

9. Conclusões

Neste trabalho, procuramos observar como a estrutura do jogo construiu a narrativa a partir do uso de diversos suportes nos Alternate Reality Games (ARGs). Analisamos também como os designers utilizaram a imersão narrativa e também como permitiram que os jogadores intervissem no desenvolvimento da história. Outra questão analisada foi se a estrutura estabelecida pelos games designers proporcionou uma interação maior entre os participantes.

Para tratar de todas essas questões, e pelo fato dos Alternate Reality Games serem produtos ainda pouco estudados, inicialmente estabelecemos um corpo teórico que nos auxiliou a compreender esse objeto.

Após o desenvolvimento teórico, complementamos a análise a partir do estabelecimento dos antecedentes dos Alternate Reality Games. Com isso, buscamos estabelecer os elementos que influenciaram esse tipo de jogo e expandirmos o conhecimento sobre essa área.

Com teoria e antecedentes estabelecidos, pensamos em uma solução para tratarmos o vasto material produzido por um Alternate Reality Game através de seus inúmeros participantes e ao longo de diversos suportes. Por isso, o uso de combinações de técnicas de pesquisa em busca do desenvolvimento de uma metodologia que permitisse uma melhor análise do material observado e condizente com as perguntas que orientaram esse estudo. Essa metodologia utilizou conceitos da análise de conteúdo de redes sociais associada à técnicas de observação não participante em um estudo de caso: o do ARG *World Without Oil*. A partir desses elementos, a análise do ARG observado na pesquisa trouxe as seguintes considerações:

A primeira é predomínio do uso de um suporte - o blog - em relação aos outros: imagem, vídeo e áudio. Ou seja, apesar de os ARGs realmente utilizarem diversos suportes na sua estrutura, a pesquisa mostrou que um suporte tem forte predomínio sobre os outros – ele é a base do jogo, e foi a partir dele que os outros suportes se interligaram. No design de novos ARGs vale a pena observar a importância de se estabelecer um suporte que funcione como um “*hub*” - que

conecte os desdobramentos e faça as ligações com os outros suportes utilizados durante o desenvolvimento do jogo. Esse *hub* também funcionou como ponto de partida para os novos participantes, pois ele concentrava as principais informações e acontecimentos do jogo.

Essa preferência e predomínio de um suporte frente aos demais pode ser uma questão a ser explorada em pesquisas futuras e ajudar a entender por que em determinados momentos uma mídia predomina sobre as demais. Isso sugere que, apesar das diversas opções de suportes existentes, ocorre uma dificuldade do indivíduo de conseguir dedicar sua atenção e realizar sua recepção frente a todas elas ao mesmo tempo. Estudos sobre essa hipótese poderiam ajudar a entender por que, em determinado momento, um suporte sobrepõe-se aos outros, funcionando como um hub para eles.

A importância dos designers ficarem atentos ao tempo do ARG foi outra questão levantada. Apesar desse tipo de jogo utilizar os diversos suportes e um tempo ficcional mais intenso do que o tempo “real” para expandir a experiência imersiva, deve-se ter cuidado para que não se desdobre o tempo diegético do jogo de forma excessiva pois, se esse ritmo for rápido demais, o tempo “real” dos participantes pode não acompanhar o tempo do jogo. E, nesse descompasso, o ARG pode acabar perdendo jogadores que não conseguiram continuar jogando devido ao ritmo acelerado do jogo. Isso acabou ocorrendo no *World Without Oil* e foi o motivo de muitas críticas dos participantes do fórum.

Outro ponto surgido na pesquisa foi a identificação de possíveis tipos de jogadores de ARG. Conseguimos identificar três possíveis grupos de jogadores: um grupo que parece estar mais interessado no aspecto narrativo de um *Alternate Reality Game*, para quem o desenvolvimento de uma boa e profunda história é a principal preocupação. Além desse grupo, identificamos também os jogadores que têm como foco principal os desafios apresentados durante o jogo. Esses participantes estão mais preocupados em quais serão os problemas que terão de enfrentar e resolver durante o ARG. Por fim, o terceiro grupo de jogadores que identificamos são os participantes que estão mais preocupados em organizar os materiais produzidos e coletados durante o jogo do que participarem diretamente do ARG.

Entretanto, apesar dessas diferenças, um aspecto observado foi que todos os participantes atuaram de forma a manter a crença na narrativa. Aliás, isso estabeleceu a comunidade em um grupo de jogadores de ARG. E para evitarem que essa crença diminuísse e, com isso, a comunidade se rompesse, eles trabalharam para manter esse aspecto e com isso continuaram a viver no mundo narrativo estabelecido no jogo. Outro aspecto observado nessa pesquisa e que vai de encontro a esse zelo pela imersão foi o fato de grande parte dos jogadores assumirem papéis e interpretarem personagens ao longo do jogo. Isso foi um dado interessante, pois nos ARGs não é necessário que os jogadores criem personagens para participarem da história, uma exigência comum nos RPGs, por exemplo. Entretanto, apesar de desnecessário, muitos jogadores criaram uma estrutura para seus personagens.

Dessa forma, apesar da criação de personagens não ser necessária para participar de um ARG, acreditamos ser importante que os designers procurem estabelecer uma estrutura que facilite o desenvolvimento de personagens pelos jogadores, se eles assim desejarem.

Em relação aos aspectos educacionais, o ARG procurou tratar os temas objetivados ao mesmo tempo em que buscava desenvolver a narrativa. Os designers conseguiram criar uma estrutura que incentivou reflexões e desdobramentos produzidos pelos jogadores em relação a esses temas. Entretanto, alguns jogadores mais ligados aos aspectos narrativos disseram que a narrativa se tornou mais irrelevante do que os temas educacionais conforme o jogo avançava, e que isso criou um aspecto de “trabalho de escola” no ARG. Outros jogadores discordaram dessa visão, mas isso levanta uma questão importante para os designers atentarem no desenvolvimento de um alternate reality game que possua interesse educacional: a narrativa é parte fundamental da imersão e será ela que sustentará essa comunidade de jogadores. Os elementos educacionais devem sempre estar de acordo com o aspecto narrativo e não ofuscarem o aspecto ficcional, caso contrário os jogadores podem se sentir “enganados” e isso resultar em uma perda do aspecto imersivo e redução no número de participantes.

Como possíveis desdobramentos dessa pesquisa, apontamos a necessidade de aprimorarmos o método estabelecido de análise de dados dos ARGs, buscando

aplicá-lo a diferentes tipos de ARGs e a partir disso, aperfeiçoá-lo.

Outro é o aperfeiçoamento da estrutura do jogo, possibilitando a incorporação das personagens criadas pelos jogadores, se estes assim desejarem. Seria interessante também pensar em como incluir mais diretamente nessa estrutura os diversos tipos de jogadores do jogo e como incorporar seus desejos em busca de uma maior sinergia narrativa.

Essa pesquisa permitiu que adentrassemos nos mundos ficcionais dos ARGs e os conhecermos melhor. E para essa viagem, estabelecemos conceitos teóricos que nos permitiram traçar os caminhos iniciais e nos guiaram nessa jornada, conceitos esses que esperamos que ajudem os próximos exploradores. Além desses guias, buscamos estabelecer também as ferramentas que nos ajudaram em nossas buscas - também as deixamos para outros desbravadores, com a esperança que possam ser úteis. Por fim, retornamos de nossa jornada com algumas respostas e ainda com muitas dúvidas sobre esses mundos desconhecidos. Mas novos mundos irão surgir, assim como novos exploradores ávidos por conhecê-los e desbravá-los, e esperamos que possam encontrar nesse trabalho uma ajuda para suas aventuras.

Pois as fusões entre mundos ficcionais e reais continuarão a acontecer, como aponta o diálogo a seguir¹⁶⁸, ocorrido no dia quatro de abril de 2007, dos senadores brasileiros a respeito da polêmica lançada pelo senador Arthur Virgílio dias antes relacionada à ação de um ARG, reproduzida na introdução desta dissertação:

“O SR. MOZARILDO CAVALCANTI (Bloco/PTB – RR. Pronuncia o seguinte discurso. (...)

“E quero, Sr. Presidente, trazer aqui hoje matéria publicada no site www.amazonia.org.br, justamente de uma organização não-governamental que se preocupa bastante com a Amazônia – discordo de muitas de suas afirmações; portanto, é insuspeita para mim, porque não concordo com tudo que ela afirma –

¹⁶⁸ DIÁRIO DO SENADO FEDERAL, Brasília, 4 de abril de 2007. Págs. 08513-08514. - <http://www.senado.gov.br/publicacoes/diarios/pdf/sf/2007/04/03042007/08513.pdf>

e que publica o seguinte artigo: “Empresa dos Estados Unidos propõe privatizar a Amazônia”. A data é 27 de março de 2007. O teor é o seguinte:

“O laboratório Arkhos Biotech, dos Estados Unidos, defende em vídeo o controle

privado para “salvar a Amazônia”. E acusa o Brasil de não cuidar da região.” (...)

O Sr. Arthur Virgílio (PSDB – AM) – Permite-me um aparte, Senador?

O SR. MOZARILDO CAVALCANTI (Bloco/PTB – RR) – Senador Arthur Virgílio, com muito prazer, concedo-lhe o aparte.

O Sr. Arthur Virgílio (PSDB – AM) – Essa empresa é a Arkhos Biotech, que, na verdade, é virtual. Eu próprio embarquei nessa canoa e procurei fazê-lo com o maior humor.

O SR. MOZARILDO CAVALCANTI (Bloco/PTB – RR) – É interessante que V. Ex^a afirme isso, porque, quando comecei, tive o cuidado de dizer que isso estava publicado em um site de uma organização não-governamental que, embora eu discorde em muitos pontos, é uma instituição que me parece séria e que publica com detalhes, inclusive mostrando percentuais e a localização. Portanto, Senador Arthur Virgílio, em vez de simplesmente acreditar que a coisa é virtual, peço que os órgãos do Governo, no caso os encarregados da fiscalização da Amazônia, investiguem isso(...).”