

## 2. Estabelecendo as bases do jogo (ou definições teóricas)

Nesse capítulo, serão apresentadas e discutidas as bases teóricas que utilizarei na análise dos Alternate Reality Games.

Antes de começarmos essa discussão é importante uma definição inicial sobre o que é um ARG, apesar de haver uma discussão maior sobre a origem do termo e as características desses jogos num capítulo posterior, essa primeira demarcação é importante para apresentar alguns elementos essenciais do jogo. As bases teóricas desenvolvidas nesse capítulo são trabalhadas de forma a estabelecer subsídios para entender esses elementos dos ARGs.

Para essa definição inicial, utilizarei o conceito de Jane McGonigal uma das precursoras na criação e estudo dos ARGs, segundo ela esse tipo de jogo é:

Um drama interativo jogado on-line e em espaços do mundo real que se passa em várias semanas ou meses, em que dezenas, centenas, milhares de jogadores se reúnem on-line, formam redes sociais cooperativas e trabalham juntos para resolver um mistério ou um problema que seria absolutamente impossível resolver sozinho (JENKINS, 2008, p. 173).

Após essa breve definição, fica mais fácil discutirmos sobre os elementos dos ARGs, pois além de estabelecer uma breve noção sobre o jogo, ela também apresenta elementos importantes que serão analisados, como o fato do jogo misturar virtualidade e realidade, além da interação entre os jogadores e o uso de espaços virtuais.

Na primeira parte do capítulo, inicio uma discussão sobre o virtual e o real. Nesse estudo contarei com o trabalho de Marie-Laure Ryan no desbravamento dos conceitos sobre realidade e virtualidade. O livro “*Narrative as Virtual Reality*” de Marie-Laure Ryan foi fundamental nessa dissertação e aponta diversas correntes de pensamentos e autores que discutiram esse tema. Me acompanham nessa discussão especialmente os filósofos Jean Baudrillard e Pierre Lévy.

Após essa discussão, serão desdobrados os conceitos de imersão e interatividade, buscando compreender como estas categorias apresentam subsídios

para discutir os Alternate Reality Games.

Posteriormente, discuto brevemente outro aspecto dos ARGs que está relacionado a forma que é construída a narrativa e a importância dos pequenos relatos para a construção do jogo, para esse debate a filosofia de Jean-François Lyotard será essencial.

Em seguida são discutidas as questões sobre mundos possíveis, mundos virtuais, o mundo como metáfora e a imersão nos jogos.

No subtítulo, “*Transmedia Storytelling, Media e Ecology e Cultura da Convergência*, definindo os ARGs entre a comunicação e a narrativa”, inicialmente contextualizo os ARGs dentro da Media Ecology e da Cultura da Convergência, para na parte final, definir os ARGs entre os conceitos de comunicação e a narrativa, buscando compreender os ARGs como um novo meio de comunicação e o papel da narrativa e dos pequenos relatos(Lyotard) como guia nessa construção.

## 2.1.

### **Nas fronteiras entre a realidade e a virtualidade.**

Para entrarmos na discussão sobre realidade e virtualidade, é importante entendermos qual o significado da palavra **Virtual**, segundo Lévy: “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é o virtual que existe em potência e não em ato.” (LÉVY, 1996, p. 15) Esta definição está ligada a clássica distinção da metafísica de Aristóteles entre potencial versus atual (existência). (RYAN, 2001)

Em sua metafísica, Aristóteles buscar entender a origem das coisas. Para realizar isso, o autor analisa o organismo humano. Em sua análise, Aristóteles percebe que o organismo é composto por diversas partes, porém, apesar dessas partes serem distinguíveis, o organismo não é indivisível. Essa característica é a teoria da unidade na distinção. A partir disso Aristóteles vai tentar entender como as partes se relacionam com o todo, gerando uma coesão. Esses conceitos vão entrar na teoria de evolução biológica de Aristóteles, onde as coisas ao nascerem, levam dentro de si as suas características e capacidades. Essas **potencialidades** do

corpo se forem devidamente estimuladas e alimentadas irão se tornar realidade, **atualizando** as características desse corpo, transformando suas **potencialidades** em **atualidades**. Esse conceito de virtual como algo potencial, de algo que pode vir a tornar ser, é o conceito predominante na filosofia escolástica, e não o conceito de virtual como algo falso, não real, que constantemente é designado para essa palavra. (RYAN, 2001).

Ryan (2001) aponta que essa relação entre virtual e real era dialética, porém em algum momento entre o século XVIII e XIX ela se tornou uma relação de oposição entre real e virtual.

Segundo a autora, o Virtual pode ser dividido entre o falso, imitação, cópia ou entre a potencialidade, abertura e poder. A primeira linha teórica é defendida por Jean Baudrillard, já a segunda corrente é defendida por Pierre Lévy. (RYAN, 2001)

### 2.1.1.

#### **Jean Baudrillard, O virtual e a morte da realidade pela ilusão**

Para Jean Baudrillard, com o desenvolvimento das tecnologias capazes de captação e reprodução do mundo, foi-se construindo diversas representações “virtuais”. Para Baudrillard, o virtual está diretamente ligado a produção do simulacro, pois será a imagem do simulacro que ao imitar o real e eliminar os referentes pela qual ela foi construída acaba tomando o seu lugar. Se por um lado, o autor aponta que a produção de imagens virtuais levou a uma crise do sistema de representatividade e isso proporcionou novas experiências, por outro lado essa modificação acarretou em uma substituição do real pelo virtual, e essa troca levou ao fim da diversidade de representações. Baudrillard afirma que: “Não há nenhum lugar para o mundo e suas dobras” (BAUDRILLARD, 1996, apud RYAN, 2001, p. 29). Na falta do real, o virtual se torna o hiperreal. Porém, Ryan (2001) aponta que Baudrillard desenvolve estágios que representam a evolução do real para o virtual, e como o simulacro vai ocupando esse espaço:

“1. É a reflexão de uma realidade profunda.”

“2. Mascara e desnatura uma realidade profunda.”

“3. Mascara a ausência de uma realidade profunda.”

“4. Não tem nenhuma relação com qualquer realidade, é o seu próprio puro simulacro.” (BAUDRILLARD, 1994, apud RYAN, 2001, p.29)<sup>5</sup>

Nessa escala, a sociedade contemporânea estaria no nível 4, onde a cultura da ilusão teria assassinado a realidade sem deixar traços, e passamos a viver num mundo de representações falsas, um mundo virtual que tomamos como realidade. Essa construção teórica de Baudrillard fica explícita na seguinte passagem:

“Ao cruzar em um espaço cuja curvatura já não é a do real, nem o da verdade, a era da simulação é inaugurada por uma liquidação de todos os referenciais – pior: com sua ressurreição artificial nos sistemas de signos, um material mais maleável do que o significado, que se presta a todos os sistemas de equivalências, a todas as posições binárias, a toda álgebra combinatória. Não é mais uma questão de imitação, nem a duplicação, nem mesmo paródia. É uma questão de substituir os signos do real pelo real, isto é, de uma operação de dissuadir qualquer processo real, através do seu funcionamento duplo, programático, metastável, uma máquina perfeita de descrição que oferece todos os signos do real a curto prazo e todas as suas vicissitudes. Nunca mais o real vai ter chance de produzir-se, Essa é a função vital do modelo num sistema de morte, ou melhor, de ressurreição antecipada, que já não dá à morte nem mesmo uma chance. Um hyperreal protegido doravante do imaginário, deixando espaço apenas para a orbital recorrência de modelos e para simulada geração das diferenças.” (BAUDRILLARD, 1994, p. 2-3)<sup>6</sup>

Baudrillard também afirma que devido a isso acabamos nos tornando prisioneiros de nossas próprias categorias de representação, e a partir disso Baudrillard desenvolve uma interpretação não habitual sobre a interatividade. Segundo o autor, a interatividade é um simulacro que esconde do usuário a fundamental passividade em que ele está realmente envolvido, assim como o mundo fora das prisões é um simulacro de liberdade, escondendo a verdadeira natureza prisional da sociedade. (RYAN, 2001).

Em duas discussões a respeito da realidade, Baudrillard desconfia inclusive da sua própria teoria. Pois para o autor, após termos atingido o nível 4 da

<sup>5</sup> Tradução livre minha.

<sup>6</sup> Tradução livre minha.

evolução da imagem, as próprias teorias se tornam simulacros, e acabam validando o funcionando da realidade quando inicialmente buscavam desconstruí-la. A teoria desaparece como idéia e se torna uma coisa sobre uma coisa.

Marie-Laure Ryan, procurando desenvolver uma interpretação alternativa da teoria radical de Baudrillard, vai dizer que a realidade virtual é a desilusão, ou seja, a escolha de viver no virtual. Segundo a autora, nós vivemos no nosso modelo mental de realidade:

Nós vivemos em um simulacro porque vivemos em nossos próprios modelos da realidade. O que eu chamo de “mundo” é minha percepção e imagem dele. Conseqüentemente, o que é real para mim é o produto da minha capacidade de copiar, produção-virtual, e capacidade de criar sentido. As cópias que fazem meu mundo podem não ser duplicações perfeitas, mas isso não faz com que ele seja necessariamente falso, decepcionante, ou privado de referência, nessa interpretação, o absolutamente real não desapareceu; é, um pouco, como Slavoj Zizek define isso, ‘um excesso, um kernel duro que resiste a qualquer processo de modelação, simulação ou metaforização’ (Tarrying, p. 44)<sup>7</sup> (RYAN, 2001, p. 34)

Segundo Ryan, nós sabemos que outros “reais” existem, porém experimentamos essas realidades somente quando procuramos vivenciá-las, seja no âmbito semântico ou cognitivo, porque segundo a autora, a mente é uma infundável fábrica de significados, e significado é uma simulação racional das coisas (RYAN, 2001). Ao procurar desenvolver essa outra visão do virtual, como possibilidade ou mundos possíveis, Ryan se aproxima da teoria de Lévy sobre o virtual.

### 2.1.2.

#### **Pierre Lévy e o virtual, uma relação de potencialidades e atualizações**

Lévy em seu livro “O que é o virtual” critica a oposição construída entre virtual e real. Para ele, esse dualismo classifica o real como algo tangível, realizável e material, enquanto o virtual seria o futuro, a ilusão e o imaterial. Sendo contrário a essa divisão, Lévy usa como base da sua teoria a distinção entre possível e virtual, que Deleuze discutiu em “Différence et répétition”.

O possível seria o real, aquilo que não aconteceu. Ele está em estado

---

<sup>7</sup> Tradução livre minha.

latente. “O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência” (LÉVY, 1996, p. 16). O autor destaca o fato do possível não ser uma ação de criação, como é o virtual. O possível são opções prontas que somente não foram colocadas em práticas, assim como a opção que foi escolhida para ser o “real” foi.

Para Lévy, o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Para o autor, o virtual é esse complexo problemático que pertence à entidade considerada. Se por um lado, essa entidade carrega e produz suas virtualidades, ou seja, expande suas possibilidades, suas interações e opções, por outro lado, o virtual também constitui a entidade, ou seja, a problemática e as tensões colocadas pelo virtual acabam elas mesmas modificando a entidade. (LÉVY, 1996).

A partir dessa construção do virtual como potencialidade, Lévy vai apresentar o conceito de atualização. Para o autor, a atualização é a solução de um problema que não aparecia inicialmente no enunciado. Isso faz com que a atualização tenha um poder de criação, de desdobramento em novas alternativas e soluções que não foram contempladas, ou visualizadas, no início do desenvolvimento da questão. Para elucidar essa forma dinâmica Lévy exemplifica através do desenvolvimento de um programa informático, nas palavras do autor:

A montante, a redação de um programa, por exemplo, trata de um problema de modo original. Cada equipe de programadores redefine e resolve diferentemente o problema ao qual é confrontada. A jusante, a atualização do programa em situação de utilização, por exemplo, num grupo de trabalho, desqualifica certas competências, faz emergir outros funcionamentos, desencadeia conflitos, desbloqueia situações instaura uma nova dinâmica de colaboração... O programa contém uma virtualidade de mudança que o grupo – movido ele também por essa configuração dinâmica de tropismos e coerções – atualiza de maneira mais ou menos inventiva. (LÉVY, 1996, p. 17)

A partir desse exemplo, é possível perceber a semelhança entre o real e o possível, sendo o primeiro a realização que o segundo não foi. Já entre o atual e o virtual se estabelece uma relação dialética. O atual responde ao virtual e a atualização é a solução de um problema que apareceu em um complexo problemático. Já para Lévy, a virtualização seria um movimento contrário da atualização. Segundo o autor, a virtualização é uma forma de deslocar o centro de significado do objeto, em vez de buscarmos defini-lo a partir do que ele é, ou melhor, por sua atualidade (solução) de um problema, a virtualização busca compreender esse objeto/entidade através da sua consistência essencial num

campo problemático, segundo Lévy:

Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 1996, p. 18).

A virtualização, também traz novas modificações e noções importantes para a análise dos ARGs. Segundo Lévy, uma coisa ou entidade ao se virtualizar torna-se “não presente”, ou seja, essa coisa ou entidade rompe com os padrões cartesianos estabelecidos de espaço e tempo. Eles ficam separados das noções territoriais e temporais tradicionais. Isso não significa que eles (as entidades/coisas) sejam independentes do espaço-tempo da referência, pois eles ainda precisam de suportes físicos e seus contatos ocorrem em algum momento, porém eles rompem com a lógica clássica dos eventos, passam a viver em momentos de “ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela”. (LÉVY, 1996, p.21). Essa nova relação com o espaço-tempo é muito utilizada pelos ARGs. Por se tratar de um jogo onde grande parte de sua dinâmica ocorre na Internet, e por envolver normalmente jogadores de diversos lugares do mundo, o jogo busca construir seu próprio ritmo temporal junto aos jogadores, buscando estimular dessa forma a integração e interação com seus jogadores. Os ARGs ao fazerem isso estimulam essa nova relação territorial e temporal que Lévy apontou através do conceito de virtualização. Ao utilizar esses recursos, os ARGs desenvolvem novos espaços e novas velocidades de relacionamento entre os participantes, desenvolvendo um ritmo para as “cronologias” estabelecidas no desdobramento do jogo, permitindo que os jogadores estabeleçam seu próprio mundo com o jogo e uma relação própria com esse espaço e tempo específicos.

Os conceito de virtualização será importante quando formos analisar o ARGs, em especial os jogos com prerrogativas educacionais, pois irá permitir observar se esses tipos de jogos procuraram utilizar o potencial dos jogadores e da narrativa a partir da construção de múltiplas possibilidades e cenários, ou seja, se eles virtualizaram diferentes realidades(e opções) para criarem ambientes onde os jogadores pudessem realizar múltiplas escolhas e seguissem múltiplos caminhos.

### 2.1.3. Os ARGs entre a ilusão, a virtualidade e a potencialidade

Os Alternate Reality Games, por terem como um dos seus pilares o fato de misturarem realidade e ficção, acabam tocando nas duas fronteiras do virtual. Os ARGs se encaixam tanto no conceito do virtual como ilusão quanto no de virtual como potencialidade. Ao comentar de mundos ficcionais na literatura, Ryan relembra bem as palavras de Aristóteles: “A função do poeta não é dizer *o que* aconteceu, mas dizer as coisas *que poderiam* ter acontecido, isto é, aquilo que é possível de acordo com a probabilidade a possibilidade.” (ARISTÓTELES, 1996, p. 16 apud RYAN, 2001, p. 44) <sup>8</sup>

Será entre a probabilidade a possibilidade que a narrativa dos ARGs será construída e irá estabelecer seus links com os participantes. O fato dos eventos ocorridos nos ARGs se passarem como algo que ocorre no mundo real, ao mesmo tempo em que é uma história ficcional, faz com que os jogadores sejam imersos em uma situação de probabilidade e possibilidade. Nos jogos de Realidade Alternada, os produtores sempre buscam produzir a história de forma que ela fique aberta, entre o possível e o surreal, para que os jogadores construam as pontes entre ambos os lados, dessa forma eles abrem espaço para o virtual como potencial, pois permitem aos jogadores fazerem os desdobramentos da história. Essa forma de desenvolver o jogo se aproxima das teorias de Roman Ingarden e Wolfgang Iser e a corrente teórica da estética da recepção.

Essa linha teórica acredita que a produção de uma obra é incompleta, e depende do usuário para que ela seja atualizada num objeto estético, apesar de estar diretamente ligada à produção de texto, os fundamentos teóricos da estética da recepção criam condições para analisar a participação e a dinâmica dos ARGs também sobre esse ponto de vista.

Essa dinâmica de virtual como potencial ajuda os ARGs a construírem melhor seus mundos, pois os produtores se encaixam na função do poeta apresentada por Aristóteles anteriormente, eles constroem o que é, mas também deixam aberto para o que poderia ser. E será a partir dessa abertura que os ARGs vão ao encontro do que Ryan aponta em relação à literatura sobre a estética da

---

<sup>8</sup> Tradução livre minha.

recepção de Iser. Para este autor, é na pluralidade de mundos que existe a virtualidade da arte e a condição para a experiência estética, “É a virtualidade do trabalho que dá origem à sua natureza dinâmica, e esta, por sua vez, é a condição prévia para os efeitos que a obra suscita” (ISER, 1980, p. 50 apud RYAN, 2001, p. 45<sup>9</sup>). Esta virtualidade da obra, que precisa da ação do participante para se constituir, também vai ao encontro do conceito de virtual de Lévy. O autor, ao falar da obra literária, diz que o virtual não representa apenas o modo de ser do texto literário, mas também seu status ontológico, para ele o texto é um objeto virtual, que surgiu através de atualização do pensamento. Segundo Lévy,

Um pensamento se atualiza num texto e um texto numa leitura(interpretação). Ao remontar essa encosta de atualização, a passagem ao hipertexto é uma virtualização. Não para retomar ao pensamento do autor, mas para fazer do texto atual uma das figuras possíveis de um campo textual disponível, móvel, reconfigurável à vontade, e até para conectá-lo e fazê-lo entrar em composição com outros corpus hipertextuais e diversos instrumentos de auxílio à interpretação. Com isso, a hiperterxtualização multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a leitura. (LÉVY, 1996, p. 43)

Ryan (2001) diz que a forma de ler e o interesse do leitor, se modificaram com os meios eletrônicos, segunda ela, o leitor seria encorajado para dois caminhos:

- 1) “A leitura se torna muito mais utilitária.”<sup>10</sup>
- 2) “A leitura se torna muito mais uma forma de descoberta acidental.”<sup>11</sup>

Segundo Ryan (2001), a primeira escolha é parecida com o espaço estriado, conceito apresentado por Gilles Deleuze em Mil Platôs, esse espaço é utilizado para chegar a determinado lugar de forma direta. Já a segunda forma de leitura, se assemelha a escolha pelo espaço liso, “que é explorado pelo prazer da jornada e pelas descobertas que serão feitas ao longo do caminho” (RYAN, 2001, p. 47)<sup>12</sup>. É importante destacar que nessa obra considero que os participantes dos ARGs também se comportam como leitores, tanto pelo fato de que muito do desenvolvimento da história dos ARGs se utiliza do suporte escrito, seja ela

<sup>9</sup> Tradução livre minha.

<sup>10</sup> (RYAN, 2001, p. 47) – Tradução livre minha.

<sup>11</sup> (RYAN, 2001, p. 47) – Tradução livre minha.

<sup>12</sup> Tradução livre minha.

material ou digital, como pela forma semântica que os jogadores são convidados pelos produtores para modificar o jogo. Dentro desse escopo, os ARGs procuraram explorar essas potencialidades para construir mundos paralelos e a partir disso incentivarem a imersão dos jogadores em mundos ficcionais, para entender melhor as bases teóricas que permitem compreender como funciona esse processo é necessário se aprofundar no campo da imersão, e para isso contarei com a “poética da imersão” desenvolvida por Marie-Laure Ryan.

## 2.2.

### Imersão e interatividade

Ryan iniciou o projeto de desenvolver uma poética da imersão para a literatura e mídia eletrônica, utilizarei as suas bases para adaptar o conceito para os Alternate Reality Games e como essa poética da imersão e seu desdobramento pode ajudar no entendimento dessa forma de jogo.

Na construção dessa base teórica, irei precisar do aporte de outras áreas. Devido a isso utilizarei as teorias de Ryan no desenvolvimento da poética de imersão como a psicologia cognitiva e seus conceitos de “metáfora do transporte”, e de se “perder em um livro”, além da filosofia analítica (mundos possíveis). Para contextualizar essa discussão, apresento inicialmente a filosofia de Jean-François Lyotard e sua construção teórica a respeito das grandes metanarrativas e os pequenos relatos. Também utilizarei a fenomenologia de Kendal Walton (*make-believe*) citada por McGonigal (2003).

#### 2.2.1.

#### Lyotard e ARGs, a passagem dos grandes metanarrativas para os pequenos relatos

Um dos aspectos particulares dos Alternate Reality Games, é que os jogadores constroem sua relação com o jogo a partir da construção colaborativa da narrativa. Entretanto, apesar de construírem uma narrativa coletiva, os jogadores também vivenciam sua própria história com o jogo, eles também estabelecem uma relação particular com a atividade e com isso constroem pequenas narrativas pessoais ligadas ao jogo. Para poder analisar melhor esse aspecto dos ARGs e o

porquê do aumento da importância das pequenas narrativas que são utilizadas no jogo, é importante compreender o contexto filosófico que o jogo surgiu. Para isso vamos recorrer à construção teórica desenvolvido por Lyotard em seu livro 'A Condição Pós-Moderna' (LYOTARD, 1988). O autor escreveu essa obra objetivando observar as transformações que o mundo havia passado após o final de segunda-guerra mundial (1939-45). Lyotard fundamenta sua análise em cima da questão do saber, especificamente na forma que o conhecimento é construído e validado. Ele faz essa análise a partir de uma perspectiva dos estudos da linguagem.

Segundo Lyotard, para entender a sociedade atual, é preciso analisar a perda gradual do lugar das grandes metanarrativas na contemporaneidade. Para ele, ocorreu uma progressiva descrença nessas visões totalizantes da história. As metanarrativas, que durante muito tempo serviram como guias éticos, políticos e sociais, não possuem mais a força que tinham anteriormente.

Para fundamentar essas afirmações, Lyotard utiliza como exemplo o Iluminismo. Segundo o autor, essa metanarrativa acreditava que através da razão e da ciência, o homem seria capaz de se libertar e promover um progresso social e econômico para todos. Porém, o autor argumenta que essa visão totalizante, ao mesmo tempo em que esteve associada a determinados avanços tecnológicos, também levou a conflitos e destruição, como as grandes guerras mundiais. (LYOTARD, 1988)

Segundo Lyotard, assim como aconteceu com o Iluminismo, qualquer esforço de construção de uma única narrativa capaz de legitimar toda a produção de conhecimento entra em crise. Por conta disso, ocorrem muitas mudanças na sociedade em função da necessidade de justificar e de validar o saber, função antes realizada pelas metanarrativas. É importante definir o que é saber para Lyotard. Segundo o autor, saber é um conjunto de conhecimentos que autoriza alguém a emitir juízos de verdade, moral ou estéticos sobre determinada coisa ou pessoa. Após delimitar seu campo e apresentar sua hipótese sobre o estatuto do saber na sociedade contemporânea, Lyotard apresenta seu método.

Lyotard escolheu os jogos de linguagem de Wittgenstein como base do seu procedimento. Ele demonstra como esses jogos se baseiam no processo de

comunicação, e que a legitimação desses saberes só pode ocorrer de forma local e contextualizada. Segundo o autor, falar é combater, no sentido de jogo, e que cada enunciado é um lance dentro desse embate. As características dos jogos de linguagem são apontadas por Lyotard na seguinte passagem:

Três observações sobre os jogos de linguagem: 1 – ‘... suas regras não possuem sua legitimação nelas mesmas, mas constituem objeto de um contrato explícito ou não entre os jogadores (o que não quer dizer todavia que estes as inventem)’; 2 – ‘... na ausência de regras não existe jogo, que uma modificação, por mínima que seja, de uma regra, modifica a natureza do jogo, e que um lance ou um enunciado que não satisfaça as regras, não pertence ao jogo definido por elas’; 3 – ‘... todo enunciado deve ser considerado como um ‘lance’ feito num ‘jogo’ (LYOTARD, 1988, p. 17)

Lyotard levanta a idéia da possibilidade do discurso pós-moderno ser validado através dos pequenos relatos, do debate e do conflito. A legitimação do conhecimento seria feita a partir de cada lance, “cuja importância é freqüentemente desconhecida no imediato jogado na pragmática dos saberes” (LYOTARD, 1988) dessa forma o conhecimento será construído através de cada lance reafirmando sua relação com a acepção de jogos de linguagem. A desconstrução dessas metanarrativas abriu espaço para o pequeno relato, a pequena narrativa ao invés, propriamente, da deslegitimação da produção teórica desvinculada das regras de performance.

Esse tipo de produção, alicerçada na diversidade e no jogo de interações entre as pequenas narrativas(relatos) parece ser um dos pilares dos ARGs. Dessa forma, esse aspecto teórico é importante para observar como a história é construída coletivamente e se realmente os jogadores também são autores da narrativa.

### **2.2.2. Viajantes e mundos construídos**

Segundo Ryan (2001), uma das metáforas da experiência vivida por um leitor, e aqui utilizaremos leitor como usuário, é a do transporte e do perder-se em um livro. Essas metáforas foram construídas pelos psicólogos cognitivos Richard Gerrig e Victor Nell ao explicarem o que ocorre na mente do leitor (RYAN, 2001, p. 93).

Gerrig desenvolveu em seu livro *“Experiencing Narrative Worlds”* a metáfora do transporte, que Ryan chama de “teoria popular de imersão” (RYAN, 2001, p. 93)<sup>13</sup>. Gerrig constrói essa metáfora através de alguns tópicos principais que fazem analogia com uma viagem física.

### **I. “Alguém (“O Viajante”) é transportado”<sup>14</sup>**

“Para Gerrig, ao ser transportado não significa somente que o leitor é levado para um mundo estranho mas que o texto determina seu papel no mundo.” (RYAN, 2001, p. 93)<sup>15</sup> Ou seja, nos ARGs será a forma e o conteúdo que irão influenciar o papel do viajante no mundo ficcional e a marcar sua identidade dentro desse ambiente.

### **II. “por algum meio de transporte”<sup>16</sup>**

Nos ARGs, o modo de transporte serão os diversos suportes, especialmente os virtuais que vão procurar cooptar e capturar os jogadores. O famoso “buraco do coelho(habbit’s hole), um termo comum dentro dos ARGs para identificar o ponto inicial que busca levar os jogadores para a história.

### **III. “em consequência de executar determinadas ações”<sup>17</sup>**

Segundo Ryan (2001), esse momento da teoria de Gerrig é importante, porque “corrige a idéia de passividade existente na metáfora do transporte e introduz uma outra principal metáfora desenvolvida no livro de Gerrig: leitura como performance”<sup>18</sup> (RYAN, 2001, p. 93). Para o autor, ao se aventurar nessa jornada o participante não vai encontrar uma terra preexistente a sua espera, ele vai construindo essa terra e ela vai surgindo conforme as suas ações. O leitor executa

---

<sup>13</sup> Tradução livre minha.

<sup>14</sup> (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

<sup>15</sup> Tradução livre minha.

<sup>16</sup> (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

<sup>17</sup> (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

<sup>18</sup> Tradução livre minha.

certas ações de forma a estabelecer um “modelo de realidade”<sup>19</sup> (GERRIG, 1993, apud RYAN 2001, p. 93). Esse termo cunhado por Gerrig está relacionado a representação mental que o indivíduo desenvolve ao se relacionar com uma obra. Dessa forma, o divertimento e a satisfação do leitor vão depender diretamente da sua própria performance. (RYAN, 2001). Essa teoria de Gerrig vai de encontro aos apontamentos de McGonigal que diz que os jogadores de ARGs participam dos jogos através de performance, inclusive a autora apresenta a idéia de jogo como performance.

#### **IV. “O viajante vai a alguma distância de seu mundo da origem”<sup>20</sup>**

Ryan (2001) citando Gerrig (1993) afirma que nessa fase o leitor tem que se adaptar as regras e as particularidades desse novo mundo, apesar dele trazer junto de si suas experiências, ele precisa “fazer igual aos Romanos fazem”<sup>21</sup> (GERRIG, 1993, apud RYAN, 2001, p. 94) e se adaptar as leis desse mundo. Segundo Gerrig, os viajantes trazem suas vivências, mas são as regras do mundo textual que estabelecem as bases da construção do modelo de realidade do mundo ficcional. (RYAN, 2001, p. 94) Esse ponto é interessante em relação aos ARGs, porque devido ao fato dos ARGs buscarem imitar o mundo real, de forma a não se identificarem claramente como um jogo, eles acabam fazendo com que os jogadores vivenciam leis duplas a todo momento. Algumas leis específicas do mundo estabelecido pelo jogo e outras leis comuns à ambos os mundos, o ficcional e o real.

#### **V. “Que faz com que alguns aspectos do seu mundo de origem se tornem inacessíveis”<sup>22</sup>**

Segundo Ryan (2001) há diversas interpretações para essa etapa, mas a que tomamos como base nessa dissertação é: “quando as leis idiossincráticas do

---

<sup>19</sup> Tradução livre minha.

<sup>20</sup> (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

<sup>21</sup> Tradução livre minha.

<sup>22</sup> (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

mundo textual assumem, já não podemos mais fazer inferências a partir dos princípios do mundo real que foram anulados.” (RYAN, 2001, p. 94). Ou seja, há uma impossibilidade do viajante ter contato com seu mundo original após chegar ao mundo imaginado e vivenciar suas leis (RYAN, 2001). Novamente nesse ponto os ARGs se diferenciam, o viajante fica a todo momento cruzando a fronteira dos mundos, e isso será uma característica essencial para se analisar essa forma de jogo.

## **VI. “O viajante retorna ao seu mundo de origem, de certa forma alterado pela viagem.”<sup>23</sup>**

Essa etapa é marcada pelo retorno do viajante e de como ele foi modificado pela experiência que viveu. Isso acontece nos ARGs, pois além de trazer na memória as lembranças do mundo narrativo, o fato de ter convivido e interagido com outros jogadores podem deixar marcar no viajante. Essa característica será observada nas entrevistas com os jogadores, em especial daqueles que participaram de ARGs ligados à motivos educacionais.

Gerrig chama os cenários desenvolvidos através da experiência do viajante de “mundos narrativos” (GERRIG, 1993, apud RYAN, p. 94), porém Ryan denomina esses mundos de “mundos da mímica” (RYAN, 2001, p 94). Segundo a autora, o desenvolvimento desses mundos não está somente ligado à ficção, mas também à não ficção. (RYAN, 2001)

Gerrig diz que esses mundos não estão ligados a categorias estéticas. Para o autor, ser transportado para um mundo narrativo não depende da habilidade narrativa (RYAN, 2001). Já Marie-Laure Ryan diz que esse processo está ligado à linguagem e aspectos cognitivos, porém será a forma estética que irá definir isso (RYAN, 2001). Esse aspecto teórico é importante ser ressaltado, pois um dos objetivos desse trabalho é observar se a narrativa dos ARGs está relacionada à forma que esses tipos de jogos desenvolvem a imersão ficcional com os participantes.

---

<sup>23</sup> (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

Ryan apresenta Victor Nell e sua obra “*Lost in a Book*”, nesse livro o autor diz que a experiência de imersão está ligada a facilidade de leitura e concentração do leitor (RYAN, 2001). Segundo o autor, o leitor vai se identificar melhor com aquilo que seja próximo a ele. Nell também diz que o esforço imaginativo criado pelo leitor será inversamente proporcional ao poder literário e a criatividade da obra. Nas palavras do autor: “Certamente, a riqueza da estrutura que o leitor lúdico cria em sua cabeça pode ser inversamente proporcional ao poder e à originalidade literária do material de leitura” (NELL, 1988, p. 77 apud RYAN, 2001, p. 96).<sup>24</sup>

Ryan (2001) diz que a imersão também pode surgir através do **esforço** e da **descoberta**. A autora diz que será através do esforço que aquela situação se tornará “fácil”. Segundo a autora, isso não ocorre apenas na literatura, acontecendo também nos esportes, música e artes no geral, ou seja, em muitas situações onde o prazer do participante ocorre apenas quando ele vence a dificuldade que foi colocada para ele inicialmente (RYAN, 2001, p. 96).

Segundo Ryan (2001), Victor Nell aponta dois tipos de leitores:

1) O primeiro seria o leitor viciado que são: “*são consumidores vorazes de livros, eles devoram o texto sem ter tempo para saboreá-lo. A história é vivida totalmente no presente, e quando a leitura termina, ela não deixa nenhum resíduo na memória.*”<sup>25</sup> (RYAN, 2001, p. 97). Esse tipo de leitor bloqueia a realidade. (RYAN, 2001).

2) Já o segundo para Gerrig, seria o leitor que sabe viver essa imersão, ele se afunda por alguns momentos para depois respirar. “*O oceano é um ambiente onde não conseguimos respirar, para sobreviver a imersão, nós temos que pegar oxigênio na superfície, manter contato com a realidade.*”<sup>26</sup> (RYAN, 2001, p. 97). Ou seja, esse tipo de leitor mantém constantemente sua ligação com o mundo real e textual (ficcional). (RYAN, 2001, p. 97)

Essa forma de envolvimento do segundo leitor pode ser relacionada com o que o psicólogo J.R Hilgard afirmava: “sonhando quando você sabe que está

---

<sup>24</sup> Tradução livre minha.

<sup>25</sup> Tradução livre minha.

<sup>26</sup> Tradução livre minha.

sonhando”<sup>27</sup>(NELL, 1988, p. 212 apud RYAN, 2001, p.97). O relacionamento entre a leitura e outras realidades, muitas vezes leva-se ao questionamento se o leitor/jogador poderia se descolar da realidade e começar a se “perder” em um mundo ficcional. Esse tipo de medo foi questionado por McGonigal em seu artigo “*A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play*”, onde ela busca identificar se esse tipo de situação poderia ocorrer nos jogadores de jogos baseados em realidades alternadas. McGonigal entrevistou alguns dos produtores desses jogos, e esses produtores disseram que não identificaram jogadores que ‘misturaram’ as realidades, porém acredito ser interessante observar em novas situações e outros jogos se essa possibilidade pode ocorrer. Nessa dissertação os conceitos de Nell para os tipos de jogadores e seu relacionamento com a imersão também serão observados de forma a poder corroborar ou identificar novas situações que McGonigal possa não ter identificado em seu trabalho.

### **2.2.3. Mundos Possíveis ou Realidades Alternadas**

Ao buscar um arcabouço teórico que sustente a análise das realidades alternadas construídas pelos ARGs, novamente a companhia de Marie-Laure Ryan, seu livro “*Narrative as Virtual Reality*” e a teorias de mundos possíveis que ela utilizou para analisar os mundos textuais criados pela literatura, serão de grande auxílio.

Segundo Ryan, para entender os mundos possíveis é preciso observar através da lógica e da semântica de como é possível ser transportado para um mundo textual/ficcional. (RYAN, 2001, p. 99) Uma analogia entre os Mundos Possíveis da Ficção/Literatura e os Mundos Possíveis da Lógica ajudam a desenvolver melhor essa estrutura teórica.

A teoria dos Mundos Possíveis foi desenvolvida por um grupo de filósofos como David Lewis, Saul Kripke e Jaako Hintikka. (RYAN, 2001).

Depois esses conceitos foram utilizados para descrever a lógica da ficção

---

<sup>27</sup> Tradução livre minha.

por David Lewis, Umberto Eco, Thomas Pavel, Lubomir Dolezel, Domen Maithe, Ruth Romen, Elana Sumino e Marie-Laure-Ryan.

Ryan aponta que há diferenças na concepção de mundos possíveis dos filósofos e teóricos da literatura (RYAN, 2001). Segundo ela, a base da teoria dos mundos possíveis é que:

a realidade – a soma total de tudo que é imaginado – é um universo composto por diversos elementos, ou mundos, e é estruturalmente hierarquizado em oposição a um elemento bem projetado, que funciona como o centro do sistema, para todos os outros membros do conjunto. O elemento central é o mundo “real” e os satélites são meramente os mundos possíveis. Para um mundo ser possível ele deve ser ligado ao mundo central por uma relação de acessibilidade. (RYAN, 2001, p. 99-100)

Segundo Ryan (2001), o que define essa acessibilidade é sempre um critério particular relacionado ao sistema. Esse critério é o que irá definir o que é possível e que é impossível, e ele pode ser bem variado como: “regras lógicas”, “regras físicas”, ou “direção temporal” (RYAN, 2001, p. 100) <sup>28</sup> Por exemplo, em um sistema que compartilhasse como critério de acessibilidade as leis da física, existisse um mundo possível onde durante o dia a lei da gravidade atuasse e durante a noite essa lei não tivesse efeito, esse mundo seria excluído do sistema por não compartilhar um das características essenciais ao sistema. Ou nas palavras de Ryan ao comentar sobre a interpretação do possível/impossível baseado na “idéia de direção temporal: o mundo atual é o reino dos fatos históricos, mundos possíveis são os caminhos que a história pode tomar no futuro, e mundos impossíveis são os caminhos que a história falhou em tomar no passado.”<sup>29</sup> (RYAN, 2001, p. 100)

Essas distinções – mundo atual (real) x mundo possível x mundo impossível - levaram a Teoria dos Mundos Possíveis a serem duramente criticadas pela crítica pós-moderna. A crítica acusava a teoria de ser centralizadora e segregacionista, sendo contrária a uma abertura de possibilidades e opções que a crítica pós-moderna trouxe. (RYAN, 2001, p. 100).

Contra essa hierarquização, Ryan aponta teorias que discutem “versões do mundo” (RYAN, 2001, p. 101) como o modelo descrito por Nelson Goodman em

---

<sup>28</sup> Tradução livre minha.

<sup>29</sup> Tradução livre minha.

“*Ways of World Making*” que apresenta outro caminho, bem diferente da estrutura centralizada feita pela lógica modal. (RYAN, 2001)

Segundo Ryan (2001), um conceito que leva a um outro caminho teórico – e que evita os problemas da teoria de mundo atual - é o conceito de “definição indexical da atualidade” (RYAN, 2001, p. 101) apresentado por David Lewis. Ryan ao analisar a oposição entre Atual x Possível, destacada também por Lévy como apresentamos anteriores, apontou que ela segue por dois caminhos:

- 1) “absoluta, em termos de origem.”<sup>30</sup>
- 2) “relativa, em termos de pontos de vista”.<sup>31</sup>

Segundo Ryan, “na caracterização absoluta, o mundo atual é aquele independente da mente humana.” (RYAN, 2001, p. 101) Há um mundo real e físico, todos os outros mundos que estão relacionados a trabalhos mentais como a imaginação e a criatividade, são mundo possíveis (RYAN, 2001).

Já na caracterização relativa, “*o mundo atual é aquele do em que eu falo e estou imerso, os outros mundos são os que não atuais, são os mundos que eu vejo de fora.*” (RYAN, 2001, p. 101) Para exemplificar melhor isso, imaginemos que a situação onde um leitor lê um o livro “Harry Potter” de J.K Rowling, para este leitor o mundo dele é o mundo atual enquanto o mundo habitado por Harry Potter é um mundo possível. Já por outro lado, considerando que Harry Potter soubesse que existisse um mundo onde suas aventuras foram transformadas em livros, o leitor seria o habitante de um mundo possível enquanto para Harry Potter o mundo que ele habita seria o atual. David Lewis defende a teoria relativa, pois isso permite que todas as particularidades históricas, sociais e culturais de cada mundo sejam respeitadas, sem que isso resulte num centralismo tão criticado pela teoria pós-moderna. Estes mundos podem existir de forma individual ou coletiva. (RYAN, 2001)

<sup>30</sup> (RYAN, 2001, p. 101) – Tradução livre minha.

<sup>31</sup> (RYAN, 2001, p. 101) – Tradução livre minha.

Individualmente eles existem a partir da relação do indivíduo com a obra, onde será a partir de sua performance, como apontou Gerrig, ou da atualização que realiza com a obra como apontou Iser e Lévy, que ele irá construir sua versão do mundo a partir das informações que ele vai obtendo ao se relacionar com a obra.

Já na forma coletiva, os indivíduos continuam construindo suas versões de mundo, porém compartilham essas versões com leitores e dessa forma vão desenvolvendo um mundo coletivo comum entre eles (RYAN, 2001).

O conceito de mundos coletivos é de especial interesse nesse trabalho, pois ele será utilizado para analisar os fóruns dos participantes dos Alternate Reality Games, pois são nesses fóruns que os jogadores trocam as experiências que vivenciam com o jogo. Dessa forma, parece ser um caminho interessante a ser observado para verificar se os jogadores constroem um mundo coletivo ao jogar e compartilhar entre si essas experiências.

Ryan ainda aponta dois conceitos essenciais no desenvolvimento da imersão. Que são os conceitos de “contrafactuais” ou “expressões de desejo” e as “declarações da ficção” <sup>32</sup>(RYAN, 2001, p. 103). O primeiro termo, o qual chamararei de “expressões de desejo” está relacionada às construções que fazemos nos mundos não atuais a partir da ficção, ou seja, nas expressões de desejo criamos as possibilidades apresentadas pela ficção mas ainda estamos presos a uma mundo principal, nossa estado de consciência ainda esta ligado a essa realidade (RYAN, 2001). Porém, nas “declarações de ficção” o relacionamento com o mundo é diferente, pois estas, “como observou Lewis, assumem a forma de incisivas afirmações da verdade” (RYAN, 2001, p. 103). Nas palavras de Ryan,

Quando eu processo “Napoleão poderia ter ganhado a batalha de Waterloo se Grouchy tivesse chegado antes de Blucher”, eu olho este mundo do ponto de vista de um mundo em que Napoleon perde; mas se eu leio em um romance “Graças a habilidade de Grouchy de se mover rapidamente ele trouxe seu exército para o campo de batalha antes de Blucher, Napoleão esmagou seus inimigos em Waterloo”, eu me transporto para o mundo textual e processo a sentença como a indicação de uma fato. Ambos contrafactuais e declarações da ficção direcionam nossa atenção para o mundo possível não atual, mas eles fazem isso de modos diferentes: os contrafactuais funcionam como telescópios, enquanto a ficção é um veículo de viagem espacial. No modo telescópio a consciência se mantém ancorada na realidade nativa, e os mundos possíveis são contemplados de fora. No modo de viagem espacial, a consciência se realoca para o outro mundo, reorganizando todo o universo de ser em torno dessa realidade virtual. (RYAN, 2001, p. 103)<sup>33</sup>

Será através das declarações de ficção que os mundos ficcionais deixam de ser mundo mundos atuais não possíveis e se tornam mundos atuais possíveis, eles passam por um processo de recentralização (RYAN, 2001) no indivíduo e esse processo é essencial para a experiência de imersão. É interessante destacar que os ARGs parecem utilizar para esse processo de recentralização diversos suportes e meios de comunicação que os produtores utilizam para criar “declarações” que reafirmem o caráter de realidade do jogo, estimulando essa reorganização cognitiva do jogador, onde inicialmente ele teria contato com um mundo não atual possível, e passa a ver e interagir com esse mundo como se ele fosse o seu mundo atual. Mas, para que isso ocorra é preciso que ele também entre num jogo de crença, não basta que ele seja transportado para esse mundo, sem que ele procure se integrar a ele. É preciso que o jogador assuma uma postura de se engajar no jogo em uma forma que possibilite o processo de construção lúdica da realidade. Será através das teorias do filósofo Kendal Walton e do teórico de performance Richard Schecher que buscaremos entender como ocorre esse processo. Além da companhia desses dois pensadores, também utilizarei as teorias da pesquisadora, de área de jogos e performance, Jane McGonigal.

---

<sup>32</sup> Tradução minha livre.

<sup>33</sup> Tradução minha livre.

#### 2.2.4. Jogando com a crença na realidade

**Jane McGonigal em seu artigo “A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play”** fala sobre o teórico Richard Schechner e as teorias da crença na realidade.

O teórico Richard Schecher em seu livro “Performance Studies – Na introduction”(2002), afirma que há dois tipos de jogar: o “*make-believe*” e o “*make-belief*” (SCHECNER, 2002, p. 35 apud MCGONIGAL, 2003, p. 4)

O primeiro, “*make-believe*”, protege as fronteiras entre o que é o real e o que é o “pretendido”. Já o segundo, “*make-belief*”, intencionalmente rompe essas fronteiras. (SCHECNER, 2002, apud MCGONIGAL, 2003, p. 4)

Segundo Schecher, em nosso dia-a-dia nós estamos constantemente realizando papéis e performances, mas essas performances não são tipo “*make-believe*” e sim do tipo “*make-belief*”. Isso ocorre porque nos “*make-believe*” games as fronteiras entre o real e o ficcional são muito claras. Se você vai ao teatro ou ao cinema, ao ver os atores, você percebe que eles estão fazendo uma performance do tipo “*make-believe*”, pois eles sabem as fronteiras entre o real e o ficcional e o público também. Já nos *make-belief* não há muita certeza sobre isso. Por exemplo, um cidadão ao ser eleito presidente, precisa passar a se comportar como um presidente se comporta. Ele não percebe ou tem noção disso, mas ele passa a representar um papel frente ao seu público que exige que ele se comporte e aja de determinadas maneiras, para Schecher isso é um jogo baseado no “*make-belief*”, ou seja, um jogo onde os participantes não percebem que estão realizando uma performance. Scherer molda esse relacionamento entre performance, jogo e crença com a seguinte questão: “Em que grau uma pessoa acredita em sua própria performance?”<sup>34</sup> (SCHECNER, 2002, p. 181 apud MCGONIGAL, 2003, p. 4)

McGonigal diz que para Schechner nos *make-believe games* “os jogadores *pretendem acreditar*, já nos *make-belief games*, os jogadores “esquecem” completamente ou negam suas próprias performances e estimulam eles mesmos num acreditar *acreditar para o real*.”<sup>35</sup> (MCGONIGAL, 2003, p. 4)

---

<sup>34</sup> Tradução livre minha.

<sup>35</sup> Tradução livre minha.

Será a partir dessa questão que McGonigal vai buscar desenvolver uma nova teoria a respeito da relação dos jogadores com a crença e a performance no jogo. Segundo ela, as fronteiras representativas são visíveis e robustas, não dando oportunidade para que os jogadores a confundam. Para McGonigal os jogadores trabalham para suportar a crença do jogo. Para exemplificar essa teoria, ela utiliza uma analogia do psicólogo que estuda jogos de adultos, Michel J. Apter. Este autor afirma que o prazer do jogo está relacionado a vivenciar uma situação de desafio através de um "quadro de proteção"<sup>36</sup> (APTER, 1991, p. 22 apud MCGONIGAL, 2003, p. 14) . McGonigal ao referenciá-lo diz: "Segundo Apter, esse quadro de proteção dá certeza aos jogadores de que nada irá influenciar em seu jogo, como também os passa a sensação de que o jogo não irá fugir de controle"<sup>37</sup>. (MCGONIGAL, 2003, p. 14) Ele explica esse conceito através de uma analogia composta do público, o leão e a jaula.

McGonigal diz que para Apter, se os jogadores (o público) forem vivenciar uma experiência onde exista apenas uma jaula sem um leão, eles não terão prazer algum. Caso vivenciem essa experiência somente em um ambiente com um leão e sem jaula alguma, eles não irão aproveitar, pois o temor e a ansiedade frente a situação normalmente não irão lhe proporcionar prazer. Porém, o leão dentro da jaula cria uma situação intermediária onde é estabelecidos um equilíbrio entre prazer e segurança. (MCGONIGAL, 2003, p. 14)

McGonigal afirma que nos jogos que trabalham com a realidade, os jogadores façam a seguinte pergunta: "Que jaula?"<sup>38</sup> (MCGONIGAL, 2003, p. 15). Dessa forma eles procuraram estimular os outros jogadores a compartilharem a crença. Segundo a autora, esse efeito está diretamente ligado a ação dos produtores dos jogos, buscando estabelecer um "design imersivo" e ao fato dos jogadores compartilharem essa idéia de "pretender acreditar" apontada por McGonigal.

---

<sup>36</sup> Tradução livre minha.

<sup>37</sup> Tradução livre minha.

<sup>38</sup> Tradução livre minha.

### 2.2.5. Mimesis & Make-Believe

Em busca de um melhor entendimento de como os jogadores comportam suas crenças na realidade ficcional estabelecida nos ARGs, além de Richard Schechner, novamente o artigo de McGonigal, “*A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play*”, e os apontamentos dela sobre as teorias de Kendal Walton também serão de essencial importância no desenvolvimento de uma ferramenta teórica que possibilite entender e analisar melhor essa relação. O filósofo Kendal Walton em sua obra “*Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of Representational Arts*”, procurou desenvolver uma teoria da representação e uma fenomenologia da arte, buscando fazer com que o termo representação se torne intercambiável com a ficção. Segundo McGonigal:

Walton defende nessa obra que a proposta central em receber todas as representações nas artes, seja pintura, música, teatro ou literatura é participar do game de “*make-believe*”<sup>39</sup> Segundo Walton, todos esses objetos de arte funcionam como suportes/proposições(props) que definem regras, ações e temas do jogo para suas audiências. Estas proposições dizem o que podemos acreditar, por quanto tempo, e que mecanismos dispomos para demonstrar nosso “*make-belief*” para os outros jogadores.<sup>40</sup> (MCGONIGAL, 2003, p. 15)

Para McGonigal (2003), estes “mecanismos de exposição” diferem a noção de Walton de “*make-believe play*” das tradicionais teorias de “suspensão da descrença”. Segundo a autora (2003), o principal termo relacionado a esse conceito foi introduzido inicialmente pelo poeta e crítico inglês Samuel Taylor Coleridge no livro *Biographia Literaria* em 1817 (MCGONIGAL,2003), para Coleridge a “total suspensão da descrença” era uma situação que ocorria de uma forma interna, estava circunscrita no âmbito do leitor, espectador, participante (MCGONIGAL,2003), enfim, ao indivíduo que se relacionava com algo ligado a arte. Já para Walton a relação é diferente, os participantes devem conduzir e demonstrar sua crença para outros participantes é necessário essa troca para estabelecer uma interação entre as pessoas e elas compartilharem suas crenças. Dessa forma, haveria uma mudança de relacionamento com a obra, as pessoas passariam de uma “suspensão interna da crença” para uma performance externa da

<sup>39</sup>Nessa dissertação optamos por não traduzirmos os termos “*make-believe*” e “*make-belief*”, pois ocasionaria em perda de sentido e referencial. Entretanto, em uma tradição livre e não completa, “*make-believe*” poderia ser traduzido como faz-de-conta e “*make-belief*” como uma crença /fê / algo que as pessoas acreditam.

<sup>40</sup> Tradução livre minha.

crença (MCGONIGAL,2003).

Para Kendal Walton, “a possibilidade de “participação conjunta” é um dos principais pontos que seduzem o indivíduo para um “*make-believe*” (WALTON, 1993, p.68 apud MCGONIGAL, 2003, p. 15). Pois as pessoas se interessaram pela arte ou evento para que possam compartilhar entre elas suas crenças e seus jogos mentais. Para demonstrar essa relação:

Walton cita o psicólogo radical R.D. Laing e sua teoria sobre a exposição poética da dinâmica do jogo: “Eles estão jogando um jogo. Eles estão jogando de não estarem jogando um jogo. Se eu os mostro que eles estão, eu irei quebrar suas regras e eles irão me punir. Eu devo jogar seu jogo, de não ver que eu vejo um jogo.” Segundo Walton, “fingir uma crença” no jogo é um elemento essencial para ser aceito na comunidade de jogadores e uma performance externa dessa crença é fator fundamental para essa inclusão.<sup>41</sup> (WALTON, 1993, apud MCGONIGAL, 2003, p. 15)

Os apontamentos teóricos de Walton serão importantes para pensar como os jogadores dos ARGs se relacionam com o jogo, além disse seus conceitos também vão ajudar a refletir sobre as relações existentes entre os jogadores e as comunidades que eles formam e participam.

### **2.2.6. Interatividade**

Um aspecto importante a ser delimitado na análise dos ARGs é sobre qual conceito de interatividade será utilizado para observar essa forma de jogo. Dentro desse trabalho, esse conceito será entendido através do uso do suporte e da abertura da obra. No desenvolvimento do conceito, as teorias e análises que Marco Silva realiza no livro “Sala de Aula Interativa”, sobre o termo interatividade, serão de grande valor. Além disso, as teorias de Umberto Eco e Júlio Plaza, sobre a obra de arte aberta, também serão importantes no entendimento e definição desse escopo teórico que será utilizado na análise dos Alternate Reality Games.

Marco Silva, ao analisar os fundamentos da interatividade, destaca três pontos fundamentais: a participação-intervenção, a bidirecionalidade-hibridação e a potencialidade-permutabilidade (SILVA, 2006). Silva construiu esses três

---

<sup>41</sup> Tradução livre minha.

binômios a partir da obra de Arlindo Machado, *Pré-cinemas & e Pós-Cinemas*, buscando esquematizar as especificidades e singularidades do termo, destacando que apesar dessa divisão esquemática, ambos os termos se combinam, se dialogam e não independentes, estabelecendo essa tríade como fundamental para a compreensão do conceito. (SILVA, 2006).

Segundo Marco Silva, a participação-intervenção significa que o indivíduo não escolhe apenas entre opções dadas; ele pode participar ativamente do processo comunicacional, podendo interferir na mensagem de modo sensório-corporal e semântico. (SILVA, 2001)

Já a bidirecionalidade-permutabilidade significa que a comunicação é estabelecida de forma conjunta. A emissão e a recepção são produzidas simultaneamente, os dois pólos são emissores e receptores. Esse aspecto é bem interessante, pois demonstra como nessa forma de comunicação é rompida a tradicional divisão entre emissor e receptor, onde o primeiro é o criador da mensagem e o outro é passivo na recepção. (SILVA, 2001)

Por fim, o conceito de potencialidade-permutabilidade está diretamente ligado a noção de potencialidades e possibilidades, pois uma forma comunicacional será assim identificada quando permitir que se estabeleçam “múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações potenciais.” (SILVA, 2001, p. 7). É interessante observar que a potencialidade-permutabilidade parece estar ligada ao conceito de virtual de Lévy, pois estabelece que uma forma de comunicação vai ter essa característica quando permitir que ocorram desdobramentos e possibilidades frente a uma opção inicial.

Esses três aspectos teóricos da interatividade, apresentados por Marco Silva, são importantes pois se aplicam tanto ao suporte físico como também faz pontes com a abertura existente na obra. E para estabelecermos melhor o conceito de abertura nesse trabalho e como isso pode ser usado para buscarmos entender os ARGs, as teorias desenvolvidas por Umberto Eco e Júlio Plaza são essenciais.

Em seu livro, *A Obra Aberta*, lançado inicialmente em 1962, Eco apresenta as características da poética da obra de arte aberta. Segundo o autor, a obra de arte aberta não é uma categoria crítica, mas sim um modelo teórico para explicar a arte

contemporânea. Para ele, as modificações pela qual a sociedade passou como as teorias da relatividade, o desconstrutivismo, as teorias da física quântica, as mudanças na fenomenologia, levaram a uma descrença nas poéticas clássicas que serviam como formas de entendimento da sociedade, ou seja, modelos teóricos existentes não serviam mais explicar as diversas aberturas que ocorriam no mundo, como as possibilidades abertas pela física quântica, a aplicação da noção de probabilidade trazida pela física, que desmontavam os princípios de uma estrutura rigidamente definida.

Segundo Eco, essas transformações levaram a arte a se modificar, fazendo com que a arte contemporânea buscasse esse mundo de possibilidades. É importante destacar que para Eco todas as obras de arte seriam abertas, porém o que caracterizava o momento era a busca. Umberto Eco diz:

Visando à ambiguidade como valor, os artistas contemporâneos, voltam-se amiúde para os ideais da informalidade, desordem, casualidade, indeterminação dos resultados, e por isso se tentou também colocar o problema de uma dialética entre “forma” e abertura”: isto é, definir os limites dentro dos quais uma obra pode lograr o máximo de ambigüidade e depender da intervenção ativa do consumidor, sem contudo deixar de ser “obra”. Entendendo-se por “obra um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas. (ECO, 1968, p. 22-23)

Segundo o autor (1968), isso significa que os artistas procuraram colocar a obra de arte como uma reação “a provacação do Acaso, do Indeterminado, do Provável, do Ambíguo, do Polivalente ...” (ECO, 1968, p. 23) ou seja, contra a “Desordem” (ECO, 1968, p. 23). Mas essa desordem não é destruidora e esterelizadora, e sim produtiva e criativa. Ela busca “a ruptura de uma Ordem tradicional, que o homem ocidental acreditava como imutável e que identificava com a estrutura final do mundo” (ECO, 1968, p. 23). Esse espírito apontado pelo autor será a base do desenvolvimento da poética da obra “aberta”, que busca:

(...) promover no intérprete “atos de liberdade consciente”, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma *necessidade* que lhe prescreva os modos definitivos de organização da obra fruída; (ECO, 1968, p. 41).

O conceito de obra “aberta” será importante na análise dos ARGs, pois ele proporciona um parâmetro para observar se esses jogos permitem aos jogadores

(intérpretes) realizarem seus atos de liberdade consciente, e se podem funcionar como estimulantes no desenvolvimento das redes de relações entre os participantes. Um ponto importante no desenvolvimento dessa categoria de análise é estabelecer graduações que possibilitem identificar diferentes níveis de abertura nos jogos. Para desenvolver melhor essa questão, o trabalho teórico de Júlio Plaza pode proporcionar um auxílio importante.

Júlio Plaza procurou ampliar o conceito de Umberto Eco, estabelecendo três níveis de abertura na obra aberta. No primeiro grau, o receptor participaria desenvolvendo interpretações e recriações mentais da obra, ou seja, uma obra de primeiro grau seria aquela que permite espaços e intervalos que permitissem essa reflexão por parte do receptor. Já na obra de segundo grau, o leitor teria espaço para também manipular a obra. Nesse nível de abertura, a obra deve ser feita de forma a permitir que, caso o leitor deseje ir além da reflexão, ele tenha a possibilidade de realmente manipular a obra conforme os seus desejos. O terceiro nível de abertura é quando o receptor pode recriar a obra, fazendo modificações ao seu gosto e a partir disso gerando uma nova obra, “onde a interatividade surge em sua plenitude de autonomia e imprevisibilidade: dá-se o modelo (o sistema, o programa) para que o espectador produza a obra a partir dele.” (BETTOCCHI, 2008, p. 27). Ou seja, é um estágio aonde a abertura da obra chegou a um nível onde ela se desdobra em novas recriações.

Essa sistematização dos níveis de abertura da obra, que Plaza desenvolveu a partir do trabalho de Eco, somada ao conceito de interatividade de Marco Silva, servirá de parâmetro na análise dos ARGs, buscando compreender se esses jogos permitem interatividade e abertura, e caso isso ocorra, em quais níveis isso pode ocorrer.

### 2.3.

#### **Transmedia Storytelling, *Media Ecology* e Cultura da Convergência – Definindo os ARGs entre a narrativa e a comunicação**

Nesse parte, os Alternate Reality Games (ARGs) serão contextualizados num ambiente de Convergência de Mídias (JENKINS, 2008) e analisados através da Media Ecology. A narrativa desses jogos será o fio condutor dessa análise. A hipótese é que os ARGs funcionam como um sistema formado por diversos meios de comunicação, e esses meios são interligados pela narrativa. Essa narrativa também é responsável por fazer a ponte entre o real e a ficção, e de agrupar a comunidade de jogadores em torno do jogo. Será através de como a história é conduzida, e os desafios propostos durante ela, que os participantes irão se agrupar(relação social) buscando formas de resolver coletivamente(e cognitivamente) os problemas (inteligência coletiva).

Na primeira parte são apresentados os conceitos da convergência de mídias, media ecology e narrativa transmidiática que serão usados para entender melhor os ARGs e defini-los entre a narrativa e a comunicação. Esses conceitos são importantes para definir certos parâmetros para analisar os estudos de casos e avaliar se o sistema formado pelos ARGs impactaram as relações sociais entre os jogadores e de que forma esses participantes se reúnem para resolveram colaborativamente problemas que seriam impossíveis resolveram sozinhos.

#### 2.3.1.

##### **Cultura da Convergência, energia híbrida e mudanças na narrativa**

Henry Jenkins, em seu estudo sobre como as mudanças nos meios de comunicação influenciaram nas transformações culturais, aponta a Cultura da Convergência como um produto dessas transformações. Jenkins define Convergência da seguinte maneira:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2008, p. 27 )

Essa convergência é construída, segundo o autor, com base em três pontos fundamentais: as noções de convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Esses três fatores se autoalimentam resultando em um processo coletivo. Esses conceitos serão fundamentais para analisarmos o sistema formado pelos ARGs posteriormente.

Dentro desse contexto da Cultura da Convergência surgiram os ARGs que dentro desse escopo teórico são entendimentos como um fruto dessas transformações e influenciados por ela. Para analisar as características narrativas dos ARGs e como eles funcionam como um sistema, é importante defini-los, para isso irei utilizar a definição de Jane McGonigal uma das precursoras na criação e estudo dos ARGs.

Um drama interativo jogado on-line e em espaços do mundo real que se passa em várias semanas ou meses, em que dezenas, centenas, milhares de jogadores se reúnem on-line, formam redes sociais cooperativas e trabalham juntos para resolver um mistério ou um problema que seria absolutamente impossível resolver sozinho. (MCGONIGAL, 2004, apud JENKINS, 2008, p. 173)

Os ARGs dentro da cultura da convergência de Jenkins, parecem se aproximar do que McLuhan disse sobre a energia híbrida. Segundo McLuhan, quando dois meios se encontram há a produção de uma energia e que essa energia irá ter consideráveis consequências psíquicas, tecnológicas e sociais. O autor também destaca a importância de entendermos os efeitos desses meios híbridos, pois, sendo os meios extensões dos homens, eles estão diretamente ligados a nós e por isso dependem de nós mesmos para sua inter-relação e evolução.

McLuhan também enfatiza que os meios como extensões de nossos sentidos proporcionam relações não somente entre os nossos sentidos particulares, como também entre si na medida que eles vão se inter-relacionando. Segundo o autor, “O rádio alterou a forma das histórias noticiosas, bem como a imagem fílmica, com o advento do sonoro. A televisão provocou mudanças drásticas na programação do rádio e na forma das radionovelas.” (MCLUHAN, 1996, p. 73) As transformações proporcionadas pelo encontro de diversos meios que ocorrem na cultura contemporânea não se restringem apenas na forma como os meios se comportaram e relacionam, elas também levam a novas experiências sociais. Essas transformações também afetaram a forma de contarmos histórias e os ARGs parecem ser um reflexo disso. Pois, os ARGs parecem ter se estabelecido a partir

dessa inter-relação entre os meios e que procuram canalizar e utilizar essa energia gerada desse encontro como força motriz para mover a narrativa ao longo de diversas mídias e estimularem a comunidade de jogadores a partir disso.

É importante ressaltar que McLuhan apontou os artistas como os primeiros a descobrirem como capacitar um determinado meio para seu uso ou como liberar a força latente de outro meio. Considerando que o *game designer* é uma atividade que exige criatividade e capacidade de inovação, é possível identificarmos os *game designers* dos ARGs como responsáveis pela liberação e uso das forças dos novos meios de comunicação para desenvolverem novas experiências lúdicas com seus participantes. Ao fazerem isso, os *game designer* possibilitam que os jogadores aproveitem esse momento de encontro dos meios, e possam se despertar da narcose narcísica que estiveram envolvidos, e que possam desfrutar de “(...) um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos” (MCLUHAN, 1996, p. 75). Os Alternate Reality Games utilizam a narrativa para conseguirem fluir entre os diversos meios, esse tipo de narrativa foi denominada narrativa transmidiática e na próxima parte buscaremos entender melhor esse conceito e como pode ser estudada através da media ecology.

### **2.3.2. Narrativa Transmidiática e *media ecology***

O ponto inicial de um Alternate Reality Game é conhecido no jargão do jogo como “habbit hole”. Esse “buraco do coelho” é o início da narrativa, ou seja, a primeira parte da história que os jogadores têm contato e será a partir dela que irá ocorrer todo o desdobramento da história. Por exemplo, no ARG “I love bees” relacionado com a promoção do filme “Inteligência Artificial” de Steven Spielberg (2001), o “buraco do coelho” foi o aparecimento do nome de uma empresa de robótica nos créditos do trailer do filme. A partir disso, algumas pessoas (e futuros jogadores) pesquisaram o nome da empresa em mecanismos de busca e encontraram o site da empresa fabricante. Porém, ao visitarem o site eles começaram a se envolver em uma complexa trama, e essa conspiração acabou os levando a terem contatos com diversos meios de comunicação como telefones,

cartas, diversos suportes na internet e físicos para resolverem a história em que eles estavam envolvidos. Esse tipo de narrativa foi definido por Henry Jenkins como narrativa transmidiática e nessa pesquisa ela é entendida como a ponte que une os diversos meios de comunicação que os ARGs utilizam para criar sua história. Será sobre esse conceito sob (a ótica da media ecology) e essa ligação que iremos desdobrar nossa discussão agora.

Henry Jenkins define narrativa transmidiática da seguinte forma:

histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas midiáticas, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios (JENKINS, 2008, p. 339).

Essa nova abordagem transmidiática é uma nova forma de contar histórias, em vez de uma história principal ser replicada por diversos meios, ela agora é contada simultaneamente através de diversos suportes. Henry Jenkins procurou observar principalmente do ponto de vista econômico, e de como os produtores perceberam em como poderiam tirar um melhor proveito dos recursos de cada meio ao fazerem isso, porém os conceitos do autor são muito próximo do que McLuhan apontou ao dizer que os meios de comunicação não anulam uns aos outros, pelo contrário, eles na verdade se reforçam compondo uma *ambiência*. Assim como, por exemplo, o rádio trouxe contribuições para a TV, e a TV influenciou a forma de fazer do cinema, dessa forma, os meios podem trabalhar de forma estruturada, estabelecendo uma associação que cria um ambiente de sinergia midiática.

Os ARGs, sendo um tipo de história transmidiática, parecem terem percebido que podem utilizar essa sinergia, desde que aproveitam a potencialidade de cada meio para desenvolverem uma parte da história, e através disso levarem os jogadores a uma viagem através de diversos suportes e com isso permitirem que eles vivenciem a história.

### **2.3.3. Os ARGs, entre a narrativa e a comunicação**

Após, compreendermos o contexto cultural e tecnológico onde se desenvolveram os Alternate Reality Games, buscaremos definir esse tipo de jogo entre a comunicação e a narrativa. Essa definição é inspirada nos estudos de Eliane Bettocchi sobre jogos, em especial sobre o RPG. Em suas pesquisas, Bettocchi (2006) analisou os Role Playing Games (RPGs) como um novo meio de comunicação. Segundo a autora, essa classificação foi possível porque os RPGs possuem os elementos apontados por McLuhan como fundamentais para definir um meio de comunicação. Estes elementos são: tecnologia (veículo, canal e suporte material), linguagem ou sistema simbólico (códigos e repertórios) e condições de fruição (modos de recepção).

Como qualquer mudança em um destes três elementos é suficiente para diferenciar um meio de comunicação de outro (COELHO, 2004, apud BETTOCCHI, 2008), acredito que o media ecology possa servir de ferramenta teórica na análise dos Alternate Reality Games, pois, segundo Neil Postman:

- "1. qualquer OBJETO pode vir a constituir ou representar um meio de comunicação;
2. o AMBIENTE onde se dão as relações humanas deve ser observado como o espaço de um CONCERTO DE MÍDIAS;
3. a mídia será estudada, desta maneira, pelo IMPACTO que alguns de seus elementos constituintes gera." (COELHO, 2004, apud BETTOCCHI, 2008, p. 19)

A partir dos apontamentos de Postman é possível identificar os ARGs como um sistema de comunicação formado por diversos meios, pois essa forma de jogo procura utilizar diversos meios de comunicação existentes para atingir seu público e seus jogadores, e que emprega a narrativa e os pequenos relatos realizados pelos participantes (Lyotard) como forma de interligar esses meios. Essa categoria será utilizada para observar os ARGs analisados nessa dissertação.