade física) deduzidos por ações e significados ali registrados, e que não apontavam para outra pessoa senão a própria jogadora.

Aqui, fazemos uma ponderação: nos territórios da diferença, talvez a mesma experiência não fosse tão perceptível para certos grupos de jogadores (aqui, pensamos em gêneros ou faixas etárias diferentes entre si). Talvez o olhar do jogador que interage com o ambiente não esteja atento aos fatores e valores necessários para a decodificação dos sinais manifestados nele.

Os conflitos ambientais, escondidos do olhar comum, encontram-se nas entrelinhas da subjetividade. É necessário que a mensagem *subliminar* enviada pelo ambiente seja percebida pelo jogador distraído, e que seus sinais sejam decodificados — como, por exemplo, os sinais do atravessamento de um limiar que separa a competição *in-game* de uma perseguição pessoal.

Na conversa com o jogador, o ambiente interage com o mesmo ao comunicar sua identidade própria, que expressa o que ele é ou abriga — um solo sagrado, um lugar de pausa e reverência, por exemplo. Porém, tais ambientes estão sujeitos à disrupção: conflitos ambientais, como os que emergiram da presença de *pokémons* venenosos no museu do

Holocausto (EUA) e da invasão de jogadores no memorial do 11 de Setembro (EUA), fomentaram discussões e reflexões sobre a sobreposição de realidades divergentes (o lugar de recreação/lazer, sobreposto ao lugar do respeito ou da reflexividade).

O olhar crítico do jogador-*flâneur*, para além do círculo mágico do jogo (e do olhar condicionado às reações das autoridades e da mídia), encontra no choque de realidade o terreno fértil para a reflexão — no caso, sobre o limiar ético das práticas humanas no espaço e as consequências envolvendo a ressignificação de territórios heterotópicos de purificação pelos conteúdos dos jogos. O olhar distraído do jogador — um olhar consumista de vitrines, em busca de novidades nas passagens de ruas, galerias francesas históricas e bazares turcos, cujas tradições resistem ao tempo — explora as cidades digitais e tangíveis na curiosidade do porvir, sem ler atentamente o ambiente para além da superficialidade estética de seus ângulos e paisagens.

A percepção da cultura e das tradições humanas, ao deixarem suas marcas no ambiente, dão a esse olhar liminóide — que vê e consome as paisagens como novidades estéticas sensoriais — a ilusão de que tudo que está ao seu alcance sempre existirá: ruas, feiras, mercados, arquitetura, costumes, obras e quaisquer outros traços das sociedades e civilizações que possam estar cristalizados nas ambiências de suas respectivas épocas, e que continuem a perdurar no futuro.

Ao realizar a comparação entre lugares da modernidade e de acúmulo do tempo, (como a do posto de gasolina e a loja de antiguidades, por exemplo), Benjamin, em *Rua de mão única* (1987), percebe como a interferência do ser humano no ambiente se materializa e sobrevive na história. Da leitura benjaminiana, temos que a existência das obras humanas nas ambiências parece estar fadada a dois estados distintos: a metamorfose (transformação do antigo em novo, por meio da substituição); e a heterocronia histórica (adaptação do antigo ao tempo novo, mediante conservação ou adequação). No entanto, a observação atenta da realidade do ambiente permite perceber a existência de uma dimensão intermediária entre esses dois estados: uma região híbrida, de caráter liminar, interpolada entre momentos que podem se prolongar no tempo, cujas sutilezas podem estar implícitas na ambiência, escondidas dos olhares distraídos e do senso comum.

A observação atenta de ambientes presos em hiatos espaço-temporais — a exemplo de ambientes como *shoppings centers* desertos ou abandonados — acessa uma realidade liminar de um espaço-tempo único, equilibrado entre a não-ação humana (destróços, ruínas e degradações) e a invasão de agentes naturais (neve, vegetação selvagem, peixes).

O *shopping center* é um não-lugar (AUGÉ, 2012), concebido pela mente humana, projetado para ser um lugar de consumo — um ícone do capitalismo — e um substituto<sup>98</sup> dos mercados, galerias e passagens de rua. Porém, na passagem por um *shopping center* abandonado (como, por exemplo, o do jogo *The Last of Us: Left Behind*, de 2014), o jogador-viajante se depara com a sensação de estranhamento causado pela percepção de um lugar esvaziado de sentido, desprovido de sua função original. Cabe ao indivíduo realizar o exercício da interpretação subjetiva, dando sentido aos rastros e indícios encontrados por ele no lugar.

A natureza vai lentamente retomando a estrutura humana abandonada, sobrepondo a obra humana para compor uma realidade híbrida — uma heterotopia temporal, um domínio liminar indefinido entre as realidades humana e natural. Podemos ponderar sobre um paralelo envolvendo a percepção das testemunhas de tal espaço abandonado e a percepção subjetiva de alguns dos entrevistados, como no caso de Deepa, reagindo sobre algo que parece fora de contexto no ambiente do jogo *Ingress* (2012), ou Sheila, experimentando a sensação de não pertencimento a um lugar, na ambiência do jogo *Pokémon GO* (2016).

A relação entre passagem e percepção de ambiências também aparece no relato de R., jogador brasileiro de *Geocaching* (2000). Em sua narrativa, ele deixa claro que há uma separação nítida entre a prática do jogo e da viagem (a trabalho ou lazer). No entanto, considerando o teor de sua entrevista, podemos supor que a prática do jogo também ocorra dentro de um espaço de tempo reservado para suas viagens mais longas (de âmbito nacional e internacional, por exemplo). Em uma de suas viagens pelo estado de São Paulo, ele menciona o encontro inesperado com um cenário natural em meio a uma construção abandonada (as ruínas do Hospital Psiquiátrico do Juqueri, desativado em meados do séc. XX). Tal como no caso do *shopping center* abandonado, o ambiente em ruínas também encontra-se em um limiar, onde parece haver uma disputa entre o meio humano e a natureza: a estrutura resiste parcialmente ao tempo, aguardando a definição de um conflito que se desenrola lentamente entre forças antagônicas.

No conflito travado entre o ser humano e o ambiente natural, o homem tenta frear ou conter o avanço da natureza: o mundo natural, selvagem, perigoso e tóxico, é conquistado, domado e regulado pelos meios técnicos de controle e produção do espaço, intermediados por entidades, instituições hegemônicas, planejadores, desenvolvedores, narrativas, rotas e limites pré-estabelecidos (relembramos a fala de Raanan sobre Israel e as divisões artificiais

---

<sup>98</sup> Por senso comum, sabemos que a substituição não se deu plenamente, uma vez que os centros de consumo tradicionais — mercadinhos, feiras de rua, pequenas lojas de comércio etc. — ainda existem, resistem e convivem com os grandes centros de compras e consumo atuais.

criadas pela mente humana, que materializaram e demarcaram fronteiras e limiares territoriais pelo país).

Com isso, há uma relação entre os rastros humanos percebidos e a influência das intervenções ambientais no lugar, que configuram espaços heterotópicos — lugares de acesso controlados por regras e códigos de conduta, como parques naturais (caso do parque geotérmico *Orakei Korako*, na Nova Zelândia), ruínas e estruturas abandonadas (no Estuário do Sado, em Portugal; e na ponte *Golden Gate*, no jogo *Horizon Forbidden West*, a ser lançado em 2022). Tais estruturas e suas trilhas representam dédalos e labirintos que convidam o jogador-viajante a seguir ou a desviar-se dos caminhos pré-estipulados pelo controle humano, explorando ou fabulando percepções a partir da realidade percebida nas ambiências naturais ou nas áreas humanas abandonadas (em processo de retomada pelas forças da natureza).

A percepção sobre a disputa pela obra ou lugar abandonado fica mais evidente quando consideramos limiares de longa duração, como os que englobam cidades, estruturas e monumentos de civilizações em épocas muito antigas (como no jogo *Assassin's Creed Origins*, de 2017) ou mesmo futuristas (como no jogo *Horizon: Zero Dawn*, de 2017). Na passagem pelos ambientes dos jogos, as cidades abandonadas são o resultado da subjogação cultural exercida pela dominação greco-romana sobre os nativos egípcios (em ACO, 49 a. C.), ou ainda, da extinção de praticamente toda a vida no planeta (em HZD, durante alguns séculos do terceiro milênio).

Embora seja possível ao indivíduo perceber as transformações artificiais do ambiente — incluindo aqui seus dédalos e labirintos — realizadas pelo ser humano no espaço de tempo de uma vida, não é tão trivial<sup>99</sup> refletir sobre as consequências da influência humana no espaço em termos de grandes intervalos de tempo.

De certo modo, a realidade do jogo futurista pós-apocalíptico *Horizon Zero Dawn* (2017) apresenta uma conexão com a realidade atual do nosso mundo: em ambos os casos, as ações antrópicas afetam dramaticamente o ambiente do planeta. Em nossa realidade, os efeitos das mudanças climáticas (causados por eventos naturais e pela ação humana) vêm acelerando desde a época da Revolução Industrial<sup>100</sup>. Durante o limiar temporal que separa causa (atividades humanas) e efeito (impactos no planeta), cada geração sofre as

---

<sup>99</sup> Por senso comum, a importância de certos assuntos varia de acordo com o grau de interesse entre os indivíduos. Porém, mesmo os mais interessados podem se deparar com a questão do anestesiamiento do olhar, que com o tempo, banaliza, relativiza ou normaliza coisas e situações que os afetam, a ponto de dispensar o envolvimento da faculdade humana da reflexividade contínua sobre algo ou alguém.

<sup>100</sup> Disponível em: <<https://archive.ipcc.ch/ipccreports/tar/wg1/044.htm>>. Acesso em: 15 out. 2021.

consequências dos impactos ambientais causados pelas anteriores<sup>101</sup>. Considerando isso, cabe aqui uma pergunta: seria possível, a nível individual e coletivo, romper essa experiência liminar geracional através da reflexividade sobre os efeitos climáticos que afetam os seres humanos atualmente?

O atravessamento de um longo limiar milenar, muito distante da realidade espaço-temporal do jogador-viajante, traz consigo a percepção da brevidade relativa da existência do universo humano. Nela, os resíduos das civilizações afastam a ideia da persistência da humanidade, suas culturas e construções, pormenorizando as substituições de antiguidades por novidades ou a readaptação das antiguidades a tempos mais modernos.

No final, as estruturas criadas por mãos humanas encontram o seu fim a curto ou longo prazo — seja por outras mãos, ou através da reconquista do espaço pelas forças da natureza, que corroem a herança que tentamos deixar no planeta para as próximas gerações.

A seguir, explicamos o nosso processo de elaboração das constelações cartografadas nesse capítulo. Nesta proposta<sup>102</sup> de cartografia, a distribuição dos elementos (combinação de montagens) foi inspirada pelas aproximações e afastamentos dos elementos averiguados na tese de Souto (2019). Cada constelação (Figuras 23-30) é formada por elementos que possuem algum tipo de conexão entre eles. Na constelação final (Figura 31), agrupamos simbolicamente todas as constelações anteriores em uma única composição, a fim de estabelecer uma conexão visual entre todos os elementos que perpassam e iluminam passagens, entrevistados e ambiências.

Há constelações formadas por temáticas similares, cores e distanciamentos, onde cada entrevistado é representado por estrelas grandes de cores distintas (Figura 23), e cada temática particular pertinente a cada um deles é representado por uma estrela pequena de cor correspondente. Então, como exemplo, tomemos a constelação da Figura 26: o título revela o tema da constelação (realidades liminares), ilustrada por dois entrevistados (em rosa e branco), além de três temáticas de cor rosa e quatro de cor branca (pertinentes a um ou outro jogador) e duas estrelas vermelhas (temáticas não diretamente associadas aos entrevistados, mas sim aos ambientes).

Por sua vez, as formas e conexões estelares (linhas brancas) foram elaboradas de forma subjetiva, orientadas por um senso estético. Porém, nessas conexões, pode-se notar minimamente um senso de distanciamento que ajuda a criar contrastes e perspectivas.

---

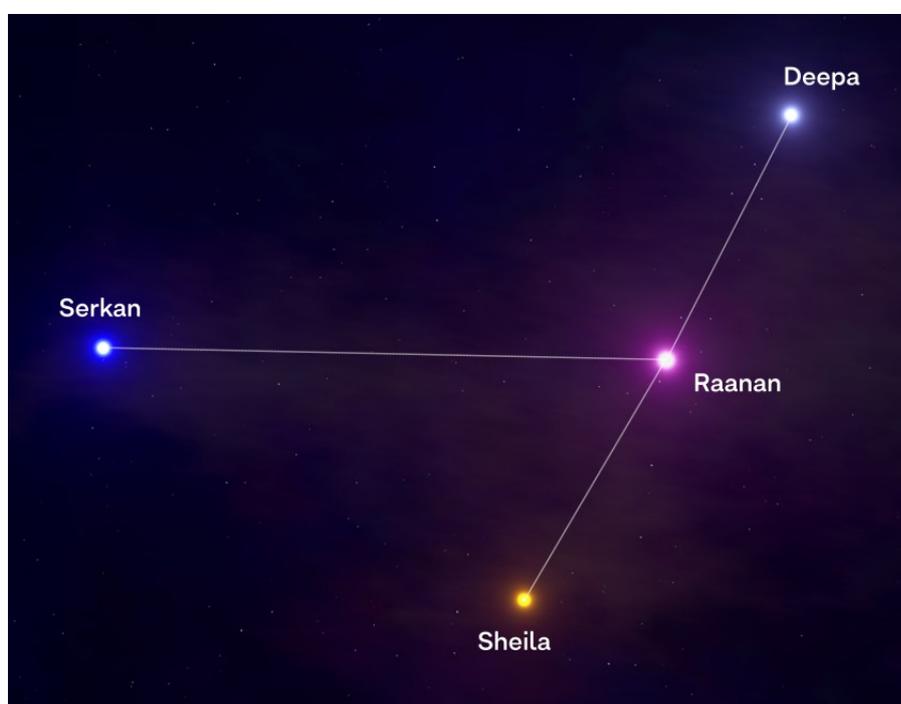
<sup>101</sup> Informação disponível no link a seguir: <<https://wribrasil.org.br/pt/blog/2019/03/diferenca-entre-os-impactos-de-um-aquecimento-de-15c-ou-2c-no-planeta>>. Acesso em: 15 out. 2021.

<sup>102</sup> Proposta elaborada com o apoio dos editores de imagens *Gimp* e *Inkscape*. Disponíveis em: <https://www.gimp.org/> e <https://inkscape.org/pt-br/>. Disponíveis em: 5 nov. 2021.

Como ilustração, tomemos o exemplo da Figura 30, cuja visualização apresenta uma polarização sutil entre o olhar consumista/distraído (em azul) e um olhar atento aos conflitos do ambiente (em vermelho); ou o da Figura 27, cuja temática da fabulação aparece duas vezes (de forma intercalada entre dois jogadores, sendo que um deles encontra-se subentendido nesta visualização), localizadas no centro da constelação, em meio às temáticas de lugar, território e limiar.

Abaixo, cartografamos limiares e possibilidades de ruptura pela ótica do indivíduo e do ambiente, referenciando os conhecimentos levantados e recombinaos neste capítulo.

**Figura 23** — Constelação do jogador-viajante. Note que o jogador R. não é incluído na constelação, uma vez que não há elementos em sua fala que poderiam ser entrelaçados aos dos outros jogadores.



Fonte: Elaboração própria.

Na representação da constelação do jogador-viajante, Serkan aparece mais afastado dos demais jogadores, devido à natureza mais trivial do consumo do espaço. Sua conexão direta com Raanan se dá pelo *olhar do estrangeiro*, uma vez que ambos refletem viagens internacionais. Raanan apresenta-se de modo mais central, uma vez que seu olhar transita entre a curiosidade do porvir, o consumo do espaço, o choque, a fabulação e a reflexão sobre realidades e possibilidades diferentes. No caso de Sheila e Deepa, embora as falas apresentem um tom de cunho mais emocional, elas apontam para percepções divergentes sobre os territórios da emoção: em Sheila, a sobreposição de uma nova camada de realidade (trazida pelo jogo) transforma um ambiente específico da cidade em um oásis

social, inserido em um território de negatividade social (território de solidão da cidade, fabulado por ela). Por sua vez, Deepa se distancia diametralmente desse cenário, uma vez que percebe nessa mesma camada de realidade do jogo um transbordamento das ações dos jogadores para os ambientes da realidade, resultando em uma perseguição individual, de dentro para fora da realidade do jogo.

**Figura 24** — Constelação das temporalidades humanas na cidade.



Fonte: Elaboração própria.

Na aproximação da Figura 24, o olhar consumista do jogador-viajante percorre o meio urbano em diferentes tempos e épocas, observando em sua estética ambiental o porvir das coisas e novidades. As cidades, provedoras das obras, cultura e tradição dos lugares em diferentes tempos, formam a imagem de uma resistência da existência das coisas humanas, perpetuadas e usufruídas ao longo do tempo.

**Figura 25** — Constelação de conflitos de sobreposição de realidades.



Fonte: Elaboração própria.

Na Figura 25, o olhar do estrangeiro percorre ambiências que sincronizam sobreposições urbanas (Paris, em épocas diferentes) ou territoriais (fronteiras árabe-israelenses), através da curiosidade e do choque. No limiar, as vivências instigam a fabulação de cidades (como a imaginação de São Paulo a partir da percepção de Cincinnati, nos EUA) e de sociabilidades (a liberdade de associação entre povos divididos por muros).

**Figura 26** — Constelação de realidades liminares.



**Fonte:** Elaboração própria.

O choque com a realidade dos ambientes dos jogos leva o indivíduo ao encontro de brechas liminares ético-territoriais (fabulação de um território livre de fronteiras e impedimentos entre cidades e cidadãos árabe-israelenses) ou emocionais (estranhamento da área da universidade, percebida como uma zona de perigo ou de território do medo, após a ultrapassagem da esfera do jogo por parte de um *stalker*).

**Figura 27** — Constelação da bolha liminar e dos territórios de sociabilidade e solidão.



Fonte: Elaboração própria.

Na Figura 27, a formação dos territórios é fabulada na imaginação da cidade de NY ou SP (consideradas *idades feias* ou *antipáticas*, segundo a fala de alguns entrevistados), causando a sensação de solidão ou de não pertencimento ao lugar. No coração da *selva de concreto*, um oásis social transitório (uma bolha liminar, formada pelo jogo no *Central Park*) configura um ambiente híbrido (um território entre a solidão e a sociabilidade).

Figura 28 — Constelação de heterotopias.



Fonte: Elaboração própria.

As práticas do deslocamento e do jogar no espaço conferem ao jogador a possibilidade do encontro com realidades sobrepostas, no âmbito do desvio (quando o comportamento do *stalker* muda a dinâmica da realidade do jogo, os seus rastros transformam o ambiente em uma zona de perigo real) ou do lugar (bolhas liminares formadas pelo jogo, que sobrepõem os territórios da sociabilidade aos da solidão, da purificação, da pausa, da reflexão ou aos das regiões entre fronteiras, demarcadas nos mapas e nos muros que dividem povos).

Figura 29 — Constelação dos dédalos, labirintos e limiares.



Fonte: Elaboração própria.

No limiar da sobreposição de realidades, o jogador encontra nos dédalos dos ambientes regulado pelos meios técnicos de produção e controle do espaço (controlados por entidades, instituições hegemônicas, planejadores, desenvolvedores, e ainda, narrativas, rotas e limites pré-estabelecidos) a oportunidade para a prática do jogo na realidade de espaços reservados (museus, memoriais, parques naturais).

No entanto, as brechas liminares também convidam o jogador ao desvio, interpelando-o a explorar seus labirintos e a fabular suas próprias temporalidades e experiências (tal como a da sensação de não pertencimento, ao percorrer os territórios da solidão; ou o estranhamento sobre algo fora de contexto, na perambulação por territórios do medo).

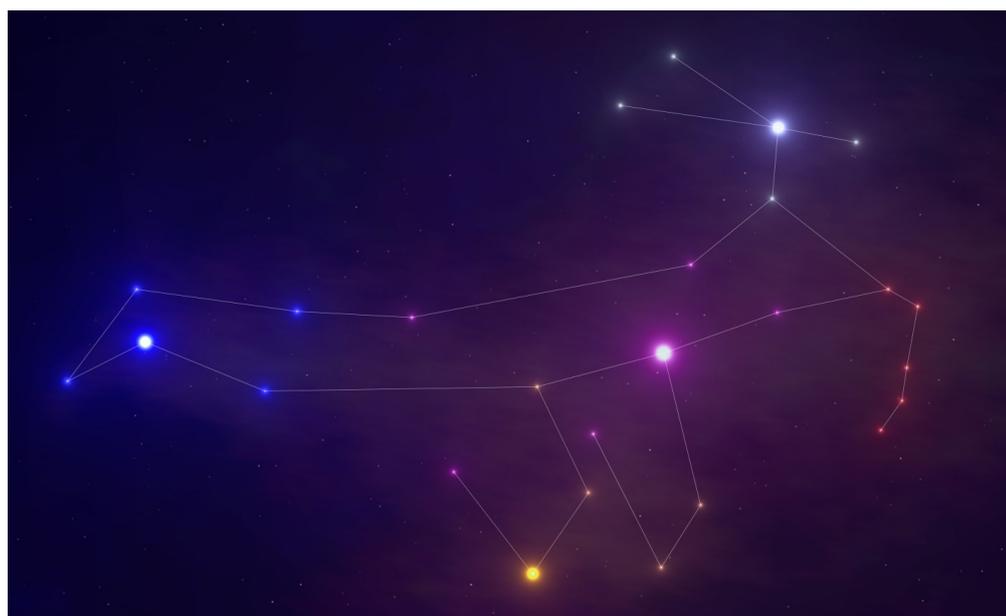
**Figura 30** — Constelação dos limiares de longa duração.



**Fonte:** Elaboração própria.

O conflito entre a natureza e a obra humana, evidenciado na percepção de diferentes realidades e limiares (nos *shoppings* abandonados ou em ruínas hospitalares), compõe realidades de estranhamento (sensação de não pertencimento) em temporalidades urbanas distintas. Mas, no alongamento temporal desse limiar — um limiar de longa duração, no qual o indivíduo pode testemunhar o contraste das temporalidades heterocrônicas que se desenha entre a realidade do mundo contemporâneo e as realidades milenares das ruínas egípcias de um passado muito distante, ou ainda, das ruínas pós-apocalípticas de um futuro bastante longínquo —, o olhar da curiosidade pelo porvir encontra na distante realidade dos ambientes a corrosão da herança humana deixada no planeta, indicando a brevidade relativa de sua existência no universo.

**Figura 31** — Remontagem constelar da interação entre o jogador-viajante e o ambiente.



**Fonte:** Elaboração própria.

A remontagem de cada constelação é simbolicamente representada por uma grande constelação (Figura 31), a qual abrange os elementos de todas as constelações anteriores. Os critérios subjetivos (cores, tamanhos, distanciamentos) usados na elaboração das composições anteriores permitiram maior liberdade para a criação de uma versão final de constelação que envolvesse todas as demais, cuja visualização prioriza uma composição estética. Assim, para a constelação da Figura 31, optamos por uma composição mais limpa, livrando-a dos elementos textuais das demais constelações (Figuras 23-30), além de reorganizar alguns de seus caminhos (linhas brancas) para evitar efeitos estéticos indesejados. Nesse sentido, o recondicionamento e a ordem das conexões já existentes nas outras composições não afetam a constelação final, uma vez que esta apenas unifica simbolicamente as temáticas que atravessam passagens, limiares, questões, conflitos, indivíduos e ambientes, conectando todos os seus pontos e condensando-os visualmente em um grande quadro interativo envolvendo o jogador-viajante e o ambiente, sem incorrer em nenhum prejuízo semântico.

A temporalidade dos elementos da Figura 31 oscila entre o tempo da experiência dos jogadores (ocorrida no espaço de tempo da década de 2010, em média, aproximadamente à mesma época do lançamento dos *games* jogados pelos entrevistados) e a da ambiência na qual os *games* têm lugar (como os que remetem a épocas distintas, como o 11 de Setembro, a Revolução Francesa, o Holocausto, as ruínas do antigo Egito, as ruínas contemporâneas do século XX, ou ainda, as ruínas de um futuro distante, no século XXXI). A discrepância cronológica entre as temporalidades não afeta a comparação entre relatos, vivências e situações ambientais, uma vez que fazemos uso do método constelar para observar os movimentos microhistóricos dos jogadores-viajantes, durante um microflanar ou após a vivência dos ambientes em que houve a prática do jogo. Esses movimentos, bem como a *conversa* (ou comunicação) do ambiente com os indivíduos, aparecem interligados nas constelações. No método constelar, a preocupação em esmiuçar o viés técnico da temporalidade (como o tempo gasto nos deslocamentos pelo espaço, por exemplo) é substituída pelo foco nas questões que se desenrolam na contemporaneidade, a partir de desdobramentos temporais (no sentido das possibilidades encontradas na vivência ou no testemunho da realidade). É o caso da constatação do espaço como uma zona transitória de impacto emocional, ou ainda, dos limiares heterotópicos que dividem o espaço (como as ruínas abandonadas ou as linhas impostas autoritariamente por poderes centralizadores).

À medida que avançamos nas comparações, a experiência microhistórica dos entrevistados se mistura ao contexto histórico de outras realidades ambientais, revelando

conflitos a partir do jogo (como a realidade que emerge no choque, fabulação e reflexão sobre cidades, fronteiras e limiares de Nova York, São Paulo, Cincinnati, Qalqilya) e para além dele (territórios sobrepostos que invocam sensações de medo, não pertencimento ou estranhamento do lugar, como zonas de perigo, de sociabilidade-solidão ou de abandono). Na interação do jogador-viajante com o ambiente, o choque ou a fabulação do desconhecido (como nas ambiências das cidades de NY ou de SP) aproximam o olhar desse indivíduo ao do olhar de um peregrino: a atenção à comunicação com o espaço e sua realidade incentiva a diminuição da velocidade, a decodificação das mensagens do ambiente, e, em certa medida, incentiva uma abertura à reflexão e à mudança do *self*, a partir da atualização de seu próprio *status*. No entanto, esclarecemos que não estendemos os casos que aparecem nesta investigação, por entendermos que a interpretação do ambiente do jogo é demasiado subjetiva. Ainda assim, a constelação nos mostra que existe uma abertura liminar para este tipo de experiência.

Retomemos o caso do distanciamento do olhar consumista do ambiente — menos atento e mais suscetível à reação e à crença na permanência das coisas humanas, tal como produtos sempre disponíveis em uma vitrine de uma passagem ou galeria comercial. No choque com realidades distintas, o olhar, ainda que subjetivo, não se encontra necessariamente inerte para o que há além do consumo do porvir nas ambiências. Um exemplo ilustrativo é o da passagem de Raanan pelos territórios demarcados que o separam de seu amigo palestino. Este cenário favorece o despertar do olhar distanciado: o choque com a realidade local o coloca em uma posição de abertura, de ultrapassagem de brechas liminares, em que o indivíduo enxerga uma possibilidade de empreender reflexões mais avançadas sobre os questionamentos ligados ao direito à cidade e à coexistência e liberdade de associação entre os povos, ditada historicamente por fronteiras arbitrárias.

Na constelação, percebemos que o ambiente, enquanto entidade da comunicação estabelecida com o jogador-viajante, expressa sua identidade de modos distintos: explicitamente, o ambiente pode abrigar uma realidade do jogo que está sobreposta à dos lugares de acesso mediado por regras e códigos de conduta, ou ainda, quando os espaços do jogo são acessados por pessoas que se encaixem em determinados critérios socioculturais, criando uma distinção de acessibilidade (uma heterotopia de purificação) entre áreas centralizadoras e periféricas; implicitamente, percebemos essa comunicação através de pistas no espaço que indicam uma ultrapassagem do domínio da camada do jogo, transbordando para a realidade tangível (como no caso do *stalker* que persegue a jogadora recém-chegada ao campus de sua universidade, inicialmente dentro da realidade do *game*, e depois, fora dela); e, por fim, percebemos uma possível comunicação a nível

*subliminar*, na qual os rastros e indícios de realidades sobrepostas, percebidas em espaços abandonados ou em temporalidades muito distantes do passado ou do futuro, afastando a ideia da permanência das obras humanas, corroídas pelos agentes naturais e pela passagem do próprio tempo.

A prática do jogo, no âmbito do deslocamento por diversas realidades, se mostra capaz de elevar a experiência do jogar a um estado de liminaridade, não apenas no patamar da imersão ou do fluxo (*flow*), mas também, no choque e na fabulação. O olhar consumista do espaço, o choque com a realidade, a reflexão sobre as delimitações impostas por entidades reguladoras do espaço (como as que criam fronteiras que separam cidades e povos árabe-israelenses) e a imaginação sobre cidades ou situações nunca antes vivenciadas (como a fabulação sobre uma cidade como São Paulo, ou a imaginação sobre como poderia ser a vida com amigos apartados por muros e demarcações artificiais) sintetizam um caminho que trilha um espectro da experiência, do jogo à reflexividade — ou, em outras palavras, de um limiar baseado no fluxo da vivência da prática do jogo e do consumo, à ruptura de uma experiência estética, que desvia da experiência regulada dos dédalos do jogo e que ultrapassa o seu limiar, refletindo em uma mudança de postura ou de olhar sobre as questões que povoam o ambiente do jogo.

Com isso, percebemos nos padrões das constelações a existência de uma experiência distinta — uma experiência estética, de cunho reflexivo — que se desvia do termo *experiência de jogo* — uma vivência, que deixa uma marca ou impressão que se encerra na imersão do próprio universo dos *games* —, e que pode ser compartilhada e repassada como um conhecimento para além da esfera do jogo: um conhecimento que rompe o limiar da prática do jogo para tocar o jogador-viajante, que, assim como um peregrino, retorna de sua aventura com uma postura diferente ou um olhar modificado para a vida.

## **CONCLUSÃO**

Neste trabalho, buscamos realizar uma aproximação entre a experiência vivenciada pelo jogador-viajante no âmbito dos jogos digitais (locativos e de mundo aberto) e a possibilidade da experiência de reflexividade e de ruptura liminar nos ambientes tangíveis e virtuais em que estes jogos ocorrem, dentro de uma dimensão transdisciplinar situada entre os estudos da Comunicação, da viagem e dos *Game Studies*.

Em nossa investigação, optamos por utilizar os gêneros de jogos locativos e de mundo aberto, por serem produtos midiáticos e por incentivarem o jogador a explorar o

espaço e o que há ao seu redor. Nessa exploração, percebemos que o desenrolar da conversa (interação) entre o jogador e o ambiente abriga uma diversidade de formas de experiência possíveis, variando da experiência de jogo tradicional (de cunho estético-sensorial, voltado a resultados, pontuações e finalização do jogo) até a experiência que extrapola o ambiente do *game* (que conduz o jogador a uma situação de desvio de caminhos predeterminados, ou ainda, que o induz à reflexões que atingem ou rompem limiares existentes nas ambiências dos jogos).

Esta pesquisa se movimentou na direção da experiência reflexiva do jogador-viajante sobre o ambiente do jogo. Para seguir esse caminho, revisamos conceitos, teorias e noções que pudessem dar suporte a esse tipo de interação, como: os caminhos da experiência; os limites, fronteiras e (alguns) espaços heterotópicos; os desvios, limiares, a *flânerie* e o microflanar; e um panorama sobre explorações (dédalos e labirintos) e deslocamentos (o caminhar e o pensar) em diversas realidades.

A natureza subjetiva da prática da viagem ou da exploração de mundos de jogos digitais e locativos nos revelou a necessidade de adaptarmos a nossa investigação. A abordagem inicial de pesquisa, que previa o uso do método semiótico aplicado às entrevistas dos jogadores, foi repensada, revista e modificada, a fim de adequar o material coletado — referencial teórico, entrevistas e conteúdos midiáticos — à nova proposta metodológica: o uso do método constelar contemporâneo, derivado das constelações comparativas de raiz benjaminiana, adaptadas e aplicadas pela autora Mariana Souto, em sua tese de 2019. No método constelar, nós colocamos elementos e imagens históricas lado a lado, comparando-os entre si, para que se iluminem entre eles. Nesse procedimento, o pesquisador não interfere diretamente nos resultados da pesquisa, mas observa o cruzamento dos elementos, registra as sobreposições e diferenças encontradas em seus fragmentos e realiza composições cartográficas — as constelações — através de pontos interligados, cujas nuances e sutilezas exprimem experiências e possibilidades de brechas e de rupturas liminares em cada relato, pensamento, imagem e elemento, em diferentes tempos e espaços, remontados no espaço-tempo contemporâneo.

A remontagem constelar resultante aponta para as dimensões benjaminianas da experiência como transição (liminóide) e como passagem (liminar), mesmo que as condições das constelações não envolvam especificamente um *flâneur* na Paris do século XIX, mas sim indivíduos que percorrem espaços contemporâneos, mediados por tecnologias, dispositivos e mídias como jogos digitais. Da teia de relações que interligam os diversos pontos da interação entre jogador-viajante e os ambientes dos jogos, ressaltamos o olhar desatento e anestesiado do jogador que consome as novidades das paisagens no

porvir, em contraste com o do jogador-viajante, que encontra no choque do olhar a realidade dos territórios da diferença, da solidão, do medo e da sociabilidade; o olhar do(s) estrangeiro(s), que rompe bolhas liminares, ao refletir sobre territórios proibidos de segregação ou de assédio, acessados sob o risco de punição; a percepção subjetiva do ambiente, desde a imersão e o consumo estético até a sensação de estranhamento ou de não pertencimento aos ambientes; a sobreposição de realidades divergentes, originadas pelas camadas virtuais dos jogos que conflitam sobre os espaços tangíveis sagrados, de pausa ou reflexão; a percepção do espaço como forma e possibilidade de desvio e autodescoberta, na passagem por ruínas, estruturas abandonadas, parques naturais e outras obras humanas que regulam a natureza pela técnica; e a compreensão da resposta do ambiente, que sinaliza ao olhar atento do observador os significados por trás de sua realidade híbrida (no caso, o conflito homem-natureza, cujos limiares de longa duração expõem a brevidade e a não persistência da herança humana).

As constelações não refletem a pluralidade de todos os casos possíveis envolvendo a totalidade das interações entre jogadores e ambientes de *games* locativos e de mundo aberto, uma vez que seus elementos cartografados não pretendem servir como um fechamento teórico ou enquadramento universal, mas sim como uma abertura que sinaliza novas direções e movimentos entre experiências possíveis nas realidades em que ocorrem. Nesse sentido, os casos apresentados nesta pesquisa, embora limitados em quantidade, nos permitiram tecer conexões constelares sem a necessidade de generalizá-los ou agrupá-los hermeticamente em definições singulares e padronizadas. As conexões do método constelar comparatista nos revelaram novas direções (passíveis de serem aprofundadas em pesquisas futuras) a partir dos *games*, nos sugerindo possibilidades de existência de experiências liminares e de ruptura espaço-temporal, seja na possível atualização dos indivíduos, na mudança do olhar para as questões que envolvem o espaço, ou ainda, na postura mais atenta durante o deslocamento pelo mundo, na ambiência dos jogos.

A composição de constelações nos mostra que a interação entre o jogador-viajante e o ambiente dos jogos nem sempre é tranquila, uma vez que, naturalmente, a comunicação desse indivíduo com o espaço depende do quão ativo é o indivíduo, no sentido da observação ativa (o *falar com o ambiente*) ou da percepção passiva (o *ouvir/enxergar o ambiente*). Embora o viés consumista do percurso do espaço esteja naturalmente presente no ambiente dos jogos (servindo de palco para a obtenção de resultados e conclusão de missões dentro do *game*), vimos que existe a possibilidade desse indivíduo acessar, através da contemplação e do choque, uma abertura intersticial de reflexividade sobre o que se passa em um determinado fragmento espaço-temporal do ambiente. Isto é, ponderamos

que, mesmo uma experiência prática do jogo — mediada pela técnica dos dispositivos digitais e pelo viés consumista do olhar, que encaminha o jogador-viajante à pobreza de uma experiência (BENJAMIN, 1987) que se encerra em si mesma —, poderia levar o olhar do indivíduo a se deparar com caminhos divergentes ou intersticiais — portas de entrada para experiências culturalmente mais ricas, que despertam a reflexividade e que favorecem o compartilhamento da experiência com outros indivíduos, tal como os ensinamentos contidos em lições de vida que são repassadas de geração em geração.

A partir dos registros dos entrevistados, conseguimos captar em suas falas a existência dos territórios do medo, da sociabilidade e da solidão. Desse entendimento, derivamos que o encontro subjetivo com esses ambientes, a partir do jogo, se aprofunda na medida em que os indivíduos percebem e decodificam as mensagens comunicadas por tais ambiências. Essa comunicação indivíduo-ambiente incentiva o jogador a flunar ou a se mover de modo mais atento, em direção a um limiar subjetivo, na viagem ou no microflunar pelos dédalos e labirintos da realidade tangível e virtual do jogo.

Por vezes, os relatos dos entrevistados sobre passagens envolviam heterotopias de tempo, de purificação e de crise. Pelo viés da observação do jogador-*flâneur*, existe um envolvimento com ambiências heterotópicas dos *games*, em limiares espaço-temporais específicos, como os que envolvem conflitos humano-ambientais (demarcação de linhas artificiais que recortam territórios árabe-israelenses; conteúdos virtuais de *games* em lugares não apropriados; construções abandonadas ao tempo e aos agentes naturais). Nesses limiares espaço-temporais, o jogador-viajante parece compartilhar algumas das características de uma viagem de peregrinação, uma vez que a sensibilidade ao ambiente abre brechas para uma experiência de reflexão e de ruptura, de cunho mais crítico (como quando são questionadas as regras ditadas por entidades político-religiosas hegemônicas, que delimitam e separam povos e territórios; ou ainda, quando ocorre uma iluminação sobre a natureza efêmera das coisas humanas, frente ao tempo e à natureza), que atualizam o olhar do indivíduo.

Com isso, respondemos à pergunta de pesquisa proposta por essa investigação (“*A experiência vivenciada pelo jogador-viajante nos ambientes tangíveis e digitais dos jogos locativos e de mundo aberto se aproximaria de uma experiência de reflexividade e ruptura liminar?*”). A investigação desta pesquisa não permite generalizar um resultado que confirme uma mudança de postura e de atualização dos jogadores entrevistados. Não seria possível afirmar também que os relatos presentes nesse trabalho teriam um teor puramente reflexivo, posto que o entrevistador sempre lida com a possibilidade de algum grau de fabulação das vivências dos entrevistados, ainda que mínimo. Por outro lado, o método constelar

contemporâneo nos dá um vislumbre das possibilidades de experiência reflexiva para além do jogo: uma possível aproximação da experiência vivenciada pelo jogador-viajante nas realidades do jogo (experiências de imersão e fluxo, no espaço dentro dos limites do círculo mágico dos *games*) a uma experiência estética de permanência ou ruptura liminar (através dos territórios e sentidos que se revelam no limiar das ambiências espaço-temporais intersticiais).

Embora não possamos realizar uma conexão direta entre os entrevistados (jogadores que viajam ou que flanam) e a figura do viajante peregrino (cuja jornada renova e atualiza o olhar ou o próprio *self*), seria razoável considerar o envolvimento dos jogadores nas brechas liminares de seus percursos, cristalizados na microhistória de suas vivências no ambiente.

Por fim, um último ponto que aproximaria a experiência de jogo de uma experiência de reflexividade e de ruptura liminar seria relativo à influência da própria mensagem enviada pelo ambiente nos indivíduos. Apesar de especularmos que o olhar atento destes decodifica sentidos que despertam novas formas de ver e de se relacionar com o mundo, não entramos na discussão sobre o modo como cada pessoa é afetada pelas ambiências. Porém, podemos ressaltar que, em algum lugar na região intermediária e indefinida do espaço-tempo — vivida entre a contemporaneidade do ambiente do jogo, os fragmentos históricos das vivências do passado e as fabulações do futuro através da observação de outras realidades — a viagem pela realidade dos jogos reforça o juízo e o pensamento crítico sobre determinadas passagens da vida, ou ainda, sobre discussões mais profundas a partir da prática do jogo no mundo, como, por exemplo, o direito à cidade, ou ainda, a percepção da finitude de todas as civilizações e obras humanas ao longo do tempo no planeta.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Allegories of space: the question of spatiality in computer games. *In*: ESKELINEN, M.; KOSHIMAA, R. (Orgs). **Cybertext Yearbook 2000**. Jyväskylä: University of Jyväskylä, p. 152-171, 2001. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.459.3538&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 13 set. 2018.
- \_\_\_\_\_. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. *In*: SILVER, D.; MASSANARI, A. (Org). **Critical Cyber-culture Studies**. New York: New York University, p. 37-46, 2006.
- ADAM, J. C. Entre peregrinação, turismo e liminaridade: a busca por lugares. **Horizonte**, Belo Horizonte, v. 16, n. 49, p. 66-87, 2018.
- ALMEIDA, F. A. B. Viagens turísticas como experiências de fronteiras. **Revista Brasileira de Ecoturismo**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 13-28, 2013.
- AMARO, M. **Interatividade e Novas Mídias: Os Jogos Digitais na Comunicação**. Disponível em: <[http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/mariana\\_amaro\\_cruz\\_101.pdf](http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/mariana_amaro_cruz_101.pdf)>. Acesso em: 13 set. 2018.
- ANDRADE, L. A. **Jogos Locativos**. Salvador: Edufba, 2016.
- ARSENAULT, D; BONENFANT, M. Poiesis e imaginação na experiência: o momento da graça no jogo de computador. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 46, p. 215-227, Edição Especial, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201946.215-227>
- AUGÉ, M. **Não-Lugares – introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Lisboa: Letra Livre, 2012.
- BARBOSA, R. **Jogando com a cidade: a construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais de mundo aberto Bioshock e Grand Theft Auto IV**. 2014. 227f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: <[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-A97FXV/1/dissertacao\\_revisada.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-A97FXV/1/dissertacao_revisada.pdf)>. Acesso em: 30 mai. 2019.
- BARRENTO, J. **Limiars sobre Walter Benjamin**. Florianópolis: Ed. UFSC, 2013.
- BARROS, T. **A natureza interdisciplinar da Comunicação e o novo cenário da produção de Conhecimento**. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/d8cfd498eb9c43df5389452d078dcf0a.PDF>>. Acesso em: 13 set. 2018.
- BARTLE, R. **Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds**. Disponível em: <<http://www.arise.mae.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Bartle-player-types.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2019.
- BENAYOUN, R. **Paris n'existe pas** (Filme). 1969. Disponível em: <<https://www.unifrance.org/film/6738/paris-n-existe-pas>>. Acesso em: 7 out. 2021.
- BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.
- \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2007.
- \_\_\_\_\_. Rua de mão única. **Obras escolhidas, Volume II**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- \_\_\_\_\_. **The Arcades Project**. Harvard: University Press, 1999.
- \_\_\_\_\_. Magia e técnica, arte e política. **Obras escolhidas, Volume I**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BERENSTEIN, P. J. Pensar por montagens. BERENSTEIN, Paola Jacques; PEREIRA, Margareth (comps). **Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo I – modos de pensar**. Salvador: EDUFBA, 2018, p. 206-234.

- BJARNASON, N. Playing as travelling: at the border of leisure and learning. *In: DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere, 2020 (online). Proceedings [...]*, p. 1-15. Disponível em: <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_257.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_257.pdf)>. Acesso em: 15 set. 2021.
- BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, 2002, p. 20-38. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003>>. Acesso em: 6 jul. 2019.
- BRAGA, J. L.. **Uma conversa sobre dispositivos**. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2020.
- CALLEJA, G. **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge: MIT Press, 2011.
- CARDOSO, S. O olhar dos viajantes (do etnólogo). **Artepensamento (online)**, 1988. Disponível em: <<https://artepensamento.ims.com.br/item/o-olhar-dos-viajantes-do-etnologo/>>. Acesso em: 2 nov. 2021.
- CASTRO, A.; REIS, A. Experiência estética em lugares turísticos temáticos. *In: Encontro Nacional da Associação de Pós-Graduação e Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional, 18, 2019, Natal. Anais [...]*, p. 1-19. Disponível em: <<http://anpur.org.br/xviiienanpur/anaisadmin/capapdf.php?reqid=985>>. Acesso em: 9 out. 2019.
- CASTRO, J. F. **Sobre viagem: palmilhar limites, entrever transformações**. 2019. 244 f. Tese – Programa de Pós-Graduação em Geografia, Instituto de Geociências da Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/30474/1/Julia%20Fonseca%20de%20Castro%20tese.pdf>>. Acesso em: 13 ago. 2020.
- CORDEIRO, I. A experiência do flâneur 2.0: conversas entre jogadores e mundos digitais. **Comunicar, insurgir: engajamentos metodológicos na pesquisa em Comunicação**. PILAR, Olívia; GUERRA, Ana; BRITO, Alessandra (orgs.). Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2020, p. 39-55. Disponível em: [https://seloppgcom.fafich.ufmg.br/novo/wp-content/uploads/2019/09/Coloquio\\_7.pdf](https://seloppgcom.fafich.ufmg.br/novo/wp-content/uploads/2019/09/Coloquio_7.pdf). Acesso em: 16 mai. 2020.
- CSIKSZENTMIHALY, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. 1ª ed. Nova York: Harper Perennial, 1990. 303 p.
- DEWEY, J. Ter uma experiência. *In: \_\_\_\_\_*. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p. 109-141.
- DIGRA. **The Future of Location-based Gaming Research** – Kyoto, 2019. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210121235216/http://www.digra2019.org/wp-content/uploads/2019/04/Loc-based-Workshop-CfP.pdf>>. Acesso em: 2 nov. 2021.
- EVANS, L.; SAKER, M. The playeur and Pokémon Go: Examining the effects of locative play on spatiality and sociability. **Mobile Media & Communication**, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177%2F2050157918798866>>. Acesso em: 25 jun. 2019.
- FOUCAULT, M. **Des Espaces Autres** (palestra), 1967. Disponível em: <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/>. Acesso em: 11 jul. 2021.
- \_\_\_\_\_. Foucault e a experiência utópica. *In: LAVAL, C. O enigma da revolta: entrevistas inéditas sobre a Revolução Iraniana*. São Paulo: N-1 edições, 2019, pág. 102-142.
- FRAGOSO, S. **A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço**. *Comunicação e Sociedade*, v. 27, p. 195-212, 2015. DOI: [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2097](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2097).
- FRANÇA, V. V.; SIMÕES, P. G. **Curso Básico de Teorias da Comunicação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.
- FREITAS, T. M. G. Erfahrung e Erlebnis em Walter Benjamin. **Garrafa**, v. 12, n. 36, p. 72-86, 2014. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/garrafa/article/view/7918>>. Acesso em: 29 mar. 2020.

- GAGNEBIN, J. M. Limiar, aura e rememoração. **Ensaio sobre Walter Benjamin**. São Paulo: Ed. 34, 2014.
- \_\_\_\_\_. Canteiro de obra. *In*: Berenstein, P. J.; Britto, F. D. **Corporidade**: gestos urbanos. Salvador: EDUFBA, 2017.
- GALIBERT-LÂINÉ, C. Flânerie 2.0. **Débordements**. 18 abr. 2018. Disponível em: <https://www.debordements.fr/Flanerie-2-0>. Acesso em: 16 mai. 2021.
- GAMICUS. **Open-world video games**. Disponível em: <[https://gamicus.gamepedia.com/Open-world\\_video\\_games#cite\\_note-gradar-1](https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games#cite_note-gradar-1)>. Acesso em: 8 nov. 2019.
- GASTAL, S. **Turismo, imagens e imaginários**. São Paulo: Aleph, 2005.
- GEE, J. Video Games, Design, and Aesthetic Experience. **Rivista di estetica**, n. 63, p. 149-160, 2016.
- GODOY, K. E.; LUNA, S. B. A estética turística e cinematográfica da favela: suportes de uma autenticidade construída. **Caderno Virtual de Turismo**, v. 12, n. 2, p. 239-252, 2012.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- HUTCHINGS, T.; GIARDINO, J. Foucault's heterotopias as play spaces. **International Journal of Role-Playing**, n. 7, p. 10-14, 2016. Disponível em: <<http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2016/12/IJRP-7-Hutchings-and-Giardino.pdf>>. Acesso em: 1 nov. 2021.
- INGOLD, T. O dédalo e o labirinto: caminhar, imaginar e educar a atenção. **Horizontes antropológicos**, 2015, vol. 21, n. 44, p. 21-36. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-71832015000200002>>. Acesso em: 28 ago. 2020.
- \_\_\_\_\_. Ways of mind-walking: Reading, writing, painting. **Visual Studies**, 2010, v. 25, n. 1, p.15-23.
- LAPLANTINE, F.; TRINDADE, L. **O que é imaginário?**. Ed. Brasiliense, 2003.
- LEMOS, A. Ciber-flânerie. *In*: Fragoso, S., *et all*. **Comunicação na Cibercultura**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2001.
- LEVI, G. Micro-história e história da imigração. VENDRAME, M. *et all* (orgs.). **Micro-história, trajetórias e imigração**. São Leopoldo: Oikos, 2015, p. 246-260.
- LUKE, R. **The Phoneur**: Mobile Commerce and the Digital Pedagogies of the Wireless Web. 2005. Disponível em: <<http://individual.utoronto.ca/luke/articles/phoneur/>>. Acesso em: 14 ago. 2019.
- MACHADO, A. O Sujeito no Ciberespaço. **XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação** — Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 3-7 set. 2001, Campo Grande-MS.
- MARQUES, A. C. S.; PRADO, M. A. M.. O método da igualdade em Jacques Rancière: entre a política da experiência e a poética do conhecimento. **Mídia e Cotidiano**, v. 12, n. 3, p. 7–32, 2018.
- MARTINO, L. M. S.; MARQUES, A. C. S. Fotografias do limiar: dicotomias, fabulações e temporalidades intervalares em imagens de famílias empobrecidas durante a Depressão norte-americana dos anos 1930. **Interin**, Curitiba, v. 25, n. 2, p. 83-110, 2020.
- MENDONÇA, C.; FREITAS, F. A experiência singular dos jogos digitais: o video game em suas potencialidades estéticas. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 25, p. 147-164, 2011. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/download/19802/14487>>. Acesso em: 17 out. 2019.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

NIEDENTHAL, S. What we talk about when we talk about game aesthetics. *In*: DiGRA '09 INTERNATIONAL CONFERENCE, 2009, Londres. **Proceedings** [...], p. 1-9. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/>>. Acesso em: 7 nov. 2019.

NÓBREGA, T. Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty. **Estudos de Psicologia**, n. 13, v. 2, 2008, p. 141-148. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/epsic/a/4WhJkzJ77wqK6XCvHFwsqSD/>>. Acesso em: 30 out. 2021.

NÖTH, W.; SANTAELLA, L. **Introdução à semiótica**: passo a passo para compreender os signos e a significação. São Paulo: Paulus, 2017. 250 p.

OTTE, G.; VOLPE, M. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. **Fragmentos**, n. 18, p. 35-47, 2000.

PALAZUELOS, F. R.; FONSECA, T. M. G. Erlebnis e Erfahrung na perspectiva do limiar como transição e passagem. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 17, n. 3, p. 934-950, 2017. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/37695>>. Acesso em: 29 mar. 2020.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PERANI, L. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Ciberultura. **VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, 3-5 dez., 2014, São Paulo.

PEREIRA, M. Pensar por nebulosas. BERENSTEIN, P. J.; PEREIRA, M. (comps). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo I – modos de pensar. Salvador: EDUFBA, p. 238-261, 2018.

RESENDE, Gabriel; RODRIGUES, Lucas. Micropolítica. **E-psico** (UFRGS. *Online*), c2010. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/e-psico/subjetivacao/espaco/micropolitica.html>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

RIBEIRO, D. **Limiars da cartografia**: deambulação, arqueologia e montagem no mapeamento de lugares. 2018. 300 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/21589>>. Acesso em: 17 ago. 2020.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_.: uma leitura semiótica de mapeamentos alternativos. 1ª ed. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2021. 341p.

\_\_\_\_\_. **Metodologia de Análise Semiótica**: uma abordagem peirceana (minicurso *online*) – UFMG, mai. – jun. 2020.

RIBEIRO, D. M.; CAPANEMA, L. X. L.. Limiars e fronteiras na arte: um estudo sobre a experiência estética em Walter Benjamin. **Interin**, Curitiba, v. 21. n. 2. p. 5-22, 2016.

SAKER, M.; EVANS, L. Everyday life and locative play: an exploration of Foursquare and playful engagements with space and place. **Media, Culture & Society**, n. 38, v. 8, p. 1169-1183, 2016.

SANTAELLA, L. **A teoria geral dos signos**: Semiose e Autogeração. Ática, São Paulo, 1995.

\_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal. Iluminuras, São Paulo, 2005.

SARLO, B. O método Walter Benjamin. Entrevista concedida a Guilherme Freitas. **O Globo Blogs** - Prosa [*online*]. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/posts/2013/06/08/o-metodo-walter-benjamin-499394.asp>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

SOARES, L. P. **“O maior brinquedo do mundo”** - a influência comunicacional dos games na história da IHC. 2016. 187 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação - UERJ, Rio de Janeiro. 2016. Disponível em: <<http://www.ppgcom.uerj.br/wp-content/uploads/Tese-Let%C3%ADcia-Perani.pdf>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

SOUTO, M. Constelações fílmicas: um método comparatista no cinema. **XXVIII Encontro Anual da Compós.** PUC-RS, Porto Alegre, jun. 2019.

SOUZA, A. A. **Os games enquanto jornadas fenomenológicas**: a experiência estética semiótica nos jogos digitais. 2017. 250 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

SZAKOLCZAI, A. **Reflexive Historical Sociology**. London: Routledge, 2000.

THOMASSEN, B. Revisiting liminality: the danger of empty spaces. ANDREWS, H; ROBERTS L. (eds.). **Liminal Landscapes** - Travel, Experience and spaces in-between. Londres: Routledge, 2012, p. 21-35.

TUAN, Y. **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: DIFEL, 1980.

TURNER, Victor. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual - um ensaio de simbologia comparativa. **Mediações** - Revista de Ciências Sociais (UEL. *Online*), v. 17, n. 2, p. 214-257, 2012.

VAN GENNEP, Arnold. **The Rites of Passage**. Chicago: Chicago University Press, 1960.

VELLOSO, R. Pensar por constelações. BERENSTEIN, P. J.; PEREIRA, M. (comps.). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo I – modos de pensar. Salvador: EDUFBA, 2018, p. 98-121.

WEBER, J. **Designing engaging experiences with location-based augmented reality games for urban tourism environments**. 2016. 300 f. Tese (PhD em Turismo) – Escola de Turismo, Universidade de Bournemouth, Inglaterra. Disponível em: [https://eprints.bournemouth.ac.uk/27176/1/WEBER%2C%20Jessika Ph.D. 2016.pdf](https://eprints.bournemouth.ac.uk/27176/1/WEBER%2C%20Jessika%20Ph.D.%202016.pdf). Acesso em: 13 set. 2018.

WOHLFARTH, I. Spielraum. O jogo e a aposta da “segunda técnica” em Walter Benjamin. **Limiar**, v. 3, n. 6, p. 3-53, 2016.

## REFERÊNCIAS DAS FIGURAS

(Data de referência: 22/10/2021)

<b>Figura 1</b>	The Artchive: <a href="http://www.artchive.com/artchive/F/friedrich/sea_of_fog.jpg.html">http://www.artchive.com/artchive/F/friedrich/sea_of_fog.jpg.html</a> Techtudo: <a href="https://www.techtudo.com.br/review/watch-dogs-2.html">https://www.techtudo.com.br/review/watch-dogs-2.html</a> Travel Up: <a href="https://www.traveling-up.com/hike-to-mt-daraitan/">https://www.traveling-up.com/hike-to-mt-daraitan/</a> Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=T5Xx3MdqdgM">https://www.youtube.com/watch?v=T5Xx3MdqdgM</a>
<b>Figura 2</b>	5Mods: <a href="https://fr.gta5-mods.com/misc/visualv">https://fr.gta5-mods.com/misc/visualv</a> Instagram: <a href="https://www.instagram.com/geocaching/">https://www.instagram.com/geocaching/</a>
<b>Figura 3</b>	SegmentNext: <a href="https://segmentnext.com/gta-5-triathlon-guide-how-to-play/">https://segmentnext.com/gta-5-triathlon-guide-how-to-play/</a> Pinterest (GoCaribbean): <a href="https://www.pinterest.ca/pin/570831321493385305/">https://www.pinterest.ca/pin/570831321493385305/</a> Rockpapershotgun: <a href="https://www.rockpapershotgun.com/eastshade-review">https://www.rockpapershotgun.com/eastshade-review</a> Clubedovideogame: <a href="https://clubedovideogame.com.br/melhores-jogos-acao-aventura-da-decada/">https://clubedovideogame.com.br/melhores-jogos-acao-aventura-da-decada/</a>
<b>Figura 4</b>	Goodfon: <a href="https://www.goodfon.com/wallpaper/grand-theft-auto-v-gta-v-el-gordo-lighthouse.html">https://www.goodfon.com/wallpaper/grand-theft-auto-v-gta-v-el-gordo-lighthouse.html</a> Wiki Assassin's Creed: <a href="https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Bastille">https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Bastille</a> François Soullignac: <a href="http://www.francoissoullignac.com/blog/virtual-tourism-los-santos-gta-5-gta-v/">http://www.francoissoullignac.com/blog/virtual-tourism-los-santos-gta-5-gta-v/</a> Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CLpiKDPjHH8">https://www.youtube.com/watch?v=CLpiKDPjHH8</a>
<b>Figura 5</b>	Pinterest (Ubisoft Deutschland): <a href="https://www.pinterest.ca/pin/307018899589145734/">https://www.pinterest.ca/pin/307018899589145734/</a> Artstation (Alex Dumas): <a href="https://www.artstation.com/artwork/EErRg">https://www.artstation.com/artwork/EErRg</a> Alphacoders: <a href="https://wall.alphacoders.com/big.php?i=495711&amp;lang=Spanish">https://wall.alphacoders.com/big.php?i=495711&amp;lang=Spanish</a>
<b>Figura 6</b>	Express: <a href="https://www.express.co.uk/news/uk/439354/2m-council-house-goes-under-hammer">https://www.express.co.uk/news/uk/439354/2m-council-house-goes-under-hammer</a>
<b>Figura 7</b>	Garaviantravel: <a href="https://www.garaviantravel.com/cruise/rhine-getaway/">https://www.garaviantravel.com/cruise/rhine-getaway/</a> Road Affair: <a href="https://www.roadaffair.com/1-day-in-basel-itinerary/">https://www.roadaffair.com/1-day-in-basel-itinerary/</a> Bz Basel: <a href="https://www.bzbasel.ch/basel/basel-stadt/streit-im-basler-rotlicht-viertel-eskaliert-nigerianerin-im-gesicht-verletzt-ld.1518422">https://www.bzbasel.ch/basel/basel-stadt/streit-im-basler-rotlicht-viertel-eskaliert-nigerianerin-im-gesicht-verletzt-ld.1518422</a> Arcinfo: <a href="https://www.arcinfo.ch/articles/suisse/bale-invente-le-permis-de-tapiner-550579">https://www.arcinfo.ch/articles/suisse/bale-invente-le-permis-de-tapiner-550579</a>
<b>Figura 8</b>	Al Jazeera: <a href="https://www.aljazeera.com/gallery/2020/7/8/in-pictures-israels-illegal-separation-wall-still-divides">https://www.aljazeera.com/gallery/2020/7/8/in-pictures-israels-illegal-separation-wall-still-divides</a> The Times of Israel: <a href="https://www.timesofisrael.com/in-chockablock-galqilya-expanding-city-means-painful-compromise/">https://www.timesofisrael.com/in-chockablock-galqilya-expanding-city-means-painful-compromise/</a>
<b>Figura 9</b>	CJPME (Canadians for Justice and Peace in the Middle East): <a href="https://www.cjpme.org/fs_040">https://www.cjpme.org/fs_040</a> Demais imagens cedidas pelo entrevistado.
<b>Figura 10</b>	PC Gamer: <a href="https://www.pcgamer.com/third-assassins-creed-unity-patch-will-usher-in-300-bug-fixes/">https://www.pcgamer.com/third-assassins-creed-unity-patch-will-usher-in-300-bug-fixes/</a> Hyperallergic: <a href="https://hyperallergic.com/390574/the-arcades-contemporary-art-and-walter-benjamin-the-jewish-museum-2017/">https://hyperallergic.com/390574/the-arcades-contemporary-art-and-walter-benjamin-the-jewish-museum-2017/</a> The Culture Trip: <a href="https://web.archive.org/web/20201029142722/https://theculturetrip.com/europe/france/paris/articles/where-to-find-amazing-street-food-in-paris/">https://web.archive.org/web/20201029142722/https://theculturetrip.com/europe/france/paris/articles/where-to-find-amazing-street-food-in-paris/</a>

	Tourgardan: <a href="https://tourgardan.com/blog/detail/758/%D8%AC%D8%A7%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%AF%DB%8C%D8%AF%D9%86%DB%8C-%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%A7%D9%86%D8%A8%D9%88%D9%84">https://tourgardan.com/blog/detail/758/%D8%AC%D8%A7%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%AF%DB%8C%D8%AF%D9%86%DB%8C-%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%A7%D9%86%D8%A8%D9%88%D9%84</a>
<b>Figura 11</b>	Heterotopias: <a href="http://www.heterotopiaszine.com/2018/07/18/natures-grasp-assassins-creed-origins/">http://www.heterotopiaszine.com/2018/07/18/natures-grasp-assassins-creed-origins/</a>
<b>Figura 12</b>	Pedro Bayeux: <a href="http://pedrobayeux.com/hospital-psiquitrico-do-juqueri">http://pedrobayeux.com/hospital-psiquitrico-do-juqueri</a> Estadão: <a href="https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,como-o-maior-hospital-psiquiatrico-do-brasil-foi-de-centro-de-referencia-a-deposito-de-rejeitados,70003809041">https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,como-o-maior-hospital-psiquiatrico-do-brasil-foi-de-centro-de-referencia-a-deposito-de-rejeitados,70003809041</a> Geocaching: <a href="https://coord.info/GC69XRZ">https://coord.info/GC69XRZ</a>
<b>Figura 13</b>	Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZYAc6miqB40">https://www.youtube.com/watch?v=ZYAc6miqB40</a>
<b>Figura 14</b>	Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b4PLsmFoBdw">https://www.youtube.com/watch?v=b4PLsmFoBdw</a>
<b>Figura 15</b>	Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=T8WLyL-v2qY">https://www.youtube.com/watch?v=T8WLyL-v2qY</a> Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dR-4vgED8pQ">https://www.youtube.com/watch?v=dR-4vgED8pQ</a>
<b>Figura 16</b>	Fortune: <a href="https://fortune.com/2016/07/26/pokemon-go-911-pokestop/">https://fortune.com/2016/07/26/pokemon-go-911-pokestop/</a> Critical Hits: <a href="https://criticalhits.com.br/games/museu-holocausto-pokemon-koffing/">https://criticalhits.com.br/games/museu-holocausto-pokemon-koffing/</a>
<b>Figura 17</b>	Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=e8-lca6LQG0">https://www.youtube.com/watch?v=e8-lca6LQG0</a>
<b>Figura 18</b>	Reddit: <a href="https://www.reddit.com/r/CityPorn/comments/cx3i7j/nyc_from_above/">https://www.reddit.com/r/CityPorn/comments/cx3i7j/nyc_from_above/</a> Reddit: <a href="https://www.reddit.com/r/pics/comments/mc7pj6/manhattan_from_above/">https://www.reddit.com/r/pics/comments/mc7pj6/manhattan_from_above/</a>
<b>Figura 19</b>	Pogomap: <a href="https://www.pogomap.info/location/40,766201/-73,975668/17">https://www.pogomap.info/location/40,766201/-73,975668/17</a>
<b>Figura 20</b>	Imagem cedida pela entrevistada.
<b>Figura 21</b>	CCAurora (Community College Aurora): <a href="https://www.ccaurora.edu/">https://www.ccaurora.edu/</a> . Demais imagens cedidas pela entrevistada.
<b>Figura 22</b>	Pushsquare: <a href="https://www.pushsquare.com/news/2015/02/weirdness_this_abandoned_mall_looks_just_like_the_one_from_the_last_of_us">https://www.pushsquare.com/news/2015/02/weirdness_this_abandoned_mall_looks_just_like_the_one_from_the_last_of_us</a> Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nb0IQew5FQ">https://www.youtube.com/watch?v=nb0IQew5FQ</a> Business Insider: <a href="https://www.businessinsider.com/deserted-mall-now-covered-in-snow-2015-2">https://www.businessinsider.com/deserted-mall-now-covered-in-snow-2015-2</a> Groovy Planet: <a href="https://www.groovyplanet.de/new-world-in-bangkok-verlassenes-kaufhaus/">https://www.groovyplanet.de/new-world-in-bangkok-verlassenes-kaufhaus/</a>
<b>Figuras 23-31</b>	Elaboração própria.

# ANEXOS

## ANEXO A — Roteiro elaborado para a etapa de entrevistas, em português.

### 1 - INTRODUÇÃO

- Apresentações e explicação sobre o pesquisador, a natureza e a motivação da pesquisa.
- Esclarecimento sobre a maneira como a entrevista se dará (“uma viagem através da memória”).
- Relembrar que o depoimento será gravado e que é garantido o anonimato.
- [Opcional] O(a) entrevistado(a) pode se apresentar e/ou contar um pouco sobre si mesmo(a).
- Recomendação: tentar lembrar dos caminhos percorridos; narrar o que chamar a sua atenção pelo mundo; e, se possível, apontar no mapa do jogo os lugares dos relatos.

### 2 - PERGUNTAS (AQUECIMENTO)

- Em que momento você costuma [jogar/viajar]?
- Como você se sente, antes, durante e depois dessa prática?

### 3 - PERGUNTAS (DURANTE A ATIVIDADE)

- Conte sobre suas expectativas, sentimentos, sensações e emoções, antes de [jogar/viajar] pela 1ª vez.
- Lembre-se do ambiente à sua volta. O que te chama mais atenção nele?
- Como você costuma se deslocar por ele? Em que velocidade?
- Como você lida com distâncias, obstáculos, detalhes?
- Alguma vez você já desviou do seu caminho planejado por algum motivo? Se sim, como e porquê isso aconteceu?
- Como é o seu relacionamento com o lugar e com as pessoas que estão nele?

### 4 - PERGUNTAS (APÓS A ATIVIDADE)

- Como o deslocamento pelo espaço te fez perceber o mundo no que você se deslocou?
- Conte sobre sua visão de mundo: o que mudou e o que permaneceu igual, após as explorações, viagens e passeios.
- Relembre os ambientes e lugares que você visitou ou explorou. Agora, compare com a realidade do seu próprio mundo nesse momento. Como você se identifica ou reage ao comparar essas realidades e mundos?
- Quais são as consequências que essa comparação traz para a sua vida? Como isso afeta você?
- Como o mundo visitado/explorado mudou você ou a sua história de vida? E você mudaria ele?
- A partir da sua experiência anterior, o que você espera, quando [joga/viaja] em um novo território desconhecido?

### 5 - FINAL

- Obrigado. Os resultados estarão disponíveis quando a pesquisa for finalizada [contato por e-mail].
- Você poderia me indicar outra pessoa que também estaria interessada em responder essa entrevista também?

## **ANEXO B — Roteiro elaborado para a etapa de entrevistas, em inglês.**

### **1 - INTRODUCTION**

- Presentations and explanations about the researcher, the nature and motivation of the research.
- Clarifications over the way the interview will be held (“a voyage through memory”).
- Reminder about the testimony (it will be recorded, and anonymity is guaranteed).
- [Optional] The interviewee may present and/or tell a little bit about himself/herself.
- Recommendation: try remembering the paths and roaming ways, narrating what is drawing attention around the world; and, if possible, try pointing out the places of the stories on the game map.

### **2 - QUESTIONS (WARM-UP)**

- At which moments do you usually [play/travel]?
- How do you feel before, during and after this practice?

### **3 - QUESTIONS (DURING THE ACTIVITY)**

- Tell us about your expectations, feelings, sensations and emotions before [playing/traveling] for the 1st time.
- Remember the environment around you. What draws your attention the most in it?
- How do you usually get around it? At what speed?
- How do you deal with distances, obstacles, details?
- Have you ever strayed from your planned path for any reason? If so, how and why did this happen?
- How is your relationship with the place and the people in it?

### **4 - QUESTIONS (AFTER THE ACTIVITY)**

- How has the displacement through space made you realize the world in which you moved?
- Tell us about your worldview: what has changed and what has remained the same, after the explorations, trips and walks.
- Remember the environments and places you visited or explored. Now, compare with the reality of your own world at this moment. How do you identify yourself or react when comparing these realities and worlds?
- What are the consequences that this comparison brings to your life? How does it affect you?
- How has the world you visited/explored changed you or your life story? And would you change it?
- From your previous experience, what do you expect, when you [play/travel] in a new unknown territory?

### **5 - END**

- Thank you. The results will be available when the research is complete [email contact].
- Could you suggest me someone else who would also be interested in answering this interview as well?

## ANEXO C — Trechos originais (em inglês) da etapa de entrevistas.

### Serkan — Assassin's Creed Unity (2014):

[...] Obviously, yes, in the game, the game has elements of hostile environments, you know, and obviously you have revolutionaries [...] you can go into trouble... but in real life, Paris, there is... Is there a divide? Of course there is a divide, I observe it when you go to places like Champs-Élysée, Eiffel tower, Île de la Cité and all [...]. You're embracing the culture, you see relatively good looking buildings, good looking people and tourists, and perhaps, a first or second generation of americans, or in the streets, you see, street sellers who try to sell things to tourists, you know, you see small elements of hustle on the streets in that sense.

While I was walking around in the places I stayed as well, you know, near Gare de l'Est, Gare du Nord, I found it rough when you see those houses or apartment blocks, not attractive at all, where perhaps those middle class or low class or working class people are, you know, I live in one of those little house in England, you know, I'm originally from Turkey, so I'm from a working class family, so we lived in a relatively small apartment, so, you know, you see these things in part or parts, again, but in half towards the, maybe, south of [...] quarter... in real life you see some streets they are perhaps a little bit unsafe, or you actually have a prejudice of being unsafe, because you know, Paris is a very interesting city... on one street you have the designer brands, the Pradas and Guccis, their shops, you'll see sportive cars, you walk two, three streets down to three blocks down, you see people shopping from convenient stores [...] and that touristic part of the city disappears instantly within a few blocks [...].

Where the normal people are gonna say no, you see traffickers, fashion choices of people change, the street change, you see street bins full of rubbish from the apartments, like overflowing. These are the kind of things you don't see in touristic cards or documentaries, do you?

So, yeah, it's a true cosmopolitan city, and it presents a dead eye to economic backgrounds, a dead eye to diverse [...] misclosures behind of all those buildings and all our sensations as a tourist or when you walk on as a traveler.

So perhaps that represents the game. You know, as I said, for example, in the game I was getting in areas where I got shocked when I was in the Les Invalides area, to see it almost just like a farmland, you know, if you're in small shopping areas like all the markets things in the game, compared to some markets you view from atop [...], isn't it? In real life places, it is similar, perhaps worse [...].

In the city that I live, [...] a post-industrial city, with a centre attractive with pedestrian streets, big historical looking buildings and nice riversides walk... we have, major theater and so... in England, we call them Council Houses (houses given by the government, for who can't afford buying the houses or renting the houses), [...] for the people, to help people, and you see, full stack of houses, smaller ones, compacted ones, like, close to the touristic centre of the city, in a way, so yeah, and your feelings changes too, when you cross, you know, the protected safe, you know, commercialized good looking area too, suddenly with no traffickers and overflowing bins, and, you know, [...] where people don't care about stuff, they just get dressed to go up to work, so yeah...

When I was in Paris, french people told me I'm french, because of, you know, maybe the mediteranean look or whatever, they intend to try to speak straight away French, or maybe I looked a bit, you know, more first or second generation amidst them, like algerians or moroccan, you know what I mean, so perhaps, a descendant of [...], they generally everywhere I went in Paris they usually, like, you know, tried to speak French. I don't get prejudice, no, I don't deny it. So, u know, when I start talking [...] they'd thought whether I am turkish or not, I don't know, this is very hard to tell, I, if I'd felt the prejudice I don't think I would have come back a few more times, I think that's the number one thing. Uh... yeah, no, I didn't feel like it, but [...] because the way I look, you know, like, last year I went to Italy, you know, [...] basically following the tracks of Assassin's Creed II (2009), in that sense, you know, the roman renaissance [...] like that. And again, people talked to me as an Italian straight away, because to them I look like Italian. Actually, some of them spoke albanian because they told me I'm albanian, so it's like, ok, well, that's interesting, I'm in Italy...

So I never had it [the prejudice sensation], I live in England in the moment, perhaps it's important to say, it's in the northeast of England, so which is not really a diverse city, in terms of population, so, statistically, we are gathered around, like, 90-92% of the city might be just white british, you know, so, no other minority groups that much, you know. As a result of that, you know, where I told to people, since I'm multiethnic since 13 years ago now, you know, that I've been living in this city, I never had or people never had a political opinion about Turkish people or turkish culture or turkish person, they experience is only Turkey is what they experience when they go to Turkey in the holidays, you know, hot climate, good food, whatever. In occasional times I say I'm Turkish, because he or she might be from European country like Belgium or Holland, they're like, — *"Oh, we thought you were dutch"*, and I, like, — *"No"*. So that was my experience, that's been for a long time... maybe because I never sounded like a turkish person, so, to give you a little background, when I was in Turkey I worked with foreigners from Australia, New Zealand, Russia, so I worked in an International Office which lots of intelligent people, so the common language was English, so, you know, I wasn't a person who were multiethnic in a brand new country and tried to learn a new language in that sense... so never had prejudice, neither where I live now, neither in Paris.

#### **Raanan — Ingress (2012):**

It's always a surprise, I mean, [the game] is always taking you to places that you... you get... it was I think, it was... one of the things I am excited about it, [the game] is taking [you to] places where you've never been, making you meet people that you'd never meet. It's, uh... it's, I mean... when I wake up on 4 AM on a Saturday morning, where everybody else is fast asleep, I'm excited... I am really excited, I mean, going out playing is invigorating, it's super fun, I mean... it's even... let's take Basel [a Swiss city, close to Rhine River]... Basel is located close to the river, [in which] three borders are meeting: there are borders of France, Germany and Switzerland. Basel is in the middle of where those three countries collide. And I started walking, I went out from the hotel that I stood in the middle of the night, it was late in the evening, uh, and then I walked for... 20, 30 kilometers?

You see places, I mean, sometimes you get stuck with your head in the phone and you... you raise your head and you see something that you'd never seen before... uh... Basel has a... you know what's a red district? Where you have prostitutes? [...] It's not... it's legal, it's legal to have prostitutes... [...] And I've been walking in the middle of the street with my head stuck in the phone and then I rise my head and you see three ladies that are not completely dressed, and, I mean, it's 1 AM, 2 AM in the morning, and you... I'd just arrived [in a place that] never

in my life I'd have gone to. And they are asking me, I mean, it's 2 AM, a single male, 47, walking into a place that is... it's straight only for that, there is no other good reason to be there, and they're asking you, — "Ok, sir... you want to have a good time?" — "Sorry ma'am, I'm... playing Ingress", I mean, you... you're doing things that you would never do, in any other way [...].

[...] Cincinnati is [located in] a city in the state of Ohio [USA]. I took a plane and arrived and went to a hotel in downtown Cincinnati. [...] I've never been to Cincinnati before, [...] and again, you start exploring the city, you go... usually the center of the city is more dense with portals [virtual features of the game, like landmarks], and you start walking around, going from point A to point B, to another portal, to another portal [...], and then, after night, or before the evening advances, then I walk further and further away from downtown Cincinnati and you get into the... it's not the suburb... you're getting a little bit outside of the city, of the center, and you start seeing... I've never been to São Paulo, or I've never been to a favela, but something that I imagine is... it must be something a little bit similar, it's starting to be darker, their streets like... people are [...] ... people are walking without shoes, only with pants, standing in corners, it's starting to be spooky, and you're walking and it's getting darker, it's later, it's darker [...].

[So] my hotel was [...] in the middle of downtown [...], and I started walking [...], and you go further and further away from the city center into areas that are, uh, less wealthy, less, uh [...], less crowded, with huge people standing half naked in the street, selling dope. Uh, [...] I don't know how to tell you... [...] there are houses, brown brick houses, where you have stones that go down to the streets, and people are sitting on the streets, listening to music of the radio, and [...] people don't have any shirts, they are wearing pants, and [...] at the end, I shared these experiences with friends: it [the place] is gangster's [quarter], and it's a very bad and poor neighbourhood in Cincinnati, and the entire experience - not experience, [...] the entire trip, I mean, I would've never arrived to a slum. That's why I said something about the favelas in São Paulo... it's slums, it's drugs and gangsters and pack of thieves... I'm walking with my phone traveling [and, in Cincinnati] you feel that danger, I mean, while you walk there, there's tension between, ok, I wanna see the next portal, but the people [in the streets] around me... I won't say they weren't intimidating... they were louder [...], but again, they weren't something from my day-to-day life, they were completely strange to what I am exposed to, in my day-to-day life.

[The Israel-Palestine conflict] is really hard. I mean, there are places that I cannot go. [He proceeds showing places on game maps] This is Israel, ok, let's say, this is Israel, it starts here from [city/area name?], lots of portals here. This entire area is completely desert. Very few people are living there. The majority of people are living where it's green [on his game map]. [...] Well you can see the white line here [the borders, shown in another game map], uh... and, in some part, I mean, driving there, it depends again, it's... [...] there are arab cities that cannot... it's illegal to enter.

For example: some places the palestinians live very near to, I mean, ok, let's go back to [the other game map], [...] this is Qalqilya [a palestinian city]. It's from here to the sea, I mean, the entire area is israeli and that's area that was occupied in the 1967 war. [...] From here to the sea it's 20 km, I've walked that in half a day. In Qalqilya it's nice though. Qalqilya has multiple portals, there are multiples portals here. This one is one of our favorite portals. There is... Qalqilya is not a big city, and there's only a single Ingress player there, which... his nickname is Jihad [...]. And he is Resistance [the blue faction in the game], the same color as me, and... there is a portal here [shown in the map], [...] and we [him plus other players, probably] wanted to have keys for this portal, because...

you can use it, since green [team Enlightened, a rival faction in the game]... since it's illegal to israelis to enter palestine cities.

So players cannot go [there] and take down the portals. [...] We needed the keys, and we didn't know how to approach him [Jihad, the palestinian player], how to talk to him, [but] you can use a chat inside Ingress where you can talk to him, and [...] a few years ago, he says hi... and there is a tension between israelis and palestinians, it's awkward, it's problematic, it's a war between two people [the israelis and the palestinians] that pray to God, really [...]. It is what it is.

We talked to him on the chat, on Ingress, and I said, ok... this road, you see road number 55...? Israelis can go on this road because there are jewish settlements can be accessed, and him, Jihad from Qalqilya, cannot, I mean, that are roads palestinian are not allowed to go and there are roads that jews [...] are not allowed to go. So, you see this roundabout [in the map]? In this roundabout we can meet. [...] So I came, stopped my car just here. Just after the roundabout there's a bus station, and he came with his car and stopped his car here, in the roundabout here, and, I'm waiting in the bus station and somebody is coming towards me, and [suddenly], — *“Hi Raanan, I'm Jihad. Nice to meet you!”*. [...]

It was an amazing experience, [...], meeting someone that, by the book, was supposed to be not somebody that I would be friends with, and I really liked him [...]. I've met him a few times in this roundabout, taking keys from him, passing keys to him [...], playing with him Ingress even though that, by the book, we are not supposed to be friends... and it's very sad... I mean, it's one of the saddest things, the fact that I cannot hang with him, have a beer, sit down, talk to him, you need to get together in a bus station, somewhere between where the road to Qalqilya meets the road to, I don't know where [he doesn't remind the name of it]. That's the border. There is no way in hell that I can go into this area. If I'm going to this area, I would... I'm not sure that if I'd do I would be killed but... you don't go! It's the end. And it's very sad...

#### **Sheila — Pokémon GO (2016):**

[...] So, for [...] most of my Pokémon GO playtime I was living in NY [New York] city. And that is the best place to play, it's really fun, because it's such a big city, and there's Stops [points of interest with places and game items] and Gyms everywhere and, uhm, there are a lot of players, so, uh, you know, at the time when it first just came out, [...] you know, like, there's a video on youtube I remember seeing it one time where [there was] a crowd of people in Central Park [huge park in NY], that [were after] some pokémon, I think that either was really rare or had just been released [in the game].

Uhm, somebody said there was a, whatever that was, a Snorlax [a Pokémon creature] or something, “there was a Snorlax over there”, so all this huge crowd [...] started running towards it to catch it. That's how it was in the beginning, and that was just really fun, and it was just fun because you'd thought, like, you were sharing experiences with so many other people, uh, and I really enjoyed doing so in the beginning [...].

I started playing actively in July, and [in] the end of August, my son went back to the university, and so, I was living in NY by myself, [...] and my son was away to university [...] almost that whole year, right? So, I was by myself, I didn't know anybody at all in NY city, and... I had my job, and I knew a couple of people that had been in

meetings from my office, but I didn't really know them personally, and to be honest, they weren't very friendly. Uhm... people in NY are very nice, NY has a very bad reputation for being, uhm, full of.. you know, mean people, unfriendly people, but... strangers [in a sense of unknown people] in NY city are very, very friendly, but the people who were repressed [in a sense of not opened] were not. In fact, like, I can go sometimes a whole week without anybody saying a single word to me. I felt like I was invisible.

And so, I... I, through this game, I was able to meet people in NY, even though most of them were really nice and my son's age, not my age (laughs), it didn't matter, because it was just something that, you know, I can get to talk to somebody and you know, I really enjoy that... it helps me through a difficult time — I'm sorry, I don't know why I am getting emotional but I am... — so, it was just, you know, something I can look forward to, and also I can do it while I was exploring the city, so, you know, there I am all by myself in NY, and I would go, you know, every weekend, I would just, head out with my game, and walk all over the city, you know, I explore different neighborhoods, and I like to take pictures too, photography is one of my hobbies, so, uhm, I would take [...] pictures of different buildings and perks [coffeehouses] of NY, you know, so beautiful great architecture, so much to see, there is so much history to it, you know, every place I go I feel like I'd seen it before in a movie... uhm, and... you know, I just wanna rover and, so, I almost every weekend I end up in Central Park too, so I start in one neighbourhood and head towards Central Park. Uhm, because it was, back then, the best place to play. It was this one little area outside of the Park we had, [...] a concentration of all these pokéstops, and you would find a lot of rare pokémon there.

And so, in that area, all the pokémon players would come and get them together, and there was a place for everybody, to sit, it was really comfortable, it was beautiful in the park, it was right near where, like, you could get those horse and carriage rides, you know, that you see in movies and things, and there is a beautiful statue, a golden statue there. Uhm, so at the base of the statue there's place for everybody to sit. And so everybody would hang out, and talk and share stories, and people would bring like, you know, those [...] iPhone chargers, cuz your battery drains really fast, and so I just get to meet people that way and had experiences with people, uhm... eventually I, you know, got a few friends in the game that I... we would go out and do certain events together, you know, uhm, as a group... and you [...] text each other [...] from time to time [...] and, eventually there was a component in the game where you're able to be friends with people in the game and you can trade pokémon back and forth....

So, [because] I got to meet, you know, [...], people through the game, and [were] just having fun and sharing experiences, is that I think if it wasn't for that, that first year in NY would have been a lot lonelier than it was. So I'm grateful for it.

#### **Deepa — Ingress (2012):**

[...] So, I'm [team] green Enlightenment and, [if] you talk to any players about the Resistance [the blue team in the game] of Colorado [a state in USA], they have their own little organization, there's a blue team and you'll hear nothing but notable stories about them, and so... uhm... I didn't realize how infamous they were [the time that] I moved here...

So I guess this all sorted in about October of 2018. I moved here [to campus] in August 2018 and probably about mid-September, and, uh, things just started to get really weird because, I would go, and I would go out exploring, even tiny [places?] of the campus, and just go on play... and it seemed like there were one player though, he [were] always going after me, there were other areas he could have got to, there were other players he could have gone after, but he would just go after me, and I didn't really know anyone, and it was kind of becoming really intimidating, and really difficult to play the game. Like, [...] you don't have to come after the same player constantly.

And so, uhm... I was, I, one night, just trying to take back a few of the [game?] things that I had taken, and I had parked over a local parking lot around 10 minute [...] of campus, and all of a sudden, behind my car, that was at night, I saw like a flash of a camera, a couple of times...? And I was just like, — *Did someone just take a picture of my car?* And I got really scared, and so, after I have destroyed that portal [place in the game], I didn't capture the [game item?]. And I destroyed it all. And within 2 minutes of deleting it, that same player had gone and taken it [the item?].

And so, on Saturday there was a community day [an in-game event] for *Pokémon GO* [an Ingress-related game she also plays], this was while I was still playing off the campus, uhm, there's a city here [...] which at the time was the best to go playing for community day, because there were plenty of points of interest, or pokéstops, to go play at. So... I would go asking around the community [...], we were done and I said — *Hey... do you know this player? He is kind of annoying and intimidating, he is taking pictures of my car, I don't know who he is and I don't feel safe...* And, so all the players were kind of hurried and they were sort of like, — *Yeah, we sort of know who he is...* —, and [...] [she tries to] find someone who would just go talking [about the *Ingress* player] [...].

And then, all of a sudden, like, this older man in his mid-60s appeared, and he is overhearing [the] conversation, and then he just sort, like, he interfered, he interrupted us, and, I'm sorry, I'm gonna have to swear because these were his words, but he says, — *“Oh, are you [...], the player?”* — and I say — *“Yes!”*, and I said, *“Well, I'm blablablah..., and this player was stalking me”*, and he [answered] — *“I didn't fucking take pictures of you, I'm not stalking you, I'm not [...].”*, which I did not appreciate. And he, like, ran off in his car [...].

[...] So, unfortunately, this [the stalking] has continued since then. Uhm... he found where I lived on this campus, he has followed me abroad in this campus, he had taken other pictures of my car, like, I'd go anywhere else to go playing, and I haven't captured or deployed [game items] anything, I am just going to take a walk, I just want to set apart from the game, and, uhm, he has found me there, I don't know how he has, and... it just made me really uncomfortable...

But the worst part [...] was in March, at the beginning of March, [...] I got really sick or something. [...] There is a small pharmacy, [...] I was really sick, I didn't have a lot of energy to walk over, but so I did it, and, he [the Ingress player] had visited me for what, the third or fourth time that week, and I got to the point where I had to call a police officer to walk me over the pharmacy... so I would not have to speak to him, because every time he's come here, he's yelled at me, and he [...], it gets to the point that it's like, you know... are you playing this game because you find it fun, or are you playing this game because you have a weird obsession and you want to harass people?

And boy, I'm outta playing this game! Because, I'm not like that at all, I don't have that kind of time and I don't want to intimidate anyone.

[...] So, it was after that my landlord actually saw this player walk into an area following someone he obviously didn't know that was, uhm, kind like secure, so, uhm, it was then that me and my landlord, we decided to call the police.

## ANEXO D — Memórias e percepções de jogadores sobre o mundo do jogo *Assassin's Creed Unity* (2014), no *Ubisoft Forums*<sup>103</sup>.

### VALHALLA



You are here: [Home](#) » [Assassin's Creed](#) » [Assassin's Creed - General Discussions](#) » Which is/are your favourite Paris district(s) in Unity and why?

Thread: Which is/are your favourite Paris district(s) in Unity and why? | Forums

+ Reply to Thread

02-20-2015

Megas\_Doux

Paris is STUNNING!!! Every corner of it! From the poor, ghetto thing of La Bièvre and its timber framed buildings that I love, to the southwest countryside of "Les Invalides". The medieval Grandeur of the Île de la Cité, the island in the middle of the river, to the rich opulence of "Le Marais", next to The Bastille. It has such amount amazing landmarks that I cant even name a few. My favorite city in the franchise by a HUGE margin.

“ Originally Posted by [EmptyCrustacean](#) [Go to original post](#)

None. One of the things Amancio whasit promised is that the game will be similar to Brotherhood and AC1 where each district had its own personality but most of Paris is indistinguishable. ”

That's kinda wrong, districts can be, and in fact are, pretty different from each other. Le Marais (located next to The Bastille, that huge prison from which you escape) was populated by the upper's upper class. That's why you mostly see those gorgeous baroque mansions and parks, even its streets are wider. La Bièvre is across the Seine river, south of the of Arno's hideout. It's full of this wooden shacks, medieval poor timber framed buildings and rather close alleys. Les Invalides aside from some really cool buildings in the likes of its name sake, is pretty much countryside (I wish there was a proper country side map, though). The we have the big stone medieval buildings of the Île de la Cité: Notre Dame, The Conciergerie, Sainte-Chapelle and so on. The others, Quartier Latin, Le Louvre and Ventre de Paris look rather similar, sharing elements from the first three I mentioned, but still.

This is that, unlike ACB for instance, there is no distinctive background track for each district. Had that been the case, you would be able to distinguish them easier.

02-20-2015

Xstantin

“ Originally Posted by [Perk89](#) [Go to original post](#)

I didn't really find any of the games districts to be distinguishable from one another. The architecture is all samey and all of Paris has that dingy brown hue. It was great to look at, but no district really stands out to me. It almost makes me wonder if the world is too big-something I never thought I'd say-because it's kind of impossible to distinguish anything, and by extension become familiar with the area, which perhaps kept me from forming any sort of attachment to the city like we all had with Venezia or Konstantinyya ”

Megas\_Doux made a nice post earlier, but I might add something although I don't feel like writing a research paper and discussion as such works better with pics anyway.

Roofs, pavements and overall spacing are different district by district, placement and look of props if you go inside buildings also has some nice variety, richer districts tend to have a lot more of shiny polished surfaces for example while poor places have dirty pamphlets and hay (if that's what I think it is) thrown around. I know it might sound weird, but the amount of dirt and debris makes a huge difference.

When it comes to poorer areas - like La Bièvre looks dirty but somewhat wet and polluted, while Ventre de Paris is much more angular, clustered and buildings seem to get closer together for freerunning let's say. Different kind of brown too 😊

Quarter Latin is very clean and relatively intact compared to the rest of the city. It shares flat open rooftops with Louvre areas iirc.

Les Invalides is the rural one which is a bit of a throwback to earlier games.

I think I might add rift places to the mix: Belle Epoque is bright with richer colors, Nazi occupied one is pretty dark and colorless obviously and Medieval thingy is going for some blues. Game has some really nice variety.

02-20-2015

marvelfannumber

I don't have a specific favorite district perse, but I really like the Ile de la Cite (despite it being much smaller than in real life)

Yes I know they split it into two districts, but I just can't decide which one I like more.

La Bièvre is also really cool because it looks the most authentic as to how revolutionary Paris would have felt (i.e small streets, gritty and really tall buildings)

<sup>103</sup> Disponível em: <<https://forums.ubisoft.com/showthread.php/982411-Which-is-are-your-f>>. Acesso em: 16 nov. 2020.

12-25-2014

Assassin\_M

Paris is my new favorite setting. Mostly because it reminds me so much of downtown and Coptic Cairo.

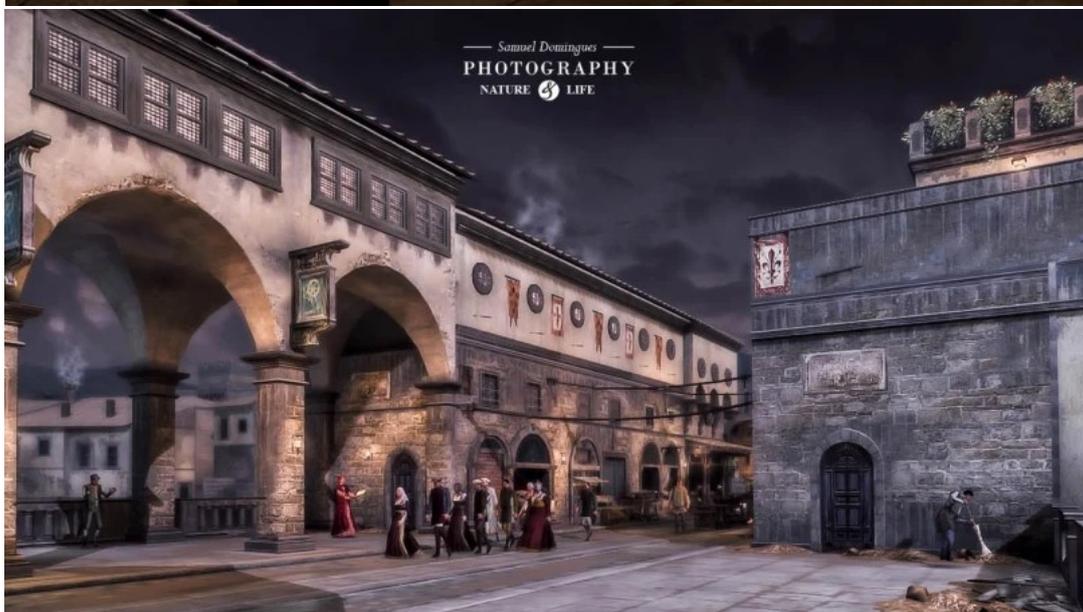
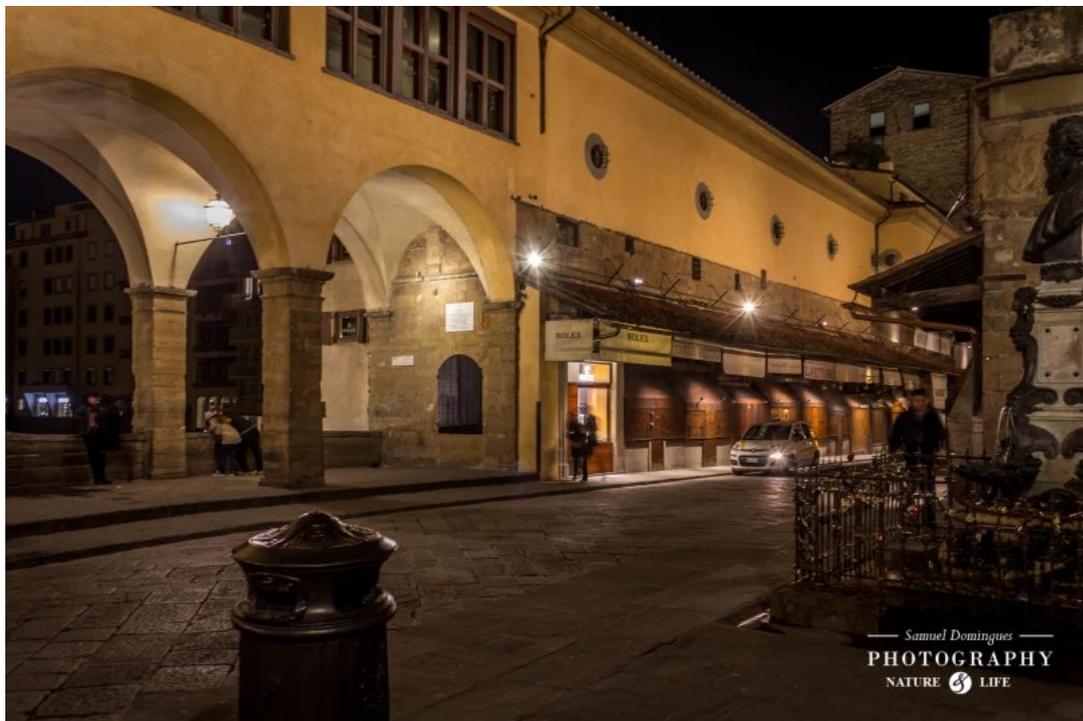


The richer areas, specifically close to the Palais Royale, with a lot of protesters also bring back a lot of memories of the Revolution. I don't like a specific district per se, it's about the feel for me and I judge those by area, not district and I like them all equally for different reasons, depends on my mood where I want to hang out.



## ANEXO E — Sobreposição de realidades em Paris (França) e Florença (Itália).

Ambiente de Florença, nos séculos XXI e XV — realidades tangível e digital (*Assassin's Creed II*):  
(Fotografias *in loco* e *in-game*, por Samuel Rodrigues)



Fonte: <https://samlife11.wordpress.com/2017/04/17/assassins-creed-ii-florenca-jogo-vs-realidade/>

**Passagens de Paris na realidade tangível, em temporalidades distintas:**  
(Fotografias antigas registradas por Eugène Atget)

Passage du Perron - Entrée des Galeries du Palais Royal - 9 rue de Beaujolais (1906)



Fonte: <http://www.horafugit.fr/441728257>

Galerie Vivienne (Maio de 1906)



Fonte: <http://www.horafugit.fr/441728257>

Passage Choiseul - 40 rue des Petits-Champs



Fonte: <http://www.horafugit.fr/441728257>

Hôtel de Gesvres - Passage Choiseul



Fonte: <http://www.horafugit.fr/441728257>

**Ambiências da Paris de 1789 (em *Assassin's Creed Unity*) sobrepostas às da Paris contemporânea:**  
(Fotografias e composições criadas por Damien Hypolite)



Fonte: <https://supernovo.net/games/fotos-comparam-a-cidade-de-paris-com-sua-versao-digital-em-assassins-creed-unity/>



Fonte: <https://supernovo.net/games/fotos-comparam-a-cidade-de-paris-com-sua-versao-digital-em-assassins-creed-unity/>



Fonte: <https://supernovo.net/games/fotos-comparam-a-cidade-de-paris-com-sua-versao-digital-em-assassins-creed-unity/>



Fonte: <https://supernovo.net/games/fotos-comparam-a-cidade-de-paris-com-sua-versao-digital-em-assassins-creed-unity/>