

A experiência de jogo como efeito da afinação do(a) jogador(a) na tonalidade afetiva (*Stimmung*) lúdica: uma abordagem fenomenológica do *Ingress*^a

Gameplay as an effect of tuning in a ludic attunement: a phenomenological approach to Ingress

■ BRENO MACIEL SOUZA REIS^b

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Laboratório de Artefatos Digitais. Porto Alegre – RS, Brasil

RESUMO

Este artigo propõe abordar a experiência de jogo como efeito do que chamamos de tonalidade afetiva lúdica para caracterizar, especificamente, o modo como nos relacionamos com o fenômeno lúdico e a sua manifestação na forma de jogo como uma possibilidade de relação do ser-no-mundo com o mundo vivido. A abordagem teórica foi aplicada empiricamente no jogo *Ingress*, jogo voltado a dispositivos móveis e que se desenvolve no contexto urbano. Os resultados encontrados permitem identificar, como efeito da afinação na tonalidade afetiva lúdica no *game* em questão, uma forte presença de sua cosmologia em situações nas quais os(as) jogadores(as) não estão efetivamente jogando. Isso indica que a narrativa e o *gameplay* do *Ingress* transformam a experiência espacial e urbana desses sujeitos.

Palavras-chave: Experiência de jogo, tonalidade afetiva lúdica, *Ingress*, *game studies*

ABSTRACT

This paper proposes a phenomenological approach to the gaming experience as an effect of what we call ludic attunement or ludic *Stimmung* to describe how players relate themselves to the ludic phenomenon and games as the potential relationship between being-in-the-world and experiencing the world. The theoretical approach was applied in a game called *Ingress*, which is played in mobile devices within an urban context. The results showed a strong presence of the game's cosmology as an effect of attunement in a ludic *Stimmung*, even during situations where players are not effectively playing, which indicates that *Ingress*' narrative and gameplay transform the users' urban and spatial experience.

Keywords: Gaming experience, ludic attunement, *Ingress*, *game studies*

^a Este trabalho foi realizado com bolsa de doutorado da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) – Código de Financiamento 001. O autor agradece aos pareceristas pela cuidadosa leitura do trabalho e pelas considerações e sugestões que forneceram importantes *insights* não apenas para melhorar este trabalho, mas também para muitos outros futuros advindos das reflexões e inquietações que emergiram.

^b Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e publicitário pela Universidade Federal do Espírito Santo. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1623-0399>. E-mail: brenoreis@ufrgs.br

DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i3p229-253>

INTRODUÇÃO

NOS *GAME STUDIES*, a compreensão da experiência do sujeito que joga está, via de regra, assentada sobre duas vias (Nacke & Lindley, 2009). Na primeira, predominam aspectos de ordem técnica e/ou tecnológica, como as características dos equipamentos utilizados para a atividade, especificações de hardware do console ou computador, bem como questões relacionadas ao design, à jogabilidade e à programação do jogo (ou seja, o software). Combinados, esses aspectos fornecem parâmetros de usabilidade e inteligibilidade de acordo com o propósito, as especificidades e prescrições regulatórias propostas pela equipe desenvolvedora do jogo.

A segunda abordagem diz respeito aos fatores cognitivos do sujeito que joga (o jogador ou jogadora), como a sua capacidade de compreender e resolver os problemas apresentados pelo sistema do jogo, bem como de reconhecer comandos, padrões e aspectos relativos à atividade de jogar um *game* digital. Esses elementos poderiam ser entendidos como um tipo de *letramento* específico que o(a) jogador(a) desenvolve à medida que adquire experiência com os jogos digitais.

Ainda sobre a segunda vertente, privilegiam-se questões de ordem psicológica e cognitiva, relacionadas à aquisição de novas competências que são demandadas por estas mídias. Gee afirma que “quando as pessoas aprendem a jogar videogames, elas estão desenvolvendo uma nova *literacia*”¹ (2003, p. 13, grifo do original). Outro viés bastante popular é a ideia de fluxo (*flow*) apresentada por Csikszentmihalyi (1991, 1996, 1997, 2014). Embora esta perspectiva não tenha sido elaborada especificamente para o estudo da experiência em *games*, ela se tornou bastante popular na área (Nacke & Lindley, 2009).

Identifica-se, portanto, a concentração de estudos que privilegiam certos aspectos em detrimento de outros quando se trata de compreender como o(a) jogador(a) experiencia o jogo e as situações, contextos, espacialidades e temporalidades que envolvem o ato de jogar (Fragoso, 2017). Independente de se tratar de jogos digitais ou não, cumpre destacar que essas experiências ultrapassam o momento do jogo propriamente dito, e passam a fazer parte do repertório do sujeito mesmo em momentos nos quais este não está efetivamente jogando (Huizinga, 2001).

Embora seja um conceito de uso corrente nos *game studies*, tanto na literatura especializada, quanto entre desenvolvedores de jogos digitais e também entre jogadores(as), a ideia de *gameplay* ainda carrega múltiplos significados de acordo com o contexto e o sentido no qual é utilizada. Pode, assim, servir para dar conta da experiência de jogo a partir das especificações e projetos de *design* de jogos digitais em relação às suas mecânicas, regras, funcionalidades e dos aparelhos que o(a) jogador(a) utiliza para jogar. Também pode representar

¹No original: “When people learn to play videogames, they are learning a new *literacy*”. Essa e demais traduções do autor.

uma sessão de jogo em um *game* específico, como no caso de tutoriais em vídeo e *walkthroughs* disponibilizados em *sites* como YouTube e plataformas como Twitch e YouTube Gaming. Nestes *sites*, jogadores(as) registram sua sessão de jogo e a disponibilizam para outros(as) ou a transmitem ao vivo; alguns canais possuem milhões de seguidores inscritos, e existem jogadores(as) que se dedicam a essa atividade profissionalmente.

Apesar de ser um conceito fundamental na área, não existe tradução literal para o português que dê conta de seu sentido original. Duas vertentes podem ser aproximadas neste sentido, uma para se referir à *experiência de jogo* e outra, à ação de *jogar*. Ou seja, à ideia de experiência de jogo frequentemente se articulam investigações que ora focam o(a) jogador(a), ora dizem respeito às especificações técnicas, tecnológicas, aos artefatos materiais e à ação propriamente dita de jogar em *consoles* ou aparelhos eletrônicos.

Não obstante a tendência de isolar *experiência de jogo* e *ação de jogar* em instâncias diferentes, é importante salientar que tais abordagens possuem especificidades muitas vezes incompatíveis, mas capazes de levantar questionamentos e tensões acerca da junção dessas duas perspectivas quando se deseja estabelecer uma compreensão mais abrangente sobre o conceito de *gameplay*, de modo a não desconsiderar nenhum dos múltiplos fatores que envolvem esta experiência.

É útil resgatar também a ideia de Nitsche (2008) de que a experiência de jogo se concretiza a partir do que o autor chama de “cinco planos do jogar”. Para ele, quando aumentam as possibilidades de envolvimento com o jogo – especialmente a partir dos jogos digitais para computadores, consoles e, mais recentemente, dispositivos móveis – ampliam-se também os “espaços de jogo” (p. 2). Esses cinco planos elencados por Nitsche (2008, p. 6) são: a) o *plano de regras*, impostas tanto pelos artefatos utilizados para jogar quanto pelas prescrições que se situam no nível de desenvolvimento de um jogo; b) o *plano da mediação* ou *mediado*, referente a qualquer interface que traduza graficamente os códigos de programação, com a qual o(a) jogador(a) lida e efetua ações no jogo; c) o *plano ficcional*, espaço imaginado pelo(a) jogador(a) ao compreender e lidar com as imagens apresentadas graficamente no artefato digital utilizado para jogar; d) o *plano do jogar*, o ato em si, que incorpora hardware e software, o jogador e todas as relações envolvidas neste processo; e, por fim, e) o *espaço social*, que afeta e é afetado pelos quatro planos anteriores, as pessoas com as quais se joga, estejam elas fisicamente presentes ou virtualmente mediadas em redes digitais (p. 16).

Interessa observar como a perspectiva trazida pelo autor, ao invés de priorizar determinados planos em face de outros, expõe a complexidade da experiência de jogo enquanto uma intrincada rede de relações materiais, simbólicas, tecnológicas, individuais e sociais, em que múltiplos elementos entram em sinergia

e, especificamente no caso dos *games digitais*, podem influenciar a experiência de *jogar um jogo (to play a game)*.

Por isso, a proposta aqui apresentada é a suspensão desses pressupostos rígidos e vinculados a um elemento deste processo em detrimento de outro no que se refere à experiência de jogo, a fim de investigá-la em seu fundo ontológico, compreendendo-a como enraizada no nosso próprio modo de ser humano – ou seja, de ser-no-mundo (*Dasein*). Buscamos suporte na fenomenologia para identificar a estrutura existencial que permite nossa relação com o fenômeno lúdico e suas manifestações na forma do jogo (seja ele qual for, mas aqui circunscrevemos o digital) a partir da identificação de uma disposição ontológica que nos possibilita experienciar (portanto, perceber e atribuir sentido) a nós mesmos, aos outros e ao mundo sob um prisma lúdico.

A essa disposição ontológica chamamos de *tonalidade afetiva lúdica* (Reis, 2018), a saber, um processo de afinação que ocorre no *entre* existente no momento em que o jogo acontece, através do qual o(a) jogador(a) se abre à experiência lúdica, bem como as formas pelas quais ele/ela lida e entra em sinergia com o contexto no qual esta mesma experiência ocorre – contexto esse que é material, simbólico, espacial, temporal, social, tecnológico etc.

Neste artigo, o escopo será especificamente a apresentação do conceito de *tonalidade afetiva lúdica*. Portanto, esta investida tem um caráter essencialmente teórico, embora tenha sido aplicada empiricamente no trabalho do qual deriva, uma tese de doutoramento, de modo a manter em aberto suas possibilidades e desdobramentos futuros. A seguir apresentaremos um breve panorama sobre o paradigma teórico ao qual este estudo se vincula, bem como a literatura de *games* pode ser mobilizada no sentido de fornecer subsídios para este propósito.

O conceito apresentado foi testado em um jogo para dispositivos móveis, o *Ingress*, lançado em 2012 pela Niantic e que é jogado em meio às configurações sociais, temporais, materiais e simbólicas das cidades ao redor de todo o globo. A análise empírica foi realizada em um estudo mais amplo, conduzido por quatro anos junto a jogadores(as) da cidade de Porto Alegre (RS), abordando as experiências desses sujeitos em relação ao espaço urbano ao ser mesclado e apropriado pelo *Ingress* no espaço onde o jogo se desenvolve.

A AFINAÇÃO NA TONALIDADE AFETIVA LÚDICA E EXPERIÊNCIA DE JOGO

Desde o estudo pioneiro de Huizinga (2001), ainda em 1938, sobre a importância e a inter-relação das manifestações lúdicas com as sociedades nas quais se desenvolvem, busca-se compreender o que caracteriza a experiência dos sujeitos

com o fenômeno em sua singularidade, perante as demais atividades da vida humana. Desde então, e muito antes de surgirem os jogos digitais propriamente ditos, na segunda metade do século XX, este tem sido um tema de investigação, especialmente nas ciências humanas e sociais. É o caso de Caillois (1990), outro cânone dos estudos de jogos na sociologia, com *Os jogos e os homens*, de 1958.

Ainda que nos últimos anos o interesse pela temática tenha se expandido para além das áreas mencionadas, estas continuam abrigoando a maior parte dos estudos no país, conforme comprovaram Fragozo et al. (2017). Para além da especificidade dessas áreas, entretanto, também há que se ressaltar seu ganho ao adotarem perspectivas interdisciplinares – o que, neste trabalho, se apresenta pelo vínculo entre a comunicação e filosofia.

É importante esclarecer de saída o ganho que este trânsito por distintos saberes e áreas do conhecimento proporciona aos estudos de jogos, pois foi precisamente este entrelaçamento que deu origem ao conceito apresentado a seguir para caracterizar a experiência de jogo e que servirá, posteriormente, como parâmetro analítico do objeto empírico. Tal formulação foi chamada de tonalidade afetiva lúdica ou *Stimmung* lúdica (Reis, 2018). Vejamos, pois, no que consiste tal empreitada, quais suas características e estrutura.

Contexto e paradigma teórico

Para que seja possível compreender o conceito proposto faz-se necessário explicitar brevemente o paradigma filosófico no qual ele é elaborado e os pressupostos tomados para seu desenvolvimento. A ideia em questão trata-se de um encaminhamento dado a partir da apropriação do conceito de tonalidade afetiva ou *Stimmung*, exposto por Heidegger e presente mais enfaticamente em *Conceitos fundamentais da metafísica* e *Ser e tempo* (Heidegger, 2011, 2015). Nas obras em questão, o filósofo analisa o modo de ser do homem em sua existência cotidiana, ou seja, em relação às coisas com as quais lida, às outras pessoas e consigo mesmo, a partir do que ele chama de *Dasein* ou ser-no-mundo (Heidegger, 2015).

Uma importante característica desse *Dasein* é o fato de que ele se relaciona com a sua própria existência, a dos demais e com a das coisas de forma comprometida e ativa, atribuindo sentido² às suas ações e às coisas com as quais lida – e nesse comprometimento ocorre um processo de afinação ou uma sintonização entre ele e o mundo (*Welt*). Portanto, o mundo que ele percebe e experiencia não é nunca o mundo *per se*, mas sim um mundo vivido (*Lebenswelt*), o qual tem por propriedade a reunião de toda e qualquer referência que possa ser feita a algo, a alguém ou a um objeto (seja ele físico, material, cultural, simbólico etc.).

² Sentido na fenomenologia heideggeriana é “aquilo em que se sustenta a compreensibilidade de alguma coisa. Chamamos de sentido aquilo que pode articular-se na abertura compreensiva. O conceito de sentido abrange o aparelhamento formal daquilo que pertence necessariamente ao que é articulado pela interpretação que compreende. Sentido é a perspectiva na qual se estrutura o projeto pela posição prévia, visão prévia e concepção prévia. É a partir dele que algo se torna compreensível como algo” (Heidegger, 2015, pp. 212-213, grifos do original).

Ocorre que este mundo vivido está sempre relacionado a um repertório prévio que todos nós, enquanto *Dasein*, herdamos na forma de uma referencialidade. Ou seja, só é possível ao ser-no-mundo se pronunciar sobre algo que já e desde sempre esteja ao seu alcance, tenha empregabilidade e se encontre numa relação de nexos com outras coisas e, portanto, inserido em *cadeias* utilitárias e simbólicas. Isso não significa, entretanto, que não haja efetivamente produção de novos sentidos sobre nós mesmos e sobre as coisas; porque o ser-no-mundo assume para si a tarefa de se empenhar ativamente em reconstruir e reelaborar constantemente a si mesmo, a sua existência em concomitância com a do mundo (Critchley & Schürmann, 2016; Heidegger, 2015; Stein, 2004).

Portanto, cremos ser importante pontuar de saída o que compreendemos como experiência – um conceito mais amplo e abrangente do que o campo dos estudos dos jogos digitais em si. De acordo com Merleau-Ponty (2014), abordar a experiência sob o ponto de vista fenomenológico significa considerar as condições de compreensibilidade de algo – e, portanto, de relação – em uma conjuntura hermenêutico-existencial.

A experiência, enquanto processo hermenêutico, está intimamente ligada à percepção que o sujeito possui das vivências de si mesmo, dos outros e das coisas do mundo em sua vida cotidiana, ou em seu mundo vivido (*Lebenswelt*)³. Ainda para Merleau-Ponty (2014), a percepção “não é uma ciência do mundo, não é nem mesmo um ato, uma tomada de decisão deliberada; ela é o fundo sobre o qual todos os atos se destacam e ela é pressuposta por eles” (p. 6).

Já Tuan (1977) defende a experiência como sendo ligada à capacidade humana de atribuir sentido às coisas com as quais se depara e lida em sua existência. Assim, ele afirma que a experiência é possível em nós porque somos movidos simultaneamente tanto pela emoção (aspectos sensíveis) quanto pela racionalidade (pensamento) – porém, sem nenhuma primazia de uma sobre a outra. Ou seja, as coisas que nos acontecem, com as quais lidamos e nos deparamos, e as relações que estabelecemos com elas – e uns com os outros – estão sempre permeadas por aspectos emocionais e racionais, de maneira complementar e simultânea. Assim, Tuan (1977) entende experiência como

a habilidade de aprender com o que se passou. Experienciar é aprender; significa agir sobre o que está dado e criar sobre o que é dado. O [que é] dado não pode ser conhecido em si mesmo. O que pode ser conhecido é uma realidade que é um constructo da experiência, uma criação de sentimento e pensamento⁴. (p. 9)

Portanto, falar do conceito de experiência de acordo com a fenomenologia implica considerar o homem em seu cotidiano ordinário e mais banal, a partir

³ Mundo vivido (*Lebenswelt*) é uma articulação teórica empreendida por Edmund Husserl para designar o universo de significação possível a toda e qualquer experiência humana cotidiana em uma determinada conjuntura; ou seja, ele é a “a fonte de toda a significatibilidade possível, já sempre dada e que, contudo, se atualiza sempre de novo na significação que se constitui” (Stein, 2004, p. 12).

⁴ No original: “Experience thus implies the ability to learn from what one has undergone. To experience is to learn; it means acting on the given and creating out of the given. This given cannot be known in itself. What can be known is a reality that is a construct of experience, a creation of feeling and thought”.

de uma visão que o coloca numa posição integradora e simultânea à do seu mundo vivido – desfazendo, portanto, o esquema sujeito-objeto cartesiano. Salienta Stein (2004) que a ideia de mundo vivido

liga-se com a questão da experiência, porque o mundo vivido é para ser o *lugar* originário da experiência, sendo, porém, um não-lugar. A experiência tem que se dar a partir desse *lugar*, desse *aí*, sem, no entanto, fazer deste mundo vivido uma experiência. (p. 25, grifos do original)

Mais adiante, Stein (2004) enfatiza que o mundo vivido “passa a representar isso tudo que nós podemos chamar de condição de possibilidade de todas as experiências” (p. 31, grifo do original).

Pensar fenomenologicamente a experiência a partir da ideia de mundo vivido implica conceber aquele para quem a experiência se dá tanto em seu aspecto cognitivo, quanto na dimensão da presença, ou seja, corporal, sensível – de modo que essa experiência só é possível a partir de uma compreensão integradora da percepção, sendo ao mesmo tempo afetado e afetando as coisas e os outros com quem tem contato em sua existência. Pois, como afirma ainda Merleau-Ponty (2014), “o mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável” (p. 14). Inesgotáveis também são, portanto, as possibilidades de experiência em relação a um fenômeno, as quais não podem nunca ser total e previamente conhecidas.

Consequentemente isso indica, por um lado, a premissa fenomenológica da inseparabilidade homem-mundo e rompe com a postura cartesiana sujeito-objeto, uma vez que é impossível ao *Dasein* se desvincular das coisas com as quais se engaja – muito menos lidar com elas de modo direto ou descomprometido, inclusive consigo mesmo. Por outro, essa indissociabilidade também pontua que esta lida se torna possível pelo fato de o ser-no-mundo possuir *modos* e *disposições*⁵ a partir das quais se relaciona com essa mesma referencialidade à qual ele tem acesso prévio.

É possível depreender, sucintamente, que os *modos* se constituem por meio de afetações – ou seja, formas pelas quais o *Dasein* é produzido existencialmente e de maneira simultânea à que produz as coisas do mundo e as insere nessas cadeias simbólicas. Ou seja, se não nos relacionamos com o mundo de forma direta e objetiva, este conjunto de referências está sempre mediado pela nossa capacidade de estar sintonizados de diferentes formas com nosso entorno. Assim, é a partir dessa sintonização, ou afinação, que experimentamos o mundo que nos cerca (*Umwelt*) e produzimos, compartilhamos e lidamos com as experiências – e, consequentemente, o sentido – que temos em relação a esse mundo.

⁵ Cabe ressaltar que esta disposição (*Befindlichkeit*) não é algo de que lançamos mão deliberadamente, mas que está presente no ser-no-mundo em seu fundo ontológico: é por meio dela que, em nossas vidas cotidianas, acessamos o modo de ser dos entes que se mostram a nós, reconhecemos e elaboramos a possibilidade de sua existência de uma forma tal e não de outra.

Nesse ponto emerge o conceito de *Stimmung* na fenomenologia heideggeriana, termo cuja tradução literal é impossível para a língua portuguesa, dada a sua polissemia no idioma alemão, e que preferimos utilizar a expressão *tonalidade afetiva*, conforme exposto em *Conceitos fundamentais da metafísica* (2011) ao invés de *humor* que aparece em *Ser e tempo* (2015). Nestas obras, Heidegger toma como exemplo o tédio e a angústia, respectivamente. Em suma, Oliveira (2006) defende que

Disposição, sentimento de situação, senso de situação ou ainda afetabilidade, são terminologias diferentes para o mesmo fenômeno existencial que é originalmente constitutivo do *Dasein* e, isso implica em dizer que a disposição não é eventual ou ocasional, pois o *Dasein* é sua disposição permanentemente. A disposição indicaria, então, uma estrutura ontológica (*Befindlichkeit*) que é possibilitadora da tonalidade afetiva (*Stimmung*) enquanto maneiras determinadas do *Dasein* sentir-se. (p. 61)

É importante notar assim que, quando Heidegger introduz a ideia de *Stimmung*, ele está se referindo a um estado de afinação ontológico do ser-no-mundo com o seu entorno que não é apenas cognitivo, mas que também engloba a materialidade física de si mesmo, dos outros e das coisas. Isso porque, conforme salienta Merleau-Ponty (2014), só experienciamos o mundo porque somos, além de intelecto, um corpo; ou seja, não temos um corpo que comporta nossa mente, mas somos corpo-mente-mundo a cada e todo instante – e é por meio dele que somos *presença*, causamos interferências e somos afetados pelos efeitos da presença do mundo, tanto quanto pelo seus sentidos (Gumbrecht, 2010, 2014, 2015).

A TONALIDADE AFETIVA OU *STIMMUNG* LÚDICA

Explicitado o contexto no qual a ideia de tonalidade afetiva surge na fenomenologia heideggeriana, podemos elaborar a sua ocorrência no *Dasein* enquanto o gatilho que propicia a experiência lúdica do sujeito que joga e/ou se engaja em uma atividade lúdica – ainda que esta não seja, *stricto sensu*, um jogo formalizado; ou seja, uma atividade livre, voluntária, com regras e demais características expostas por Huizinga (2001), Caillois (1990) e corroborada por Salen e Zimmermann (2004).

Considerando que o ato de jogar um jogo digital envolve não apenas propriedades cognitivas, mas também coloca em sintonia a corporeidade do(a) jogador(a) (motricidade, respiração, ritmo cardíaco, seus sentidos etc.) com a materialidade e a fisicalidade do ambiente no qual ele/ela se encontra, bem como com os artefatos utilizados no ato de jogar um jogo (especificamente no caso dos jogos digitais, um *console*, computador, ou um aparelho portátil como

um *handheld* ou um *smartphone*), torna-se inviável considerar a experiência resultante do *gameplay* como determinada, em maior ou menor grau, por um fator específico em detrimento de outros.

Amaro (2016) sistematiza esta relação afirmando que o *gameplay* se caracteriza como uma situação liminar (Nieuwdorp, 2005), ocorrida “entre a esfera virtual e a física, entre as interfaces gráficas e materiais, em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação” (Amaro, 2016, p. 220). Basta citarmos como indicativos disso as reações motoras comuns de um(a) jogador(a) durante um *game* de corrida, inclinando seu corpo ao fazer uma curva; ou, ainda, em um título de horror em um ambiente escuro, quando quem joga pode ter seu nível de tensão alterado ao ser surpreendido por um susto (aumento de batimentos cardíacos, respiração presa ou ofegante, movimentos repentinos etc.).

A essa situação chamamos de afinação em uma tonalidade afetiva lúdica, definida como a forma pela qual o fenômeno lúdico se presentifica e produz efeitos (físicos, materiais, simbólicos) em uma situação específica de jogo, como um tipo de tensão, que se resolve na experiência de jogo enquanto um modo particular por meio do qual o *Dasein* pode se relacionar consigo mesmo, com os outros ser-no-mundo e com seu entorno sob o viés lúdico.

É necessário considerar a experiência de jogo não apenas como uma mera atividade dentre as muitas que desempenhamos em nossa existência, mas como um componente ontologicamente ancorado em nossa disposição (*Befindlichkeit*) e “relacionado com o fundamento irracional e obscuro de nossos instintos e paixões, capacidades, disposições, condições e estados de ânimo, e com o também inteiramente inexplicável elemento criador em cada atividade” (Buytendijk, 1977, p. 66) com a qual nos engajamos cotidianamente.

Assim, a tonalidade afetiva lúdica nos interpela de forma a nos afinar, a nos colocar em sintonia com a manifestação do fenômeno lúdico, fazendo-nos irromper de nossa existência mediana⁶, constituindo uma abertura compreensiva por meio da qual é possível experimentar novos modos de ser e de lidar com aquilo que nos cerca e uns com os outros, de formas muitas vezes originárias e distintas das que estamos habituados.

Nesse sentido, pode-se identificar três estruturas fundamentais que compõem a tonalidade afetiva lúdica em seu fundo ontológico como responsável por afinar o(a) jogador(a) quando esta irrompe afinadoramente. Estas estão intrinsecamente relacionadas com o caráter temporal da existência do *Dasein*, a saber: o passado ou historicidade; o futuro enquanto comprometimento; e o presente como instância na qual se resolvem as tensões entre as duas anteriores e na qual se dá a afinação que permite a experiência de jogo.

⁶ A existência mediana é, na fenomenologia heideggeriana, o modo cotidiano e, na maior parte das vezes, irrefletido do ser-no-mundo de lidar com as coisas, com os outros e consigo mesmo. Pode-se dizer que este é constituído por prescrições herdadas social e culturalmente quando o *Dasein* nasce, ou seja, elas já existem quando o *Dasein* acontece em meio ao mundo e aos outros ser-no-mundo.

O a priori lúdico

A esta primeira instância referem-se os modos prescritos, as formas sociais e culturalmente estabelecidas pelas quais o ser-no-mundo se relaciona com as coisas, com os outros e consigo mesmo, independentemente de serem jogos *stricto sensu* ou não. Isso porque o *Dasein*, quando nasce, já encontra o mundo organizado em um estado de coisas repletas de sentido e de atividades possíveis de desenvolver – dentre estas se encontra a familiaridade humana com o fenômeno lúdico e sua manifestação na forma de jogo.

É possível afirmar que todos nós, em maior ou menor grau, somos capazes de reconhecer a existência dessa familiaridade, pois ela faz parte de um horizonte significativo prévio ao qual temos acesso. Isso significa também que o “lúdico é um fenômeno da vida com o qual todos estamos familiarizados em primeira mão. Todas as pessoas já jogaram em algum momento e podem falar de suas experiências em relação a ele”⁷ (Fink, 2016, p. 15).

Portanto, o fenômeno lúdico e suas manifestações fazem parte do mundo vivido humano e possuem referencialidade: podemos lançar mão dele, reconhecer com certa habilidade a sua ocorrência, decidir se desejamos ou não nos engajar nele. De outro modo, o fenômeno e sua manifestação aqui descrita fazem parte de nosso repertório e se ligam a outros acontecimentos em uma cadeia utilitária, pois possuem dimensão prática e operatória. Portanto, possuem *fala*, sentido e podem ser nomeados e fixados conceitualmente, o que permite a elaboração de regras, códigos de conduta e modos a partir dos quais é permitido se engajar neles, em um horizonte significativo prévio.

Futuro e cuidado (*Sorge*) como comprometimento lúdico

Entre as características que nos permitem situar o *Dasein* de maneira diferenciada em relação aos modos de ser dos demais entes mundanos está a ideia de cuidado ou cura⁸ (*Sorge*). Tal estrutura surge no pensamento heideggeriano para evidenciar o envolvimento ativo do homem com a própria existência e com a de todas as coisas com as quais lida cotidianamente. Isso se justifica pelo fato de já termos acesso a um conjunto de significados e procederem em relação àquilo que nos cerca, o que perpassa inclusive as formas pelas quais falamos de nós mesmos, por exemplo, nos diferenciando dos outros existentes pela nossa capacidade de raciocinar, entender, dar sentido à realidade e compartilhar esses sentidos com outros semelhantes a nós (Critchley & Schürmann, 2016; Dahlstrom, 2013; Harman, 2007; Heidegger, 2015).

O comprometimento humano com o fenômeno lúdico e suas manifestações pode ser entendido como uma estratégia da qual lançamos mão para lidar com as coisas

⁷No original: “Play is a phenomenon of life that everyone is acquainted with firsthand. Each person has already played at some point and can speak from experience about it”.

⁸Ambos os termos, cuidado e cura, são utilizados na literatura para se referir em português ao conceito de *Sorge* em Heidegger e dependem do tradutor responsável pelo original em alemão.

do mundo e, simultaneamente, com os outros. Nesse sentido, está intrinsecamente ligado à ideia de finitude, que, por outro lado, também está relacionada à estrutura do cuidado (Harman, 2007), ou seja, ao empenho ativo e ao compromisso que envolve a nossa lida prática com aquilo que se encontra disponível e ao alcance em nosso mundo vivido (*Lebenswelt*). Isso porque somos entes dotados da singularidade de ter consciência da própria morte e limitação existencial, nos preocupando com isso desde o momento em que percebemos este destino inescapável.

Essas ocupações significam também a capacidade humana de atribuir sentido ao mundo *por meio* das experiências lúdicas que desenvolve durante a sua vida. Evidência disso é que, durante a infância, é patente e observável o relacionamento da criança com o mundo por um viés em larga medida marcado pelo pensamento lúdico. Fink (2016) argumenta que, a despeito de este fato ser aparentemente tautológico, deve-se ter em mente que

a relação mundana da existência humana não é um assunto que já foi conhecido anteriormente e determinado de tal maneira que possamos aplicar a distinção entre o ser humano e o mundo, como ela é, ao lúdico. Na verdade, ela é o oposto. Em uma discussão sobre o lúdico, nós talvez encontremos recursos conceituais para refletir e conceber a primordial diferença que é o copertencimento do ser humano e do mundo⁹. (p. 43)

Uma vez que a consciência da finitude é um determinante para que o *Dasein* se envolva ativamente na tarefa de sua ocupação mundana (Heidegger, 2011, 2015), parece que o potencial compreensivo e de abertura de mundo que subjaz o fenômeno lúdico é uma possibilidade existencial da qual lançamos mão para “driblar” a faticidade de que, em algum momento, vamos morrer. Para Sicart (2017), isso significa reconhecer também, em nossos envolvimento com o lúdico e suas manifestações,

uma forma de lidar com a nossa própria mortalidade, com o fato inescapável de que em algumas semanas, dias ou minutos de agora tudo estará acabado. Ser consciente é saber que a autorreflexão em si mesma vai desaparecer. Ao mesmo tempo, é a nossa consciência que nos fixa ao momento presente, e ao *então* que vivemos. Ser humano é lidar com nossa limitação temporal, é encontrar estratégias para lidar com a nossa morte certa¹⁰. (para. 6, grifo do original)

Portanto, o envolvimento humano com o fenômeno lúdico, mais do que uma atividade dentre as inúmeras com as quais nos engajamos cotidianamente, possui um fundamento que é essencialmente ontológico, constitutivo de nosso

⁹No original: “The world-relation of human existence is not an affair that is already previously known and ascertained in such a way that we could apply the distinction between human being and the world, as it is, to play. It is rather the converse. In a discussion of play we perhaps achieve the conceptual resources to think and conceive primordially the difference and belonging together of the human being and the world”.

¹⁰No original: “a way of dealing with our own mortality, with the inescapable fact that some years or weeks or days or minutes from now everything will be over. Being conscious is knowing that self-reflection itself will go away. At the same time, it is our conscience what anchors us to the now, and to the *then* we have lived. To be human is to deal with our own temporal limit, to find strategies to cope with our certain death”.

P

A experiência de jogo

modo de ser-no-mundo. Ele des(re)vela o mundo ao nosso redor, fazendo-nos atribuir sentido, ao mesmo tempo, àquilo que nos cerca e a nós mesmos. Nesse sentido, ao passo que herdamos modos específicos de lidar com nosso entorno, também ressignificamos essas prescrições a partir da existência no momento presente em que jogamos.

O PRESENTE COMO A ATUALIZAÇÃO DA TONALIDADE AFETIVA LÚDICA

Vimos até agora duas instâncias temporais-existenciais que nos permitem situar nosso envolvimento com o fenômeno lúdico e suas manifestações, como o jogo, enquanto um tipo particular de experiência de mundo em nossa existência cotidiana como *Dasein*. Se por um lado chegamos num mundo onde tais envolvimentos nos precedem e são aceitáveis em certas situações, contextos e momentos da vida – como a infância (Fink, 2016) –, por outro parece ser confirmado o seu caráter de um tipo de cura ou cuidado (*Sorge*), inclusive como uma válvula de escape de pressões e circunstâncias cotidianas com as quais nos deparamos (Huizinga, 2001).

E é precisamente nesse cotidiano que devemos, portanto, buscar o sentido do ser – e, em nosso caso, caracterizar o presente como a instância existencial na qual as duas anteriores se articulam e podem propiciar um tipo particular de abertura originária de mundo, ou seja, distinta da medianidade que caracteriza os modos irrefletidos pelos quais lidamos com as coisas (Heidegger, 2015).

Nesse sentido, o lúdico e suas manifestações nos interpelam em nossa existência cotidiana de modo a romper com os modos a partir dos quais lidamos com as coisas que se apresentam a nós. De acordo com Fink (2016),

[o] lúdico não é uma manifestação marginal no contexto da vida humana, nem um fenômeno contingencial que emerge às vezes. [O] lúdico pertence essencialmente à constituição ontológica da existência humana; ele é um fenômeno fundamental e existencial. Certamente não o único, mas ainda assim um fenômeno independente e peculiar, que não pode ser derivado das outras manifestações da vida¹¹. (p. 18)

¹¹No original: “Play is not a marginal manifestation in the landscape of human life, nor a contingent phenomenon only surfacing from time to time. Play belongs essentially to the ontological constitution of human existence; it is an existentiell, fundamental phenomenon. Certainly not the only one, but nevertheless a peculiar and independent one, one that cannot be derived from the other manifestations of life”.

Quando envolvidos em alguma manifestação do fenômeno lúdico, podemos – além de liberar tensões e pulsões socialmente indesejáveis, como afirma Huizinga (2001) – nos libertar do fardo de uma existência projetada para o futuro (como afirma Heidegger), ao mesmo tempo que experienciamos este mesmo direcionamento como uma abertura ontológica para lidar conosco, com os outros e as coisas, *de outros modos*. Se o *Dasein* é um *modo* a partir

do qual a existência humana se articula em uma contingência, quando somos interpelados pela afinação da tonalidade afetiva lúdica estamos também livres para experimentar *outras formas de ser*.

Além disso, se nosso ser-no-mundo é essencialmente direcionado para o futuro enquanto cuidado, por meio da *Stimmung* lúdica somos lançados de volta ao presente, pois, na ocorrência do jogo, o que interessa é o aqui e o agora. Assim, a tonalidade afetiva lúdica nos devolve o presente, o imediato – muitas vezes não instrumental e regido pela lógica racional que caracteriza nosso trato mundano irrefletido. Aqui ocorre o que é chamado de “oásis de felicidade” por Eugen Fink (2016), ou ainda de “círculo mágico” por Huizinga (2001), uma vez que “o propósito *imane*nte do lúdico não é, assim como são os propósitos das demais atividades humanas, projetado futuramente em direção a um propósito maior último”¹² (Fink, 2016, p. 20, grifo do original). A Figura 1 ilustra o conceito de círculo mágico em Huizinga (2001), evidenciando a separação nítida entre a vida corrente, *real*, e o momento no qual o jogo emerge como manifestação do fenômeno lúdico:

¹²No original: “But the *immanent* purpose of play is not, as with purposes in the rest of human activities, projected out toward the highest ultimate purpose”.

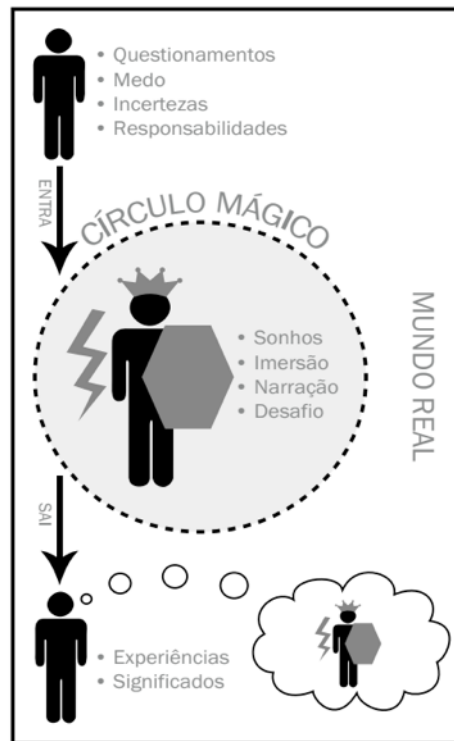


Figura 1. Representação gráfica do círculo mágico em Huizinga

Fonte: Mastrocola (2012, p. 25)

Entretanto, ainda que desenvolvidas internamente à atividade lúdica na qual o sujeito se engaja, não se pode considerar as produções de presença e de sentido (Gumbrecht, 2010) que emergem desse envolvimento como restritas ao seu escopo lúdico. Isso porque a tonalidade afetiva lúdica nos moldes aqui defendidos nos possibilita experimentar a nós mesmos, aos outros e ao mundo de formas distintas daquelas das quais lançamos mão cotidianamente.

Isso se reflete no objeto empírico tomado aqui para exemplificar como estes efeitos transbordam o momento específico no qual o jogo é desenvolvido, bem como sua narrativa e *gameplay* – o *Ingress* (Niantic, 2012). Anteriormente dissemos que estes efeitos podem desencadear um tipo particular de experiência do contexto físico, social, temporal, espacial e simbólico urbano (Fragoso & Reis, 2016; Reis & Fragoso, 2017), por meio do que chamamos de *reencantamento lúdico do mundo*. Convém recuperar brevemente alguns desses pontos para articulá-los como efeitos da afinação do(a) jogador(a) na tonalidade afetiva lúdica como possibilidade compreensiva da experiência de jogo no título em questão.

EXPERIÊNCIA DE JOGO NO *INGRESS* E AFINAÇÃO NA *STIMMUNG* LÚDICA

As discussões empreendidas até aqui forneceram as bases fenomenológicas para compreender a experiência de jogo em seu fundo ontológico, de modo a caracterizá-la como a afinação na tonalidade afetiva lúdica; ou seja, a estrutura existencial do *Dasein* que lhe permite se relacionar de forma originária consigo mesmo, com os outros e com as coisas que fazem parte da referencialidade de seu mundo vivido.

Assim, a seguir será apresentado um exercício de aplicação do conceito no jogo *Ingress* (Niantic, 2012), título voltado para dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets* que funciona diretamente vinculado ao contexto social, espacial, material, cultural e temporal urbano no qual o(a) jogador(a) se encontra quando inicializa o jogo. Trata-se, portanto, de um aplicativo instalado no aparelho do(a) jogador(a) (chamado de *scanner*) que exibe em sua interface uma representação gráfica dos arredores, destacando os portais – pontos fisicamente existentes que o(a) jogador(a) deve visitar para realizar ações no jogo.

Cumpramos salientar também que o *Ingress* pode ser entendido como o precursor de outro fenômeno mais recente e que se tornou bem mais popular: O *Pokémon Go!*, lançado em 2016 pela mesma desenvolvedora do primeiro título, a Niantic. Entretanto, decidimos tomar como objeto empírico de aplicação do conceito o *Ingress* por este já estar consolidado e ter uma ampla base de jogadores(as) engajados na sua cosmologia – inclusive com a

formação de comunidades de jogadores(as) na cidade de Porto Alegre (RS), onde a pesquisa foi desenvolvida.

Na cosmologia do jogo, uma forma de energia foi descoberta acidentalmente pela equipe do CERN em um teste com o acelerador de partículas europeu, a qual foi chamada de *Exotic Matter* (XM). Surge nesse contexto uma organização secreta, a Niantic, que investiga o fenômeno e as possíveis implicações que essa energia traz aos seres humanos expostos a ela. A XM emana de locais físicos de todo o globo, fluindo particularmente de pontos com relevância cultural, histórica, artística, educacional, arquitetônica etc., e que sejam de acesso público¹³. Esses locais se transformam em portais do jogo.

A Figura 2 ilustra a interface básica do *Ingress*. Os pontos verdes e azuis são portais; as linhas verdes são ligações (links) entre diferentes portais; os traços cinza são as ruas e avenidas; e os pontos irregulares entre elas, prédios e pontos do espaço urbano que não são portais:

¹³Os critérios de validação para que um determinado local seja considerado um portal estão descritos na página de suporte do jogo, disponível em: <http://bit.ly/2MzD0HZ>.



Figura 2. Interface básica do *Ingress*

Fonte: Captura de tela pelo autor, em 2019.

A origem de tal energia ainda é um mistério. De todo modo, sabe-se que ela está ligada aos *Shapers* – uma possível organização internacional com fins desconhecidos, ou até uma raça alienígena. Surgem nesse contexto duas facções: os Iluminados e a Resistência, as quais devem batalhar pelo domínio desses portais e pela destruição dos portais rivais. Cada uma dessas facções possui um conjunto de crenças em relação à XM: os primeiros acreditam que ela é benéfica e pode levar a humanidade a um novo estágio evolutivo; já a segunda

crê que essa energia é perigosa e pode levar à manipulação mental das pessoas que estiverem sob a sua influência.

O jogo foi lançado em 2012 em modo *beta*, e em 2013 se tornou público para telefones com sistema Android. Desde 2015 encontra-se disponível também para aparelhos com sistema iOS. A desenvolvedora do jogo, a Niantic Labs, não divulga oficialmente a quantidade de jogadores que participam do *game*; entretanto, em 2015 durante uma entrevista, a Niantic revelou que o jogo possuía sete milhões de jogadores mundialmente. Em dezembro de 2017 foi anunciada uma reformulação no jogo, lançada em novembro de 2018: o *Ingress Prime*, que traz alterações na interface gráfica. Também em 2018 foi anunciada uma série televisiva baseada no jogo, *The Ingress Anime*, lançada pela Netflix em 2019.

Diferentemente da maioria dos jogos digitais para consoles tradicionais, o mundo de jogo do *Ingress* é aquele vivido cotidianamente pelo(a) jogador(a), o que implica mistura entre as referências da cosmologia do jogo e aquelas que o(a) jogador(a) experiencia ordinariamente. Se, conforme vimos, as nossas experiências possuem como fundo e condição de possibilidade o mundo vivido – o qual se encontra em uma condição de referencialidade que fornece as condições de possibilidade a toda e qualquer experiência –, transpor para este mesmo mundo vivido elementos cosmológicos até então inexistentes modifica essa mesma referencialidade.

Isso faz com que elementos e características urbanísticas, como esculturas, prédios históricos, grafites urbanos e obras de arte, passem a ter sentidos *diferentes* dos previamente existentes quando estes são apropriados pelo jogo e experienciados pelos jogadores *a partir do jogo*. “O mundo ao seu redor não é o que parece”¹⁴ é o mote oficial do jogo e resume perfeitamente a sua proposta. Ou seja, as referências que até aquele momento compunham o mundo cotidiano dos(as) jogadores(as) passam a ser atravessadas ontologicamente pela presença de energias, portais, seres misteriosos e demais elementos que rompem com os modos a partir dos quais estes sujeitos se relacionam com tais elementos. A Figura 3 demonstra como a própria narrativa do *Ingress*, ao se vincular com a vida cotidiana de seus(suas) jogadores(as), com os lugares nos quais transitam, busca atribuir a si mesmo um caráter de não-ficção.

E é exatamente desse mundo da cotidianidade, vivenciado pelo jogador, que o *Ingress* se apropria: elementos disponíveis no espaço urbano passam a ser, sob a lógica do jogo, outras coisas – portais – simultaneamente às suas configurações instrumentais, urbanísticas, arquitetônicas, artísticas e sociais. É na interseção entre a sobreposição desses mundos que o(a) jogador(a) se insere: e, justamente por isso, acreditamos que o *Ingress* possa ser um potente vetor de desnaturalização das coisas que já damos por conhecidas.

¹⁴No original: “The world around you is not what it seems”.



Figura 3. Frame do vídeo promocional com a frase “*Ingress is not a game*” (*Ingress não é um jogo*).

Fonte: Captura de tela pelo autor, em 2019

Esse entrelaçamento e consequente expansão tanto do ato de jogar, como dos locais nos quais se joga, propiciados por títulos como o *Ingress*, evidenciam o que Bogost (2016) defende como sendo características dos “espaços de jogo”. Para ele, um espaço de jogo “é um lugar onde o jogar acontece, e o jogar é a prática de manipulação das coisas que você acaba encontrando em um espaço de jogo”¹⁵ (para. 10). Essa é, inclusive, uma das principais diferenças do ato de jogar: a apropriação, subversão e ressignificação deliberada de espaços, objetos, pessoas, situações, entre outros, de formas que, não raramente, ultrapassam a função daquilo que é tomado quando o(a) jogador(a) é interpelado(a) afinadoramente pela tonalidade afetiva lúdica. Assim, uma caixa de papelão pode se transformar em uma nave espacial para uma criança; ou uma caixa de sapatos, também de papelão, se tornar um carrinho quando amarrada a um barbante. Já os adultos, podem se transformar em agentes secretos e ter seus telefones celulares transmutados em dispositivos capazes de detectar energias místicas e manipular portais invisíveis a olho nu. É por meio desses aparelhos que os(as) jogadores(as) conseguem identificar e manipular a XM, através de um simples aplicativo que conecta o espaço urbano ao mundo do jogo – que é, ao mesmo tempo, o mundo experienciado cotidianamente pelo(a) jogador(a) (Adams, 2009).

A cidade à qual estamos habituados se torna, assim, estranha, desconhecida, misteriosa, povoada por eventos, fluxos de XM e seres místicos e, em certa medida, encantados. Diferente de outros tipos de jogos digitais, o *Ingress* faz coexistir, material e simbolicamente, uma cosmologia que se atravessa e negocia seus limites de maneira contínua, fazendo com que “nesta transformação seres

¹⁵No original: “A playground is a place where play takes place, and play is a practice of manipulating the things you happen to find in a playground”.

¹⁶No original: “In this transformation otherworldly beings, space, etc., came to be viewed in terms of this world”.

de outro mundo, espaço etc., passem a ser vistos nos termos deste mundo”¹⁶ (Tyriakian, 1992, p. 84).

Anteriormente chamamos este atravessamento de *reencantamento lúdico do mundo* (Fragoso & Reis, 2016; Reis & Fragoso, 2017) para designar o processo por meio do qual o espaço urbano racional, planejado e planificado, com propósitos específicos, passa a ser apropriado e ressignificado pela cosmologia do *Ingress* em duas vias: a primeira é a de um reencantamento religioso *lato sensu* (Assunção, 2010) – ou seja, embora possua características que se assemelhem às religiosas *stricto sensu* (presença de seres, energias e poderes místicos etc.), estas não podem ser compreendidas como pertencentes às manifestações religiosas socialmente legitimadas.

Já a segunda é a de um reencantamento científico, guiada pela exatidão, pelo cálculo e pela dominação e controle das forças naturais planetárias. A XM desafia as próprias bases por meio das quais a ciência moderna opera, recusando-se ao escrutínio científico. Além disso, a manipulação dessa força sai dos laboratórios e do centro de estudos, passando a ser de responsabilidade dos(as) jogadores(as). Ao mesmo tempo, a XM é científica porque não tem a pretensão de devolver o controle do mundo aos deuses: os portais são pontos de ligação não de dois mundos distintos – analogamente, um físico e um espiritual –, mas interseções nas quais a XM se revela e pode ser detectada mais evidentemente. Com isso, a cosmologia do jogo ainda se assenta em preceitos científicos modernos – por mais que tire a responsabilidade de manipular essa energia das mãos dos cientistas e entregue aos jogadores tal missão.

Com isso, rompe-se também o que Weber (2015a, 2015b) defende como um dos principais efeitos do desencantamento científico do mundo: a retirada da legitimação discursiva sobre o funcionamento do mundo das pessoas comuns e a transformação dos cientistas e institutos formais de pesquisa nos grandes responsáveis pelo fornecimento de respostas sobre as questões que impactam a vida social em sentido amplo.

Ocorre, portanto, um processo de duas vias: a cosmologia lúdica de *Ingress* se apropria dos espaços urbanos e é apropriada pelos(as) jogadores(as), que passam a se relacionar com estes, caracterizando o movimento de vaivém lúdico defendido por Buytendijk (1977) e Gadamer (2015). Além disso, salienta Sicart (2014) que

¹⁷No original: “In disrupting the normal state of affairs by being playful, we can go beyond fun when we appropriate a context with the intention of playing with and within it. And in that move, we reveal the inner workings of the context that we inhabit”.

ao romper com o estado normal das coisas pela atitude lúdica, nós podemos ir além da [mera] diversão quando nos apropriamos de um contexto com intenções de jogar *com e nele*. E, nesse movimento, nós revelamos o funcionamento interno do contexto que habitamos¹⁷. (p. 15, grifos nossos)

Esse rompimento do estado normal das coisas de que fala Sicart (2014) é, como dissemos, uma das características do que chamamos aqui de tonalidade afetiva lúdica. Por seu caráter originário, ela proporciona ao(a) jogador(a) uma abertura, um liame compreensivo que pode fazê-lo(a) construir sentidos distintos dos até então existentes quando essa tonalidade o(a) transpassa. Locais de passagem, ou mesmo outros com os quais o(a) jogador(a) já possuía alguma familiaridade, são ressignificados. A ideia de *Stimmung* lúdica não somente evidencia que o *Dasein* é um ser-no-mundo, mas nos permite entendê-lo como um *ser-em-jogo-no-e-com-o-mundo*.

No caso específico do *Ingress*, essa ruptura se dá, como dissemos, por meio de um reencantamento lúdico do mundo a partir das experiências sociais, temporais, espaciais e urbanas que os(as) jogadores(as) desenvolvem, ao mesclarem às cidades experimentadas cotidianamente elementos e cosmologias inerentes ao jogo. Pois, para Stengers (2015), “é a situação que ganha, através dos saberes divergentes que ela suscita, o poder de fazer pensar, de fazer hesitar juntos aqueles e aquelas que ela reúne” (p. 139).

Abrem-se, portanto, múltiplas possibilidades de ruptura da atitude cotidiana do *Dasein* por meio da afinação na tonalidade afetiva lúdica, caracterizada pela disposição em lidar comprometidamente com o mundo, consigo mesmo e com os outros, uma vez que, segundo Heidegger (2015),

a presença cotidiana retira a interpretação pré-ontológica de seu modo de ser mais imediato do impessoal. A interpretação ontológica segue inicialmente esta tendência e entende a presença a partir do mundo, onde a encontra como ente intramundano. E não somente isto; a ontologia “mais imediata” da presença recebe previamente do “mundo” o sentido do ser em virtude do qual estes “sujeitos” se compreendem. Entretanto, uma vez que neste concentrar-se no mundo salta-se por cima do próprio fenômeno do mundo, em seu lugar aparece o que é simplesmente dado dentro do mundo: as coisas. O ser dos entes em sua *copresença* é então compreendido como ser simplesmente dado. (p. 187, grifo do original)

Além disso, considerando que o caráter social do fenômeno lúdico e de suas manifestações na forma de jogo, especificamente no que se refere à comunidade de jogadores de *Ingress*, é possível ainda afirmar que o compartilhamento dessas referências entre os participantes funciona de modo a expandir as experiências individuais engatilhadas pela afinação na tonalidade afetiva lúdica. Isso porque, conforme defende Coyne (2010, p. xiv), a ideia de *Stimmung* em Heidegger não se restringe ao plano pessoal; isso porque o *Dasein* possui como característica ser-com outros ser-no-mundo.

Conforme vimos, a estrutura do cuidado ou cura (*Sorge*) sempre se relaciona aos modos socialmente herdados a partir dos quais nos relacionamos com as coisas que nos cercam, ao mesmo tempo que lidamos e desenvolvemos novos sentidos para elas enquanto antecipação e organização do mundo. Logo, a tonalidade afetiva lúdica, ao interpelar o(a) jogador(a) e retirá-lo(a) de sua postura cotidiana simplesmente dada, também possui uma característica social, já que é intrínseca ao jogo (Caillois, 1990).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho apresentamos o conceito de tonalidade afetiva lúdica para caracterizar a experiência de jogo em seu caráter ontológico, como um meio de liberar nosso *Dasein* dos modos irrefletidos pelos quais lidamos cotidianamente com as coisas, com os outros e conosco mesmos. Para isso, esclarecemos fenomenologicamente como esta *Stimmung* nos interpela em nossa disposição para lidar com o fenômeno lúdico e suas manifestações em jogos formal e socialmente produzidos, abrindo-nos diferentes possibilidades de experimentar o mundo que nos cerca.

Ademais, essa diferenciação entre o fenômeno (o lúdico) e sua manifestação (o jogo) é importante para elucidar questões que se seguiram, uma vez que é comum em trabalhos dos *game studies* o tratamento desses dois como sinônimos.

Desmembramos assim a estrutura da tonalidade afetiva lúdica em três instâncias: o passado, o futuro e o presente como a atualização e negociação das duas primeiras, a partir da estrutura temporal existencial que caracteriza o pensamento de Heidegger. Desse modo, foi possível compreender a experiência de jogo em seu caráter ontológico, salientando sua importância como elemento de construção, negociação e reelaboração da referencialidade que caracteriza o mundo experienciado cotidianamente pelo *Dasein*.

Assim, ainda que a ideia de círculo mágico em Huizinga (2001) – e evidenciada por Caillois (1990) enquanto uma separação rígida entre o jogo e o não jogo – denote uma típica concepção moderna de separação entre o *sério*, produtivo e laboral, das atividades que se caracterizam pela manifestação do fenômeno lúdico, parece não ser suficiente para caracterizar em sua inteireza, na contemporaneidade, a maneira como jogadores(as) experienciam tanto o jogo como manifestação do lúdico, quanto as configurações espaciais, urbanísticas, arquitetônicas, sociais, temporais, materiais, físicas e simbólicas das cidades nas quais jogam o título aqui analisado.

Para o exercício de aplicação do conceito, elegemos o jogo *Ingress* (Niantic, 2012), haja vista que ele se caracteriza por ser desenvolvido não em um universo

fictício à parte do mundo ordinário do(a) jogador(a), mas sim em meio a esse mundo. Ou seja, o *Ingress* intersecta e se desenvolve continuamente entre os elementos físicos e características urbanísticas, sociais, espaciais e temporais dos contextos nos quais os jogadores transitam.

Seja em trajetos e deslocamentos cotidianos, seja em incursões com o propósito específico de jogar no contexto citadino, o(a) jogador(a) é convidado(a) a experienciar uma realidade distinta daquela que até então lhe era familiar. A experiência de jogo que ocorre a partir da afinação na tonalidade afetiva lúdica parece indicar, portanto, uma possibilidade de resignificação das formas a partir das quais os(as) jogadores(as) de *Ingress* lidam, percebem e atribuem sentido ao mundo que os cerca quando a cosmologia do jogo passa a ser presente em sua vida cotidiana mesmo em momentos nos quais eles/elas não estão efetivamente jogando.

Um indicativo disso é a tese de que um dos efeitos possíveis desta afinação na *Stimmung* lúdica, no caso do *Ingress* (mas não apenas nesse título), seria um processo de reversão do desencantamento do mundo empreendido pela modernidade nos moldes weberianos – originando o que chamamos de reencantamento lúdico do mundo (Fragoso & Reis, 2016; Reis & Fragoso, 2017). Recuperando o conceito, vimos que esse reencantamento pode se dar por duas vias: a científica e a religiosa *lato sensu*, ou seja, fora das esferas religiosas socialmente legitimadas, se caracterizando mais por um envolvimento místico com forças e poderes sobrenaturais que passam a fazer parte de um contexto urbano previamente dessacralizado e ausente de qualquer simbolismo de origem transcendental.

Assim, ao invés de ter uma função meramente utilitária, racional e dirigida a fins específicos (Pierucci, 2013; Schluchter, 2014; Weber, 1993), o mundo experienciado cotidianamente pelos(as) jogadores(as) de *Ingress* – quando estes são interpelados afinadamente pela tonalidade afetiva lúdica – passa a ser intersectado por elementos oriundos da cosmologia do *game*, como energias misteriosas, enredos ficcionais e personagens que atribuem um caráter místico à configuração material e simbólica urbana.

Temos ciência de que tanto o conceito de tonalidade afetiva lúdica para caracterizar a experiência de jogo, quanto suas aplicações ainda se encontram em caráter inicial, estando, portanto, sujeitas a desdobramentos e elaborações futuras. Não obstante, consideramos importante a iniciativa de distinguir ontologicamente o *modo* pelo qual o fenômeno lúdico e suas manifestações ocorrem em nós para além das especificidades materiais de hardware e software, de design e implementação dos *games* – bem como de análises cognitivistas pautadas por características subjetivas que podem ou não ser determinantes (e em níveis variados) na experiência de jogo em um desses artefatos digitais.

Além disso, é importante considerar também os contextos nos quais essa experiência se dá: um sujeito(a) jogador(a) do *Ingress* que circula por menos locais que outro, que explora pontos urbanos com o objetivo de capturar portais e destruir outros da equipe rival, possui experiências diferentes que ultrapassam o âmbito individual, percorrendo o espaço urbano de formas distintas e causando interferências também diferentes. Tal quadro se complexifica ainda mais quando consideradas as saídas coletivas, organizadas por jogadores de ambas facções, que percorrem diversos espaços públicos com o objetivo de jogar *neles e com eles* – ou seja, de jogar *com-e-no-mundo*.

Isso posto, cremos ser necessário continuar as investigações no sentido de aplicar o conceito em outros jogos – tanto digitais quanto não digitais –, pois reconhecemos nesta investida uma oportunidade que pode ser aproveitada em diferentes vertentes dos estudos de jogos, bem como por abordagens e áreas correlatas. Como dito, se trata de um projeto de investigação mais amplo que não se esgota neste trabalho nem mesmo naquele no qual o conceito teve origem, mas que pode ser desdobrado, refinado e aplicado à medida que novas incursões forem feitas e gerarem tensionamentos.

Ademais, haja vista a concentração dos estudos de *games* no Brasil como majoritariamente pertencentes às ciências sociais aplicadas, especificamente à comunicação, a interdisciplinaridade que caracteriza o movimento aqui iniciado é condizente com as próprias características do campo ao qual se vincula. Trata-se, portanto, de uma contribuição ao fortalecimento teórico dos *game studies* no cenário nacional, conforme pode ser constatado pelo aumento de trabalhos dedicados à matéria em eventos científicos e periódicos brasileiros. ■

REFERÊNCIAS

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design*. Berkeley, CA: New Riders.
- Amaro, M. (2016). *Eu não posso ser dois: Uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers: A tale of two sons* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil). Recuperado de <http://bit.ly/2Pph0CJ>
- Assunção, R. A. (2010). *O “reencantamento do mundo”: Interpelando os intérpretes do desencantamento do mundo* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, SC, Brasil). Recuperado de <http://bit.ly/2NKJNPJ>
- Bogost, I. (2016). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games* [Kindle version]. Recuperado de <https://www.amazon.com.br/>.

- Buytendijk, U. F. J. J. (1977). O jogo humano. In H. G. Gadamer & P. Vogler. (Orgs.), *Nova antropologia: Vol. 4. O homem em sua existência biológica, social e cultural* (pp. 63-87). São Paulo, SP: EPU.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa, Portugal: Cotovia.
- Coyne, R. (2010). *The tuning of place: Sociable spaces and pervasive digital media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Critchley, S., & Schürmann, R. (2016). *Sobre O Ser e Tempo de Heidegger*. Rio de Janeiro, RJ: Mauad X.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. Nova York, NY: Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Nova York, NY: Harpercollins.
- Csikszentmihalyi, M. (1997) *Finding flow in everyday life*. Nova York, NY: Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of mihaly csikszentmihalyi*. Nova York, NY: Springer.
- Dahlstrom, D. O. (2013). *Heidegger dictionary*. Londres, Inglaterra: Bloomsbury.
- Fink, E. (2016). *Play as symbol of the world and other writings*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Fragoso, S. (2017). *Materialidades do gameplay: uma abordagem comunicacional de situações de jogo* (Projeto de Pesquisa apresentado para a chamada CNPq 12/2017). Porto Alegre, RS: Autora.
- Fragoso, S., Rebs, R. R., Reis, B. M. S., Santos, L., Messa, D., Amaro, M., & Caetano, M. (2017). Estudos de games na área da comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. *Verso e Reverso*, 31(76), 2-13. doi: 10.4013/ver.2016.31.76.01
- Fragoso, S., & Reis, B. M. S. (2016). Ludic re-enchantment and the power of locative games: a case study of the game *Ingress*. In J. Abdelnour-Nocera, M. Strano, C. M., Ess, M. Van der Velden, & H. Hrachovec (Eds.), *Culture, technology, communication. Common World, Different Futures: Proceedings of the 10th IFIP WG 13.8 International Conference* (pp. 131-148). Londres, UK. doi: 10.1007/978-3-319-50109-3
- Gadamer, H.-G. (2015). *Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* (15a ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nova York, NY: Palgrave Macmillan.
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto.

- Gumbrecht, H. U. (2014). *Atmosfera, ambiência, Stimmung: Sobre um potencial oculto da literatura*. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto, Editora PUC-Rio.
- Gumbrecht, H. U. (2015). *Nosso amplo presente: O tempo e a cultura contemporânea*. São Paulo, SP: Ed. Unesp.
- Harman, G. (2007). *Heidegger explained: From phenomenon to thing*. Chicago, IL: Open Court.
- Heidegger, M. (2011). *Os conceitos fundamentais da metafísica: Mundo, finitude, solidão* (2a ed.). Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária.
- Heidegger, M. (2015). *Ser e Tempo* (10a ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (5a ed.). São Paulo, SP: Perspectiva.
- Mastrocola, V. M. (2012). *Ludificador: Um guia de referências para o game designer brasileiro*. São Paulo, SP: Independente.
- Merleau-Ponty, M. (2014). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- Nacke, L. E., & Lindley, C. A. (2009). Affective ludology, flow and immersion in a first-person shooter: Measurement of player experience. *Loading... The Journal of The Canadian Game Studies Association*, 3(5), 1-21. Recuperado de <http://bit.ly/332dPUm>
- Niantic (2012). *Ingress* [Jogo de computador]. São Francisco, CA: Niantic, Inc. Recuperado de <https://ingress.com/>
- Nieuwdorp, E. (2005). The pervasive interface: Tracing the magic circle. In J. Raessens, M. van den Boomen, S. Lammes, A.-S. Lehmann, & M. T. Schäfer (Eds.), *Digital material: Tracing new media in everyday life and technology* (pp. 199-209). Amsterdã, Holanda: Amsterdam University Press.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3d worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Oliveira, B. A. S. (2006). *Tonalidade afetiva e compreensão de si segundo a analítica existencial de Martin Heidegger* (Dissertação de mestrado, Universidade Estadual do Norte Fluminense, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil). Recuperado de <http://bit.ly/2UkejY>
- Pierucci, A. F. (2013). *O desencantamento do mundo: Todos os passos do conceito em Max Weber*. São Paulo, SP: Editora 34.
- Reis, B. M. S. (2018). *Experiência de jogo como a afinação em uma tonalidade afetiva lúdica: Stimmung, LARGs e reencantamento do mundo no Ingress* (Tese de doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil). Recuperado de <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/178641>

- Reis, B. M. S., & Fragoso, S. D. (2017). O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: Ingresso e o tensionamento da instrumentalidade. *Metamorfose*, 2(1), 134-149.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schluchter, W. (2014). *O desencantamento do mundo: Seis estudos sobre Max Weber*. Rio de Janeiro, RJ: Editora UFRJ.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sicart, M. (2017, 21 jun.). Play and Mortality [Postagem de blog]. Recuperado de <http://www.playmatters.cc/play-and-mortality/>
- Stein, E. (2004). *Mundo vivido: Das vicissitudes e dos usos de um conceito da fenomenologia*. Porto Alegre, RS: Edipucrs.
- Stengers, I. (2015). *No tempo das catástrofes: Resistir à barbárie que se aproxima*. São Paulo, SP: Cosac Naify.
- Tyriakian, E. (1992). Dialectics of modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counterprocesses. In H. Haferkamp, & N. J. Smelser (Orgs.), *Social Change and modernity* (pp. 78-94). Berkeley, CA: University of California Press.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Weber, M. (1993). *Ciência e política: Duas vocações* (9a ed.). São Paulo: Cultrix.
- Weber, M. (2015a). *Ciência e política: Duas vocações*. São Paulo: Martin Claret.
- Weber, M. (2015b). *Economia e sociedade: Fundamentos da sociologia compreensiva* (4a ed.). Brasília, DF: Editora da UnB.

Artigo recebido em 18 de dezembro de 2018 e aprovado em 19 de julho de 2019.