

# O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: *Ingress* e o tensionamento da instrumentalidade

Breno Maciel Souza Reis<sup>1</sup> e Suely Dadalti Fragoso<sup>2</sup>

- <sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, Mestre em Comunicação (PUC/RS), Publicitário (UFES). E-mail: brenoreis@ufrgs.br
- <sup>2</sup> Professora dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Informação e em Design da UFRGS e Pesquisadora CNPq. E-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

**RESUMO:** A hipótese que move este artigo é que os jogos promovem o reencantamento lúdico, entendido como a reversão da racionalização e instrumentalização Modernas, responsáveis pelo efeito que Max Weber denominou desencantamento do mundo. Argumentamos que esse efeito de reencantamento é mais intenso nos Jogos Locativos de Realidade Alternativa (LARGs), o que exemplificamos com o jogo *Ingress*, produzido pelo (Google e Niantic Labs).

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos locativos, jogos de realidade alternativa, desencantamento do mundo, reencantamento lúdico

**ABSTRACT:** The hypothesis that moves this article is that games promote playful re-enchantment, understood as the reversal of Modernization rationalization and instrumentalization, responsible for the effect that Max Weber called disenchantment of the world. We argue that this effect of re-enchantment is more intense in the Alternative Reality Locator Games (LARGs), which we exemplify with the game *Ingress*, produced by (Google and Niantic Labs).

**KEYWORDS:** Locative games, alternative reality games, disenchantment of the world, playful re-enchantment

## INTRODUÇÃO

Apresentamos a hipótese de que os jogos são importantes vetores de reversão dos efeitos da racionalização e instrumentalização da vida que teve lugar na Modernidade, que Max Weber denominou “desencantamento do mundo”. Defendemos que seu efeito, que chamamos de *reencantamento lúdico*, é mais intenso nos jogos que combinam dois tipos de características: as dos Jogos Locativos e as dos Jogos de Realidade Alternativa.

Jogos locativos utilizam o espaço urbano no gameplay de modo que para jogar, é preciso movimentar-se pela cidade. Esse tipo de jogo geralmente faz uso de tecnologias móveis e geolocalização. Jogos de realidade alternativa (ARGs) misturam elementos da vida cotidiana e elementos do jogo, não necessariamente através de tecnologias móveis, mas por definição seu conteúdo “transborda das telas (...) infiltrando-se na vida comum e borrando as fronteiras entre realidade e ficção” (ANDRADE, 2015a, p. 35). Entendemos que os jogos que combinam essas duas características são “jogos locativos de realidade alternativa” (LARGs).

Não são muitos os autores dedicados aos estudos sobre jogos no Brasil (FRAGOSO et al., 2015). No que tange os LARGs, os trabalhos de Andrade (2015a; 2015b; 2016) foram pioneiros no Brasil, realizando um importante trabalho de pavimentação de um referencial teórico sobre o assunto. Internacionalmente, é possível perceber um crescimento das investigações sobre o tema nos últimos anos. Os trabalhos encontrados são primordialmente focados nas interações sociais entre os jogadores e destes com os aspectos do jogo (CAON; MUGELLINI; KHALED, 2013; CHESS, 2014; LI et al., 2015), de uso dos jogos locativos como ferramentas educacionais (DE SOUZA E SILVA; DELACRUZ, 2006; PELLETIER; KNEEBONE, 2016), além de questões relacionadas ao monitoramento e vigilância (HULSEY; REEVES, 2014).

Para apresentar nosso argumento, tomamos como exemplo o Jogo Locativo de Realidade Alternativa (ou LARG, sigla para *Locative Alternative Reality Games*) *Ingress*, de propriedade da Google Inc. e da *startup* Niantic Labs, lançado em 2012 inicialmente apenas para aparelhos com sistema Android e em modo *beta* (para convidados). Atualmente, o jogo tem grande popularidade no mundo inteiro, reunindo jogadores em cidades de todos os continentes.

Organizamos o texto da seguinte maneira: na próxima seção, apresentamos a noção de desencantamento do mundo, conforme Max Weber, e leituras contemporâneas que propõem a existência de dinâmicas de reencantamento. Em seguida, apresentamos nossa concepção de reencantamento lúdico, após a qual descrevemos brevemente o jogo *Ingress*. Tendo estabelecido esses aportes, prosseguimos com o detalhamento de como o *Ingress* promove o reencantamento lúdico.

## DESENCANTAMENTO E REENCANTAMENTO

As reflexões sobre os processos de desencantamento e reencantamento do mundo a partir de Max Weber e seus comentadores constituem uma interessante possibilidade de abordagem em relação ao objeto aqui tomado para estudo. Pensar o *Ingress* a partir de tal perspecti-

va implica considerar o desencantamento e o reencantamento a partir de dois eixos, em cuja intersecção ele se caracteriza. O primeiro eixo é o do lúdico, relativo à experiência de jogo em geral; já o segundo é o do urbano, relativo à experiência da cidade.

Para tanto, o primeiro movimento consiste em recuperar o conceito de desencantamento do mundo em Max Weber. Os pontos de encontro entre esse conceito e a noção de mundo em Heidegger nos autorizam a trabalhar com a ideia de que a estrutura do mundo (*Welt*) é composta a partir da tríplice divisão entre os entes puramente existentes (naturais), os entes disponíveis e o ser — que é sempre um ser-no-mundo, ou seja, um ser em meio às coisas disponíveis, um *Dasein* (HEIDEGGER, 2005a;2005b). É com base nessa estrutura que a noção de mundo adotada aqui procura abranger a totalidade das coisas com as quais nos deparamos, bem como as referências existentes e sobre as quais podemos nos pronunciar, sejam elas físicas, imateriais ou simbólicas.

## DESENCANTAMENTO DO MUNDO

Weber entende que a passagem para a Modernidade promove um processo de desencantamento — ou desmágicação<sup>3</sup> — do mundo que se dá a partir de três frentes: a secularização, a Revolução Científica do séc. XVII e, posteriormente, a emergência da ciência moderna como a forma primordial de relação entre o homem e o mundo. Tais encaminhamentos, para Weber, levam ao declínio das teleologias e das religiões em favor da racionalidade moderna (que também se relaciona estreitamente com a emergência da visão científica do mundo).

Entende-se por secularização em Weber a separação entre a vida política/pública e a religiosa, que levou à perda da legitimidade carismática das religiões como a metanarrativa primordial através da qual os fenômenos mundanos eram compreendidos. A emergente sociedade moderna passou a se organizar em uma esfera própria, governada a partir de leis que não se referem ao campo religioso. Já a ciência moderna, ao se apresentar como objetiva, empírica e instrumental, golpeia definitivamente as religiões por negar a elas a possibilidade de conhecer/dominar o mundo.

Existe assim um ponto para o qual convergem os aspectos do desencantamento do mundo em Weber: a passagem de um mundo metafórico e misterioso, povoado por seres e espíritos invisíveis, cujos fenômenos — inclusive os naturais — causavam espanto e admiração por situarem-se na esfera do divino para um mundo racionalizado, calculável e possível de ser não apenas destrinchado, mas também *controlado* e *manipulado* por meio da ciência.

---

3 Embora não seja a expressão mais recorrente nas obras do autor em Língua Portuguesa, o termo *desmágicação* corresponde melhor à etimologia do vocábulo originário “*Entzauberung*” em alemão, que possui conotação semelhante à de eliminação da magia ou feitiço, e não necessariamente “encantamento”. Na tradução do termo para o inglês, foi utilizada a expressão “*Disenchantment*”, que possui significado semelhante a um encantamento promovido com a ajuda, por exemplo, da música, dança, etc., ou ainda pode significar desencantamento, desilusão. Dessa forma, o vocábulo em inglês, ao ser traduzido para o português, sofreu um deslizamento do sentido original proposto por Weber, como inclusive analisa Pierucci (2013).

A racionalização é, assim, a força-motriz da desmágicação para Weber. Vincula-se a ela o outro fator decisivo para o desencantamento do mundo: a prevalência da ciência moderna, que se apresenta como objetiva, empírica, instrumental, e que estabelece um forte contraste com as metanarrativas religiosas — que são paulatinamente preteridas pela racionalidade científica.

Nesse processo, as camadas mágicas ou místicas que as narrativas religiosas conferiam ao mundo são descartadas e, como diz Pierucci (2003, p. 141-142), a ciência moderna, “(...) reduz o mundo a mero ‘mecanismo casual’, desembaraçando-o com isso daquele sentido metafísico objetivo de ‘cosmos ordenado por Deus’”. Assim dessacralizado, o mundo deixa de possuir qualquer *aura* ou sentido transcendental, tornando-se “analisável, explicável, calculável, um mundo sem deuses” (WEBER, 1982, p. 325). Logo, na Modernidade, a principal força reguladora e visão dominante de mundo passa a ser de ordem *técnica* — o que delimita as possibilidades de questionamento e explicação da realidade por meio de uma ciência instrumental/operacional. Aqui os pensamentos de Weber e Heidegger convergem mais uma vez pois, em suas considerações sobre a técnica enquanto *modus operandi* fundamental na modernidade, Heidegger destaca o modo como ela perpassa as relações que o homem estabelece com o mundo em sua totalidade.

A despeito de pensar tal contexto sob um prisma utilitário, os dois autores parecem preocupados com o império da técnica ser a única possibilidade de conhecer o mundo na modernidade, o que faz com que o processo inverso ocorra: a ciência moderna é interpelada pelo pensamento técnico, sendo ela mesma subjugada à concretização desse espírito do tempo instaurado pelo tecnicismo. Para Weber, o império da técnica consiste no que ele chama de “jaula de ferro da modernidade”, ou seja, a racionalidade científica como modo primordial por meio do qual se dá a relação do homem com o mundo; já para Heidegger a técnica e a tecnologia<sup>4</sup> caracterizam o modo de existência moderno. Ambas colocações se referem, portanto, ao princípio de domínio das coisas do mundo por meio da técnica e da ciência moderna: Weber argumenta que tal crença significa reconhecer a inexistência de qualquer “poder misteriosamente incalculável, que se imiscuiria aí, e que, ao contrário, se poderia *dominar* todas as coisas — em princípio — por meio do cálculo. Isso, porém, significa o desencantamento do mundo” (WEBER, 2015, p. 34, ênfases do autor). Nesse cenário, o desencantamento se refere intrinsecamente à *perda de sentido* subjetivo do mundo provocada pela ciência moderna — o que Weber explicita diretamente em *A ciência como vocação* (1993), texto no qual afirma que a ciência “(...) não doa, nem tem a pretensão de doar, sentido ao mundo, aos acontecimentos, às coisas que ‘simplesmente são e acontecem’” (PIERUCCI, 2013, p. 154).

---

4 Cabe salientar a diferença entre a técnica e a tecnologia para Heidegger: a primeira seria uma estrutura processual por meio da qual o pensamento ocidental Moderno foi sendo conformado, ou seja, um modo de revelação da existência própria do ser-no-mundo. Já a tecnologia é o seu caráter aparente, ou o discurso da primeira, imiscuído na vida cotidiana — são os aparelhos, dispositivos e processos que fundamentam a vida ordinária dos homens.



Esse é um dos fatores que explicam a tendência ao desencantamento de todas as esferas da vida humana — que, entretanto, nunca chega a se realizar de forma completa, o que abre brechas para que a magia retorne tanto na forma do pensamento religioso *strictu sensu* quanto de outras maneiras. Este retorno caracterizaria um “reencantamento do mundo”. Embora Weber não chegue a trabalhar diretamente a possibilidade de reencantamento, autores contemporâneos parecem instigados a investigar as estratégias de escape do processo de desencantamento e, através delas, as possibilidades de recuperar a “mágica” perdida nos processos de secularização, racionalização do mundo e pela visão científica moderna.

## REENCANTAMENTO DO MUNDO

Pierucci (2013) desenvolve uma detalhada investigação sobre os sentidos que a ideia de desencantamento pode ter em Weber. Destrinchando a obra do sociólogo, o autor busca identificar polissemias do desencantamento, ou seja, todos os sentidos que o conceito vem assumir nos escritos de Weber, aos quais se dedica *exclusivamente*. Para o autor, são dois os eixos nos quais tal ideia surge para dar conta do processo de racionalização, burocratização e retirada do pensamento mágico do mundo moderno: o do desencantamento técnico-científico do mundo e o do desencantamento religioso.

Entretanto, como dissemos, esse processo de desencantamento nunca chegou a se realizar completamente, o que fica visível quando vemos ascender, na contemporaneidade, possibilidades de ressurgimento de concepções que desafiam as bases da modernidade, interpelando a visão de mundo baseada no cálculo e no pensamento tecnocientífico através das brechas de sua própria lógica. Tais desdobramentos foram estudados por diversos autores, cujos trabalhos foram reunidos e sintetizados por Assunção (2010), que realiza uma densa captura das tendências e vieses dos estudos contemporâneos sobre o pensamento weberiano, com especial atenção aos autores que trabalham fenômenos que podem ser entendidos como sendo tentativas de reencantamento do mundo. Em uma visão geral, as abordagens do reencantamento identificadas por Assunção (2010) organizam-se em dois grandes eixos: o religioso e o científico. O primeiro inclui tanto processos ligados à religião *strictu sensu* quanto ocorrências tomadas como possuidoras de um caráter místico, embora não religiosas no sentido estrito. Além disso, alguns autores trabalhados por Assunção (2010) identificam o fascínio causado pelos esportes, pela arte, o ressurgimento de mitos e crenças, e as relações sociais, de consumo e o turismo global.

Já no que se refere ao reencantamento científico, os estudos tendem a contrastar a visão científica moderna com visões holísticas contemporâneas baseadas na reunificação entre o homem e a natureza. Por seu caráter reintegrador, essas abordagens inauguram uma reversão da relação homem-mundo da ciência moderna. Essas propostas contemporâneas não mais entendem o homem como senhor da natureza, que é para ele um recurso explorável, em permanente disponibilidade.

Mais detalhadamente, em sua empreitada de levantamento e síntese das propostas que pensam o reencantamento do mundo contemporâneo Assunção (2010) identifica seis vertentes de análise, a saber:

- 1) *O reencantamento do mundo exclusivamente na obra de Weber*, ou seja, autores que buscam pistas na obra do próprio sociólogo, rastreando conceitos e indícios que possam significar a visão do autor a respeito das possibilidades ou estratégias de *reencantamento* no âmbito da própria modernidade. Embora essa abordagem não constitua um grupo homogêneo de autores, o traço em comum entre eles é a tentativa de perscrutar exaustivamente a obra weberiana em busca dessa possibilidade;
- 2) *O reencantamento do mundo a partir e além de Weber*, ou seja, autores que buscam confrontar as colocações weberianas com as de outros autores. Situam-se aí, inclusive, aqueles que buscam compreender a contemporaneidade a partir da noção de ‘pós-modernidade’;
- 3) *O reencantamento do mundo na esfera exclusivamente religiosa*, que busca compreender a retomada da força de manifestações religiosas na contemporaneidade. Neste viés, a análise e a busca do reencantamento do mundo voltam-se para os fenômenos ligados às religiões contemporâneas *stricto sensu*, no sentido em que essas promovem um retorno à magia, a um mundo povoado por seres místicos, espíritos, demônios e outras entidades;
- 4) *O reencantamento religioso do mundo para além da esfera religiosa*, linha a partir da qual as buscas de experiências com o sagrado na contemporaneidade ultrapassam a esfera religiosa *strictu sensu*. Aqui busca-se mais compreender uma retomada da experiência *mística* na relação entre o sujeito e o mundo do que propriamente uma relação *religiosa*; nesse sentido, distintas manifestações podem fornecer possibilidades de vazão dessa pulsão, como práticas esportivas (GUMBRECHT, 2015), meios de comunicação, as artes, o turismo, o consumo — além de práticas e grupos sociais cujas características se aproximam dos elementos relacionados a uma forma de tribalismo e/ou nomadismo. Assim, a magia aqui é entendida como ‘maravilhamento’, ‘admiração’ e ‘fascínio’, causado por essas manifestações culturais;
- 5) *O reencantamento científico do mundo* seria uma possibilidade aparentemente contraditória de devolver a magia ao mundo na atualidade. Para os autores que seguem tal perspectiva, a ciência moderna e sua separação entre o homem e o mundo dá lugar a uma ideia reunificadora *quase* religiosa (quando considerada a origem do termo *religare*, que significa literalmente “religar”, “reunir”) do homem e a natureza. Segundo essa linha de análise, a ciência (afinada com o paradigma moderno) não é a única forma de apreender os fenômenos do mundo, nem podem estes ser dominados através do conhecimento científico moderno. Além disso, es-

ses fenômenos também podem ser conhecidos através de outras formas de saber (religioso, senso comum, etc.), que não podem (ou não deveriam) ser descartadas ou preteridas em favor da ciência moderna;

- 6) *O reencantamento ecológico do mundo* constitui a última via de análise derivada do reencantamento científico na categorização de Assunção (2010). Ela nasce da constatação do desequilíbrio ambiental causado pela atividade humana no planeta e pelas consequências do império da vontade humana sobre a natureza. Embora tenha como ponto de partida a questão ecológica, tal abordagem perpassa toda a visão do homem em meio ao mundo, que passa a ser pensado como um dos seres dentre outros tantos que habitam o mundo natural — constituindo assim, um *ethos*, uma abordagem ética e filosófica cujo ponto de partida é a natureza.

As tensões oriundas dessas distintas abordagens constituem os eixos teóricos que fundamentam as discussões contemporâneas sobre o reencantamento do mundo. Ao mesmo tempo em que explora a variedade destes empreendimentos, o estudo de Assunção (2010) fornece um interessante quadro geral, por meio do qual podemos situar nossa própria proposta de que a experiência lúdica e espacial proposta pelo jogo locativo estudado por nós promove um reencantamento do tipo religioso *latu sensu*.

## REENCANTAMENTO LÚDICO

É possível estabelecer um paralelo entre a ideia de mundo encantado em Weber e seus desdobramentos contemporâneos e o conceito de círculo mágico instaurado pelos jogos, conforme aparece em Huizinga (2008). Este é um ponto de partida pertinente para uma análise sobre o potencial de reencantamento do mundo pelos jogos urbanos contemporâneos, que se diferenciam por instaurar-se na interseção entre as redes informacionais digitais e o espaço das cidades.

Ao estabelecer o entrecruzamento teórico entre a tese weberiana de desencantamento empreendido pela modernidade e as colocações de Huizinga, notamos, antes de mais nada, que os termos em que o autor defende a importância do jogo nos processos sociais e culturais baseiam-se em diversas dicotomias. Entre elas encontra-se, mais acentuadamente, um contraponto entre o lúdico e a ‘seriedade’ que vincula diretamente o raciocínio de Huizinga ao paradigma moderno. Outra dicotomia também central para a obra do autor é a separação entre o “mundo ordinário” e o âmbito do jogo por um supostamente bem delimitado “círculo mágico”. A expressão “círculo mágico” é utilizada por Huizinga para tratar da delimitação de um espaço à parte da vida cotidiana. Para ele, o espaço da vida “ordinária” é essencialmente laboral e a ele pertence o que é de caráter racional, instrumental, e tem fins bem definidos. Já o jogo é da ordem do ritual e do mítico). O autor destaca a necessidade de circunscrever essa



experiência, definindo claramente *o que é jogo* (e o que *é do jogo*) do que *não é*. Essa fronteira bem estabelecida garante tanto a possibilidade de escape da rotina e o engajamento em atividades estranhas à lógica da racionalidade, quanto a impregnabilidade desta última pelo imaginário restrito ao âmbito do jogo.

Essa proposição ajuda a compreender porque a passagem da modernidade também causou profundas transformações na própria concepção de jogo, que passou a ser considerado uma atividade infantil, improdutiva e, em grande medida, “irresponsável”. A mais clara oposição aparece em relação ao trabalho, mesmo porque o período também é marcado por profundas alterações nas relações laborais e pela emergência de uma nova lógica econômica e social que dependia da exclusão do lúdico e da valorização da dedicação ao trabalho. Já o jogo é caracterizado pela não-instrumentalidade, já que, para Huizinga, o jogo não tem por objetivo a geração de produtos materiais; o jogo é, para ele, uma necessidade do *espírito*.

Entendemos o isolamento do jogo (e do lúdico em geral) ao “interior do círculo mágico” como uma estratégia de desmagicização da vida. Essa metáfora se revela particularmente ilustrativa quando sua espacialidade é confrontada com o desencantamento do próprio espaço físico, formalizado e ‘secularizado’ pelas crenças da Modernidade. O jogo só pertence à vida moderna em oposição ao trabalho produtivo, ou seja, na medida em que se reconhece que ele “naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência” (HUIZINGA, 2008, p. 12).

Em um tal cenário, a pulsão ao jogo, seja ele qual for, corresponde à busca da liberdade dos propósitos instrumentais — uma brecha na vida diária estruturada e regulamentada por leis e regras sociais e orientada pelo imperativo da produtividade. Destaca Gilloch (1996, p. 84) que o jogo “é espontâneo e criativo, um contraponto ao tédio e exploração inerente ao trabalho instrumental. É um domínio livre da compulsão” típica das relações — inclusive sociais — estabelecidas nesse contexto.

No entanto, seria muito difícil defender essa separação estanque entre o que é e o que não é da esfera do lúdico na sociedade contemporânea. Embora reconheça a fragilidade das fronteiras da separação entre o “mundo ordinário” e a esfera do jogo, Huizinga destaca sua fragilidade apenas no sentido da invasão do segundo pelo primeiro. Nas palavras do autor

o jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 2008, p. 24, grifo nosso).

Esse aspecto pode ser entendido de forma paralela à percepção de Stevens (2007), para quem o jogo é subversivo, uma vez que pressupõe como princípio fundamental a liberdade (seja de sua ocorrência, de seus resultados, etc.). Para o autor, o jogo expõe uma dimensão contraditória da vida social moderna ao contestar suas proibições e limites.

Outros autores, como Montola, Stenros e Waern (2009) entendem o círculo mágico como um espaço em constante negociação, retração e expansão, sejam elas de caráter espacial, temporal ou social. Nieuwdorp (2005), por sua vez, entende o círculo mágico como uma interface liminar, uma membrana permeável, atravessada por fluxos multidirecionais – um tipo de “limbo” por meio do qual o homem pode acessar e transitar entre a realidade física e o universo fantástico do jogo. Já Fragoso (2015) caracteriza a experiência de jogo como um trânsito permanente em que o jogador está ao mesmo tempo situado no mundo ordinário e transitando entre ele e mundos fantásticos, ficcionais, sem que para isso tenha que abrir mão da experiência de um ou de outros. O jogador experimenta, assim, distintas realidades ao mesmo tempo (FRAGOSO, 2015), uma delas sendo regida pela razão prática, material e física — o “mundo ordinário” — e as outras pela fantasia e pelo lúdico.

Dessa forma, de maneira distinta da racionalidade moderna, o jogo pode ser entendido como um ponto de encontro onde a racionalidade do dia-a-dia moderno mescla-se às características fantásticas, místicas, da experiência lúdica. Ou, conforme o jargão weberiano, onde a vida desencantada da modernidade se encontra com elementos tipicamente encantados.

Tal capacidade de colocar em sinergia esferas materiais, físicas, simbólicas e lúdicas e reencantar a realidade nos parece ainda mais evidente quando consideramos jogos que surgem na atualidade a partir da interseção de redes informacionais digitais, artefatos móveis de comunicação, o espaço físico das cidades e os sujeitos que carregam consigo tais aparatos. No caso em tela, os jogos móveis locativos (JML) que utilizam o espaço urbano das cidades contemporâneas como parte do mundo onde a narrativa lúdica se desenrola, lançando mão para isso de elementos fisicamente disponíveis como partes do jogo, apropriando e ressignificando os mesmos em seu caráter material e simbólico.

## INGRESS [NÃO] É UM JOGO<sup>5</sup>

A frase acima, mote do vídeo promocional<sup>6</sup> do *Ingress* introduz a narrativa da recente descoberta de uma energia misteriosa (*Exotic Matter*, ou XM<sup>7</sup>) que emana de pontos específicos das cidades ao redor do globo. Tal fenômeno, associado a um grupo conhecido sob a alcunha de *Shapers*, teria a capacidade de influenciar as funções cognitivas das pessoas que estejam nos arredores dos locais de onde a XM flui. Estes seriam, em geral, elementos da paisagem urbana como “monumentos, memoriais, prédios e locais históricos, obras de arte externas, estruturas significativas e estabelecimentos únicos” (INGRESS FIELD GUIDE, 2016).

Nesse contexto, duas facções se organizaram com vistas à manipulação da XM: a Resistência teria o objetivo de proteger os seres humanos da influência dos *Shapers*, enquanto os Iluminados enxergam na XM uma oportunidade para a evolução das habilidades

5 *Ingress is [not] a game*

6 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=92rYjlxqypM>. Acesso em 10 fev. 2016.

7 Em tradução livre, Matéria Exótica.

e consciência humanas. A narrativa do *Ingress* não esclarece se a influência dos *Shapers* por meio da XM é malévola ou benéfica, nem a natureza das intenções desse grupo.

A Resistência e os Iluminados travam batalhas pelo controle dos pontos por onde flui a XM. Os embates têm lugar nas ruas das cidades e acontecem de maneira relativamente discreta, pois basta que os jogadores (nomeados de agentes) possuam o aplicativo do jogo para que seu aparelho móvel seja transformado em um comunicador e manipulador da XM. Por meio da interface do jogo e tecnologias de geoposicionamento, o jogador pode visualizar um mapa dos arredores de onde se encontra fisicamente em um dado momento. Este mapa apresenta uma representação peculiar do espaço urbano, em que as vias de circulação continuam demarcadas de maneira próxima à tradicional, mas os demais elementos da cidade não aparecem, com exceção dos portais. Um agente que esteja a até 40 metros pode *hackear* um portal e, com isso, ganhar itens do jogo necessários ao ataque e defesa: se o portal pertencer à sua facção, podem ser instalados *resonators*<sup>8</sup> e escudos; caso seja da equipe rival, podem ser efetuados ataques até a neutralização do portal e, se desejada, a vinculação do mesmo ao seu time.

Agentes das duas facções combinam ações coletivas presenciais visando tanto a defesa quanto o ataque a portais. Isto é feito utilizando a própria interface do jogo, por meio de uma ferramenta de comunicação, ou em grupos organizados em sites de rede social e serviços de troca de mensagens instantâneas, como o *WhatsApp* e o *Telegram*.

## A FORÇA DE REENCANTAMENTO DO INGRESS

À primeira vista, pode parecer paradoxal que os meios e tecnologias de comunicação e informação digitais estejam entre as principais forças que se opõem ao desencantamento (LEE, 2008). No entanto, principalmente no caso das tecnologias móveis, seu caráter difuso, ubíquo e pervasivo é carismático, profanamente sagrado (WERTHEIM, 1999; FELINTO, 2005), o que as posiciona entre as principais vias de remagicização do mundo na contemporaneidade. Para Lee (2008), o reencantamento do mundo hoje advém da experiência mística subjetiva informal, ressignificada e subvertida das tecnologias digitais mais do que das forças religiosas *strictu sensu*.

*Ingress* faz uso dessas tecnologias para propor uma realidade paralela, sobreposta à nossa, para desenvolver um enredo que envolve espionagem, mistério e a exploração contínua e

---

8 Ressonadores são itens que, na lógica do *Ingress*, são utilizados para obter controle a um portal e também determinar o seu nível, de 1 a 8. Cada portal possui 8 *slots* para ressonadores que, quando instalados, permitem que um ponto em questão se conecte com outros portais e crie campos de influência da XM de acordo com a facção que o controla. Cada ressonador possui uma autonomia de funcionamento que decai com o tempo ou à medida que são atacados por jogadores da equipe rival; para a sua manutenção, eles podem ser recarregados — presencialmente ou à distância, caso o jogador possua a chave de acesso ao portal. Se atacados por jogadores inimigos e destruídos, o portal torna-se neutro e pode ser então novamente controlado com a instalação de outros ressonadores.

presencial do espaço físico, incorporando elementos dos arredores na narrativa e *gameplay* ensejados pelo jogo. Misturam-se, assim, o instrumental e o mágico, o ordinário e o sagrado: o mundo moderno desencantado e uma outra realidade e experiência se interpõem e se atravessam continuamente. *Ingress* transgride a lógica racional e utilitarista urbana vigente, inserindo os jogadores em universos que coexistem e que *estão* e *não estão* ali simultaneamente. Além disso é possível perceber, tanto na interface do próprio jogo quanto em vídeos promocionais constantemente atualizados, que a XM (invisível a olho nu) que emana dos portais nos locais físicos das cidades possui uma aparência etérea, fluida, quase espiritual (fig. 1).

O gancho que sustenta toda a cosmologia do jogo é a descoberta, por cientistas de um laboratório de pesquisas científicas real (o CERN<sup>9</sup>), da XM fluindo por todas as cidades do planeta. A escolha não é gratuita, pois o CERN é conhecido por ousados experimentos envolvendo a aceleração de partículas. A complexidade das atividades lá realizadas ajuda a sustentar a narrativa de uma realidade alternativa sobre a qual muito pouco é revelado: não se sabe a origem dessa energia, se ela apareceu recentemente ou sempre esteve presente entre a humanidade, quem realmente a controla (os *Shapers*, mas quem ou o que são os *Shapers*?), e quais são exatamente os seus efeitos. O fato do mundo do *Ingress* estar sobreposto à realidade física, e não à parte, e das características dessa realidade serem apenas suposições ou não podem ser conhecidas aproxima o mundo do jogo das narrativas religiosas institucionalizadas: o paraíso, o inferno, etc.

Entretanto, ao invés de pressupor a existência de um mundo metafísico inalcançável para *além* deste que conhecemos, o *Ingress* — e, mais genericamente, os LARGs — fazem coexistir cosmologias que se atravessam e negociam seus limites de maneira contínua. É “nesta transformação [que] seres de outro mundo, espaço, etc., passam a ser vistos nos termos deste mundo”<sup>10</sup> (TYRIKIAN, 1992, p. 84, tradução nossa).

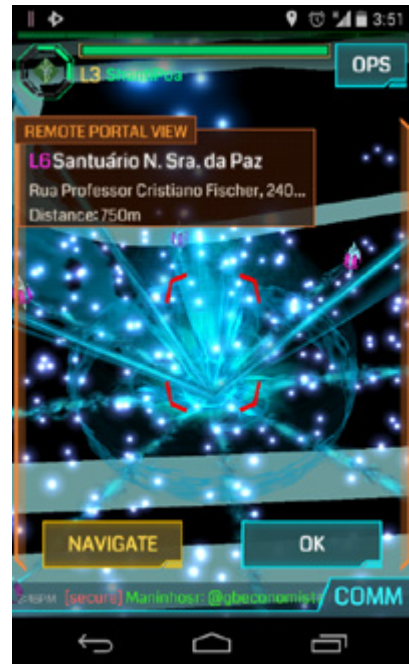
O *Ingress* estabelece um duelo entre o instrumental e o mágico, entre a manipulação de forças desconhecidas e a racionalidade, que orienta os jogadores enquanto eles transitam pelo enredo do jogo e pelas configurações sociais e espaciais das cidades. A batalha entre o sentido e a presença (GUMBRECHT, 2010), ancorada na supremacia do conhecimento científico objetivo sobre as metanarrativas tradicionais encontra aqui um vetor de liberação da pulsão do reencantamento da experiência urbana por vias imprevistas; a própria perambulação pelas ruas da cidade, quando com propósitos lúdicos, parece-nos pertencente a um reino “cuja fascinação depende estar distanciado dos mundos cotidianos; [ao passo em que] as *epifanias* pertencem à dimensão do reencantamento[...]” (GUMBRECHT, 2015, p. 79, ênfase do autor) — entretanto, no caso dos LARGs, esse mundo não está inalcançável, mas sim imiscuído em meio à realidade de forma sobreposta e simultânea.

---

9 CERN é o acrônimo para *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, atualmente chamado *Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire*, ou Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear. Com sede em Genebra, fronteira franco-suíça, é um dos mais modernos laboratórios de pesquisa do mundo e o maior de Física de Partículas atualmente em atividade.

10 In this transformation otherworldly beings, space, etc., came to be viewed in terms of this world.

**FIGURA 1:** imagem de um portal do *Ingress*  
*Fonte: os autores (2015)*



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cidade racionalizada e planejada, com usos estritos e utilitários, opõe-se às formas encantadas e mágicas de apropriação do espaço em sociedades anteriores à Modernidade. Por outro lado, assim como outros focos de desencantamento do mundo, também o urbano é hoje atravessado pelo desejo de reencantamento (ou retorno do espírito mágico) da vida cotidiana, em suas diversas vertentes, religiosas, científicas e ecológicas (ASSUNÇÃO, 2010). Em relação à cidade, podemos seguir o indicativo de Lee, que afirma que “a questão é saber quais são as forças que se opõem ao desencantamento; ou descobrir o que, no desencantamento, abre a possibilidade de reencantamento num mundo racionalizado”<sup>11</sup> (2008, p. 69-70, tradução nossa).

Defendemos aqui que os LARGs engatilham processos de reencantamento lúdico do mundo contemporâneo, através da apropriação das cidades e das contradições internas da própria lógica racional e instrumental moderna. Tomamos como exemplo o jogo *Ingress*, que nos permitiu apontar como esses processos, possíveis de serem abordados sob o prisma Weberiano, manifestam-se naquele LARG na forma de um reencantamento religioso *latu sensu*, ou seja, em manifestações que, embora possuam um caráter fortemente sagrado, não se configuram como religiões formalmente institucionalizadas.

Tal perspectiva é semelhante à percepção de Gumbrecht (2015), que enxerga uma tendência de ressacralização de espaços e de atividades que resistem à racionalização, por meio de experiências espaciais, tecnológicas e sociais em relação ao mundo, culminando no que o autor entende como sendo a sobreposição de tempos e espaços distintos. *Ingress* promove o atravessamento da realidade, que se objetiva desencantada pela modernidade, por elementos mágicos — ou encantados e, com isso, tensiona o modo como os jogadores experimentam e compartilham a cidade, que se abre para formas inesperadas e, por vezes subversivas, do contexto físico e simbólico urbano.

Entre os vetores desses processos estão os jogos e as práticas lúdicas em geral, em uma radicalização do ato de jogar “entre mundos” (Taylor, 2006) — característica que é inerente a qualquer jogo, seja digital ou não; porém, no caso dos LARGs, é mais intensa, pois é promovida pelas duas formas de extensão do mundo ficcional do jogo — o vínculo locativo e a realidade alternativa. O resultado, reafirmamos, é a convergência entre o mundo físico, com todas as suas particularidades arquitetônicas e urbanísticas, inclusive suas limitações e problemas estruturais, pelo universo fantástico, metafórico e permeado por elementos mágicos do jogo, que o reencanta ludicamente.

---

11 La question est savoir quelles sont les forces qui s'opposent au désenchantement; ou découvrir ce qui, dans le désenchantement, ouvre une possibilité de réenchantement dans un monde rationalisé



## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Luiz Adolfo de. *Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: A próxima fase*. Curitiba: Appris, 2015a.
- \_\_\_\_\_. Jogos locativos, espaço e lugar: o caso de Ingress. *Trama: Industria Criativa em Revista* v. Vol. 1, n. N. 1, 2015b.
- \_\_\_\_\_. *Jogos locativos*. Salvador: Edufba, 2016. 71
- CAON, Maurizio; MUGELLINI, Elena; KHALED, Omar Abou. *A pervasive game to promote social offline interaction*. Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication. Zurich, Switzerland: ACM: 1381-1384 p. 2013.
- CHESS, Shira. Augmented regionalism: Ingress as geomediated gaming narrative. *Information Communication & Society*, v. 17, n. 9, p. 1105-1117, 2014.
- DE SOUZA E SILVA, Adriana; DELACRUZ, Girlie C. Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. *Games and Culture*, v. 1, n. 3, p. 231-251, July 1, 2006 2006.
- FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005
- FRAGOSO, Suely et al. *Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos*. XXXVIII Intercom — Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015. Rio de Janeiro. Disponível em: <portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf >.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. “Perdido numa intensidade focada”: Esportes e estratégias de reencantamento. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, v. 15, p. 11-19, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto PUC Rio, 2010.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1938.
- HULSEY, Nathan; REEVES, Joshua. The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance. *Surveillance & Society*, v. 12, n. 3, p. 389-400, 2014.
- INGRESS FIELD GUIDE, *Niantic Labs. Portals & Linking*. 2016. Disponível em: < http://ingressfieldguide.com/content/portals-linking >. Acesso em: 10 fev. 2016.
- KALBERG, Stephen. *Max Weber: Uma introdução*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- LEE, Raymond L. M. La fin de la religion? Réenchantement et déplacement du sacré. *Social Compass*, v. 55, n. 1, p. 66-83, March 1, 2008 2008.
- LEFEBVRE, Henri. *The production of space*. Oxford: Blackwell, 1991.
- \_\_\_\_\_. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro Editora, 2008.
- LI, Runze et al. *A Probe into Ingress and Its Social Interaction: Augmented Reality’s Influence on Mobile Game*. 10 fev. 2016 2015. Disponível em: < http://vince-li.com/pdf/ingress/paper.pdf >.
- PELLETIER, Caroline; KNEEBONE, Roger. Playful Simulations Rather Than Serious Games: Medical Simulation as a Cultural Practice. *Games and Culture*, v. 11, n. 4, p. 365-389, June 1, 2016 2016.
- STEVENS, Quentin. *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces*. Nova York: Routledge, 2007.

TYRIAKIAN, Edward. Dialectics of modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counterprocesses. *In*: HAFERKAMP, H. e SMELSER, N. J. (Org.). *Social Change and Modernity*. Berkeley: University of California Press, 1992. p.78-94.

WEBER, Max. *Economia e sociedade: fundamentos de uma sociologia compreensiva*. Brasília: UnB, 1994.

WERTHEIM, Margareth. *The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet*. New York: W.W. Norton & Company, 1999