

REVISTA
DE
CULTURA
VISUAL

Visualidades sociotécnicas da cidade no jogo eletrônico Watch_Dogs

Daniel Abath

Resumo:

A proposta do presente trabalho é discutir acerca da influência dos jogos eletrônicos na construção sociotécnica das representações de cidades — em específico a cidade de Chicago — as quais se apresentam através de mecanismos geradores de uma experiência urbana virtual a partir de observações das cidades físicas, constituídas de forma sociotécnica, numa imbricação entre homem e máquina. Este artigo, portanto, consiste em uma tentativa de constatar como o espaço tridimensional navegável do jogo eletrônico com design em mundo aberto, o título *Watch_Dogs*, serve-se das suas estruturas e correspondentes prescrições enquanto programa não humano para conformar imagens da cidade física e sua dinâmica urbana, perfazendo observações visuais desse urbano em variados níveis de expressão comunicacional.

Palavras-chave: cidade; representações; jogos eletrônicos; vida urbana virtual.

Abstract:

The purpose of this study is to discuss about the influence of electronic games on the socio-technical construction of the representations of cities — in particular the city of Chicago — which are presented through mechanisms that generate a virtual urban experience from observations of the physical cities, made up by socio-technical way, in an overlap between man and machine. This article therefore consists in an attempt to see how the navigable three-dimensional space of the electronic game with open world design, the *Watch_Dogs* title, makes use of its structures and corresponding regulations as nonhuman program to conform images of the physical city and its urban dynamic, making visual observations of this urban at various levels of communicational expression.

Keywords: city; representations; electronic games; virtual urban life.



Introdução

A estimulação sensorial das cidades é tema debatido desde o início do século XX por estudiosos como Georg Simmel e Walter Benjamin. Longe de pertencer apenas ao âmbito da Teoria Sociológica, a experiência visual da cidade desponta na área da Comunicação como assunto privilegiado, dadas as condições de produção, reprodução e consumo dos espaços urbanos por meio da visualização de elementos significantes. Podemos compreender a cidade, inclusive, como um construto sociotécnico dotado de expressões híbridas de formas imediatas (físicas) e virtuais, o que conforma, por exemplo, novas formas de representação visual.

O conceito clássico de experiência urbana preconiza a participação dos indivíduos naquilo que se constitui como o espaço visual da cidade edificada, em função da vida urbana, sociabilidades, encontros, trocas face a face, demonstrações artísticas, imediatismo e contato humano, entre outros. Contudo, as visualidades da cidade não se circunscrevem meramente às sociabilidades humanas, nem muito menos a espaços públicos edificados, mas também a codificações maquínicas e suas dinâmicas. Veremos que objetos aparentemente desinteressados em relação às visualidades urbanas, a exemplo dos jogos eletrônicos, reproduzem (ao mesmo tempo em que produzem visões sobre) aspectos do cotidiano das cidades em suas narrativas interativas. Desse modo, questionamos a respeito das formas com que os jogos eletrônicos têm conformado tais representações a respeito da cidade.

As visualidades urbanas, a partir do ponto de vista deste artigo, encontram um espaço de expressão nas virtualidades dos chamados jogos *open world*³³, especificamente no jogo eletrônico *Watch_Dogs*, observações³⁴ (Luhmann, 2006) que são das visualidades da cidade física de Chicago. Dessa forma, uma mesma cidade física se desdobra em inúmeras outras cidades, as quais categorizamos, dentro do escopo dos jogos digitais, em pelo menos três níveis distintos de elucidação: a cidade procedural, produto da observação da cidade física empreendida pelos criadores do jogo, e as cidades

³³ *Open world*, *sandbox* ou mundo aberto são termos utilizados no mercado, por revistas especializadas, e já naturalizados pelo público como sinônimos. Como a expressão denota, refere-se a uma espécie de liberdade que é concedida por parte da estrutura do espaço e das regras de jogo (programadas pelos *designers* emissores) ao jogador, em termos de uma movimentação um pouco mais livre. O avatar é liberado para andar em qualquer direção do ambiente, podendo fazê-lo por muito tempo. Andando em linha reta, pode chegar a atravessar inúmeros lugares, até chegar às bordas do território naquele ângulo em que decidiu caminhar. Pode fazê-lo com o auxílio de meios de transporte; de carro, moto, metrô ou de lancha. E também tem a opção de ficar parado; de *não fazer* coisa alguma e ver o tempo e os elementos do sistema passarem naquele ponto em que está. Esta é uma das razões pelas quais são considerados como jogos não lineares, pois não há um caminho pré-configurado por onde se deva ir; não há uma ordem pré-definida de quais missões deverá cumprir, nem há a imposição do sistema em nos limitar à obrigação de cumprir uma missão para estar no jogo, como ocorre em qualquer outro *game*.

³⁴ Na teoria dos sistemas de Niklas Luhmann (2006), a comunicação possui função de destaque enquanto criação de informação por meio de sistemas, sendo os meios de comunicação sistemas observadores que dão a ver esta observação a outros observadores. A observação seria, portanto, criadora da realidade.



reticulares e residuais, observações de segunda ordem, posto funcionarem enquanto observações das observações primeiras, motivadas pelo contexto de participação entre os jogadores em plataformas de redes sociais que experienciam a Chicago virtual e depois disso passam a refletir sobre as mediações maquínicas do jogo. Obviamente, por razões de espaço, não iremos detalhar cada uma dessas instâncias de construção das cidades, mas torná-las plausíveis e tangíveis pela importância que têm em relação ao debate sobre as visualidades urbanas do contemporâneo.

1. Cidades visíveis

As cidades, assim como os jogos eletrônicos, são objetos de fascinação perene, tamanha a complexidade com que ambos, jogo e espaço urbano, mostram-se por suas formas. Vários historiadores, a exemplo de Fernand Braudel (1984), sociólogos clássicos como Max Weber e Georg Simmel (2005) e renomados literatos internacionais, como Honoré de Balzac, Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe, Italo Calvino (1990), já vislumbravam a definição de cidade por suas observações materializadas. Filósofos/literatos como Walter Benjamin (1987) também devem muito à cidade em termos de contribuições filosóficas, assim como historiadores da arte e da cidade, a exemplo de Lewis Mumford, Giulio Carlo Argan, Pierre Francastel, entre outros.

Sociólogos contemporâneos buscam entender a cidade por viés marxista, a exemplo de Henri Lefebvre (2001), pela perspectiva das redes telemáticas, como Manuel Castells (2004), enquanto que sociólogos e antropólogos/comunicólogos à guisa de Massimo Canevacci (2004) e Massimo Di Felice (2009) dão conta de abordagens comunicacionais e pós-urbanas. Na Sociologia, apesar de autores clássicos como Karl Marx, Max Weber e Émile Durkheim tratarem sobre questões concernentes à realidade das cidades, fazem-no de forma abstrata e generalizada (Sant'anna, 2003), de forma que é o ramo da sociologia urbana que reflete preocupação peculiar com os aspectos relacionais entre indivíduos no espaço da cidade.

A Escola de Chicago é o paradigma que ficou conhecido como fundador dos estudos sociológicos urbanos, o qual propõe estudar a cidade através de modelos biológicos, abordagem que ficou conhecida pela metáfora da ecologia numa alusão ao espaço ocupado por grupos na cidade e suas problemáticas sociais. De acordo com Howard Becker (1996) os principais temas e problemas sociais abordados pela Escola na cidade de Chicago ao longo de décadas foram pobreza, imigração, eugenia, doença mental, distribuição de renda, a interação simbólica, o cotidiano da cidade, entre outros



aspectos. Já na Europa, a sociologia urbana buscou maior articulação com temas e reflexões filosóficas (Meia, 1999).

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

Dessa forma, a cidade pode ser considerada como invenção, à guisa de tantas outras invenções do homem em sociedade, antes representada pelo texto, hoje sustentada principalmente por imagens. Disso depreendemos que a cidade não preexiste à realidade do mundo objetivo: ela é uma construção social, ou, como aqui sustentamos, sociotécnica. O que se pensa sobre a cidade, aquilo que se fala a seu respeito, as leis e a produção normativa em sociedade, as formas que emanam de textos literários, de fotografias, filmagens, imagens de satélite, cinema, mídias locativas e jogos eletrônicos, tudo, enfim, constitui visualidades urbanas. Nesse sentido, reiteramos a afirmação de Brandão (2006: 10) quando este nos diz que "[...] a cidade foi inventada [...]. Ela não surge como algo natural e nem existiu sempre."

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

Ana Fani Carlos (2007) comunga de uma tal posição, argumentando que compreender a cidade diz respeito a voltar-se para a vida cotidiana como instância de práticas sociais. A cidade é tomada como o espaço onde se desenrola o cotidiano e é justamente as interações entre variados indivíduos, grupos e objetos, o que permite uma tal invenção da cidade, lembrando oportunamente do clássico *A invenção do cotidiano*, de Michel De Certeau (1994). Por isso, Carlos (2007: 12) afirma que "a vida cotidiana se exprime como expressão aprofundada do mundo enquanto ação — ato.", ou seja, se a cidade em sua dimensão social é a expressão do cotidiano, a ação humana enquanto composição do cotidiano se mostra pertencente às determinações da cidade. E para além da ação humana é preciso atentar à parte de construção que cabe, também, aos objetos técnicos nessa relação.

A atitude observacional aqui empregada enxerga a vida social como transbordamento das ruas para as imagens ludonarrativas, considerando-se os meios audiovisuais, em



especial os jogos eletrônicos, como difusores de ambiente alternativo para se pensar o processo de urbanização contemporâneo e sua reprodução a partir de emissores ocultos, inseridos nos jogos, e seus usuários jogadores. Afinal, como afirma Simmel (2005: 579), "a cidade grande moderna [...] alimenta-se quase que completamente da produção para o mercado, isto é, para fregueses completamente desconhecidos, que nunca se encontrarão cara a cara com os verdadeiros produtores."

A complexidade de uma tal abordagem é nítida quando questionamos da ficção o seu caráter de facticidade, ao propormos, por exemplo, relações associativas entre o humano jogador e o objeto sociotécnico de uma cidade eletrônica, vista através de microassociações entre inúmeros não humanos programados no jogo digital. Trata-se, antes de tudo, de uma analítica de experiências privadas, subjetivas, ancoradas em imaginário social-histórico acerca de cidades físicas e vida social. Colocar-se na posição de alguém que pode estar nas ruas, em plena exploração, de dentro de casa, é ação privilegiada para sujeitos jogadores. Afinal, como separar atualmente o público do privado, a realidade da ficção?

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

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

Essa permeabilidade presente nos espaços, o fora e o dentro, o ruído e o silêncio, a casa e a rua nos remetem para uma mistura de espaços vivenciada pelos jogadores: dentro de casa, e fora, nas ruas visualmente estruturadas por meio de códigos binários. Temos assim o espaço social da casa e o espaço diegético disposto pelo aparelho, em clara diluição nas significações sociais dos indivíduos — na solidão da casa todo um contato programado com os objetos.

A escritora Jane Jacobs (2003) metaforiza os ambientes internos de edifícios como sendo "ruas", posto funcionarem para a passagem de moradores, assim como os



elevadores podem ser vistos como "ruas móveis" e os corredores dos edifícios, "calçadas". Incomum a outras épocas, hoje se vive cada vez mais dentro de edificações, de forma que o contato que temos com o exterior, com o outro, dá-se a partir do interior, tamanha a escalada do individualismo pós-moderno, como afirma Domènech (2013: 53):

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

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

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

Diante do debate sobre as tentativas de aumentar o espaço público da realidade objetiva com recursos virtuais espetaculares é chegada a hora de discutir a presença das simulações da vida social nos conteúdos audiovisuais das mercadorias, tais como os jogos eletrônicos. Trata-se, com isso e ainda, de um aumento da complexidade da realidade por meio de um movimento inverso, quer seja o da inscrição da cidade nos artefatos espetaculares.

O espaço objetivo se descortina não apenas para além das percepções imediatas dos órgãos dos sentidos humanos. Além do espaço da realidade física constituir-se em extensões virtuais dentro das redes, novos espaços derivados da realidade física diluem-se através de simulações ficcionais, observações de segunda ordem da ideia de cidade, administradas por *designers*, técnicos e profissionais do ramo informático,



arquitetos que são das cidades procedurais. A imagem da cidade em *singleplayer*³⁵ ganha mais autossuficiência: prescinde do referencial imediato da cidade física, erigindo-se da argamassa digital dos *pixels*, muito embora a dimensão dos elementos externos ao sistema dos jogos eletrônicos permaneça como fonte das imagens próprias das cidades procedurais.

Inegável é o fato de que as mídias digitais estão cada vez mais presentes em nossas vidas cotidianas, de forma que, na metrópole, a vida mental é agora perpassada não apenas pelos estímulos dos elementos próprios às ruas movimentadas do início do século XX, como queria Simmel (2005), mas por códigos, processos sógnicos, paisagens virtuais que nos tomam, tanto no corpo da cidade, quanto através dos aparelhos em nossas vidas privadas, extensões que são da mente.

O antropólogo Massimo Canevacci (2004) comunga dessas constatações, propondo o modelo da metrópole comunicacional, ou seja, um regime de funcionamento das grandes cidades perpetrado fundamentalmente pela inserção da cultura digital nos fluxos comunicacionais da cidade. Os espaços são acionados, junto a processos comunicacionais, com a finalidade de conduzir a algo, operando uma disposição sociotécnica. Canevacci compara as mercadorias, por exemplo, com os animadores turísticos (2004: 114, grifo do autor):

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

O autor salienta que o consumo da pós-indústria fala em favor da produção não só de valor econômico — se é que algum dia assim o foi —, mas de construção de valores antropológicos, a exemplo dos estilos de vida. Implicações as mais diversas se dão na metrópole em função do modo com que o mercado de signos dispõe seus códigos. A existência humana, diante da era da imagem, passa a ser cada vez mais visual. O sujeito

³⁵ O termo *singleplayer* significa em livre tradução "jogador solitário", modo de jogo em que as partidas são praticadas individualmente contra os obstáculos propostos pelo programa não humano do jogo eletrônico, também conhecido como "modo história" ou "modo campanha". Jogar no modo *singleplayer* significa, geralmente, aderir ao mundo não humano do jogo eletrônico na forma da competição ou da fruição performativa em relação simbiótica com sistemas de inimigos, regras, operações e lógicas do próprio jogo, o qual compensa o jogador com novos níveis, itens, eventos, fazendo com que o enredo da ludonarrativa seja atualizado na tela — por isso o uso da expressão "modo história".



consome com os olhos, deslocando-se no espaço e no tempo e convivendo com cidades-mídias.

Por isso mesmo, aquilo que continuamos a chamar de metrópole adquire feições cada vez mais fugidias e múltiplas que desafiam as classificações tradicionais: metrópole-sem-nome ou de-muitos-nomes. Em qualquer caso, a metrópole contemporânea, a que se pode dar o vago adjetivo de "comunicacional", é o contexto fluido e inovador que libera *roots* (raízes) e mistura *routes* (itinerários, cruzamentos, atravessamentos): também é um laboratório que desafia as divisões tradicionais das disciplinas. (Canevacci, 2004: 117).

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

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

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

[...] quando tais simulações são indistinguíveis da coisa real [...], algumas pessoas preferirão passar seus dias nelas. A cidade mais inteligente do futuro poderia existir apenas em nossas cabeças, assim como passamos todo o nosso tempo conectados a uma realidade metropolitana virtual que é muito melhor do



que qualquer coisa construída fisicamente, e falhamos em notar como o mundo em torno de nós se esfarelou.³⁶ (Poole, 2014: *online*).

A visualização de ambientes físicos em tridimensionalidade digital é outro fator caro às iniciativas atuais baseadas em *videogames*. As informações levantadas por sensores em celular através da cidade, sobre lugares, pessoas, hábitos, costumes, rendas e trabalho são formas de pensar a transposição dos lugares para o mundo eletrônico. Essas ideias se concretizarão através do fenômeno de *gamification*, onde o que temos em termos de gerenciamento de NPCs³⁷ e demais estruturas ficcionais em telas será o futuro das cidades: programadores-jogadores trabalharão com dados de uma cidade-jogo para solucionar problemas de uma dada situação, como, por exemplo, uma catástrofe.

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

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

Vários trabalhos dão conta de iniciativas de coletivos que promovem intervenções urbanas, a exemplo de Roberta Hentschke (2012), e projetos individuais voltados ao desenvolvimento de aplicativos e algoritmos para dispositivos móveis, como a contribuição de Tiago Lopes (2014), com vistas à contemplação da cidade por meio dos deslocamentos de cidadãos. Adaptando à nossa realidade, faz-se mister compreender

³⁶ Livre tradução: "[...] *when such simulations are indistinguishable from the real thing [...], some people will prefer to spend their days in them. The smartest city of the future could exist only in our heads, as we spend all our time plugged into a virtual metropolitan reality that is so much better than anything physically built, and fail to notice as the world around us crumbles.*"

³⁷ NPC corresponde à sigla de *Non Playable Character*, que significa "personagem não controlável". Os NPCs são personagens não humanos presentes nos ciberespaços dos jogos eletrônicos que não podem ser assumidos como avatares pelo jogador, assemelhando-se aos figurantes do cinema.



que esse ato de deslocar-se por meio das informações promove experiência e vivência em espaços de cidades contemporâneas sociotécnicas.

É inegável o surgimento de uma nova disposição da cidade, não mais imaginável a partir de um texto, não mais conjeturável em histórias orais de antigos mercadores. Mais detalhada e viva do que as cidades representadas pelas narrativas fílmicas é a cidade que se constrói na relação entre os indivíduos e os objetos técnicos jogos eletrônicos, uma outra forma da ideia de cidade, experimentada em simulação audiovisual — sentida em práticas lúdicas imersivas. O arquiteto Michael Heim (apud Canevacci, 2004) chega a falar em tipo de arquitetura transmutada junto com a figura do avatar, no que chama de *avatecture*. Prédios físicos tornam-se estruturas visuais em suportes multimídia — mostram-se atualmente nos regimes procedurais dos *videogames*, trazendo a visualização da metrópole para dentro de casa, mas não necessariamente: tanto o espaço privado do indivíduo quanto o espaço comunicacional/procedural da máquina untam-se em uma outra dimensão espacial, cidade espectro desterritorial, inaugurando, já há alguns anos, a metrópole *na* vida mental. Tratam-se de cidades atomizadas, individualistas e programáticas.

Assim sendo, mesmo que produzidos em laboratório, com recursos de tecnologia de animação computadorizada, os jogos eletrônicos por vezes necessitam da matéria-prima proveniente das ruas, principalmente aqueles que retratam cidades com disposição de *design* em mundo aberto, pois o espaço do jogo, nesses casos, não irá se comportar apenas como cenário, mas como ambiente virtual de navegação e de vinculação à vida social sistêmica, acomodando tempo indeterminado de permanência espacial do jogador.

2. *Watch_Dogs*: cidade procedural

Como vimos, estamos de certa forma confinados ao nosso lar. Fazer-nos sair de casa em boa parte do tempo de nossa existência é tarefa para as mídias. A televisão, o cinema, a internet e suas imagens em constante renovação transmitem imagens de aventura no espaço urbano. Os jogos eletrônicos, o que aqui nos interessa, assumiu uma tal perspectiva já há algumas décadas, com temáticas urbanas, cenários em ruas de cidades, situações de percurso urbano por meio de automóveis, até o momento em que as cidades passam a ter mais vida, compondo uma gama complexa de possibilidades para a permanência do jogador em tais ambientes. Nesse sentido, vai além do cinema: não circunscreve o usuário da mídia a elementos enquadrados, tornando-o apenas espectador da cena, mas lhe dá o direito de movimento, de



contemplação e tempo para refletir sobre o que vê, apesar dos imperativos de progressão da narrativa na maioria dos jogos de aventura e ação.

Watch_Dogs é um jogo de ação e aventura situado em uma cidade de mundo aberto. Dominic Guay, produtor sênior do jogo, afirma em matéria de Matthew Reynolds (2013), a preocupação da equipe para com a fidelidade gráfica, mas também em relação à fidelidade dos elementos físicos do espaço, como as reações da natureza na cidade, afirmando que toda a inteligência artificial do jogo levaria a tomadas de decisão diversas, inovações a serem implementadas em todos os consoles de jogos digitais, especialmente nos aparelhos das gerações atuais, a exemplo do *Playstation 4*, enfatizando a determinação da produtora no desenvolvimento da densidade de NPCs na cidade do jogo.

Aiden Pearce, protagonista e avatar do jogador no jogo, é um *hacker* que porta armas, dirige quaisquer veículos e é obcecado com segurança por querer proteger seus familiares. Com a habilidade do *hacking*, Aiden consegue ter acesso a informações privadas de todas as pessoas na cidade procedural de Chicago. A conectividade social e o controle dessas informações pelo indivíduo são as ideias centrais que tecem a linha narrativa do jogo.

Guay, em entrevista ao site "Machinima", fala do aspecto de *free roaming*³⁸ de *Watch_Dogs*, destacando maior reatividade dos NPCs em relação às ações do jogador. Além disso, afirma que o jogo proporciona a espontaneidade do jogador não saber quem está realmente nas ruas lhe vigiando, já que *Watch_Dogs* desenvolveu um sistema de confluência entre os modos *singleplayer* e *multiplayer* — caso o jogador possuísse vinculação à rede —, que fazia com que a diferenciação entre humanos e não humanos nas ruas da cidade fosse quase imperceptível. O produtor lembra, ainda, que a construção dos distritos na cidade e que os próprios objetivos modificam outras histórias ao redor — por exemplo, as pessoas podem reagir às situações de assalto porque elas têm toda a informação do que acontece na cidade devido às mecânicas próprias do sistema. Já em outra entrevista³⁹, Dominic Guay afirma que a interatividade no jogo permite reações equivalentes àquelas esperadas em uma cidade física. Apresentando um dos primeiros vídeos de demonstração do jogo, conhecidos como *demos*, Guay explica que o jogador não está ali engajado em uma missão, mas apenas exercitando a sua liberdade em escolher o que vai fazer, experienciando um dia comum na cidade.

³⁸ O termo significa "livre vaguear", capacidade de poder estar no espaço do jogo sem consequências graves para o jogador, o que é disposto através de avatares principalmente de jogos em mundo aberto, não lineares, como *Watch_Dogs*. O *free roaming* é uma prática, portanto, dependente da estrutura espacial programada para um dado jogo.

³⁹ Consultado em: <https://www.youtube.com/watch?v=mrkNqloQfqA>.



"Tem como apenas 'andar' (caminhar) nesse game?"⁴⁰. A dúvida, ou questionamento interessado de um jogador e membro do *site* brasileiro de jogos *Game Vicio* traduz a inquietação deste artigo: o fato de que os jogos digitais podem ser fruídos a partir da mera ação de estar ali, no espaço do jogo, satisfazendo a ação em si de observar a vida social nas ambiências desse sistema. Termos como viajar, percorrer, conhecer, andar, mas, principalmente, explorar, todos se afiguram como uma espécie de mantra; lema sintomático de um momento ímpar no mercado do entretenimento digital interativo.

É preciso ir mais fundo no conceito de exploração para detectarmos o modo como as visualidades são agenciadas no jogo, o que implica numa construção de narrativa atrelada às espacialidades virtuais. Henry Jenkins (2004), dentre outros interesses de estudo, preocupa-se com os processos de convergência midiática, ou seja, a imbricação entre mídias e suas correspondentes problemáticas, e compreende os elementos estruturais dos jogos digitais, dispostos pelo processo de *game design*, como uma arquitetura narrativa, na qual o espaço onde se dão as ações deve ser discutido antes do enredo, aspecto por ele denominado de *environmental storytelling*, a história contada no ambiente de jogo. Já Jesper Juul (2005), destacado pesquisador de *game studies*, também confere menos importância às histórias em si dos jogos, dando maior ênfase à estrutura lúdica com a qual os jogos dialogam.

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

Jogadores se familiarizam com novos espaços de games e aprendem a dominá-los, aprendem a lê-los e projetam significado neles. O que eles finalmente encontram nesses espaços, então, é um novo e alterado "self". Assim, quando olhamos para o futuro dos espaços dos videogames, temos de olhar para o jogador. O significado cultural de um espaço de game é instanciado pela atividade localizada do jogador. Um evento não está acontecendo "na web", mas está localizado em um mundo de jogo. Isso se tornou óbvio em títulos online multiplayer, mas também soa verdadeiro em mundos single-player. Espaços de games tornaram-se parte de nossas esferas culturais. Sociedades virtuais podem ter um "lar" em um espaço de videogame [...].⁴¹ (Nitsche, 2008: 203,

⁴⁰ Disponível em: <<http://www.gamevicio.com/i/topicos/116/116313-tem-como-apenas-andar-caminhar-nesse-game/>>. Acesso em: 16 set. 2014.

⁴¹ Livre tradução: "Players get familiar with new game spaces and learn to master them, learn to read them, and project meaning into them. What they finally find in these spaces, then, is a new and altered 'self'. So



tradução nossa).

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

Na concepção de Nogueira (2008) o jogador está mais próximo da figura do ator, porquanto assume um personagem no jogo, e do autor, dada a partilha da responsabilidade em desdobrar a narrativa, atualizando os dados virtuais contidos nas programações da mídia jogo. Por outro lado, o espectador é identificado por sua capacidade de contemplação, já que a materialidade da narrativa fílmica não necessita da intervenção direta do espectador para ser atualizada na tela. Porém, há momentos em que o jogador intervém e avalia as suas ações no jogo, ao mesmo tempo em que o espectador de um filme lança os dados, aposta em tais personagens, conjetura sobre possíveis desfechos narrativos.

Sobre esse aspecto contemplativo, é fundamental remontarmos à figura social do *flâneur*, o observador urbano solitário, o qual possui seu nascedouro nas ruas da Paris do século XIX através dos escritos de Walter Benjamin sobre Baudelaire. Enquanto orientar-se na cidade é imperativo do discurso urbanista, perder-se é preciso para ver a vida de perto. Sobre isso, Benjamin (1987: 73) é categórico: "Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perde numa floresta, requer instrução.". Desorientar-se requer uma necessária mudança de ritmo; contrapor a insensatez moderna do tempo "racional", veloz e mesquinho.

Perder-se é para o urbanista Kevin Lynch (1960) situação rara na cidade moderna, mesmo porque mapas, rotas, cartazes, logradouros, sinais, luzes, *banners*, faixas, relevos, texturas, cores e infindas formas visuais, sonoras, olfativas e tácteis não nos permitem estar perdidos. Para o autor (Lynch, 1960: 14), a imagem do espaço é salutar ao desenvolvimento individual, cumprindo, com isso, um papel social: "Uma estrutura física viva e integral, capaz de produzir uma imagem clara, desempenha também um

when we look at the future of video game spaces, we have to look at the player. The cultural significance of a game space is instantiated by localized player activity. An event is not happening 'on the web' but is localized in a game world. This has become obvious in multiplayer online titles, but also rings true in single-player worlds. Game spaces have become part of our cultural spheres. Virtual societies can have a 'home' in a video game space [...]."



papel social. Pode fornecer a matéria-prima para os símbolos e memórias coletivas da comunicação entre grupos."

A instância da cidade procedural diz respeito à cidade mostrada pelo jogo em si, sem quaisquer intermediários. O acesso às observações contidas na proceduralidade do sistema não pode se dar de outra forma a não ser jogando. As observações de segunda ordem da cidade procedural são observadas pelo pesquisador na qualidade de *roamer*, ou seja, como praticante do *free roaming* pelo espaço em mundo aberto do jogo, correlata ao *flâneur* da cidade física.

Os espaços construídos na cidade procedural dão a ver informações visuais em paredes, cartazes, situações e contextos de interação, mas igualmente através de sons e textos (mensagens de SMS em *chats*) atualizáveis pelo jogador por meio dos NPCs espalhados no ambiente. Dado o recurso conceitual do *hacking*, pode-se ler mensagens de textos trocadas entre os celulares dos NPCs e escutar conversas públicas ou privadas ao andar pelas calçadas da cidade. Em função do extenso número de mensagens ouvidas, registradas e transcritas durante as observações do jogo, resolvemos apresentar algumas das inúmeras interlocuções faladas entre os NPCs, já que este recurso possui um melhor nível de captação pelo jogador quando em jogo do que as SMS escritas em *chats*. As conversas abrangem um leque variado de *scripts* com temas sobre a vida social, dos quais destacamos: a cidade, conversas em anúncios e propagandas, corrupção e impunidade, criminalidade, dinheiro e cultura material, eventos, família, justiciamento, medo e preconceito, mobilidade urbana, política, relações extraconjugais, serviços e iniciativa privada, trabalho, trivialidades e violência. Tais conversações ocorrem em qualquer área da cidade e são proferidas por quaisquer dos NPCs atualizados pela proceduralidade do jogo, por isso não nos pareceu relevante mencionar o local da conversa, nem as identidades dos NPCs que as iniciaram em dado momento.

Watch_Dogs representa Chicago através de seis distritos. O distrito de *Brandon Docks*, baseado em Goose Island, representa o setor industrial da cidade procedural de Chicago. Além de várias empresas e fábricas instaladas no local, o distrito conta ainda com uma grande área portuária, navios atracados, apesar de possuir também muitos terrenos baldios. Os veículos vistos na área referem-se ao universo do trabalho, bem como os NPCs, a maioria vestindo indumentária de operários da construção civil.

Mad Mile é a região do centro financeiro do jogo, portanto mais abastada. É separada do distrito *O Loop* pelo rio Chicago e suas pontes de ligação. A arquitetura dos edifícios deste distrito é moderna, com carros caros e hotéis luxuosos. As residências são raras por aqui, possuindo *Mad Mile* muitos prédios históricos. As estações de trem em *Mad Mile* aparentam ser mais modernas e chegam a contornar todo o distrito. Trata-se da



parte rica da cidade. *Mad Mile* parodia o nome "*Mag Mile*", um apelido dado a uma conhecida seção da Avenida Michigan na Chicago física, a chamada *Magnificent Mile*, sendo o distrito de *Mad Mile* baseado em Gold Coast⁴², bairro da área da comunidade Near North Side.

O *Loop* é distrito do centro de Chicago. Caracteriza-se pela presença de diversos arranha-céus, com sua área trespassada pelo rio Chicago, linha de trem e carros esportivos. Possui um total de 37 pontos turísticos.

Distrito mais ao sul, *Os Wards* é uma das áreas geográficas de baixa renda da cidade, com moradia mais barata, lojas módicas, carros mais velhos e desgastados e alta taxa de criminalidade, com forte presença de gangues. A população aqui é de maioria hispânica e negra, ocorrendo também a recorrência de NPCs com indumentária de trabalho, tendo em vista que *Os Wards* faz divisa com *Brandon Docks*, o setor industrial do jogo. Os *Black Viceroy*s, gangue de negros da cidade, habitam neste distrito, precisamente em prédio abandonado, local de antigo projeto de habitação pública Rossi-Fremont. Pequenas casas, edificações projetadas e estações de trem sucateadas são traços característicos de *Os Wards*, sendo baseado no bairro Englewood de Chicago.

O distrito de *Parker Square* representa o subúrbio ocidental de Chicago, dada a grande quantidade de casas na área. Liga-se ao *Loop* por ponte que passa sobre o rio Chicago, localizando-se a oeste do *Loop*, ao sul de *Pawnee* e ao norte de *Os Wards*. Como dito, o bairro constitui-se praticamente de casas, apesar de possuir uma pequena área rural. Os locais de construção podem ser encontrados na parte sul. Ao norte, há uma igreja. O primeiro esconderijo do protagonista do jogo se localiza nesse distrito, onde, inclusive, a família de Pearce parece ter vivido desde que se mudaram para Chicago. Sua irmã Nicole e os filhos dela moram em residência de condomínio fechado, enquanto Aiden se apresenta no enredo como morador de quarto de motel, no *Owl Motel*. *Parker Square* se baseia no distrito real de Chicago Near West Side. As subdivisões do distrito são: *Battery Heights*, *Piper Village*, *High Grove* e *Park Hill*.

Localizado ao norte, acima de *Parker Square*, *Pawnee* é distrito peculiar ao jogo, habitado por moradores acostumados com a vida mais simples, como atestam a presença de ambientes naturais, a comunidade de pescadores e o pequeno comércio local. Montanhas, árvores, construções de madeira, pontes e construção inacabada financiada pela iniciativa privada da *Blume* caracterizam o lugar, o qual permite ao jogador uma distância apropriada dos distritos maiores, possibilitando a apreciação de visão panorâmica do horizonte de Chicago que é representado, sobretudo, por sua

⁴² Consultado em: <http://watchdogs.wikia.com/wiki/Mad_Mile>. Acesso em: 30 ago. 2016.



malha de arranha-céus. O acesso a *Pawnee* só se dá por rodovia ou por via marítima, tendo em vista que o distrito não possui estações de trem. Por ser menor do que os demais distritos, em *Pawnee* não vemos uma grande quantidade de pedestres nas ruas, apresentando, por essa razão, um baixo índice de ocorrência de crimes e latrocínios. Apesar das estradas serem mais estreitas, as calçadas praticamente inexistem, o que não impede que algumas pessoas caminhem por ali e conversem entre si. No contexto ficcional do jogo, as sinalizações de trânsito na estrada demonstram a separação entre *Pawnee* e Chicago, o que é atestado pela realidade *off-game*: *Pawnee* é uma vila do Condado de Sangamon, localizada no estado americano de Illinois, do qual Chicago também faz parte. De acordo com o censo americano de 2006, a população de *Pawnee* era de aproximadamente 2550 pessoas⁴³. No contexto narrativo, com a decisão da *Blume* de fundar sua sede em *Pawnee*, muitos moradores locais foram contratados para o trabalho de segurança da empresa. Fazemos um excursão por *Brandon Docks*. O distrito de *Brandon Docks* possui esgotos a céu aberto, depositando-se no mar, o que demonstra o descaso da cidade para com os seus detritos. Pequeno banheiro para empregados.

Nota-se o ambiente de trabalho que o distrito deseja representar. Homens conversam sobre emprego. Um dos homens diz que não teve aumento, demonstrando a insatisfação dos trabalhadores para com o mercado de trabalho, ao passo que o outro o aconselha a não largar o emprego agora em virtude da crise. Outros dois homens conversam sobre a mesma coisa, o que denota uma preocupação generalizada dos NPCs do distrito.

Os prédios abandonados no distrito industrial dizem respeito à falta de investimentos do poder público da cidade, vinculando-se à tendência de mudanças no planejamento urbano: o distrito está fora dos interesses da iniciativa privada em termos de investimento de capitais.

O lixo e os prédios fechados sugerem o abandono da cidade em relação àquele distrito. Um casal homossexual se beija atrás de um dos prédios. Há mendigos embaixo de um viaduto. Trabalhadores conversam sobre amor e sobre expectativas em falar algo para alguém. Acontece um protesto de trabalhadores contra o sistema de segurança da cidade, o ctOS, e a empresa responsável por tal serviço, a *Blume*. Frases de efeito são proferidas pelos NPCs:

[Homem]: Chega de espionagem. Chega de mentiras. Acordem, gente, a sua liberdade está sendo roubada.

⁴³ Consultado em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pawnee_\(Illinois\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pawnee_(Illinois))>. Acesso em: 22 set. 2015.



[Mulher]: Restaurem a 4ª Emenda!

[Homem]: Nós estamos em maior número, por isso eles estão nos vigiando.

[Homem]: Cuidado com um governo que te oferece de tudo, pois vão tomar tudo pra eles!

[Mulher]: Chega de espionagem em massa! Os direitos de privacidade afetam a todos nós! Ajudem a tomar uma providência hoje, porque amanhã pode ser tarde!

[Homem]: Ninguém elegeu a Blume. Como podemos acusar uma empresa?

[Mulher]: Chega de espionagem em massa!

[Homem]: A Blume adora estatísticas. Você agora está 100% mais [...] com o ctOS.

[Mulher]: Você! Chega de assistir e comece a agir!

[Homem]: Cadê a nossa privacidade? Cadê nossos direitos?

[Homem]: Nos deixem em paz! Não ao ctOS!

[Homem]: Comprar da Blume é vender a sua privacidade. Boicotem! Protestem com seus pagamentos!

[Homem]: O governo está perseguindo a gente!

[Homem]: Cidade sob vigia não é democracia!

Espionagem, perda de liberdades, críticas ao poder público e privado em relação à política. A ideia de crise de representação política na cidade aparece claramente no protesto como um imperativo à ação dos indivíduos, os quais vivem sob vigilância administrada por empresa privada e legitimada pelo poder público. A própria ideia de democracia é questionada em função de tal equação. O protesto é um evento isolado em todo o jogo, ocorrendo apenas nessa localidade de *Brandon Docks*, ou seja, na cidade há uma normatização de lugar autorizado aos NPCs para o ato de protestar, no caso a área industrial, longe dos centros econômicos e de maior visibilidade pública. Subimos à estação de metrô de superfície "*Parkfield*" para observar o local e identificamos os vidros dos guichês estilhaçados, trincados, sugerindo vandalismo. A estrutura da estação de madeira, com telhas de fibrocimento, mostra-se como inferior frente às outras estações da cidade, compostas por materiais metálicos de boa qualidade.

Nas conversações rotineiras dos NPCs, orbitam, ao redor de variados temas da vida social, assuntos tais como: interesses escusos; benesses de corruptelas cotidianas; preocupações de familiares com heranças; solicitações de empréstimos; materialismo; apatia e tédio; medo; insegurança; justiciamento; impunidade e injustiça; preconceitos racial, étnico, de gênero e de classe social; estereotipia; descrença e desesperança dos indivíduos para com as instituições políticas arruinadas; deficiências na prestação dos



serviços públicos e privados; cidadãos em estado de constante precaução contra ameaças no trabalho; competição e concorrência trabalhista; crise; estresse; violência; mobilidade urbana a dividir opiniões entre os NPCs — em dados momentos, tivemos acesso ao desagrado em relação ao transporte público coletivo e em outros, críticas à má educação, imperícia e imprudência dos motoristas da cidade e enaltecimento de outras formas de mobilidade urbana, tais como o pedestrianismo e o ciclismo.

3. Considerações finais

Guardadas as especificidades autorreferenciais de estereotipia, próprias ao senso comum dos desenvolvedores de *Watch_Dogs*, a cidade procedural mostrou-se, portanto, como dotada de um forte caráter de desencanto permeado por considerações críticas acerca da vida social da metrópole. Contudo, essa visualização da cidade digital do jogo, fruto de sociabilidades homem-máquina, desdobra-se para além do espaço procedural, mantendo-se operante nas redes sociais do mundo cotidiano de fora do jogo.

O desdobramento dessas sociabilidades pós-humanas se manifesta, entre outras formas, a partir das redes sociais digitais, e aqui não estamos falando do conhecido *Facebook*, do *Twitter* ou do popular *Whatsapp*. Os jogos eletrônicos, assim como o universo fílmico, possuem hoje em dia suas próprias plataformas de conteúdo em forma de redes sociais, criadas para os usuários jogadores ao redor do mundo, mas também pelas grandes empresas do ramo, e dedicadas fundamentalmente ao compartilhamento de discussões sobre experiências de jogo, opiniões e pensamentos diversos a respeito de uma torrente de jogos entre indivíduos jogadores. As redes sociais de jogos eletrônicos podem ser externas, criadas em sua maioria por usuários jogadores, ou internas, as redes desenvolvidas pelas empresas responsáveis pelas plataformas de jogos eletrônicos, como *PSN*, *Steam* e *Xbox Live*, ou ainda de desenvolvedoras, a exemplo de sub-redes próprias da *Electronic Arts*, *Activision* ou da desenvolvedora do jogo em análise, a *Ubisoft*. Destacam-se, entre outras, a rede social americana *Raptr*, a rede britânica *Play Fire* e as redes brasileiras *Estou jogando* e *Alvanista*.

Como afirma Niklas Luhmann (2006), os sistemas, ao passo em que funcionam para reduzir a complexidade do mundo, incorrem contraditoriamente na produção de mais complexidade, porquanto adicionam aos processos sínteses dotadas de informação nova. A realidade sistêmica dos jogos eletrônicos, a exemplo de *Watch_Dogs*, compreende, portanto, a construção sociotécnica de visualidades urbanas apresentadas por observações de observações de cidades físicas, enquanto realidade artificialmente construída. Dessa forma, percebemos que os jogos eletrônicos se



constituem enquanto mídias cuja função precípua de entretenimento comunga com os demais meios a missão de informar, conformando, por isso mesmo, ideias, imaginários, pontos de vista, dentre tantas outras questões a respeito da cidade, dando continuidade ao construtivismo sociotécnico iniciado pelas linguagens audiovisuais antecessoras historicamente, como a fotografia e o cinema, com a diferença de que agora estamos lá, nas ruas das cidades virtuais de dentro de casa. Por tudo isso somos cômicos de que a (re)construção das cidades pela visada tecnológica está em curso, tendo os jogos eletrônicos ocupado posição ativa nessa contínua remodelagem que transborda entre as inúmeras instâncias da chamada realidade.

Referências bibliográficas

- Amaral, L. (2012). Arqueologia da R.U.A: narrativas em Realidade. Urbana. Aumentada. Quando o encontro se transforma em um território artístico, coletivo e expandido. *Visualidades*, Vol. 10 N° 2. Consultado em: <https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/viewFile/26549/15143>.
- Becker, H. (1996). A escola de Chicago. *Maná*, Vol. 2 N° 2, 177-188.
- Benjamin, W. (1987). *Rua de mão única: obras escolhidas*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Brandão, C. A. L. (2006). As cidades da cidade, in Brandão (org.). *As cidades da cidade* (pp. 9-20). Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Braudel, F. (1984) Las ciudades, in Braudel. *Civilización material, economía y capitalismo, siglos XV-XVIII. Tomo I: Las estructuras de lo cotidiano: lo posible y lo imposible* (pp. 418-489). Madrid: Alianza Editorial.
- Calvino, I. (1990). *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Canevacci, M. (2004). Metrópole comunicacional. *Revista USP*, N° 63, 110-125.
- Carlos, A. F. A. (2007). *O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade*. São Paulo: Labur Edições.
- Castells, M. (2004). *A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Certeau, M. de. (1994). *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes.
- Di Felice, M. (2009). *Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. São Paulo: Annablume.
- Domènech, J. M. C. (2013) Enquanto a cidade dorme, in Costa & Buitoni (orgs.). *A cidade e a imagem* (pp. 51-110). São Paulo: Editora In House.



Hentschke, R. R. (2012). *Caminhante: Espaço urbano, espaço digital e suas relações*. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

Jacobs, J. (2003). *Morte e vida das grandes cidades*. São Paulo: Martins Fontes.

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture, in Wardrip-Fruin & Harrigan (eds.). *First person: new media as story, performance and game* (pp.118-130). Cambridge: The MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.

Lefebvre, H. (2001). *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro.

Lopes, T. R. C. (2014). Algoritmos performativos de deriva: o caminhar como prática estética em aplicações para dispositivos móveis, in *Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação*, Foz do Iguaçu. Anais... Foz do Iguaçu.

Luhmann, N. (2006). *La sociedad de la sociedad*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Lynch, K. (1960). *A imagem da cidade*. Lisboa: Edições 70.

Meia, A. (1999). *A sociologia das cidades*. Lisboa: Editorial Estampa.

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: image, play and structure in 3D worlds*. Cambridge: MIT Press.

Nogueira, L. (2008). *Narrativas filmicas e videojogos*. Covilhã: Labcom.

Paula, J. A. de. (2006). As cidades, in Brandão (org.). *As cidades da cidade* (pp. 21-34). Belo Horizonte: Editora UFMG.

Poole, S. (2014). The truth about smart cities: 'in the end, they will destroy democracy'. 2014. Consultado em: <https://www.theguardian.com/cities/2014/dec/17/truth-smart-city-destroy-democracy-urban-thinkers-buzzphrase>.

Reynolds, M. (2013). 'Watch Dogs' will be "pushed further" on PS4, "easier" to develop for. Consultado em: <http://www.digitalspy.com/gaming/ps4/news/a461011/watch-dogs-will-be-pushed-further-on-ps4-easier-to-develop-for/>.

Rosa, G. C. da. (2013). A cidade através da imagem: a fronteira entre experiência do vivido e experiência midiática nos espaços urbanos. *Orson: Revista dos Cursos de Cinema do Cearte, Vol. 1*, 57-73.

Sant'anna, M. J. G. (2003). A concepção de cidade em diferentes matrizes teóricas das Ciências Sociais. *Revista Rio de Janeiro, N° 9*, 91-99.

Simmel, G. (2005). As grandes cidades e a vida do espírito. *Mana: estudos de antropologia social, Vol. 11 N° 2*, 577-591.



Daniel Abath é Doutor em Sociologia (UFPB), tendo pesquisado sobre construtivismo sociotécnico em games. Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas (UFPB) e graduado em Comunicação Social - Jornalismo pela mesma instituição, desenvolve pesquisas no âmbito da sociologia da comunicação, com ênfase na cultura e sociabilidade dos jogos eletrônicos em modo singleplayer.

✉ dnabath@gmail.com