

Inter-relações entre o lúdico e o narrativo em uma experiência geolocalizada com dinâmica de jogo

Vanessa Santos¹

¹ Vanessa Santos é pesquisadora e artista multimídia. Mestre em Sistemas Cognitivos e Mídias Interativas (Universidade Pompeu Fabra), Mestre em Comunicação Social, linha Imagem e Som (Universidade de Brasília), Doutora em Comunicação (Universidade Pompeu Fabra) com a tese *Designing Mobile Narratives: discursive strategies and participation modes in Locative Media Art*.

RESUMO: Este artigo avalia a possibilidade de um diálogo entre a aparente e controversa inter-relação ou conflito entre ludologia versus narratologia. Descreve os aspectos lúdicos, artísticos e estéticos presentes em *Chronica Mobilis*, uma obra que explora as possibilidades de criação de narrativas geolocalizadas com dinâmica dos jogos, a partir do uso de dispositivos móveis e tecnologias de geolocalização. O estudo de caso desse, que poderia ser também considerado como um jogo pervasivo ou jogo móvel locativo, permite avaliar quais seriam os possíveis obstáculos e desafios para a criação de experiências lúdicas que dialogam com o espaço urbano.

PALAVRAS-CHAVE: geolocalização, narrativa, ludicidade, jogos.

ABSTRACT: This study evaluates the possibility of a dialogue between the apparent and controversial interrelationship or conflict between ludology versus narratology. It describes the playful, artistic and aesthetic aspects found in *Chronica Mobilis*, a workpiece that explores the possibilities of creating geolocated narratives using game dynamics with the help of mobile devices and geolocation technologies. This case study, which could also be considered as a pervasive game or locative mobile game, help us to evaluate what are the possible obstacles and challenges for the creation of playful experiences that dialogue with the urban space.

KEYWORDS: geolocation, narrative, playfulness, games.

INTRODUÇÃO

Ainda que jogos e narrativas sejam formas muito antigas e fundamentais de expressão e cultura humana², um dilema reina sobre o debate que considera se o conceito de narrativa se aplica aos jogos de computador, ou, em outras palavras, a crença de que o status de jogo de alguma forma pode impedir o status da narrativa. Alguns ludologistas apresentam uma certa vontade em emancipar o estudo dos jogos de computador da teoria literária. Espen Aarseth (2004) é um desses que argumenta que a análise de jogos como narrativas pode apagar as diferenças de ambos e tornar impossível a compreensão de suas qualidades intrínsecas. Para ele, o conjunto de regras e a agência do jogador definem um jogo mais do que o seu tema. O que distinguiria um jogo de outro, nesse caso, é a jogabilidade e o leque de opções estratégicas que o compõem. Seguindo a mesma abordagem, Jull (2001) também argumenta que a interatividade e a narração não podem acontecer ao mesmo tempo. Ele parte da premissa de que narrativas precisam ser necessariamente retrospectivas. Assim sendo, ele aponta que não há como influenciar em algo que já aconteceu, como ocorre em jogos e outros meios interativos.

Por outro lado, Neitzel (2005) defende a existência de uma certa narratividade em jogos de computador, já que consistem em ações governadas por um jogador mas também podem conter elementos típicos das narrativas, como ações, eventos, personagens e um cenário. Para além disso, haveria ainda um nível representacional nos jogadores e em suas ações dentro do mundo do jogo que para ela poderia ser comparado com o nível de um discurso narrativo. Já Murray (1997) vem compor o espectro de posições sobre a inter-relação entre o lúdico e a narratividade, defendendo a concepção, não só de que os jogos de computador são narrativas, mas que trazem consigo novas possibilidades para a contação de histórias.

Este artigo entra na discussão sobre a narratividade dos jogos sem necessariamente descartar as especificidades de cada um desses fenômenos culturais. Como evidenciado na análise de Pérez Latorre (2010), a premissa é a de que o estudo das estruturas discursivas de jogos ou de discursos lúdicos possuem relevantes sinergias com o estudo das estruturas discursivas das narrativas. Para aprofundar a questão sobre essa possibilidade de co-existir uma instância narrativa e lúdica, este artigo traz como estudo de caso *Chronica Mobilis*. Trata-se de um trabalho artístico que, apesar desta aparente controvérsia interrelação ou conflito entre ludologia versus narratologia (Ryan 2006), foi criado para explorar características de ambos. *Chronica Mobilis* é definida como uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo, mas poderia também ser considerada como um jogo urbano baseado em localização. Assim como outros jogos móveis locativos e pervasivos (Andrade 2016, Lemos 2010), é multijogador e apresenta uma jogabilidade que depende e progride de acordo com o posicionamento dos jogadores nas ruas da cidade. Incorpora a conectividade e a geolocaliza-

2 Ver, por exemplo: Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Cult.* Beacon Press, 1955. Barthes, Roland. "Introduction to the structural analysis of narratives." (1988): 95-135.

ção como recursos, utilizando as mídias locativas e móveis como mecanismos que permitem ao jogador informar a sua localização.

Este artigo discute os aspectos lúdicos, artísticos e estéticos desse tipo de projetos tendo como marco o processo de criação e desenvolvimento de *Chronica Mobilis*. A obra toma o espaço de Poblenou, na cidade de Barcelona, para contar a história fictícia de um residente do bairro em três estágios da sua vida: criança, jovem e adulto. A narrativa tem como tema a gentrificação, as mudanças no lugar no decorrer do tempo e suas influências na vida dessa pessoa. Como desenhar e implementar uma experiência interativa geolocalizada no espaço urbano que integre narratividade e jogabilidade? Este artigo procura enumerar possíveis obstáculos e desafios para a criação de um projeto que combina narrativa audiovisual com dinâmica de jogos.

CHRONICA MOBILIS

Chronica Mobilis integra diferentes camadas de informação e níveis de interação em uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo. Foi apresentada em Barcelona³, simultaneamente dentro de um espaço de exibição e pelas ruas da cidade, permitindo às pessoas participar como jogadores ou como audiência, apenas assistindo à apresentação. Os que escolhem interagir podem fazê-lo de dois modos, ou jogando online em computadores que se encontram dentro do espaço, ou pelas ruas da cidade utilizando telefones celulares em uma navegação exploratória pelo espaço urbano.

Chronica Mobilis segue um modelo de interação pensado a aumentar o senso de controle pessoal, permitindo aos seus jogadores construir sua história paralela com base em suas ações de jogo. Participantes deveriam ser capazes de concluir sua experiência interativa motivados pelo desejo de re-contar, tanto a história embutida no jogo quanto a história emergente. O re-contar da experiência evidenciaria uma narratividade existente por trás do jogo, o que traz a ideia de que participantes foram agentes e espectadores, vivendo e observando a história.

3 <https://hangar.org/es/residents/activitats-dels-residents/catala-el-proper-25-doctubre-presentacio-de-la-performance-chronica-mobilis/>

DESENVOLVIMENTO

Processo iterativo baseado em playtestes

Chronica Mobilis adotou um modelo de interação que possui uma contribuição considerável proveniente da dinâmica de jogos. Salen & Zimmerman (2004) apontam que o processo de design de jogos não pode consistir em uma abordagem puramente teórica. De acordo com eles, designers podem aprender melhor através do processo de experimentar diretamente as coisas criadas. Essa metodologia iterativa enfatiza o playtesting e a prototipagem. O método pressupõe tomar decisões de design enquanto o jogo ainda está em desenvolvimento, e que elas sejam tomadas de acordo com a experiência de jogá-lo. Mesmo que não seja possível antecipar completamente a experiência de jogo, os designers tentam responder a algumas perguntas buscando prever pelo menos em parte como será a experiência de um jogador.

Chronica Mobilis seguiu essa metodologia iterativa, com o refinamento do jogo sendo feito de acordo com os resultados obtidos depois de sucessivos playtestes. Seguindo essa abordagem, uma série de playtests aconteceram para refinar a estrutura interativa e a dinâmica do jogo de acordo com os resultados obtidos nos experimentos. Perguntas diferentes guiaram cada um das muitas provas realizadas, entre elas: se a tecnologia poderia suportar todas as funções requeridas pelo modelo de interação criado, se o jogo estava realizando os objetivos desenhados para ele, ou ainda se os jogadores poderiam entender como deveriam atuar. Os playtestes serviram inclusive para examinar o que era considerado um dos aspectos mais importante: jogadores irão se divertir? O processo de concepção do jogo contemplou questões relacionadas com a experiência do participante, não só a partir da perspectiva de usabilidade, mas também reconhecendo o valor do prazer na Interação Homem-Computador (Overbeeke, C. J., et al. 2003). Foram experimentadas muitas possibilidades de dar forma a um trabalho estruturado, testando de questões técnicas, ao conteúdo e à funologia. Foi um processo cíclico de desenho, prototipagem e teste das soluções encontradas.

O primeiro teste técnico, por exemplo, avaliou simplesmente a capacidade e a qualidade de um streaming feito através de telefones celulares com sistema Android conectados em redes 3G. O outro aspecto era a precisão em monitorar a posição geográfica no espaço urbano usando a tecnologia GPS embutida nos telefones. Subsequentes playtestes contemplaram outras dimensões envolvidas na experiência interativa de *Chronica Mobilis*. Um deles, por exemplo, dedicou-se a simular um streaming de vídeo via telefones celulares pela duração de uma hora, que era o esperado para durar a seção interativa. O objetivo era averiguar se o dispositivo tinha bateria suficiente para as funcionalidades necessárias, garantindo que os aparelhos não ficassem sem carga no meio da apresentação. Muitos outros testes, por sua vez, serviram para manter a avaliação sobre a precisão, a atualização e a representação dos dados GPS coletados dos celulares em uma interface de mapa.

Além das questões tecnológicas, os playtestes também serviram para experimentar possíveis rotas que os jogadores fariam durante sua experiência nas ruas. Foram uma série de

experimentos com software, geolocalização de conteúdo e jogabilidade, que permitiu trabalhar em alguns ajustes mais concretos na estrutura e na narrativa de *Chronica Mobilis*.

Práticas psicogeográficas para definir locações

Outra etapa do processo de desenvolvimento e implementação de *Chronica Mobilis* incluiu encontrar os lugares na cidade para geolocalizar os fragmentos da história. Uma casa, um bar, uma parada de ônibus, uma escola, uma praça são alguns dos locais em que as cenas da história ocorrem. A determinação desses espaços para a diegese aconteceu mesmo antes de iniciar-se o processo de escrita da história embutida no jogo. As cenas foram imaginadas, criadas e escritas tendo em mente o lugar que o conteúdo seria geolocalizado e os eventos que poderiam ter acontecido ali em um momento preciso da vida do personagem.

Algumas viagens exploratórias pelas ruas do bairro de Poblenou, em Barcelona, serviram para definir esses pontos. Essas navegações pelas ruas seguiram as premissas da técnica situacionista da deriva (Debord 1965), com deslocamentos não planejados pelo bairro. O método foi seguir sem nenhum motivo especial ou usual para os movimentos, mas só deixando-se guiar pelas atrações e encontros no ambiente afim de descobrir quais emoções e comportamentos viriam em resposta. Foram viagens psicogeográfica em que se jogou de ficar perdido para vivenciar os espaços públicos e privados do bairro, seus habitantes e sua arquitetura. Após essa fase inicial, outras incursões subsequentes à área foram então destinadas a encontrar locais para geolocalizar as cenas da *Chronica Mobilis*. Em um estágio mais avançado, o objetivo se expandiu a experimentar possíveis rotas que os jogadores teriam que fazer para encontrar os lugares alvo definidos para o jogo. Ao geolocalizar esses fragmentos da história, os pontos escolhidos na cidade estavam minimamente em correspondência com o imaginário presente na trama. O conteúdo da história foi também adaptada para trazer mais pontos de referência e elementos visuais presentes no lugar.

Organização do Conteúdo Narrativo

A história embutida em *Chronica Mobilis* tem suas peças espalhadas como um quebra-cabeças pelo bairro de Poblenou. O ato narrativo toma forma apenas através do deslocamento físico dos jogadores. Não é uma navegação guiada, no sentido de que ela tem que seguir um curso linear e sequencial predeterminado. Em vez disso, é livre e exploratória, com participantes definindo sua trajetória de acordo com o objetivo do jogo. Eles navegam tendo como missão encontrar os locais que fazem parte da história ficcional embutida no jogo. O caminho que tomam para alcançar os lugares-alvo é, no entanto, passivo de suas decisões. Explorando esta rede de fragmentos da história, os participantes têm a oportunidade de exercer e expandir seu agenciamento de forma individual e coletiva (Murray 1997). Ao visitar os lugares-alvo, eles recuperam os fragmentos de histórias lá geolocalizados. A narrativa de *Chronica Mobilis* se desenvolve de acordo com o progresso dos participantes em encontrar esses pontos. Só assim a história embutida no jogo é contada.



FIGURA 1: Mapa com os pontos geocalizados da história

Como os participantes encontram os fragmentos da história em uma sequência aleatória, o significado depende de sua capacidade de lembrar e colocar todas essas partes juntas em uma ordem cronológica. Atuam como se estivessem juntando as peças de um quebra-cabeças. O significado da experiência de *Chronica Mobilis*, contudo, não reside apenas nas cenas que os jogadores coletam pela cidade, mas também em suas interações. Eles exercem uma participação corporificada e performativa, agindo em um comportamento que vai além de um mero clique para recuperar os fragmentos narrativos. Eles se convertem em contadores de histórias, atuando eles mesmo dentro do universo narrativo do jogo.

Estratégias lúdicas motivam as ações dos jogadores dentro do espaço diegético. A jogabilidade é incorporada a *Chronica Mobilis* como o principal canal para envolver os participantes em uma experiência interativa geolocalizada nas ruas da cidade. Juntamente com a história de ficção incorporada ao jogo, a apresentação ao vivo de *Chronica Mobilis* tem uma contribuição significativa proveniente dessa dinâmica lúdica, dos desafios que ela representa para os jogadores e seus consequentes atos inesperados e não pré-definidos para superar as dificuldades encontradas. A própria jogabilidade está orientada a determinados objetivos, como permitir que os jogadores construam uma história paralela com base em suas ações, dando forma a um discurso narrativo emergente.

A criação de uma metáfora contextual do jogo contribuiu para ativar o comportamento performativo dos jogadores. Estes são situados em um futuro remoto, no qual não há mais dados analógicos ou digitais sobre o passado. Eles se convertem em arqueólogos do futuro que trabalham investigando memórias de cérebros antigos bem preservados para entender como se vivia há mais de 4 mil anos atrás. Neste momento, estão pesquisando as memórias de uma pessoa específica, com o objetivo de encontrar onde essa pessoa escondeu o que seriam os últimos registros analógicos do passado.

Chronica Mobilis é uma experiência interativa que usa tecnologias móveis e locativas como um mecanismo para contar histórias. Participantes são colocados nos locais físicos onde ocorreram os eventos da história ficcional. A performance repensa o espaço e as opções para a narração, adotando uma dinâmica de jogo para motivar os participantes à interação corporificada em uma experiência locativa. *Chronica Mobilis* possui duas camadas de história como em uma narrativa de descoberta (Jenkins 2004). Uma é a história ficcional pré-estruturada à espera de ser desvendada, com seus fragmentos ligados a alguns lugares da cidade para servir como uma espécie de tesouro que os jogadores terão de encontrar no jogo. Como uma narrativa de recompensas, ela vem fragmentada no formato de “cutscenes” (Ryan 2006) apresentadas cada vez que os jogadores conseguem completar uma missão. Mesmo que os jogadores experimentem esta história através do jogo, ela também pode formalmente existir fora deste contexto. Pré-gerado, este conteúdo existe antes da interação dos jogadores.

A outra camada é a metáfora futurista que contextualiza e motiva as ações do jogo. A história contribuiu para contextualizar quem se juntou à apresentação, tanto jogadores como não-jogadores. Relativamente desestruturada, é concorrente e complementar à narrativa embutida no jogo. Os jogadores são aqueles que a controlam, explorando o espaço

do jogo e desvendando seus segredos. Eles produzem uma história paralela baseada nesta busca pelas ruas do bairro. A história dos arqueólogos do futuro é semelhante a uma narrativa emergente, decorrente das ações significativas desempenhadas por aqueles que interagem sob o complexo conjunto de regras que governa o mundo do jogo. Os momentos dessa narrativa não são pré-definidos de maneira relativamente fixa. Os eventos nesta história são inesperados e dependem do comportamento dos jogadores. Em *Chronica Mobilis*, os jogadores se tornam autores e personagens de uma incessante história de busca pelas ruas de Poblenu.

Estrutura Formal para as Ações do Jogo

Chronica Mobilis tem uma estrutura interativa que resulta em uma experiência particular para cada nível de participantes: jogadores e audiência. O desenvolvimento de uma organização formal do sistema projetado aconteceu como em um design de jogo, focalizando nas estruturas lógicas essenciais, assim como contemplando outros aspectos da experiência e da participação humana dentro desse sistema (Salen & Zimmerman 2004). Regras, objetivos, atividades do jogador, suas ações possíveis e a projeção dos efeitos de sua ação no mundo do jogo foram alguns dos tópicos especificados.

Regras e metas foram determinadas para criar um sentido de fluxo e para, de certa maneira, orientar a experiência. O objetivo, ou a razão para se jogar, era o componente central para criar prazer nos jogadores e para motivá-los à ação diante da expectativa de um resultado final positivo. Estabelecendo um objetivo levaria eles a ter a constante necessidade de saber se estavam avançando ou não. Assim sendo, foram definidos objetivos de curto prazo para proporcionar aos jogadores um tipo de prazer e gratificação que é mais imediato e instantâneo que o resultado final. O objetivo de longo prazo de *Chronica Mobilis* era recuperar e analisar a história de uma pessoa para encontrar onde ela manteve alguns de seus pertences do passado. Essa pessoa no caso, nada mais é do que o personagem protagonista da história ficcional geolocalizada na cidade e incorporada ao jogo. Os jogadores alcançam esse objetivo de longo prazo ao completar algumas missões de curto prazo, que são visitar os lugares-alvo na cidade para recuperar as memórias ali contidas. Estes objetivos menores alimenta a mecânica do jogo e mantém o envolvimento dos jogadores até o fim, pois somente reunindo todas as memórias é que eles são capazes de encontrar onde aquela pessoa escondeu seus pertences pessoais.

A mecânica dos jogadores em *Chronica Mobilis* está baseada em um tipo de jogo cujo padrão é o de procurar e encontrar, ou “search-and-find” como é o gênero geocaching⁴, no qual o jogador tem que encontrar uma determinada geolocalização se envolvendo em um verdadeiro ato de busca já que só informações do local aproximado é dado. Como descrito por Lehmann (2012), neste tipo de jogos os jogadores são geralmente guiados ao local usan-

4 <https://www.geocaching.com/play>

do um sistema de navegação. Em vez de exigir que eles movam para certas coordenadas, eles podem também ser deixados soltos para navegar e encontrar uma gama de locais ao seu entorno que eles podem escolher. O conceito básico por trás desse tipo de padrão de jogo é que o jogador chegue a um destino específico, que é sempre um ponto de coordenadas fixas no mundo do jogo (Lehmann 2012).

Além dos objetivos de curto e longo prazo, foram também definidas as regras para *Chronica Mobilis*, ou por assim dizer a estrutura formal que estabelece como funciona o jogo, sua lógica e identidade. Um conjunto de regras fixas limita parte da ação dos jogadores, e estabelece relações significativas entre suas ações e os resultados esperados. As principais regras determinadas para *Chronica Mobilis* dizem respeito à comunicação entre jogadores e à forma como eles podem interagir uns com os outros. Impedir que os jogadores se comunicassem direta e livremente adicionou algumas dificuldades à jogabilidade. Outro passo dado foi definir e limitar as atividades do jogo para um tempo determinado, afim de gerar urgência nos jogadores, no sentido de ter de agir contra o relógio para completar a missão.

A limitação das ações dos jogadores certamente aumentaria a dificuldade. No entanto, deveria ser encontrado um equilíbrio entre um jogo que não era fácil o suficiente e nem extremamente árduo e difícil de dominar. O primeiro caso pode gerar tédio e o outro ansiedade em extremo. Um objetivo de jogo pode ser muito árduo quando excede as habilidades dos jogadores ou quando se joga em condições muito limitadas. O equilíbrio entre o nível de habilidade e o desafio é um mecanismo chave para intensificar a experiência, com parte do prazer do jogo resultando exatamente da luta em dominar as adversidades encontradas para se cumprir a missão (Csikszentmihalyi 1990). Na tentativa de criar um equilíbrio entre desafio e frustração, ansiedade e prazer, os playtestes serviram para avaliar o quão difícil era *Chronica Mobilis* e quais restrições deveriam ser colocadas para os jogadores.

Como dito anteriormente, os fragmentos da história incorporada ao jogo foram utilizadas como recompensas, uma dinâmica que poderia influenciar a motivação para seguir engajado e também a experiência global. Há uma mecânica básica presente em alguns jogos que consiste em apresentar algumas escolhas para os jogadores, deixá-los agir e, em seguida, dar-lhes um resultado correspondente ao seu desempenho, o que pode ser uma recompensa ou um castigo. Participantes são encorajados ou não em seus comportamentos, escolhas e ações que tomam no decorrer do jogo por meio desse condicionamento psicológico operante (Csikszentmihalyi 1990, Salen & Zimmerman 2004). Usar os fragmentos da história como recompensas serviria para repensar a maneira de apresentar a narrativa, e ao mesmo tempo como um mecanismo crucial para manter o desejo dos jogadores de continuar engajados no jogo para conseguir mais e mais. Assim, a atividade dos jogadores em *Chronica Mobilis* era recompensada.

A integração dessas recompensas na estrutura do jogo aconteceu de duas maneiras, sempre que terminavam uma tarefa de curto prazo e ao final da sessão. Sempre que encontravam e visitavam os lugares na cidade onde estavam geolocalizados os fragmentos da



FIGURA 2: Jogadores online monitorando video enviado por jogadores na rua

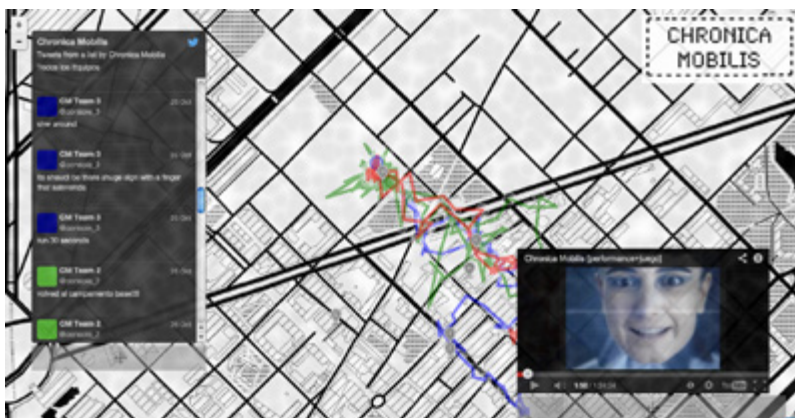


FIGURA 3: Interface web integrando as diferentes camadas de informação

historia recebiam as recompensas de curtos prazos. Estas eram as cenas de video contendo a memória do protagonista sobre acontecimentos que se passaram em determinado momento de sua vida naquele exato local. Cada recompensa dessas simboliza uma parte no enigma, ou uma peça do quebra-cabeças que os jogadores precisam montar no decorrer do jogo. Coletando todas essas recompensas é que conseguem ter a recompensa final: ter acesso a toda a história vivida pelo protagonista, o que permitirá aos jogadores descobrir o local onde o personagem manteve seus pertences.

Chronica Mobilis é um jogo para ser jogador por três equipes que combina e se beneficia de elementos competitivos e colaborativos. Assim sendo, se por um lado podia ser que os três grupos de jogadores fossem competir entre si para ver quem completava primeiro a missão, por outro lado eles descobririam que a colaboração era uma condição inevitável. Toda a história incorporada no jogo só seria completamente desvelada, algo que poderia levar à recompensa final, quando todos os três grupos tivessem cumprido seus objetivos encontrando os fragmentos das três sub-tramas geolocalizadas na cidade. O quebra-cabeças narrativo é montado em colaboração, pelo trabalho realizado por cada um dos grupo. Quanto mais lugares cada equipe encontra, mais cenas das três sub-histórias se tem acesso.

Apesar de toda essa dinâmica, *Chronica Mobilis* é um jogo onde todos ganham. A cena final que integra as duas camadas narrativas, a historia embutida e a historia emergente, é pre-programada para acontecer quando se esgota o tempo de jogo. Ao voltar para o espaço de exibição, os jogadores se encontram com um ator que, no papel do personagem principal da narrativa, surpreende e interage com eles, entregando-lhes uma maleta com os objetos que procuravam durante todo o jogo.

Integração de espaços e níveis interativos

Há várias camadas de significado em *Chronica Mobilis*. Dados de geolocalização coletados dos telefones celulares geram um mapa psicogeográfico com os deslocamentos em tempo real. Vídeo e o áudio são gravados e transmitidos através dos telefones celulares como uma maneira de auto-reporte da experiência vivida nas ruas. Mensagens de texto com orientação são recebidas nos aparelhos móveis. Fragmentos de vídeo com cenas de uma história embutida aparecem de acordo com o progresso dos jogadores na exploração do espaço urbano convertido em espaço diegético. Cada categoria de jogadores produz uma dessas camadas, e a audiência contemplando a apresentação dentro do espaço está a interpretar todas elas.

Jogadores on-line tentam se comunicar com seus parceiros na cidade para descobrir onde eles estão para guiá-los de forma eficiente para locais específicos que eles não sabe exatamente o que são e onde se localizam. Jogadores de rua estão lá fora, perdidos entre o labirinto da cidade sem saber para onde devem ir, e esperando por uma pista sobre este desafio em que eles não possuem ideia do que está à frente. Ambas as categorias de jogadores criam uma história que tem muitas camadas de interpretação e contextualização.

Uma dessas camadas é a imagem de um mapa psicogeográfico, uma representação do espaço explorado pelas três diferentes equipes de campo com linhas coloridas definindo em tempo real cada trajetória pela cidade. Jogadores on-line precisam regularmente verificar este mapa projetado em uma tela grande. Divergindo de um mapa cartesiano, ele possui os traços de algumas ruas mas não contém seus nomes. Todos os sete pontos que geolocalizam os fragmentos da história incorporada ao jogo aparecem no mapa. Cada grupo de jogadores deve visitar apenas três destes pontos, mas os pinos no mapa não diferenciam quais são os lugares-alvo para cada equipe. Somente combinando toda a informação disponível é que podem tentar adivinhar os locais que precisam procurar e visitar.

Em seus computadores, os jogadores online de cada equipe têm acesso a um documento contendo dicas sobre os pontos atribuídos a eles. O documento apresenta pistas para ajudá-los a descobrir o que é cada um desses lugares e onde estariam localizados na cidade. As dicas vêm como memórias do protagonista da história, cheia de descrições sobre o local. As descrições não dizem aos jogadores claramente que tipo de lugar ele é. Somente desconstruindo o conteúdo da memória é que os jogadores on-line obtêm pistas suficientes para guiar seus companheiros na rua. O uso imaginativo de pontos de referência nas memórias sugere aos jogadores uma maneira alternativa de olhar para o local. No documento, eles também encontram uma imagem panorâmica mostrando de longe a área onde está esse lugar.

Além dessas dicas, o mapa projetado mostra aos jogadores on-line a localização geográfica de seus pares nas ruas. As coordenadas são atualizadas em tempo real, o que lhes permite ver o movimento dos seus companheiros. A imagem abstratamente desenhada no mapa torna-se figurativa com outra camada de informação, que é o streaming de vídeo enviado por jogadores de rua e projetado dentro do espaço de exibição. As imagens gravadas no exterior dão um tom mais concreto à experiência e aos desafios vividos na cidade, sendo também uma representação do ambiente pelos olhos dos jogadores. Esta camada adicional de significado ajuda a entender onde estão os jogadores de rua e a sua vivência naquele lugar.

Chronica Mobilis conecta a atenção visual daqueles jogadores nas ruas da cidade com o streaming de vídeo que eles precisam enviar para aqueles que os estão monitorando. Participantes nas ruas vivem o espaço, navegando e explorando-o centrados numa experiência multimodal que a complexidade do próprio ambiente urbano evocava. O estímulo que eles têm é olhar em detalhes para o ambiente, relatar e compartilhar com aqueles dentro de um espaço fechado o que eles vêem, ouvem e testemunham. Enquanto eles têm seus sentidos corporais ativados para a interação com um mundo físico cheio de significados conotativos e denotativos, eles também estão produzindo diversas fontes de informação para envolver outras pessoas que participam dessa experiência narrativa a partir de uma perspectiva de recepção contemplativa.

A comunicação unilateral via mensagens de texto direcionadas para guiar aqueles que estão jogando nas ruas representa outra camada de significado em *Chronica Mobilis*. Jogadores devem ser precisos, pois o sistema restringe o conteúdo para 140 caracteres. Se

as mensagens são curtas, elas vêm em um alto volume durante todo o jogo. Quem atende à apresentação como audiência, sentados e observando o transcorrer de tudo, tenta conectar todas essas camadas de significado para entender o desempenho do jogo e a história incorporada a ele. Mesmo em um modo de recepção contemplativa, eles têm que observar ativamente o ambiente interior e exterior.

CONCLUSÕES

Esse artigo discutiu o potencial narrativo dos jogos tendo como estudo de caso *Chronica Mobilis*, um trabalho artístico que explora a controversa inter-relação entre ludologia e narratologia. Apesar de definida como uma experiência narrativa geolocalizada com dinâmica de jogo, a obra poderia também ser considerada como um jogo urbano baseado em localização. Assemelha-se a jogos locativos e pervasivos por ter uma jogabilidade dependente do posicionamento dos jogadores nas ruas da cidade, incorporando a conectividade e a geolocalização das mídias locativas e móveis como mecanismos para isso.

Chronica Mobilis toma o espaço de Poblenou, na cidade de Barcelona, para contar a história fictícia de um residente do bairro que vive as consequências da gentrificação em três estágios da sua vida: criança, jovem e adulto. A narrativa tem como tema as mudanças no lugar no decorrer do tempo e suas influências na vida dessa pessoa. *Chronica Mobilis* possui uma história embutida no jogo que é cronológica mas cujo discurso não necessariamente é construído de maneira linear com começo, meio e fim pre-determinados para serem exibidos sucessivamente. A obra repensa o espaço e as opções para a narração adotando uma dinâmica de jogo que motiva parte da audiência à uma interação corporificada pelas ruas da cidade. Duas camadas de história dialogam e se complementam. Uma é embutida e pre-definida, aparecendo em forma de “cutsscenes”. A outra que é emergente, vivida pelos jogadores nas ruas da cidade desempenhando o papel de arqueólogos do futuro em busca de memórias.

A proeminência do conteúdo narrativo em *Chronica Mobilis* e o mesmo nível de relevância que possui sua jogabilidade sinaliza que, ainda que sejam instâncias diferentes, a ludicidade, o artístico, e a conotação de histórias não são incompatíveis. A partir da descrição de seu processo criativo, este artigo especificou uma maneira na qual o lúdico e a narratividade podem interagir produzindo uma forma medial que se situa entre um jogo e uma narrativa.

REFERÊNCIAS

Aarseth, Espen. “Genre trouble.” *Electronic book review* 3 (2004).

Andrade, Luiz Adolfo de Paiva. “Jogos locativos.” (2016).

Debord, Guy. “Theory of the Derive’, *Internationale Situationist# 2.*” Knabb, Ken. *Situationist International Anthology* (1958).

- Csikszentmihalyi, Mihaly.* "Flow: The psychology of optimal performance." NY: Cambridge University Press (1990).
- Jenkins, Henry.* "Game design as narrative." *Computer* 44 (2004): 53.
- Juul, Jesper.* "Games telling stories? A brief note on games and narratives." *Game studies* 1.1 (2001): 40-62.
- Lehmann, L. A.* "Location-based Mobile Games." (2012).
- Lemos, André.* "Jogos móveis locativos: Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa." *Revista USP* 86 (2010): 54-65.
- Murray, Janet H.* "Hamlet of the Holodeck-The future of narrative in cyberspace." (1997).
- Neitzel, Britta.* "Narrativity in computer games." *Handbook of computer game studies* (2005): 227-245.
- Overbeeke, C. J., et al.* "Funology: From Usability to Enjoyment." *Let's Make Things Engaging* (2003): 7-17.
- Pérez Latorre, Óliver.* "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso." (2010).
- Ryan, Marie-Laure.* *Avatars of story.* U of Minnesota Press, 2006.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman.* *Rules of play: Game design fundamentals.* MIT press, 2004.

