



Rian Oliveira Rezende

Entre mundos: Uma análise do design de
Alternate Reality Games

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Design da PUC-Rio como requisito
parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior

Co-orientador: Eliane Bettocchi Godinho

Rio de Janeiro
Março de 2011



Rian Oliveira Rezende

**Entre mundos: Uma análise do design de
Alternate Reality Games**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior

Orientador

Departamento de Artes & Design – PUC-RIO

Profa. Eliane Bettocchi Godinho

Co-orientadora

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

Prof. Carlos Eduardo Klimick Pereira

UniCarioca

Profa. Maria das Graças de Almeida Chagas

Departamento de Artes & Design – PUC-RIO

Profa. Denise Berruezo Portinari

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e
Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 30 de março de 2011.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da universidade, do autor e do orientador.

Rian Oliveira Rezende

Graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2006). Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio (2011). Tem experiência na área de Educação, com ênfase na área lúdico-pedagógica, atuando principalmente nos seguintes temas: game design, educação, sociologia, narrativa, literatura, roleplaying game, interatividade e tecnologias educacionais

Ficha Catalográfica

Rezende, Rian Oliveira

Entre mundos : uma análise do design de Alternate Reality Games / Rian Oliveira Rezende ; orientadores: Nilton Gonçalves Gamba Junior, Eliane Bettocchi Godinho. – 2011.

213 f. ; il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)- Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2011.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Alternate reality games. 3. Jogos. 4. Conhecimento. 5. Educação. 6. Design. 7. Narrativa. 8. Imersão. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Godinho, Eliane Bettocchi. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

À Celsimar de Rezende Figueira e Zaira de Oliveira Souza

Agradecimentos

Aos meus pais, Zaira de Oliveira Souza e Celsimar de Rezende Figueira, por tudo que fizeram por mim. Minha formação, meu gosto pelo conhecimento, essa dissertação e minha vida não seriam nada sem a participação deles.

Ao meu orientador, Nilton Gamba Júnior, por ter me aceitado como orientando e por ter me ajudado a desbravar as jornadas que essa dissertação exigiu. Também encontrei um amigo que me apoiou em todas as minhas questões.

A minha co-orientadora e amiga Eliane Bettocchi, que despertou minha paixão pelo Design e me fez acreditar que alguém vindo das Ciências Sociais poderia contribuir nesse campo. Ela foi fundamental também nessa jornada pelo conhecimento e me ajudou nos momentos que não sabia qual caminho seguir.

A Carlos Klimick, um amigo que surgiu inesperadamente na minha vida e que foi fundamental na minha formação, tanto na forma de encarar a vida quanto em acreditar que um sonho – o de estudar jogos - é possível. Agradeço todo o apoio e as agradáveis conversas, seja sobre a ciência, a vida ou assuntos nerds.

A Alessandra Lago de Lima, minha namorada e amiga, pelo apoio incondicional, pelas conversas, e pela eterna paciência em meus pedidos de revisão. Obrigado por tanto me ajudar, esse trabalho não existiria sem você.

Aos amigos e companheiros de RPG: David Mello, Douglas Draia, Marcello Martins, Harlei Liguori, Jefferson Alves, Fernando Menucci, Thiago Bisquolo e especialmente a Mariana Brandão e Carlos Eduardo Galhardo, que tanto me ajudaram. Agradeço ainda a Guilherme Xavier e Bruno Baère, aos amigos de mestrado e LaDeH – sobretudo a Daniela Marçal.

Agradeço a Deus e a todos aqueles que me acompanharam e ajudaram nessa jornada.

Agradeço a CAPES pelo apoio financeiro.

Resumo

Rezende, Rian Oliveira; Junior, Nilton Gonçalves Gamba. **Entre mundos: Uma análise do design de Alternate Reality Games**. Rio de Janeiro, 2011. 213p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A proposta desse estudo foi analisar a narrativa e o design dos jogos baseados em realidades alternadas (Alternate Reality Games - ARGs). A narrativa foi analisada com base no uso dos suportes e suas contribuições para as áreas do design e da educação. No estudo, procurei explicitar como o ARG se estruturou a partir do uso dos suportes, assim como os canais utilizados pelos game designers para se comunicarem com os jogadores e como eles estimularam a comunicação entre os participantes. Também procurei observar como ocorreu o desenvolvimento dessa estrutura comunicativa e se os canais de comunicação estabelecidos incentivaram a interatividade, e de que forma isso poderia ser benéfico no desenvolvimento de arquiteturas lúdicas mais participativas.

Palavras-chave

Alternate reality games; jogos; conhecimento; educação; design; narrativa; imersão.

Abstract

Rezende, Rian Oliveira; Junior, Nilton Gonçalves Gamba. (Advisor)
Between worlds: An analysis of the design of Alternate Reality Games.
Rio de Janeiro, 2011. 213p. . MSc. Dissertation- Departamento de Arte e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This study proposes to analyze the narrative and design of Alternate Reality Games (ARGs). The narrative analysis was based on the use of supports and its contribution to the fields of design and education. In this study, I sought to explain how the ARG was structured by the use of the supports, as well as the communication channels used by the game designers to interact with the players and how they stimulated the communication between participants. Also, I sought to perceive how the development of this communication structure occurred and if these established channels inspired the interactivity, and in what way these could be advantageous in the development of more interactive ludic architectures.

Keywords

Alternate reality games; games; knowledge; education; design; narrative; immersion.

Sumário

1. Introdução	16
2. Estabelecendo as bases do jogo (ou definições teóricas)	19
2.1. Nas fronteiras entre a realidade e a virtualidade	20
2.1.1. Jean Baudrillard, O virtual e a morte da realidade pela ilusão	21
2.1.2. Pierre Lévy e o virtual, uma relação de potencialidades e atualizações	23
2.1.3. Os ARGs entre a ilusão, a virtualidade e a potencialidade	26
2.2. Imersão e interatividade	28
2.2.1. Lyotard e ARGs, a passagem dos grandes metanarrativas para os pequenos relatos	28
2.2.2. Viajantes e mundos construídos	30
2.2.3. Mundos Possíveis ou Realidades Alternadas	35
2.2.4. Jogando com a crença na realidade	40
2.2.5. Mimesis & Make-Believe	42
2.2.6. Interatividade	43
2.3. Transmedia Storytelling, Media Ecology e Cultura da Convergência – Definindo os ARGs entre a narrativa e a comunicação	47
2.3.1. Cultura da Convergência, energia híbrida e mudanças na narrativa	47
2.3.2. Narrativa Transmidiática e media ecology	49
2.3.3. Os ARGs, entre a narrativa e a comunicação	51
3. Alternate Reality Games (ARGs)	52
3.1. Terminologia	52
3.2. Como funciona e se joga um ARG	53
3.3. Tipos de ARGs.	59
3.4. Antecedentes dos Alternate Reality Games (ARGs)	66
3.4.1. Hoax: definição e história	72
4. Metodologia	82
4.1. A construção da rede social e sua análise	85
4.2. Critérios de seleção do ARG	90
5. Análise dos dados do fórum Unfiction	97
5.1. Análise dos jogadores e dos suportes utilizados	97
5.2. A narrativa do pré-jogo do World Without Oil e o uso dos Suportes	104
6. Análise dos dados do site do World Without Oil	114
6.1. Semana 32: Histórias premiadas	164
7. Análise do ARG a partir do cruzamento de elementos teóricos	171

7.1. O convite para a imersão em um novo mundo	171
8. Planos de aula do World Without Oil	190
8.1. Características gerais dos planos de aula	190
8.2. Análise do plano de aulas dos alunos	202
9. Conclusões	206
10. Referências bibliográficas	211

Lista de figuras

Figura 1 – Post onde “J\$” convoca os participantes no blog Barely Sarcasm	54
Figura 2 – Vídeo gravado por participante, negando que faça parte da organização	55
Figura 3 – Pedido para que os jogadores gravem seus vídeos	55
Figura 4 – página principal do Conspiracy For Good, local onde são concentradas as principais informações do jogo	56
Figura 5 – Primeiro post no fórum do Unfiction, onde um jogador anuncia a descoberta do ARG – Conspiracy For Good – 18 de Maio de 2010	57
Figura 6 – A partir do primeiro post, novos jogadores também escrevem compartilhando as informações que obtiveram	58
Figura 7 – Lista mPathytest	107
Figura 8 – Passagem do blog de Gala Time onde diz que seu site foi hackeado	108
Figura 9 – Conversa do jogador “Rekidk” com a personagem “mPathytest”	109
Figura 10 – Mensagem Dessum9	133
Figura 11 – Post - quem está ficando com o petróleo?	134
Figura 12 – Post - quem é nossa comunidade?	134
Figura 13 – Vídeo kalwithoutoil	137
Figura 14 – Vídeo the shortage hits	137
Figura 15 – Post Gala_Teah	142
Figura 16 – Post Prudent RVer	142
Figura 17 – História em quadrinhos Anda-SF	144
Figura 18 – Post National Mass Transit Initiative	147
Figura 19 – Post Segunda Crise de Energia	151
Figura 20 – Local para adicionar as histórias	156
Figura 21 – Post de um jogador sobre jardins	158

Figura 22 – Comentário de um professor agradecendo o material criado por um jogador	166
Figura 23 – Comentário de uma das designers do WWO sobre as opiniões de uma jogadora	170
Figura 24 – Post do jogador “jwiv” sobre a necessidade de conseguirem armas	175
Figura 25 – Comentários dos jogadores sobre o post de “jwiv”	175
Figura 26 – Reflexões dos jogadores sobre a possibilidade de adquirir uma arma	177
Figura 27 – Comentário do jogador poeticexplosion	180
Figura 28 – Comentário do jogador ararejul sobre informações a respeito da palavra “eclipse07”	181
Figura 29 – Resposta do jogador nitefoll sobre as informações levantadas por ararejul	182
Figura 30 – Comentário do jogador chrisjill86	182
Figura 31 – Comentário do jogador ararejul sobre a dificuldade de perceber o que é fora e o que é dentro do jogo.	183
Figura 32 – Comentário do jogador chrisjill86 sobre a atualização do site do WWO	185
Figura 33 – Comentário do jogador cissmiace sobre o fato do WWO ter incorporado a produção dos jogadores na sua página principal	185
Figura 34 – Comentário do jogador RedHatty dizendo que gostou de ver seu blog na página principal	186
Figura 35 – Comentário do jogador cissmiace parabenizando o jogador RedHatty	186
Figura 36 – Comentário do jogador RedHatty sobre o número de jogadores que entraram em contato com ele	187
Figura 37 – Comentário do jogador OrangeForAHead sobre a utilização de conteúdos gerados pelos jogadores	188
Figura 38 – Instruções para as lições – lição 1	193
Figura 39 – Objetivos da lição	194
Figura 40 – Preparativos para antes da lição	195
Figura 41 – Parte 1 – prepare o cenário	196

Figura 42 – Parte 2 - orientações para as ações	197
Figura 43 – Parte 3 - lista de atividades das lições	198
Figura 44 – Parte 4 e Parte 5: Reflita e vá além	199
Figura 45 – Orientações para os professores preparem o cenário	202
Figura 46 – Orientações do cenário para os alunos	203

Lista de tabelas

Tabela 1: nº de posts / nº de jogadores	97
Tabela 2: jogadores % de posts	97
Tabela 3: 10 maiores participantes	98
Tabela 4: usuários que tiveram mensagens respondidas por outros	98
Tabela 5: categoria das mensagens	100
Tabela 6: número de pessoas que compartilharam informações relacionadas ao jogo	101
Tabela 7: número de usuários e suportes utilizados	102
Tabela 8: uso dos suportes	102
Tabela 9: histórias e uso de suportes - WWO	114
Tabela 10: semana 1	119
Tabela 11: semana 2	124
Tabela 12: semana 3	130
Tabela 13: semana 4	130
Tabela 14: semana 5	131
Tabela 15: semana 6	131
Tabela 16: semana 7	131
Tabela 17: semana 8	135
Tabela 18: semana 9	145
Tabela 19: semana 10	145
Tabela 20: semana 11	145
Tabela 21: semana 12	145
Tabela 22: semana 13	146
Tabela 23: semana 14	146
Tabela 24: semana 15	146

Tabela 25: semana 16	146
Tabela 26: semana 17	152
Tabela 27: semana 18	152
Tabela 28: semana 19	153
Tabela 29: semana 20	153
Tabela 30: semana 21	153
Tabela 31: semana 22	153
Tabela 32: semana 23	153
Tabela 33: semana 24	153
Tabela 34: semana 25	160
Tabela 35: semana 26	160
Tabela 36: semana 27	161
Tabela 37: semana 28	161
Tabela 38: semana 29	161
Tabela 39: semana 30	161
Tabela 40: semana 31	161
Tabela 41: semana 32	163

“Contos de fadas são a mais pura verdade
Não porque nos contam que os dragões existem,
mas porque nos contam que eles podem ser vencidos”

G. K. Chesterton