

## 1. Introdução

A exposição do senador Arthur Virgílio (PSDB) no Senado Federal em 27 de março de 2007<sup>1</sup> foi carregada de preocupação. O parlamentar havia acabado de ler uma notícia<sup>2</sup> sobre uma empresa que defendia a internacionalização da Amazônia, chamada Arkhos Biotech - uma grande corporação do setor de biotecnologia. Preocupado com a possível violação do território nacional, o senador apresentou seus temores aos parlamentares em relação a essa companhia: “Estou convidando essa empresa a se fazer representar em uma reunião da Subcomissão da Amazônia, que funciona na Comissão de Relações Exteriores”<sup>3</sup>. Porém, o encontro dos representantes da empresa com os membros do governo brasileiro nunca ocorreu: A empresa Arkhos Biotech fazia parte de um jogo. O senador havia sido alvo de um Alternate Reality Game (ARG)<sup>4</sup>. E é sobre esse modelo de jogo de que se trata esse trabalho.

Meu primeiro contato com o estudo da área de jogos e narrativas ocorreu durante a minha graduação em Ciências Sociais, quando conheci a área de estudos relacionada aos RPGs (Role Playing Games).

A partir desse momento, comecei a me aventurar no desenvolvimento e no estudo de jogos e seus mundos narrativos. Ainda na exploração dessa área, comecei a ter contato com o design e com o desenvolvimento de suportes que buscassem ampliar a imersão e interação dos participantes dentro dos jogos de RPGs.

Buscando sempre expandir os estudos nesse campo e atento às transformações da sociedade, tive contato com os Alternate Reality Games (ARGs). Além de me interessar por esse tipo de jogo (como jogador), também vi nessa nova forma de experiência lúdica questões interessantes a serem exploradas no campo acadêmico.

---

<sup>1</sup> <http://g1.globo.com/Noticias/Politica/0,,MUL16083-5601,00.html>

<sup>2</sup>

[http://noticias.agenciaamazonia.com.br/index.php?Itemid=529&id=1018&option=com\\_content&task=view](http://noticias.agenciaamazonia.com.br/index.php?Itemid=529&id=1018&option=com_content&task=view)

<sup>3</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u90804.shtml>

<sup>4</sup> O fato e o ARG em questão (Zona Incerta) são descritos por OLIVEIRA; ANDRADE, Um jogo de realidades e ficcionalidades, Ciberlegenda, 2010.

Mas afinal, o que é ARG? Nesse tipo de jogo, que surgiu em meio à convergência dos meios de comunicação, os participantes vivenciam uma história através do uso de diversos suportes e sua estrutura narrativa busca construir um mundo ficcional coadunado com o mundo real. Os jogadores interagem dentro desse mundo imersivo e constroem coletivamente a narrativa ali vivida.

Ian Watt afirma, na obra “A Ascensão do Romance”, que uma manifestação cultural é um reflexo do seu tempo e que estudar essas manifestações permite que se conheça a sociedade de uma época. Os ARGs parecem ter se apropriado e se inspirado nas mudanças que o mundo passou no final do século XX. As transformações nos meios de comunicação, o surgimento de uma sociedade em rede e as contrações nas relações de espaço e tempo foram utilizados pelos game designers no desenvolvimento desse jogo. Os Alternate Reality Games conseguiram atrair em pouco tempo um considerável número de participantes e se tornaram um produto cultural estabelecido na sociedade atual.

Marco Silva invocando Lévy, diz que “devemos aprender com o movimento contemporâneo da esfera tecnológica” (SILVA, 2007, p. 69). Os ARGs se enquadram como um produto relativamente recente dentro desse movimento, e a sua análise pode trazer contribuições para compreendermos melhor essa manifestação cultural e o aprendizado que ela proporciona.

Dessa forma, interessado em conhecer mais a estrutura narrativa do ARG e como se constituem as bases do jogo de forma a permitir a intervenção dos jogadores, busquei responder as seguintes perguntas:

De que forma o ARG estruturou sua narrativa a partir do uso dos vários suportes? Quais foram os suportes utilizados pelos game designers para se comunicarem com os jogadores e como eles estimularam a comunicação entre os próprios participantes? Os canais de comunicação estabelecidos incentivaram a interatividade? E de que forma isso poderia ser benéfico no desenvolvimento de arquiteturas lúdicas mais participativas?

São dessas questões que trato no presente trabalho, e procurei as respondê-las a partir das construções teóricas, método e da análise do material escolhidos.

Na busca dessas respostas, procurei delimitar o campo de pesquisa. Por

isso, o universo dessa pesquisa são os Alternate Reality Games e, dentro desse escopo, meu recorte de análise foi um ARG com objetivos educacionais chamado World Without Oil.

A escolha desse jogo foi motivada pelos interesses dessa pesquisa no campo do design e da educação. Como esse ARG transitou entre essas duas áreas, seu estudo pode contribuir para um maior conhecimento desses campos.

Na primeira etapa desse estudo estabelecemos uma base teórica que permitiu a compreensão dos Alternate Reality Games. Para isso, buscamos auxílio de teorias que trabalham mundos imersos e narrativos para entender como os ARGs constroem suas ambientações e envolvem seus participantes. Utilizamos principalmente as teorias de Richard Gerrig, Marie-Laure Ryan e Victor Neill. Também utilizamos conceitos relacionados à interatividade, virtualidade e realidade. Os autores que especialmente nos acompanharam nessa tarefa foram Pierre Lévy, Jean Baudrillard e Marco Silva. Esses conceitos serão caros para compreendermos como os Alternate Reality Games se relacionam com essas questões durante seu desenvolvimento.

Na parte seguinte, estabelecemos quais foram os critérios de análise e a metodologia aplicada nesse estudo. Uma grande dificuldade que enfrentamos nesse trabalho foi documentar um jogo que se espalha por diversas mídias e possui centenas de participantes. Para realizarmos isso, estabelecemos um método que buscou facilitar o estudo. Inspirado na análise de redes sociais, esse método foi composto a partir duas técnicas: a observação não-participante de um estudo de caso e a análise qualitativa do material produzido pelos participantes em diversos suportes do ARG estudado.

Com o método estabelecido, na próxima parte do trabalho observamos os dados relacionados ao World Without Oil em um fórum voltado para ARGs e nas principais páginas do jogo.

No final, buscamos sintetizar as análises e as contribuições no desenvolvimento de estruturas que aumentem a interatividade entre os participantes e proporcionem experiências narrativas imersivas para os jogadores nos Alternate Reality Games.