

Da mesa para a Realidade Aumentada: O caso *Ingress*¹.

Bianca da Silva Araújo FERRAZ²

Ronaldo Bispo dos SANTOS³

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL.

Resumo

Jean Braudrillard (1981) afirma que deixamos de viver no mundo original para transitar pelo mundo das ideias, onde as coisas são apenas signos e decodificações da realidade. Desse modo, aspiramos a ilusão de não precisar mais do real, agora oculto pelos simulacros. De visão mais otimista em relação às ilusões humanas, André Lemos (2011) confia na capacidade que o receptor tem de filtrar somente o que lhe é importante nesse processo de reconfiguração e assegura que reconfigurar não significa destruir ou se iludir com algo que não é verdadeiro. Este trabalho pretende mostrar como o *Ingress* encontra espaço para sustentar ambas as perspectivas e que mais que um jogo, é o exemplo perfeito da nova forma de se relacionar que acompanha a sofisticação dos aplicativos de entretenimento.

Palavras-chave: *Ingress*; RPG; Role-playing games; Jogos móveis locativos; Realidade aumentada.

1. RPG

Sem desconsiderar que dominó, gamão, xadrez, dama e alguns outros jogos de estratégia abstrata contam, quase sempre, com o dinamismo advindo de resultados surpresa, a maioria dos games de tabuleiro tradicionais reservam poucas possibilidades de desfecho. De regras muito bem estabelecidas, a obviedade acaba por tornar exemplos como *Detetive* e *Monopoly* enfadonhos para muitos, levando à perda de sua funcionalidade com o passar do tempo e apesar de ainda contarem com grande números de adeptos, o incômodo com um passatempo cíclico fez com que aos poucos, cartas e peças estáticas se transformassem em miniaturas de personagens, armas e veículos e que as normas não levassem a resultados sempre tão previsíveis. Assim, na década de 70, os Estados Unidos ouvem pela primeira vez o termo *Role-playing game*, ou RPG.

1 Trabalho apresentado na categoria Intercom Júnior componente do evento XVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – João Pessoa, PB – 15 a 17/3/2014

2 Estudante de graduação do 7º período de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: biaferraz@outlook.com

3 Professor Doutor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: ijabutre@yahoo.com.br

Diferente dos jogos convencionais, nos RPGs existem a interpretação de cada personagem e a necessidade de jogar em colaboração, sem a preocupação com o resultado da partida e em sair vencedor. Há um roteiro a ser seguido e esse é o principal norte de uma “campanha”, que busca resultados individuais obtidos com o desenrolar da participação dentro de um único time do qual todos fazem parte.

No caso do RPG do gênero restrito, ser o personagem é o jogo em si, e de maneira muito específica: o personagem é definido por suas habilidades, poderes e até mesmo características psicológicas, tudo representado quantitativamente, e o objetivo do jogo é aumentar esse índice de habilidades. Se, pela própria definição de jogo, “a forma como se vence é mais importante do que a vitória em si” (Caillois, 1990: 14), no RPG *per se*, a vitória só pode ser conquistada como reflexo direto do crescimento do personagem no arco de sua participação no jogo/mundo ficcional. (GOMES, 2003, p. 40)

Gomes (2003) versa que, quando surgiram os primeiros jogos eletrônicos, um pouco do conceito de RPG já habitava em suas simplórias interfaces, com a diferença de que, segundo ela, atualmente “o personagem não é apenas um pretexto para o jogo e sim, a maior parte dele” (GOMES, 2003, p.28). A entrega ao lúdico é o grande diferencial entre um jogo de tabuleiro comum e jogos em que os participantes interpretam personagens. O desapareço ao medo de parecer ridículo e a entrega pessoal necessária ao bom andamento da partida faz dos Role-playing uma característica de determinado estilo de vida.

O Dungeons & Dragons ou apenas D&D, primeiro RPG de que se tem notícia, surgiu como complemento para um jogo com peças em miniatura, muito comum nos Estados Unidos. Durante a partida, eles começaram a acrescentar, por conta própria, elementos imaginários como fortalezas inatingíveis e reis guerreiros dispostos a morrer na tentativa de atravessá-las.

Todo jogo de RPG conta com um sistema de regras que o limita, a isso dá-se o nome de *Sistema*. Sem o Sistema, não haveria diferença entre o que as crianças fazem dentro de seu mundo imaginário proporcionado pelo direito que elas têm de não serem obrigadas a obedecer o padrão social do que é considerado aceitável e um jogo entre adultos, já enredados no que Freud chama de *Superego*.

O Ministério da Educação brasileiro (Portal do Professor) incentiva a criação de oficinas do game em sala de aula como forma de liberar estímulos à cooperatividade, criatividade, relacionamentos e abstração. O MEC defende o entendimento de que através do lúdico presente nos jogos, a criança abstrai seus medos e frustrações, aguçando a capacidade de simulação própria da fase. O RPG auxiliaria o pequeno jogador a construir seu próprio conhecimento ao invés de apenas repetir o que lhe é dito.

Duas grandes intervenções no modo como se joga RPG talvez sejam as maiores responsáveis pelas características do jogo em formato de realidade avançada que conhecemos hoje. D&D, ainda conta com inúmeros adeptos do game jogado com cartas, fichas e dados mas ganhou nova roupagem com uma versão beta feita para o *Table Microsoft Surface*, que promete menor intervenção do Game Master (GM), garantindo a grande graça da brincadeira que é o fator aleatoriedade e o aparecimento do *Live Action*, onde o cenário não é descrito pelo narrador, mas vivido utilizando o espaço em volta, que pode ser uma caverna, floresta, fazenda ou o espaço urbano. No Live Action, os jogadores representam seus personagens como um ator de teatro representa um papel, inclusive com o aparato de vestimentas específicas para o papel.

2. Ingress



Figura 1: Logomarca do Jogo Ingress. Fonte: Ingress. 2014.

Ingress, é um jogo desenvolvido em 2012 pela *Niantic Labs*, subsidiária do Google, que pertence à categoria dos RPGs de realidade aumentada e dos *Massively Multiplayer Online* (Ingress.com). Nele, o usuário precisa tanto realizar missões na interface do aplicativo como cumprir tarefas na vida real que incluem, por exemplo, andar pelas ruas, *hackeando* seus próprios portais e capturando os portais inimigos. Ao transitar por lugares movimentados, o gamer consegue carregar seus *XM*, energia imprescindível para ter o direito de realizar as tarefas mais avançadas, como visitar os portais sem sair de casa.

Para jogá-lo, o futuro utilizador necessita:

- Possuir um dispositivo Android;
- Conexão com a Internet;
- GPS;
- Conhecimentos básicos da língua inglesa para entendimento dos objetivos das missões;
- Tempo e disposição para alimentar o jogo.

Pioneiro na tentativa de entender as particularidades desse novo ambiente que funde o real e

o virtual, Russel, em 1999, lança o *Headmap Manifesto*, que entrevia o momento em que aparelhos como celulares e tablets passariam a “notar” que em determinado lugar havia informações intercaladas, facilmente percebíveis. Tudo isso com o auxílio do GPS. “Em vez de uma restrição ao ciberespaço, como um lugar virtual, descolado do mundo real, a internet passaria a pingar em lugares e objetos” (MONT'ALVERN, 2005, p. 2 e 3). Lev Manovich (2005) usa o termo *cellspace* para a criação de camadas invisíveis e particulares de informação sobre o espaço físico, já o termo mídia locativa foi utilizado dois anos antes, por Karlis Kalnis. Para Lemos (2008):

Os jogos móveis locativos são jogos urbanos que utilizam tecnologias e serviços baseados em localização nos quais o lugar é parte integrante das regras e das ações dos jogos. Eles são um exemplo das mídias locativas e têm como terreno de jogo o que chamamos de “território informacional”, fronteiras informacionais formadas pela intersecção do espaço físico com o eletrônico. (LEMOS, 2008, p. 05)

Lemos (2008) assim fundamentou os jogos móveis locativos:

1. Dispositivos móveis de comunicação;
2. Necessidade de conexão sem fio;
3. Integração entre espaços físicos e eletrônicos.

3. Conhecendo o Ingress

Quando criou o aplicativo, o Google fez convites aleatórios a algumas pessoas e cada uma delas, ao iniciarem o jogo, recebeu cinco convites para distribuir entre os amigos e assim, sucessivamente. Hoje basta ir à *Play Store* e fazer o download. Com a solicitação aprovada, o usuário recebe um e-mail com seu código de ativação que deverá ser usado para entrar no game. Ao inserir o código e iniciar o jogo, o agora personagem é conduzido para um tutorial (em inglês) com as coordenadas iniciais e objetivos gerais. Ao entrar, escolhe-se o nome de guerreiro e, o mais importante, opta por fazer parte ou da equipe dos Enlightened (Iluminados), ou do time da Resistance (Resistência). Aqui, o próprio sistema do aplicativo é o Game Master.



Figura 2: Imagem de Divulgação do Jogo. Fonte: Ingress, 2014.



Figura 3: Imagem de Divulgação do Jogo. Fonte: Ingress, 2014.

De autoria associada a Alfred Hitchcock, a expressão McGuffin é usada no cinema para definir algo que o protagonista persegue, embora não faça qualquer diferença na trama. Muitas vezes tal elemento aparece sem explicação que o defina, podendo ser um lugar, objeto, pessoa ou uma motivação. Normalmente, é o foco inicial do ato, perdendo completamente sua relevância posteriormente. No caso Ingress, o McGuffin é a história contada para justificar as missões. Como dito anteriormente, jogadores de RPG dependem da sua capacidade de se ligar ao lúdico para que a partida faça sentido.

Eis o motivo da batalha: Uma equipe de cientistas Europeus descobriu uma misteriosa energia, chamada *Exotic Matter* (XM), emanando do chão em vários pontos de todo o planeta. Mesmo analisando o ocorrido e fazendo cruzamento de dados, ninguém foi capaz de afirmar por qual motivo isso está acontecendo, se as consequências serão positivas ou não e o que isso pode acarretar ao planeta. Muitos, porém, acreditam que essa energia está controlando nossa maneira de pensar. Os *Enlightened* buscam trabalhar em parceria com essa energia e usá-la da melhor forma possível, mas a *Resistance* luta para defender e proteger o que resta de nossa humanidade da influência da XM.

Como em qualquer Role-playing game, neste também há a necessidade de trabalhar em cooperação para potencializar a força. De acordo com a Teoria dos Jogos, proposta pelos matemáticos americanos John Nash e von Neumann, é uma atitude de interesse pessoal colaborar

com um grupo para evitar o que a teoria chama de “tragédia comum”. É necessário respeitar as regras para que os participantes sejam recompensados por agir pelo bem do grupo e não apenas de si mesmo pois sem isso não há ganho para ninguém. No RPG, o jogo é mais importante que o resultado do jogo, isso significa dizer que o divertimento mor vem do envolvimento com a trama e com o que se tem que fazer para alcançar os objetivos. Jogando sempre de modo individual, as chances de que todo mundo perca são grandes. Tal qual na vida.

A teoria dos jogos pode ser definida como a teoria dos modelos matemáticos que estuda a escolha de decisões ótimas sob condições de conflito. O elemento básico em um jogo é o conjunto de jogadores que dele participam. Cada jogador tem um conjunto de estratégias. Quando cada jogador escolhe sua estratégia, temos então uma situação ou perfil no espaço de todas as situações (perfis) possíveis. Cada jogador tem interesse ou preferências para cada situação no jogo. Em termos matemáticos, cada jogador tem uma *função utilidade* que atribui um número real (o ganho ou payoff do jogador) a cada situação do jogo. (SARTINI, GARBUGIO, BORTOLOSSI, SANTOS e BARRETO, 2004, p. 4 e 6)

Os portais a serem construídos e defendidos são criados pelos próprios usuários obedecendo alguns critérios. Os *Beta Tester* fotografam o possível local, enviam a foto diretamente para o Google e permanecem aguardando a aprovação ou negativa. É fundamental que os futuros portais digam respeito a lugares de interesse comum, como um monumento, fachada de museus e teatros e locais de marco histórico. No caso de liberação, o portal cinza aparecerá no dispositivo móvel quando os gamers passarem pelo raio de alcance. Para deixá-lo na cor de sua *fação*, é necessário ir até o local e “capturá-lo”. Isso significa que o fato de tê-lo fotografado não o faz de imediata propriedade daquele jogador. Portais descarregam. É preciso visitá-los com frequência se quiser manter a posse e obedecem as seguintes características:

COR	ESTADO
<i>CINZA</i>	Portal que acabou de ser aprovado pelo Google (Niantic) via foto encaminhada por algum Beta Tester. Ou portal que descarregou (XM) com o tempo.
<i>VERDE</i>	Portal cinza que foi conquistado pelos Iluminados. Além de ganhar elementos, o usuário ganha pontos (AP) para evoluir de nível. Os portais são carregados com energia (XM), através dos seus ressonadores.
<i>AZUL</i>	Portal cinza que foi conquistado pela Resistência. O usuário deve hackear sempre para conseguir elementos (Chave, Ataque, Escudo, Ressonador ou Mídia).

Tabela 1: Características dos portais. Fonte: Autoria própria.

Alguns itens do jogo:

Portal Key	As chaves permitem que o usuário crie um link até outro portal. Porém, só com a chave dos dois portais ele conseguirá criar links entre eles, que também o permitem
-------------------	---

	recerregar os ressonadores (Ressonators) remotamente, desde que tenha energia XM suficiente.
Portal Shield	Campo de proteção do portal, também chamado de escudo. Ajuda a proteger o portal de ataques inimigos. Cria uma redoma em volta do portal que fica carregando de forma intermitente. Podem ser dos tipos: very rare (muito raro), rare (raro) e common (comum). São obtidos através da opção de “hacking” nos portais.
Ressonator	Oito ressonadores compõem um portal e devem ser instalados através da função upgrade (o portal cinza não tem ressonadores). O usuário pode instalar primariamente ressonadores de qualquer nível, obedecendo a regra dos níveis. Depois de instalados os ressonadores, se achar necessário, o jogador pode aumentar o seus níveis através da opção upgrade, para isso deve ter ressonadores com ele, obtidos através de “hacking” nos outros portais.
XMP Burster	São armas de ataque de energia aos portais. Recomenda-se que você se posicione no centro do portal, para que o ataque atinja todos os ressonadores ao mesmo tempo. Os ataques são classificados com níveis de 1 a 8, sendo 8 o mais forte. Consulte a opção “OPS” (Operations) e veja quantos ataques você tem disponíveis e os seus respectivos níveis.

Tabela 2: Itens do jogo. Fonte: Autoria própria.

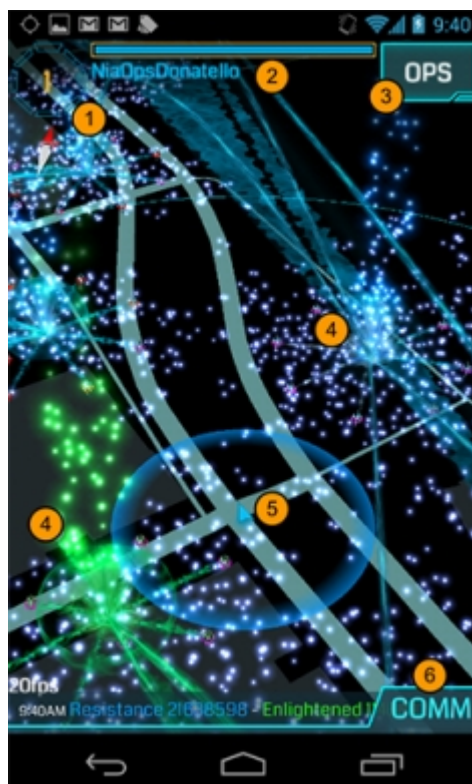


Figura 4: Interface principal do jogo. Fonte: Ingress, 2014.

1) Action Points (AP) and Level: O número no centro é o nível atual. O AP do jogador é mostrado em torno do seu nível. Quando ele ganhar APs, o contorno será preenchido.

- 2) **Exotic Matter (XM):** Permitem que o usuário efetue ações no Ingress, como por exemplo criar um link entre portais.
- 3) **OPS menu:** Tocando no OPS é possível acessar o inventário, missões de treinamento e outras configurações.
- 4) **Portal:** Uma construção XM que fornece itens quando hackeado. O link entre três Portais formam um campo de controle.
- 5) **Agent position and action range:** A posição do jogador é indicada por uma seta azul ou verde. O círculo em torno dele é seu raio de ação, o que indica a área onde poderá tomar medidas (por exemplo, um portal deve estar em seu raio de ação para que possa interagir com ele).
- 6) **COMM:** Forma do usuário se comunicar com outros agentes da sua facção.

Com o aplicativo Ingress instalado, é possível ter acesso ao jogo em qualquer cidade do mundo. Umas mais coloridas que outras, isso dá ao gamer a noção da quantidade de usuários e a efetividade da contribuição feita por eles naquele local. À medida que os jogadores constroem ligações triangulares, a imagem exibida na tela do dispositivo móvel confirma de quem é o domínio de determinada área: Iluminados ou Resistência. Grandes porções verdes significam a supremacia dos Iluminados (chamados de *Frogs*), áreas azuis afirmam a força da Resistência (*Smurfs*). Para quebrar um desses links, basta atacá-los e é aí que entra a grande representatividade da participação colaborativa. Ao atacar um portal inimigo, o jogador é atacado de volta e isso faz com ele perca XM, enfraquecendo-o. Se estiver acompanhado por um ou mais membros da facção, podem atacar juntos, desprendendo menos energia e conquistando os portais com maior facilidade.

4. Saindo para jogar

O primeiro caso de morte associado ao Ingress aconteceu este ano quando o estudante Gabriel Leão, de 16 anos, se distraiu enquanto tentava capturar um portal e foi atropelado por um ônibus. Na página do jogo no *Google Plus*, muitos são os relatos de jogadores que tiveram os celulares roubados ou sofreram quedas no meio da rua por não terem tirado os olhos da tela enquanto caminhavam. É o ônus de ser um *nômade virtual* na era da mobilidade. Esse último problema talvez esteja resolvido assim que o Google lançar o *Google Glass*, que, segundo a empresa, é o modo ideal de agilizar a tarefa de andar e interagir com o aplicativo. “Com as novas mídias móveis digitais, amplia-se as possibilidades de consumir, produzir e distribuir informação, fazendo com que esta se exerça e ganhe força a partir da mobilidade física.” (Lemos, p.5, 2009).

Os nômades virtuais buscam novos territórios, os territórios informacionais. Eles passam de ponto a ponto em busca não de água, caça ou lugares sagrados, mas lugares de conexão. Não precisam carregar seus pertences nas costas já que tudo o que precisam está virtualmente na rede. (LEMOS, 2009, p. 07)

Em *Simulacros e Simulação*, Jean Baudrillard (1981) versa sobre o modo como nos afastamos do real e passamos a habitar um mundo de ideias, de vontades, do que gostaríamos de ser mas não somos.

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado pois simular não é fingir. Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do verdadeiro e do falso, do real e do imaginário. (Baudrillard, *Antropos*, 1981, p. 09,10)

Nas redes sociais on-line, entre os jogadores da mesma facção (WhatsApp, Hangouts e comunidades do Google+), as conversas sobre o jogo são quase ininterruptas, seja planejando ações, seja recrutando e instruindo novos agentes. É o que McLuhan chama de Aldeia Global.

O princípio que preside a este conceito é o de um mundo interligado, com estreitas relações econômicas, políticas e sociais, fruto da evolução das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), particularmente da World Wide Web, diminuidora das distâncias e promotora da emergência de uma consciência global interplanetária, pelo menos em teoria. (SILVA, ALVARENGA, 2009, p.141)

Gamers em estágio avançado, quando de passagem por uma determinada cidade, combinam de deixar “armas” próximas a portais para ajudar a equipe a se fortalecer, em gesto de colaboração com alguém que, na teoria, não passa de um desconhecido.

A mobilidade social tem crescido devido a fatores como o aumento da circulação territorial e os novos meios planetários de comunicação. A migração por territórios nacionais (geográficos e políticos) aumentou na era moderna devido aos transportes, a globalização econômica e aos media. Aumentou também substancialmente a circulação de coisas e valores. Uma cultura global por cidades também globais. (LEMOS, 2009, p. 05)

5. Considerações finais

A definição de apocalipse para o século 21 se traduz no temor que algumas pessoas têm de que as conexões feitas com o auxílio da interatividade destruam as relações humanas consideradas verdadeiras. A ideia de que os contatos pessoais realizados com o auxílio de jogos como o Ingress irão aos poucos destruir a necessidade que temos de laços feitos de modo “natural”, ignoram o fato de

que as reconfigurações que vêm acontecendo não são novidade. Como dito por Lemos (2008), apesar de agora estarmos munidos de tecnologia, a forma como nos relacionamos sempre esteve em transição.

Ao criar uma mobilização na rede para pedir que os jovens não mais façam uso do game que “matou seu filho”, a mãe de Gabriel Leão não faz diferente de uma mãe que milita contra a mistura entre bebida e direção porque perdeu o filho desta forma. O que realmente está em questão é o momento em que se dá conta de que, mesmo involuntariamente, você faz parte de todo o processo e ao acordar para isso, terá que decidir se fica com a pílula azul ou com a vermelha.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. 7ª Edição. Lisboa: Antropos, 1981.

GOMES, Renata. **Imersão e Participação: Mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos**. Puc São Paulo, 2003.

LEMOS, André. **Cibercultura-Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4ª Edição. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEMOS, André, JOSGRILBEG, Fábio. **Comunicação e mobilidade : aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. 1ª Edição. Salvador : EDUFBA, 2009.

LEMOS, André. **Espaço, mídia locativa e teoria Ator-Rede**. In Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, v. 13, n. 25 (jun. 2013), ISSN 1982-2553, pp. 52-65.

LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. III Simpósio Nacional ABCiber, 2009.

LEMOS, André. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais**. UFBA, 2007.

MONT'ALVERNE, C. A., Adelino. **Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação**. Revista Contemporânea, Salvador, v.10, n. 1. Ed.19.

SARTINI, B.A.; GARBUGIO, G.; BORTOLOSSI, H.G.; SANTOS, P. A.; BARRETO, L.S.. **Uma Introdução a Teoria dos Jogos**. II Bienal da SBM, UFBA, 2004.

SILVA da, R. P.; ALVARENGA, Cristiano. **A internet como instrumento da Aldeia Global**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 140-148, 2009.

<http://www.realidadevirtual.com.br/> - Acesso em 24 de março de 2014.

<http://www.ingress.com> - Acesso em 24 de março de 2014.

<http://www.andrelemos.infos/midialocativa/> - Acesso em 24 de março de 2014.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/> - Acesso em 01º de abril de 2014.