

3. Alternate Reality Games (ARGs)

No segundo capítulo, foi apresentada a base teórica de análise dos Alternate Reality Games (ARGs). Agora, serão explicados os principais termos utilizados no jogo, e os antecedentes históricos que inspiraram e influenciaram o surgimento desse tipo de jogo.

3.1. Terminologia

Para podermos analisarmos melhor os ARGs é importante entendermos algumas das suas terminologias. A influência teórica nessa parte foi o glossário do site Unfiction⁴².

Puppetmaster / Mestre do jogo:

É uma das figuras principais de um Alternate Reality Game. Ele é responsável por criar e conduzir a história. O puppetmaster não necessariamente é apenas uma pessoa. Pode ser um grupo de pessoas - o que é muito comum em ARGs grandes, onde seria impossível apenas uma pessoa conduzir a história. Os mestres também criam os enigmas, a narrativa, as personagens, inclusive controlando e realizando o contato das personagens com os jogadores participantes.

Cortina / Behind the Curtain

A cortina é um termo originado da expressão “atrás da cortina” (“*behind the curtain*”, expressão idiomática norteamericana; a tradução mais aproximada deste conceito seria “por debaixo dos panos”). Significa, no caso específico dos ARGs, a separação existente entre o mestre do jogo e os jogadores. Ou seja, seria o espaço que o mestre utiliza para criar as ligações entre os personagens e os jogadores, e onde ele manipula essas relações.

⁴² <http://www.unfiction.com/glossary/>

***Rabbit hole*⁴³ / *Trailhead* / Buraco do Coelho**

É a porta de entrada para o jogo. Normalmente é um site, uma mensagem, uma ligação, enfim, um meio de comunicação que é utilizado para atrair os jogadores para o Alternate Reality Game, , funcionando como uma espécie de “isca” para os participantes. Nos ARGs mais complexos ou abrangentes é muito comum que eles utilizem os mais diversos meios para atraírem a atenção dos jogadores. Dessa forma eles conseguem cooptar jogadores em diversos espaços midiáticos.

3.2. Como funciona e se joga um ARG

Após apresentar uma parte da terminologia dos ARGs é importante observar como um ARG funciona. Para realizarmos isso, será feito uma breve análise descritiva do começo do funcionamento de um Alternate Reality Game.

O ARG apresentado será o “Conspiracy For Good”. Ele foi desenvolvido por Tim Kring, criador da série de TV Heroes, e recebeu suporte tecnológico e patrocínio da Nokia.

O jogo é baseado na história da organização Conspiracy For Good. Durante muito tempo, a organização foi conhecida por fazer o bem nas áreas com mais dificuldades. Agindo sempre de forma discreta, seus membros procuravam beneficiar a população dessas áreas. Entretanto, as ações da organização atraíram inimigos, sendo um deles a Blackwell Briggs, uma empresa multinacional com base em Londres que trabalha com desenvolvimento de tecnologias de ponta relacionadas à comunicação. A Blackwell Briggs está atacando a Conspiracy For Good, e por isso, a organização pede ajuda a Tim Kring. Devido a suas habilidades narrativas, ele conta a história da organização para atrair novos agentes e espalhar o bem no mundo.

⁴³ Habbit hole é uma referência ao livro de Lewis Carrol “Alice no País das Maravilhas”, onde no primeiro capítulo “Down in a Habbit Hole” a protagonista Alice é atraída por um Coelho Branco vestido com roupas um “habbit hole” e isso funciona como o passaporte para o início de suas aventuras. Esse termo e seu simbolismo também são utilizados no filme Matrix, quando Morpheus diz a Neo: “ I imagine that right now you're feeling a bit like Alice.” e continua ainda no mesmo diálogo: “You take the blue pill and the story ends. You wake in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill and you stay in Wonderland and I show you

***Rabbit Hole* ou o começo do ARG Conspiracy For Good**

O *rabbit hole* do ARG começou com um post de “J\$” no blog *Barely Sarcasm*⁴⁴ pedindo para os jogadores enviarem vídeos dizendo “Eu não sou um membro”, o que foi prontamente atendido por centenas de participantes.

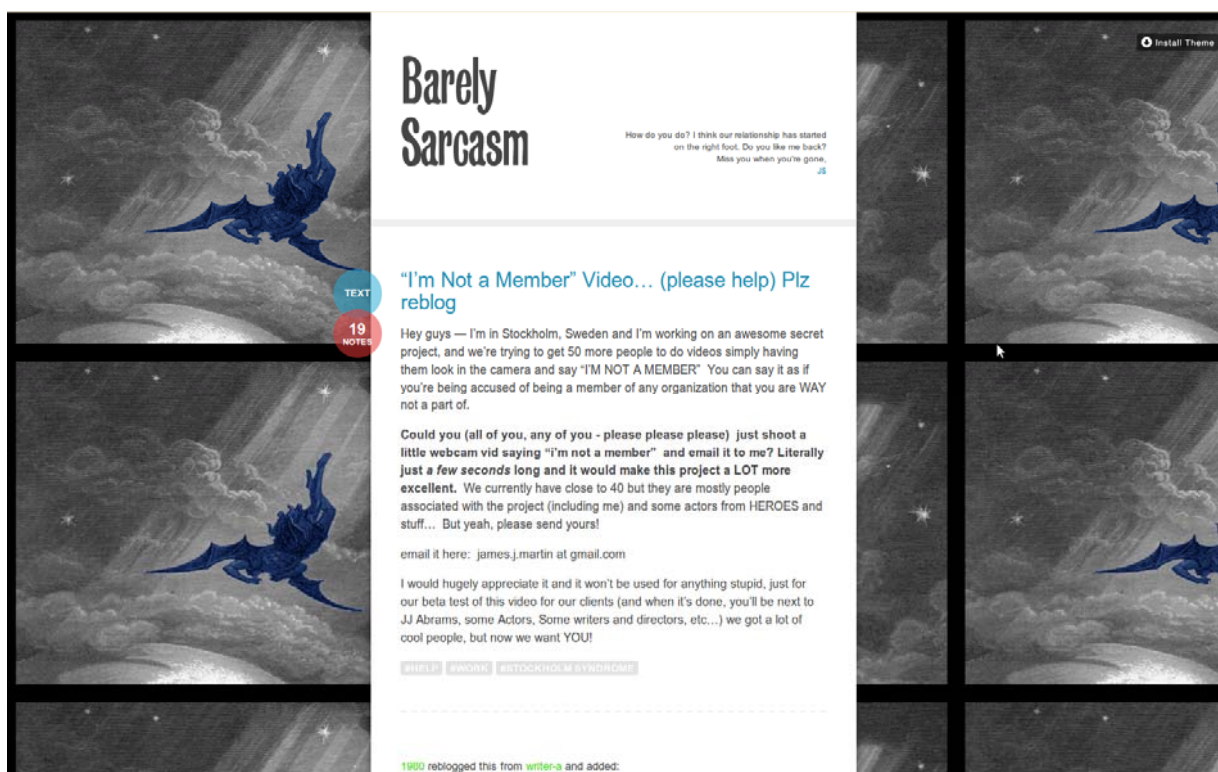


Figura 1 - Post onde “J\$” convoca os participantes no blog Barely Sarcasm⁴⁵

Um tempo depois, foi lançado o site www.imnotamember.com onde apareciam os vídeos enviados pelas pessoas. Nesses vídeos, as pessoas negavam que eram membros da organização.

how deep the rabbit-hole goes. Remember -- all I am offering is the truth, nothing more”.

⁴⁴ <http://barelysarcasm.tumblr.com>

⁴⁵ <http://barelysarcasm.tumblr.com/post/456807662/im-not-a-member-video-please-help-plz-reblog>

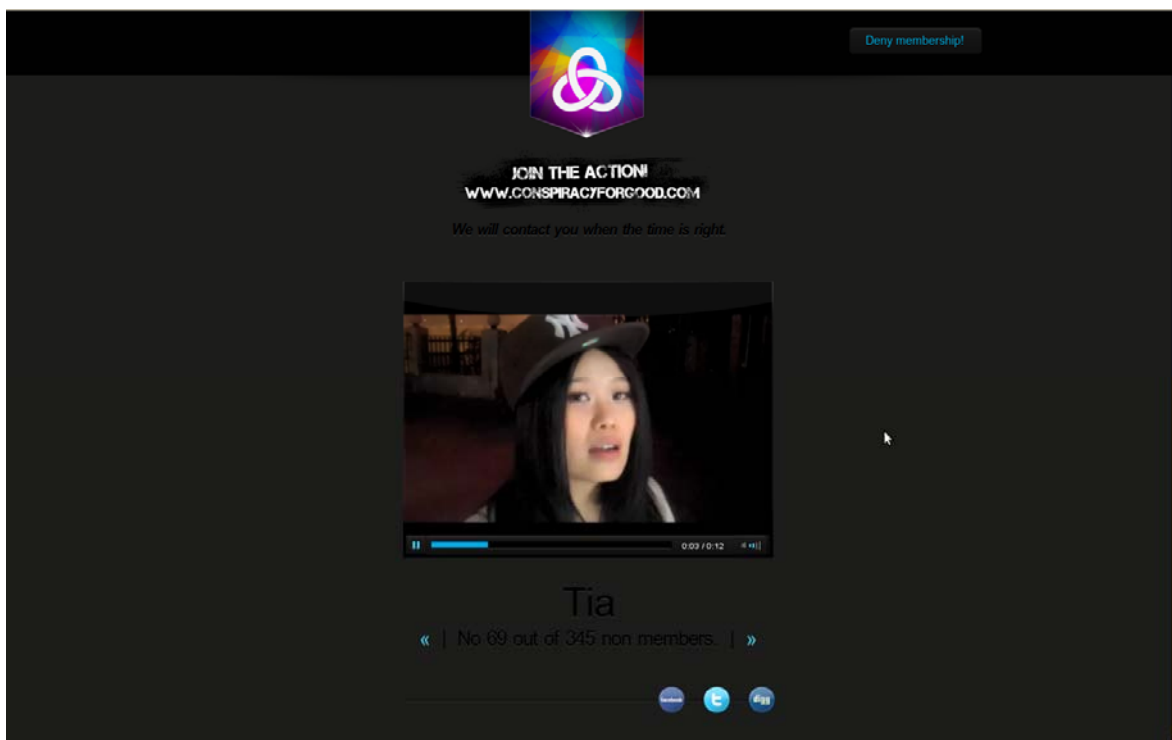


Figura 2 - Vídeo gravado por participante, negando que faça parte da organização⁴⁶

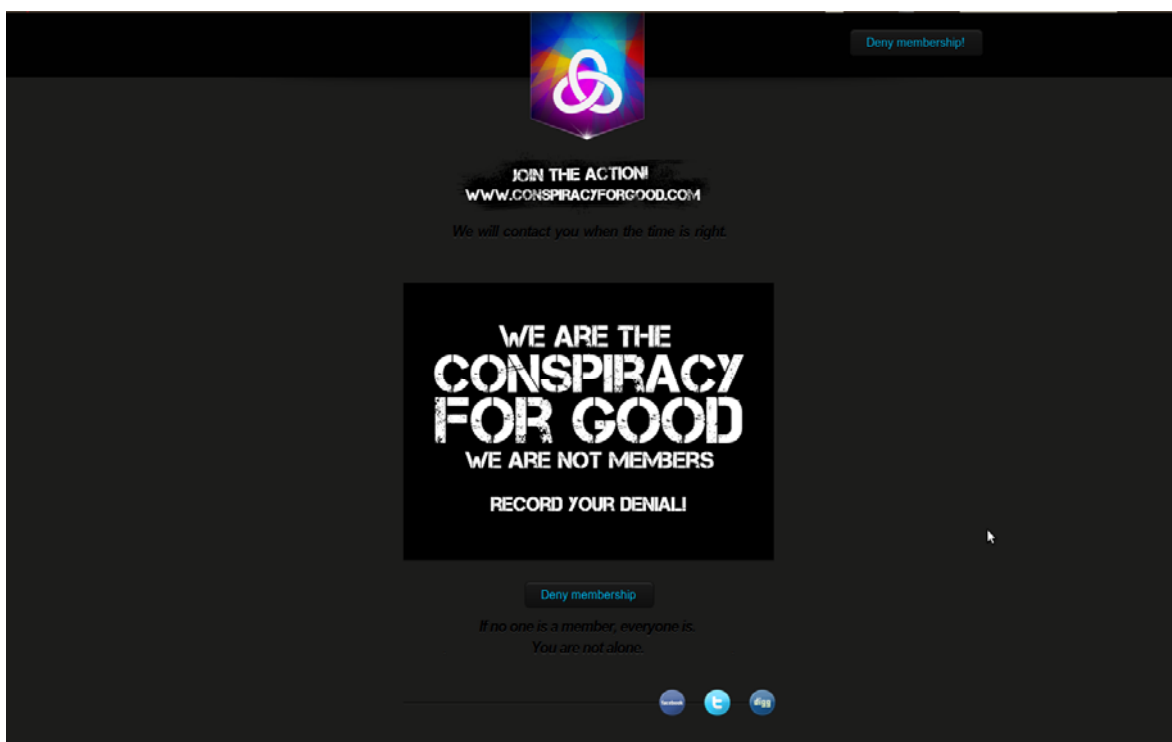


Figura 3 - Pedido para que os jogadores gravem seus vídeos⁴⁷

⁴⁶ www.imnotamember.com

Neste site havia um pedido para que as pessoas entrassem para a “Conspiracy For Good” (<http://www.conspiracyforgood.com/>).

Quando os jogadores entravam no site, eles encontravam um post no blog da organização os convocando para a ação. No post “A Call to Action” era apresentada “A Lista”, que era o ponto central do movimento, onde as pessoas poderiam postar causas, eventos e pedidos de ajuda.

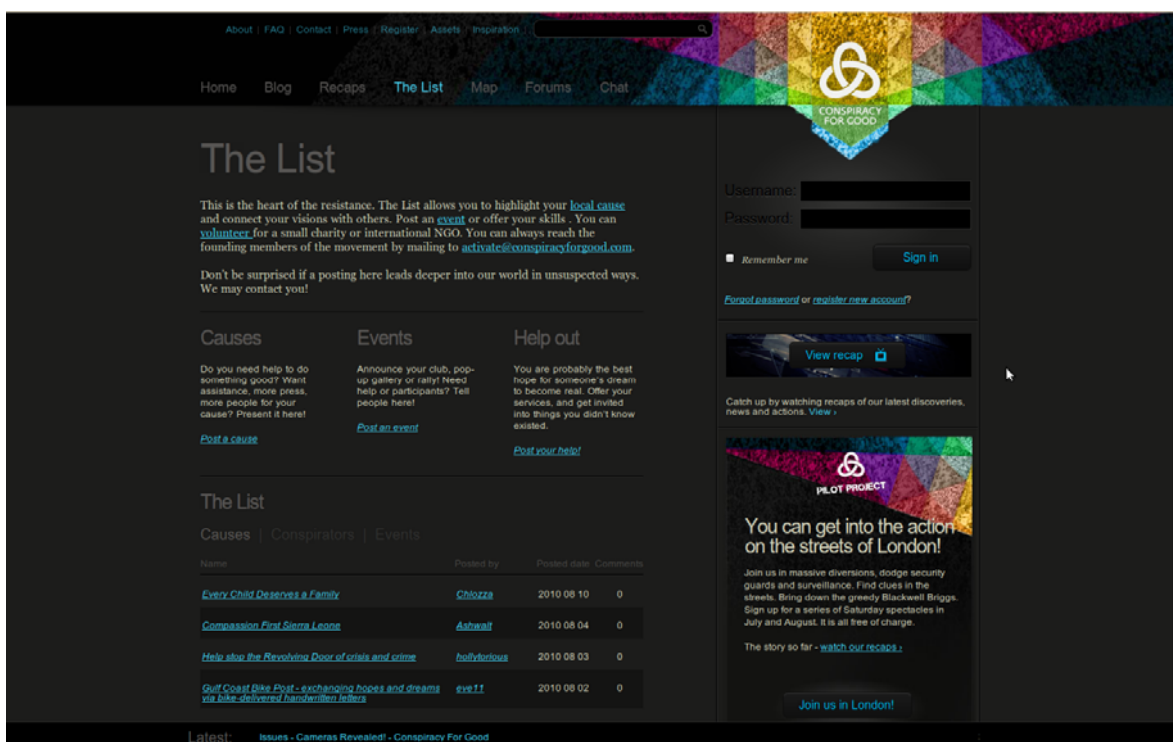


Figura 4 – Página principal do Conspiracy For Good, local onde são concentradas as principais informações do jogo.

O blog do Conspiracy For Good concentra ações e participantes. E a partir dele os jogadores receberão grande parte das novas informações e irão interagir entre si. É bastante comum que os Alternate Reality Games estabeleçam estruturas de agregação e troca entre os participantes. Isso não significa que os designers do jogo não utilizem outras mídias para se comunicar. Eles usam as mais diversas, entretanto é comum que exista um lugar que sirva de ponto central das informações do jogo.

A partir disso, surgiram novos posts no blog explicando mais sobre a organização, suas ações e pedindo para os participantes enviarem fotos e informações para o site.

Todos esses acontecimentos ocorreram antes de 18 de Maio de 2010. Esta informação é crucial pois, a partir desta data, acontece um fato importante dentro da estrutura de jogo dos ARGs. É quando o fórum “Unfiction”, formado por jogadores de ARGs, descobre o jogo.

O momento em que uma comunidade organizada de jogadores descobre um ARG é um marco considerável daquele jogo, pois a partir disso o nível de interação e troca entre os participantes aumenta muito. Será no tópico do jogo criado no fórum (no caso o “Unfiction”) que eles irão compartilhar as informações que cada um receber e buscam através disso resolverem coletivamente os problemas/enigmas que surgem ao longo do jogo.

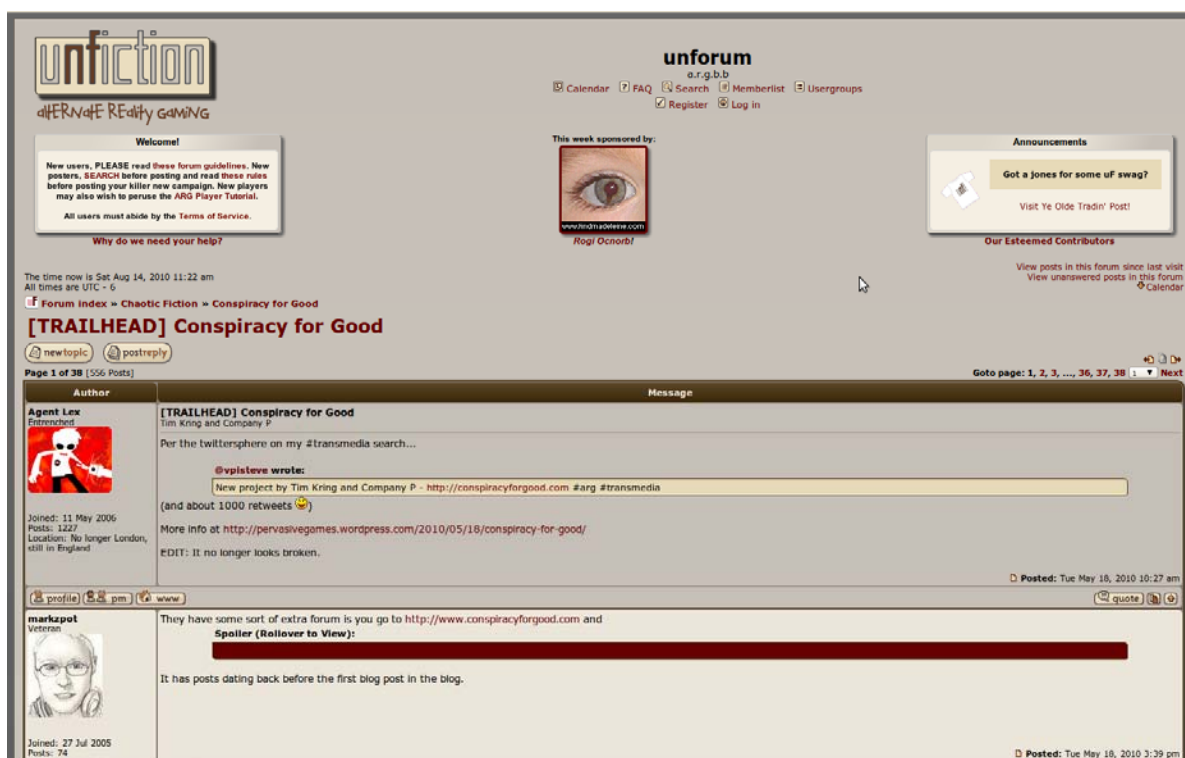


Figura 5 - Primeiro post no fórum do Unfiction, onde um jogador anuncia a descoberta do ARG – Conspiracy For Good – 18 de Maio de 2010 ⁴⁸

⁴⁸ <http://forums.unfiction.com/forums/viewtopic.php?t=29573&sid=a5c5f228f3561309566232033019c32e>

A partir dessa descoberta inicial, os jogadores começam a compartilhar as informações sobre o jogo, divulgando links, mensagens e conhecimentos que obtiveram do jogo.

The screenshot shows a forum thread on 'Conspiracy for Good'. The first post by Agent Lex (joined May 2006) mentions a new project by Tim Kring and Company P and includes a link to a blog post. The second post by markzpot (joined Jul 2005) contains a spoiler. The third post by ravagedmind (joined Apr 2010) shares a link to a hidden forum. The fourth post by Agent Lex (joined May 2006) shares a torrent link for a .mov file.

Figura 6 - A partir do primeiro post, novos jogadores também escrevem compartilhando as informações que obtiveram⁴⁹

É importante ressaltar a palavra [TRAILHEAD] no tópico sobre o jogo. Como foi apontado na terminologia sobre os ARGs, Trailhead, assim como buraco do coelho/ *habbit hole*, funciona como o ponto de partida do jogo, um chamariz para atrair participantes.

Quando os jogadores descobrem o ARG é que ele fica mais intenso. A partir disso, os mestres começam a disponibilizar mais informações sobre o jogo, que fica mais dinâmico.

Como essa dissertação irá analisar posteriormente mais profundamente outro ARGs - com um estudo de caso dedicado ele -, seria um desvio de foco

⁴⁹ <http://forums.unfiction.com/forums/viewtopic.php?t=29573&sid=a5c5f228f3561309566232033019c32e>

continuar o desdobramento do ARG Conspiracy For Good nesse capítulo. Essa descrição do jogo foi feita apenas para apresentar a dinâmica do ARG e fazer as pontes com a terminologia apresentada e utilizada nos Alternate Reality Games.

Depois dessa breve apresentação de como funciona um ARG, iremos discutir agora as categorias ou subgêneros desse jogo. Para essa análise, o “*white paper*” da IDGA (International Game Developers Association) sobre Alternate Reality Games, e suas categorias, será fundamental.⁵⁰

3.3. Tipos de ARGs.

Os ARGs surgiram a partir de produtores independentes que aos poucos foram traçando as características desse novo tipo de jogo. Porém, conforme uma estrutura básica foi sendo estabelecida e novas experimentações lúdicas e estéticas testadas, esse tipo de jogo começou a ter diversas manifestações. Estas possuem particularidades, e dentro da comunidade dos ARGs, seja de produtores ou de jogadores, essas características são utilizadas para classificar os ARGs dentro de determinados gêneros. Serão observados o nível de interatividade, o público e a forma de produção/financiamento. O *white paper* da IDGA sobre os Alternate Reality Games e suas categorias foram a base teórica nessa análise.

Promocional

Os ARGs promocionais normalmente estão relacionados ao lançamento de algum produto ou campanha. Eles costumam receber um grande aporte de recursos e são construídos de forma a suportar e atingir o maior número possível de pessoas.

Essa maior abertura de público se reflete em uma história mais simples e com menos aberturas de participação. Ela normalmente é construída de forma que o público possa ter algum tipo de participação em qualquer momento que tiverem contato com a história, seja no começo, meio, ou no final. Não se exige que o

⁵⁰ <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>

público tenha que se aprofundar no jogo tendo que seguir cada pista ou informação para acompanhar a história.

Esse gênero de ARG normalmente é produzido por uma empresa experiente no ramo, que é contratada pela empresa interessada na divulgação do produto. A empresa produtora do jogo costumeiramente é também a responsável pela condução da história durante o seu período de funcionamento.

Os ARGs promocionais também são marcados por deixarem mais claro que são jogos e que possuem uma ligação com uma marca/produto, deixando mais aberto o seu aspecto de marketing, que não é escondido do jogador. Inclusive, a relação com a marca fica explícita no próprio site principal do jogo.

ARGS Comerciais

Os ARGs comerciais se apresentam como um serviço, em que os jogadores devem pagar uma mensalidade para que possam participar. Ao mesmo tempo, será esse valor que irá financiar essa experiência. O primeiro ARG a tentar estabelecer esse tipo de modelo foi o Majestic (2001) produzido pela Electronic Arts.

Entretanto, esse jogo sofreu um problema estrutural. Ao mesmo tempo que se exigia que os jogadores pagassem uma mensalidade para participar do jogo, ele tentava se apresentar aos jogadores como se não fosse um jogo, buscando atingir o princípio de TINAG⁵¹ (This is not a game) dos ARGs. Essa dupla personalidade não conseguiu proporcionar a imersão desejada e o jogo não obteve o público que a Electronic Arts esperava - e acabou sendo cancelado antes de terminar:

⁵¹ O termo TINAG, sigla de “This is not a Game”, corresponde a um pacto entre os jogadores de ARGs pela defesa da imersão narrativa, ou seja, apesar de saberem que é um jogo, eles se comportam e participam dele como se não fosse um. A partir desse princípio estético, os jogadores evitam comentar assuntos não relacionados a narrativa e que fujam do mundo ficcional.

Majestic atrai uma audiência tão anêmica que a Eletronic Arts resolveu abandonar a história no meio do caminho. Das 800.000 pessoas que inicialmente se registraram gratuitamente para a primeira parte do jogo, apenas 71.200 completaram o processo. Esse número cai para 10.000 a 15.000 inscritos quando chega a hora de pagar. Foi uma grande experiência, mas que custou para a EA entre U\$ 5 milhões e \$7 milhões⁵²

Apesar da experiência do Majestic em relação ao público não ter sido muito bem sucedida, ocorreram outras experiências de ARGs comerciais.

Uma dela foi o ARG Perplex City produzido pela Mindy Candy. A história do jogo é sobre uma civilização tecnologicamente muito mais avançada que a nossa, que vive em um outro planeta. Essa civilização adora quebra-cabeças, tendo inclusive os elegidos como uma forma de arte.

Uma das suas principais obras de arte, “The Receda Cube”, foi roubado de um museu e trazido para a Terra. Como essa civilização, apesar de avançada, não consegue viajar para a Terra, mas consegue interferir nos sistemas de comunicação daqui, eles utilizam esse canal de comunicação para pedir ajuda para recuperar seu objeto de arte.

O Perplex City procurou funcionar com sistema de temporada, sendo que a primeira durou de 2005 a 2007 e apresentou dois modelos de negócio: o primeiro era um jogo de caça ao tesouro e o segundo uma história de mistério. O primeiro era pago e prometia um grande prêmio em dinheiro no final; o segundo era gratuito.

Ao longo da primeira temporada, o ARG teve cerca de 26 mil jogadores. Após o término, os produtores prometeram lançar uma segunda temporada. Entretanto, esse lançamento foi adiado diversas vezes, até que, por fim, a Mindy Candy anunciou que não havia mais planos para produzi-la.

Os ARGs comerciais tendem a ter uma abertura de participação com grande variação, dependendo do perfil e do público nos quais estão focados, e qual a reação desse público frente ao serviço que estão contratando.

⁵² http://money.cnn.com/2001/12/19/technology/column_gaming/ - Tradução livre minha.

“Single-Player”

O ARG single-player é um subgênero que busca possibilitar aos participantes jogarem sozinhos. Do ponto de vista teórico e estrutural, grande parte dos ARGs podem ser jogados sozinhos, entretanto, devido a grande complexidade da história e os múltiplos suportes utilizados, é muito difícil que somente uma pessoa consiga acompanhar e resolver todo o jogo.

Os ARGs single-player procuraram resolver esse problema, normalmente desenvolvendo uma narrativa e desafios mais simples. Além disso, essa forma de jogo também procura estabelecer uma estrutura temporal bem definida e independente, de forma que os jogadores possam jogar o ARG em qualquer momento, sem estarem presos ao tempo do jogo. Por exemplo, se os produtores desenvolvem um ARG que para se chegar ao seu final, o jogador deva dedicar duas semanas de seu tempo, eles irão criar isso de forma que o jogador consiga resolver os desafios do ARG quando puder dedicar seu tempo a isso. Nos ARGs single-players o tempo do jogo não é associado ao tempo da vida real do jogador. Dessa forma, o participante pode jogar quando tiver tempo disponível. Nesse jogo, o nível de exigência e dedicação é menor.

Além disso, os ARGs single-player pode ser jogados mesmo que o tempo inicial do jogo tenha passado. Normalmente, os outros tipos de ARGs possuem um período de tempo do jogo (algumas semanas, alguns meses e até mesmo o período de um ano). Entretanto, ao acabar esse tempo, o jogo é encerrado e dificilmente novos jogadores conseguirão jogar. Os ARGs single-player não são assim: desde que sua estrutura continue *online* eles podem ser jogados em qualquer momento.

Esse tipo de jogo, normalmente é muito utilizado em campanhas promocionais, pois sua estrutura facilita o acesso para um grande número de pessoas não acostumados a jogarem Alternate Reality Games. Além disso, o fato dos jogos continuarem online, mesmo após o término do tempo “oficial” de jogo, permite que novos participantes possam estar sempre o conhecendo, assim como o elemento promocional que foi promovido por esse ARG.

Grassroots - Independentes

Os jogos "grassroots" podem ser classificados como jogos alternativos/indies, ou seja, são feitos por pessoas interessadas em ARGs e que não têm finalidade comercial nem promocional.

Esses jogos normalmente são feitos por jogadores ou ex-jogadores que procuram organizar um jogo para outros participantes. Inclusive o primeiro ARG grassroot foi um jogo feito por um coletivo de jogadores denominado "The Jawbreakers". Grande parte destes jogadores se conheceram durante o ARG "The Beast", quando utilizavam o nome de "The Cloudmakers".

O ARG que eles desenvolveram recebeu o nome de "Lockjaw" (2002) e teve um considerável sucesso. O grupo de discussão formado pelos jogadores no Yahoo chegou a ter 700 participantes. Segundo dados dos produtores⁵³, o site principal do jogo chegou a ter 10.000 acessos únicos de IP em um único dia. Além disso, os jogadores desse ARG também deram origem ao principal site (ARGN⁵⁴) e fórum (Unfiction)⁵⁵ relacionados a esse tipo de jogo.

Os ARGs "grassroots" costumam caminhar para duas vertentes: a primeira procura expandir a história oficial de um outro jogo mais comercial. Isso acontece principalmente quando o jogo terminou e os jogadores desejam explorar melhor o seu cenário ou desenvolver outras pontas da história que ficaram abertas. A outra vertente dos "grassroots" são os jogos criados a partir do zero: os organizadores desenvolvem um roteiro, uma história e a partir disso começam a construir todo o desenvolvimento do jogo e seus suportes midiáticos.

Esse tipo de jogo possui um custo muito menor do que os ARGs promocionais, e normalmente é dividido entre os organizadores e doadores. Apesar de ter um valor de produção menor, não significa que esse tipo de jogo não tenha qualidade.

Normalmente os autores dos jogos são pessoas com grandes conhecimentos técnicos e jogadores experientes de ARGs, procurando desenvolver o projeto da melhor forma possível. Entretanto, como o jogo depende

⁵³ <http://www.christydena.com/online-essays/arg-stats/>

⁵⁴ <http://www.argn.com/>

do voluntariado dos organizadores, é bastante comum que esses tipos de jogos terminem de forma inesperada, ou que aconteça uma espécie de abandono do jogo, quando por algum motivo alguns organizadores não conseguem mais participar da produção.

Educacional

Outro gênero de ARG que se estabeleceu foi o “ARG Educacional”. Esse gênero do jogo procura desenvolver sua história de forma a atingir os objetivos educacionais estabelecidos. Essas metas são definidas pelo corpo educacional que faz parte dos produtores do jogo. Eles definem que tema/conceito o jogo deve trabalhar, e a partir disso os autores irão desenvolver uma narrativa que busque incorporar esses elementos na trama.

Enquanto os ARGs promocionais procuram promover, por exemplo, um livro ou um filme, os educacionais procuraram desenvolver uma forma de saber ou prática.

Esse tipo de ARG normalmente possui escopos variados. Ele pode ter poucos recursos e uma abrangência menor, como por exemplo um ARG desenvolvido por uma biblioteca e que tem como objetivo apenas atingir esse público, ou pode ser bem mais expansivo, como o ARG “World Without Oil” que recebeu verbas de diversas organizações e tinha como alvo um grande número de participantes.

Um exemplo de ARG educacional foi o Ruby’s BeQuest⁵⁶. A história se passa no futuro, em uma cidade fictícia denominada Deepweel. Em 2009 uma desconhecida moradora chamada Ruby Wood deixa em seu testamento algum dinheiro para a cidade. Ela costumava pensar que a cidade poderia melhorar a solidariedade entre seus habitantes. Em março de 2010 seu advogado abriu seu testamento: para que a cidade pudesse ganhar o dinheiro, ela deveria atingir 300 pontos no índice de solidariedade (índice estabelecido pelos designers do jogo). Buscando uma forma de atingir esse objetivo, os moradores da cidade criaram um

⁵⁵ <http://www.unfiction.com/>

⁵⁶ <http://www.rubysbequest.org/>

website onde convidam as pessoas a contarem suas histórias e compartilhem maneiras de aumentar a gentileza entre as pessoas. O jogo teve seu próprio padrão de tempo, tendo início em 2009 e indo até 2016. Esses 7 anos passaram ao longo dos 60 dias de duração de jogo, que teve início em 7 de março e foi até 10 de abril de 2009.

O jogo foi desenvolvido pelo “Institute for the Future”⁵⁷ e teve patrocínio da United Cerebral Palsy e AARP. Seu objetivo era promover “uma única e imersiva experiência no qual milhares de pessoas ajudam a prever o futuro da solidariedade *nos Estados Unidos*”.⁵⁸

Os game designers trataram de criar a base do jogo, o cenário e a ambientação. O resto deveria ser criado pelos participantes.

O conteúdo do site instigava os visitantes a darem recomendações que contribuíssem no desenvolvimento da gentileza da cidade. Cada recomendação que os participantes davam através de suas histórias valia um ponto no índice solidariedade criado pelos games designers.

Um aspecto interessante do Ruby’s Bequest é que apesar de ser um jogo, ninguém está disputando com ninguém, todos trabalham de forma coletiva buscando alcançar a meta no índice de gentileza. Dessa forma a cidade iria conseguir satisfazer a cláusula do testamento da misteriosa Ruby’s Wood.

Outro ARG educacional bastante interessante foi o World Without Oil. O alternate reality game World Without Oil (WWO)⁵⁹ foi um jogo lançado em 2007, patrocinado pela *Corporation for Public Broadcasting* e tendo como principais game designers Ken Eklund e Jane McGonical. Ao longo do seu período de duração, o jogo contou com cerca de 1500 jogadores regulares e cerca de trinta mil visitantes acompanharam o site.

WWO foi desenvolvido para que os jogadores vivessem a imersão em um mundo onde ocorre uma súbita crise de petróleo. A partir disso, eles eram incentivados a relatarem e compartilhem através de blogs, vídeos, áudio e toda a forma disponível de comunicação, como eles viviam nessa situação e o que

⁵⁷ <http://www.iftf.org/>

⁵⁸ <http://rubysbequest.org/whatsreallygoingon-oog.htm> - tradução livre minha

poderiam fazer para melhorá-la.⁶⁰

O jogo durou 32 dias e cada dia foi contato como uma semana dentro do tempo de jogo. Dessa forma os participantes viveram imersos numa crise de petróleo que durou semanas.⁶¹

3.4. Antecedentes dos Alternate Reality Games (ARGs)

Após ter apresentado a terminologia existente nos ARGs, suas categorias e subgêneros, serão apresentados os antecedentes dos Alternate Reality Games. Esses antecedentes serão baseados em experiências (principalmente jogos) que buscaram transitar entre o real e o ficcional. Uma outra categoria de seleção dos antecedentes foi a de que estes experimentos respeitassem um princípio fundamental dos ARGs, que é o “TINAG”(This is not a game!) ou seja, o princípio de que, por mais que sejam experiências ficcionais e/ou lúdicas, elas jamais devem procurar deixar isso explícito.

Serão observadas as raízes dos ARGs nos Live Action Role Playing Game (LARPS), nos “hoaxes” (que são uma inspiração para os ARGs), nos antecedentes desse tipo de jogo na ficção e as influências de determinadas formas de arte nos ARGs. Para essa tarefa, o auxílio do livro “*Pervasive Games: Theory and Design*” de Markus Montola, Jaakko Stenros e Annika Waern será fundamental. Além dele, novamente o *white paper* da IDGA sobre os Alternate Reality Games (2006) será de grande contribuição.

O pesquisador Markus Montola (2009), citando o game designer Martin Ericsson (2004), diz que um dos primeiros “jogos” que rompia os limites bem delimitados de espaço, tempo e participação foi um ancestral jogo egípcio que possuía elementos dos “live actions”, denominado “Abydos”. Nesse “ritual lúdico” o clímax acontecia quando o Faraó (que fazia o papel de Osíris) matava Seth, que era representado por um hipopótamo (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009). Nas palavras de Ericsson:

⁵⁹ <http://www.worldwithoutoil.org/>

⁶⁰ <http://www.worldwithoutoil.org/metaabout.htm>

⁶¹ <http://www.worldwithoutoil.org/metaabout.htm>

Os jogos em Abydos não foram os primeiros dramas participativos e nem os últimos. Ao longo das eras e através do globo nós achamos espetáculos similares de “role-playing sério” desde ritos iniciáticos até carnavais.⁶² (ERICSSON, 2004, apud MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 53)

A questão importante a ser destacada nos “Jogos de Abydos” é o rompimento com as barreiras estabelecidas em torno da participação, espaço e tempo. Quando um jogo ou uma atividade rompe uma ou mais dessas fronteiras ele se aproxima do princípio dos Alternate Reality Games de misturar realidade com ficção.

Stenros e Montola (2009), ao comentar sobre os “pervasive games”, apontam o manifesto de uma empresa de Nova York ligada ao ramo, como um parâmetro para nortear alguns dos antecedentes desse tipo de jogo.

[Pervasive games] have their roots in the neighborhood games of childhood; in the campus-wide games and stunts of college; in the nerd-culture of live-action role-playing and Civil War re-enactments; in the art-culture of Happenings and Situationism; in urban skateparks, paintball fields and anywhere people gather together to play in large numbers and spaces. (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 53-54)

Live Action Role Playing Game (LARP)

A origem dos Live Action Role Playing Games é confusa. Esse tipo de jogo parece ter tido duas influências fundamentais para a sua origem. Uma delas foram os grupos de “Reencenação Histórica” (do inglês Reenactment). (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 64)

A “Reencenação Histórica” tem antecedentes em períodos distantes. Os romanos recriavam suas batalhas nos anfiteatros, e apresentavam um espetáculo público onde os participantes poderiam vivenciá-las. Na Idade Média os torneios medievais, além de se inspirarem nos jogos romanos, também procuraram imitar certos eventos romanos, procurando reconstruí-los para o público presente. As reencenações históricas irão ocorrer em outros momentos, como em 1920, que se procurou reconstruir a “Tomada do Palácio de Inverno” ocorrida em 1917. Esse evento acabou influenciando Sergei Eisentein em seu filme “Outubro”.

A Reencenação Histórica também é muito forte nos EUA, segundo Lain Hart (2007). Os “reencenadores” surgiram logo após a Guerra Civil americana.

⁶² Tradução livre minha.

Segundo o autor:

Reenactors have staged recreations of Civil War battles almost since the conclusion of the war itself. Union veterans, as a group called the ‘Grand Army of the Republic’, started holding battlefield reunions in the 1870s. They camped in canvas tents and publicly performed the most famous moments of the conflict, sometimes fighting National Guardsmen who impersonated the Confederates, but sometimes re-fighting the Southern veterans themselves (KAUFFMAN, 2006, p. 125-126 apud HART, 2007, p. 105)

Esse tipo de atividade também acontece na Europa. Um exemplo disso é “O Palio de Siena”⁶³, que é uma reencenação que acontece anualmente e é uma famosa atração turística da Itália; na Inglaterra, várias datas comemorativas possuem reencenações nas atividades e muitas têm cunho educacional.⁶⁴

Hart (2007) também aponta uma característica interessante das reencenações históricas, que são bem próximas a dos Alternate Reality Games: ele diz que na reencenação os participantes procuram ter uma experiência individual da história que depende de um esforço do grupo (HART, 2007, p. 106), ou seja, os participantes são responsáveis por construir coletivamente a imersão da situação histórica vivida, assim como também ocorre nos ARGs.

Outro ponto interessante destes grupos é que eles procuram recriar uma situação ou momento histórico através da reprodução dos figurinos, cenários, objetos, ou seja, toda a forma de produção que procure recriar o momento que eles estão estabelecendo.

Os grupos de “reencenação histórica”, apesar de serem uma influência para os LARPS, possuem uma diferença fundamental em relação a estes jogos. Eles não trabalham com situações ou personagens fictícios, procurando retratar da forma mais real possível situações ou momentos passados. Outros eventos que inspiraram os grupos de “*Live Action*” foram as Feiras Medievais e Renascentistas, muito comuns nos EUA e Europa.

A outra influência dos LARPS são os grupos de jogos de RPG (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 64), que ao misturarem características do “teatro do improvisado” em seus jogos, começaram a recriar algumas situações vivenciadas em suas sessões. Esse processo foi ocorrendo ao

⁶³ <http://www.ilpalio.org/palioenglish.htm>

longo dos anos 70 e 80 com diversos grupos pelos EUA. Esses grupos compartilhavam o gosto por jogos e pela ficção, e procuravam criar situações que pudessem expandir essa experiência para o mundo físico, vivenciando a ficção em espaços reais.

O uso do espaço público, a mistura de realidade e ficção e a imersão dos jogadores dentro da história, vivenciando inclusive fisicamente essas histórias e seus desdobramentos fazem dos LARPS um forte antecedente e elemento de inspiração dos ARGs.

Antecedentes na Ficção

A lista de antecedentes dos ARGs na ficção pode ser enorme, já que muitas obras procuraram incorporar elementos lúdicos e de abertura. Bryan Alexander⁶⁵ (2006) procurou listar obras que procuraram misturar realidade e ficção, obras ficcionais que buscaram se passar por relatos verídicos ou mesmo obras cujos autores procuraram escrever através de pseudônimos e dessa forma construir um falso aspecto de realidade sobre a obra. Seu trabalho será fundamental nessa análise.

Segundo Alexander (2006), G. K. Chesterton, em seu livro “As aventuras do padre Brown” (1905), desenvolveu uma história baseada nos princípios do ARG. Nas suas férias, o personagem principal se vê envolvido em um trama de acontecimentos que na verdade estão sendo realizados para ele por uma agência, a Agência de Aventuras e Romance Limited. É interessante observar que agência procura estabelecer a história em sua vida sem que ele perceba, e para isso implanta diversos atores interpretando seus vizinhos, pessoas que procuram estabelecer amizade com ele, lugares secretos e situações que são criadas para que ele vivencie coisas diferentes. A experiência só termina quando o padre Brown descobre isso tudo e a partir disso a agência apresenta a conta com o valor da experiência que ele viveu. (ALEXANDER, 2006)

A trama dessa obra poderia ser considerada um ARG, claro que com uma

⁶⁴ <http://www.historic-uk.com/HistoryUK/LivingHistory/LivingHistorySocieties.htm>

⁶⁵ ALEXANDER, Bryan, Alternate Reality Games White Paper - IGDA ARG SIG, 2006

característica muito mais profunda que os ARGs atuais afinal, o participante não sabe que está fazendo parte disso. Porém, a idéia de uma situação ficcional e lúdica que envolve o participante, fazendo essa mistura de realidade e ficção, é uma característica bem particular dos ARGs.

Outro excelente exemplo de ARG na ficção é o filme “The Game” do diretor David Fincher (ALEXANDER, 2006). Na obra, Nicholas Von Ort é um banqueiro que no dia que completa 48 anos recebe um presente inusitado de seu irmão Conrad, que permite que ele tenha um divertimento “diferente” proporcionado pela agência “Serviços de Recreação ao Consumidor”. Quando ele aceita isso, sua vida começa a virar de cabeça para baixo, e ele começa a ser envolvido em uma trama em que tem que resolver quebra-cabeças, encontrar pessoas misteriosas, ir para lugares onde nunca havia ido antes. É interessante que apesar de ser um filme, a história é estruturada como se fosse um jogo e o filme só avança (e o jogo também) caso Von Ort vá solucionando as questões em que ele está envolvido.

A premissa de uma pessoa se envolvendo num jogo que acaba tomando conta da sua vida, a necessidade de decifrar dicas e pistas para conhecer melhor a trama que está envolvido são características comuns de ARGs e a experiência que David Fincher desenvolveu nesse filme pode ser considerada um antecedente bem interessante desse tipo de jogo.

Segundo Alexander, outro autor que levou a ficção para um patamar muito próximo da experiência dos Alternate Reality Games foi o escritor canadense William Gibson (ALEXANDER, 2006). O autor, um dos fundadores do gênero cyberpunk, em seu livro “Reconhecimento de Padrões” conta a história de uma especialista em marketing chamada Cayce Polard, especialista em encontrar “novos talentos”. Em meio uma trama que começa a envolver sua vida, ela é contratada para encontrar o autor de uma série de vídeos que estão sendo lançados e colocados de forma aleatória na internet.

Nesse ponto o trabalho de William Gibson é bastante visionário: o criador dos vídeos espalha seu conteúdo de forma que diversas pessoas tenham que se reunir para discutir sobre eles e compartilhar pedaços que elas tenham encontrado, buscando dessa forma visualizar a partir de diversas partes o todo que forma o

filme. Para realizar essa tarefa os participantes se encontram em listas de discussão para tornar mais fácil a troca de informações. O que Gibson fez de forma pioneira nesse livro é uma das formas que os ARGs utilizam para desenvolver sua narrativa e estimular o trabalho colaborativo de seus jogadores.

Segundo Bryan Alexander, quem também teve sua obra expandida para além dos aspectos ficcionais foi H.P. Lovecraft. Em diversas obras, Lovecraft faz referência a um livro chamado *Necronomicon*. Nesse livro há informações sobre como invocar demônios e teria sido escrito por Abdul Alhazred. Apesar de ambos (livro e autor) serem fictícios, existem diversas “cópias” do *Necronomicon* pela internet e inclusive uma é vendida pelo site da livraria virtual amazon.com (ALEXANDER, 2006). Muitas pessoas realmente acreditam que o livro exista e seja verídico.

Artes e ARGs

Um outro antecedente dos ARGs foram algumas formas de arte que romperam as fronteiras entre espaço e público. Nessa análise, o livro de Markus Montola “*Pervasive Games – Theory and Design*” será de grande auxílio.

Dentre essas manifestações artísticas, podemos apontar o “Teatro do Oprimido” e o “Teatro do Invisível” de Augusto Boal como uma manifestação artística que se aproximou dos ARGs. Outras manifestações que se aproximam dessa forma artística foram os “happenings” e as performances. Algumas manifestações dentro dessas formas de arte quebraram a “quarta” parede de Brecht (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009).

É importante fazer uma breve definição da “quarta parede”. Há dúvidas sobre a origem do termo, mas ele teria surgido no século XX com o teatro realista. A quarta parede seria o espaço imaginário que separa o público dos atores, uma parede invisível que fica bem na frente do palco. As teorias de Brecht propõem que essa parede seja derrubada, tirando a passividade do público e fazendo que ele participe da peça.

O teatro do oprimido de Boal procurava fazer exatamente isso: os atores encenavam seus textos nos lugares mais diversos, procurando estimular a consciência e o discurso do público através de sua participação.

Segundo Boal (2002), falando sobre o Teatro do Invisível, seu público é formado por espectadores atores. Os participantes decidem se vão assumir um papel, ou outro, e até mesmo os dois. O importante é que Boal força essa escolha de decisão e que isso seja algo consciente por parte do público (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009).

Outra manifestação artística que se aproximou dos ARGs foram as obras de Ray Johnson. Em suas obras, como a “Zen”, Ray Johnson procura desmontá-las em pequenas peças e enviá-las para as galerias ou para o público. Essas obras muitas vezes assumiam o aspecto de quebra-cabeças onde cada peça deveria ser montada de forma coletiva pelo público. Essa resolução coletiva de quebra-cabeças e usando espaços públicos se assemelha a alguns ARGs que utilizam esses recursos para envolver seus participantes e desenvolver sua narrativa.

Outra autora que procurou utilizar o espaço público como parte da obra artística foi Fiona Templeton. Em sua obra “You – The City” (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 233), ela procurou realizar uma jornada teatral urbana onde o espectador era levado pela cidade enquanto participava da peça e sem saber direito quais eram as regras que definiam essa apresentação.

As conexões dessas manifestações artísticas e os ARGs são constantes. Ambas utilizam o espaço público, sejam as ruas, galerias ou praças. Elas também procuram estimular que o público participe, se tornando membro do evento e misturando-se com ele. Essa mistura faz com que o público não seja somente público, mas também parte do espetáculo, como Boal procurava fazer com seus “espectadores atores”, dessa forma a fronteira entre o real e a ficção se rompe, e essa característica foi fundamental para o desenvolvimento dos Alternate Reality Games.

3.4.1.

Hoax: definição e história

Outro antecedente que serve de inspiração aos ARGs são os hoaxes. Na análise desse precursor, o artigo de Lynda Walsh “What is a Hoax?: Redefining Poe’s *Jeux d’Esprit* and His Relationship to His Readership” (2002) será

fundamental. Hoax é uma palavra difícil de definir; o mais próximo em português seria "boato", "lenda", "rumor". Lynda Walsh buscou uma definição da palavra no *Oxford English Dictionary*, e segundo a autora, a palavra "hoax" aparece a primeira vez em 1796 no "Grose's Dictionary", e aparece outras vezes ao longo do século XIX (WALSH, 2002). Para o dicionário Oxford, hoax seria: "um ato de boato, uma decepção humorística ou maliciosa, geralmente sob a forma de uma invenção de algo fictício ou errado, dito de forma a impor credulidade à vítima"⁶⁶. (WALSH, 2002, p. 118).

Como bem apontou Lynda Walsh (2002) sobre essa definição, é interessante observar que um "hoax" não está ligado a um objeto ou alguma coisa, mas sim a um processo, um evento. O hoax é uma ação, uma "fabricação" de uma história e ou evento, que buscar ludibriar as pessoas buscando se passar como algo real, quando na verdade é uma ficção. (WALSH, 2002).

Para que um hoax funcione, ele deve buscar convencer seu leitor/usuário da sua veracidade e também incentivá-lo a compartilhar aquela história/informação para que ela se espalhe rapidamente.

Apesar da palavra "hoax" aparecer a primeira vez somente em 1796, essa manifestação já existe há muito mais tempo. Serão apontados alguns "hoax" famosos para exemplificar melhor esse conceito.

A Doação de Constantino foi um "hoax" produzido no século VII e que buscava se passar como um documento do século IV. Escrito em latim, descrevia um decreto imperial onde Constantino I, o Grande, passava seus direitos políticos e seus domínios territoriais para o Papa Silvestre I. O documento afirmava que o imperador passava seus domínios, que abrangiam inclusive Roma e o resto do Império Romano do Ocidente, para o religioso em troca deste ter curado sua lepra no século IV. Já na Idade Média havia dúvidas sobre a veracidade do documento. Porém, em 1440 o estudioso Lorenzo Valla, através de um análise textual, comprovou que aquele documento jamais poderia ter sido escrito nos anos 400. Apesar disso, a Igreja manteve a afirmação de que o documento era verdadeiro até o século XVIII.

⁶⁶ Tradução livre minha.

Outro "hoax" famoso foi o do poeta Thomas Chatterton. Chatterton foi um poeta britânico do século XVIII que possuiu um gosto enorme pela poesia e obras medievais. Apesar de escrever constantemente usando seu nome para o Bristol Journal, em 1768 ele escreveu um poema chamado *Elinoure e Juga* e atribuiu a autoria a um monge do século XV denominado Thomas Howley. Para dar veracidade a história, ele disse que havia encontrado o manuscrito do poema numa igreja. Essa peça fez um grande sucesso e Chatterton publicou outros poemas sob o nome Howley, como *An Excelente Balade of Charitie*, sem nunca ter assumido a autoria das obras.

Chatterton, após ter tido algumas das suas obras negadas, acabou se suicidando em junho de 1770 antes de completar 18 anos. Após sua morte, seu pseudônimo se tornou famoso, tendo inclusive tido sua obra completa publicada em 1777, com o prefácio de Thomas Tyrwhitt, que era um perito em medievalismo. O pseudônimo de Chatterton chegou inclusive a entrar como autor medievalista num livro chamado História da Poesia Inglesa.

Um "hoax" mais recente e que criou grande polêmica foi o livro "Fragmentos: memórias de uma infância em guerra: 1939-1948", escrito por Benjamin Wilkomirski. O livro se passou como autobiográfico contando as memórias de um judeu durante o período em que viveu em um campo de concentração. Muito bem escrito e comovente, o livro foi considerado uma das grandes obras literárias da humanidade, e Wilkomirski foi colocado ao lado de grandes autores, como Homero. Diversas instituições judaicas apoiaram a obra e a divulgaram, chegando inclusive a premiá-la. Wilkomirski se tornou uma celebridade, dando diversas palestras e entrevistas, e durante esses eventos ele expandia as histórias narradas no livro, inclusive dando novas referências históricas.

Entretanto, em 1998 um jornalista suíço denunciou a obra, dizendo que havia levantado informações sobre Benjamin Wilkomirski e que ele não era nada disso que havia dito. A partir dessa denúncia foi feita uma investigação em que descobriu-se que ele não era judeu e nunca havia vivido em um campo de concentração. Benjamin foi desmascarado. Essa obra gerou uma série de discussões: por exemplo, críticos continuaram afirmando que ela possuía grandes

qualidade literárias e não era por ser uma “farsa” que poderia ser desclassificada totalmente. Porém, essas ponderações foram minoria e o livro acabou no ostracismo.

Essa descoberta também levou a uma grande polêmica com as instituições judaicas. Como haviam ajudado a financiar e inclusive premiado o livro, foi uma situação complicada quando elas descobriram a verdade.

Esse "hoax" apresentou muitas características dos ARGs, como o fato da obra procurar se passar como verdade e de uma série de eventos (como as entrevistas do autor) procurarem expandir a história da obra e dar credibilidade aos fatos e acontecimentos ficcionais.

Um famoso autor que se utilizou de "hoax" foi Edgar Allan Poe, como bem apontou Lynda Walsh (2002). Seu primeiro "hoax" foi um conto chamado “Uma Aventura sem paralelo de um certo Hans Pfaall” (The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall), onde ele narra a história de um comerciante holandês que faz uma viagem de 19 dias em direção a Lua utilizando um balão. Chegando lá ele descreve o ambiente e a vida das pessoas. Poe procura aumentar a credibilidade da sua história narrando em diversas páginas do conto o processo "científico" de construção do balão, as características da atmosfera da Terra e como isso possibilitou a viagem. (WALSH, 2002, p. 103-104)

Porém, segundo Walsh (2002), dois meses após a publicação de seu conto, Richard Adams Locke publica outro "hoax" sobre a Lua. O conto de Locke falava de um novo telescópio, muito poderoso, que permitiu que a superfície da Lua fosse observada. Locke descreve o que foi visto - animais, bisões e até mesmo alguns seres humanóides. O conto de Locke fez muito mais sucesso que o conto de Poe e isso gerou uma série de reflexões de Poe sobre o assunto. (WALSH, 2002, p. 104)

Os dois hoaxes sobre a Lua, citados anteriormente, compartilhavam um tema em comum: trabalharem aspectos científicos. Segundo Walsh, isso ocorreu devido ao período histórico em que eles foram publicados. O hoax de Poe saiu em 1844 e o de Locke, em 1845. Esse período do século XIX foi marcado por uma grande expansão de universidades e pelo intenso desenvolvimento da ciência.

Porém, apesar dessa produção, o discurso oficial sobre as descobertas científicas era muito mais lento do que o processo de produção de conhecimento. Dessa forma, havia uma lacuna muito grande entre o que era produzido e o que chegava ao público de forma oficial. (WALSH, 2002)

Essa lacuna foi essencialmente preenchida pelos jornais de divulgação científica como o “American Journal of Science” ou “Siliman's Journal”. (WALSH, 2002, p. 106) Entretanto, mesmo os menores jornais e os mais populares possuíam colunas relacionadas à divulgação científica. Segundo Walsh, havia espaço para brincar/produzir entre o que hoje chamamos de “hard science” e “pseudoscience”. Será nesse espaço que os autores irão produzir seus hoaxes, se alimentando dessa explosão científica e o aumento do interesse do público nessa área, e também da falta de comunicação oficial. Era mais fácil produzir hoaxes ligados à área científica e divulgá-los como verdade, como aponta Walsh: “Muitos escritores literários aproveitaram desse *kairos* ou abertura retórica na confusa fronteira entre ciência e imaginação.” (WALSH, 2002, p. 106).

Além do período de expansão científica, outra característica histórica que estabeleceu condições propícias para o desenvolvimento dos hoaxes foi a Revolução Industrial. Walsh (2002), citando Miles Orvell e seu livro “The Real Thing”, afirma que os “hoaxes” tiveram que esperar a Revolução Industrial e duas condições essenciais que ela trouxe para se estabelecerem (WALSH, 2002, p. 115). A primeira condição está relacionada ao desenvolvimento das máquinas e sua capacidade de produção de objetos iguais. Esses objetos produzidos em série iam parar nas casas das pessoas. Dessa forma, o impacto das máquinas e os benefícios que esses objetos produziam para as pessoas foram aos poucos entrando na consciência do público (WALSH, 2002, p. 115). Walsh citando Orvell diz que a segunda condição foi o impacto que a expansão econômica proporcionada pela Revolução Industrial ocasionou nas relações comerciais e pessoais. Se anteriormente as pessoas se relacionavam com um vendedor individual (uma mercearia, por exemplo) ou um pequeno agricultor, com quem realizavam diversas trocas para obter seus produtos, a partir da Revolução Industrial elas passaram a realizar repetidas relações comerciais com estranhos. Esse novo tipo de relação transformou a base dos relacionamentos, “passando de uma confiança no “ethos” pessoal para modelos gerais ou esquemas de

comércio”⁶⁷ (WALSH, 2002, p. 115), ou seja, não havia mais essa relação de proximidade com quem você estava comercializando; isso foi substituído por “como” você estava comercializando. O que importava agora nas relações comerciais era a forma e não o conteúdo. “Essas condições tornaram os hoaxes possíveis – e talvez inevitáveis.”⁶⁸ (ORVELL, 1989, p. xvii apud WALSH, 2002, p. 115).

Outros fatores importantes a serem considerados nas modificações que ocorreram na sociedade e permitiram um maior desenvolvimento de hoax e sua aceitação frente a épocas passadas são o desenvolvimento maior da imprensa e do número de pessoas alfabetizadas. Ou seja, era necessário que a informação pudesse ter um suporte onde circular e também um público leitor.

Para um hoax se estabelecer de forma completa, Walsh citando Boese afirma que é necessário “um leitor, um observador e uma audiência.” (BOESE, 2000, apud WALSH, 2002, p. 116) O autor afirma que essas características reforçam o aspecto de que um “hoax” se realiza a partir de uma troca pública na sociedade. E será também a sociedade que irá validar o que é verdade e o que é falso em sua cultura (BOESE, 2000, apud WALSH, 2002, p. 116-117). Outro autor que corrobora essa visão é Hugh Kenner, que diz que o falso, a mentira, servem para trazer o leitor de volta ao que é real. (KENNER, 1985, p.30 apud WALSH 2002, p. 117).

Esse contexto histórico, alguns exemplos e a origem do termo nos primeiros dicionários contribui na compreensão de algumas características dos “hoax”, porém ainda é necessário buscar uma definição para o termo. Lynda Walsh irá ser de grande ajuda nessa tarefa. A autora, diante da dificuldade de apresentar uma definição para os “hoax” devido à natureza evasiva do objeto, procurará definir primeiramente o que o “hoax” não é (WALSH, 2002, p. 109).

A autora diz que a dificuldade em definir um “hoax” está alicerçada no fato de que grande parte dos elementos que compõem um “hoax” ocorrem de forma extratextual. Segundo ela, essa realização extratextual está relacionada a três problemas (WALSH, 2002).

⁶⁷ Tradução livre minha.

⁶⁸ Tradução livre minha.

O primeiro problema extratextual, é o Hoax se revelar fora do texto e da leitura do leitor (WALSH, 2002, p. 108). O termo revelar aqui é usado no sentido de mostrar sua real natureza - um “hoax” jamais vai dizer que ele é uma mentira. Ele só terá sua natureza revelada de forma extratextual, através de algo ou alguém que denuncie o que ele é. Ou seja, o “hoax” não está preso em sua obra. Ela precisa do participante, do interator para se apresentar.

Segundo Walsh, o segundo problema está relacionado às intenções do autor. Se um autor, quando produz um texto, acredita que ele é verdadeiro, mesmo que seja um hoax, pode-se considerar essa obra um hoax? Ou uma obra somente será um “hoax” quando o autor assim também a identificar? (WALSH, 2002)

Ainda segundo Walsh (2002), o terceiro problema é o fato do “hoax” se mover para além do texto em direção a um meio de comunicação. Para Walsh, um hoax só se tornaria hoax num meio cuja finalidade suportasse a história ali trabalhada. Um hoax só pode se passar como um hoax quando utiliza um meio que passe verossimilhança. Por exemplo, o fato do “hoax” de Poe ter saído em uma revista que além de notícias também publicava ficções, acabou dificultando seu trabalho de enganar o público. Já o conto de Locke, por ter saído em um jornal, ganhou mais verossimilhança. E isso é fundamental para estabelecer outro ponto essencial para um bom funcionamento de um hoax, que é sua recepção pelo público

Walsh aponta que, devido às dificuldades de observar o que é um hoax e às suas fugas extratextuais, um bom caminho para poder observar essa manifestação é: “observar seus efeitos na comunidade em vez do que eles dizem” (WALSH, 2002, p. 109), avaliando o sucesso e o impacto no hoax a partir das transformações e reações do público na comunidade. (WALSH, 2002)

A autora ainda aponta o caminho literário para fazer três oposições em relação ao que o “hoax” não é. Ela afirma que um “hoax” não é uma “paródia” ou “burlesco” porque não procura imitar um estilo ou um autor. Aliás, Walsh destaca que um hoax procura ao máximo fugir da sua própria textualidade ou autoridade, procurando fugir da possibilidade do leitor identificá-lo. (WALSH, 2002, p. 11)

Ela também aponta que um “hoax” não é uma sátira, pois apesar de

algumas vezes procurar ser crítico e de ter o objetivo de enganar como a sátira faz. Mas ao contrário da sátira, um hoax não procura ridicularizar alguma coisa ou alguém; foca no leitor e como ele vai se relacionar com aquela informação. (WALSH, 2002, p. 112)

O hoax também não é ficção científica. E aqui entra um apontamento muito interessante da autora. O que difere um hoax da ficção científica é o meio utilizado e a forma como é recebido. Walsh diz que se um tipo de história parecida com o hoax de Poe fosse publicado em uma revista ou em algum meio que não estivesse relacionado às publicações de notícias, seria considerado ficção científica (WALSH, 2002).

A partir desses apontamentos do que os “hoaxes” não são, Walsh destaca características dos hoaxes que são essenciais para compreender como a linguagem e a retórica têm um papel essencial nessa construção de “verdades”. (WALSH, 2002)

Um hoax é essencialmente um “construtor de realidades” (WALSH, 2002, p. 109), e para isso é necessário que o autor saiba utilizar bem os meios que possui. Um exemplo foi Poe utilizar um jornal, que publicava notícias relacionadas à ciência para publicar seu hoax misturado a notícias sensacionalistas. (WALSH, 2002).

O hoax procura eclipsar / obliterar sua textualidade e autoria (WALSH, 2002, p. 111) para se afastar do “autor” e se aproximar de uma notícia de jornal ou o tipo de comunicação que ele procura fingir ser. (WALSH, 2002)

Segundo Walsh (2002), será a finalidade e o modo de recepção de um meio que irá fortalecer ou não um “hoax”. Será a forma que a informação explora ou procura se apresentar em um meio que irá definir qual meio ou que forma utilizar.

Outra característica dos “hoax” é colocar elementos “reais” dentro de histórias ficcionais para que corroborem com a realidade “construída” no hoax. Um exemplo disso foi Poe, que procurou utilizar a ciência para validar seu hoax, segundo Walsh: “Poe utiliza ciência suficiente para ganhar ‘credibilidade de certa maneira’ com os leitores ‘facilmente crédulos’ “⁶⁹ (POE apud WALSH, 2002, p.

⁶⁹ Tradução livre minha.

115).

Agora essa construção de realidade depende da participação do público para ocorrer. Lynda Walsh procurou realizar essa análise do público de Poe. Segundo ela, Poe estabelecia um público duplo de leitores. Um, formado pelas pessoas que tomavam seus hoaxes como pura verdade e não conseguiam perceber as dicas que Poe deixava na obra para que notassem que era um hoax. Poe chamava essas pessoas de “ignorantes” e até mesmo dizia que esse nível de credulidade era comparável a insanidade. De outro lado haveria o grupo de pessoas que percebiam suas dicas. Nas palavras do próprio Poe: “alguns indivíduos talentosos, que se reúnem em volta da cimeira, contemplando, face a face, o espírito do mestre que está no cume” (POE, 1985, p. 5 apud WALSH, 2002).

Walsh (2002) destaca que apesar de normalmente os estudiosos e críticos de Poe estabelecerem esse dualismo de público como algo elitista e arrogante por parte dele, ela aponta que esse dualismo era uma construção retórica do autor e que através disso Poe se demonstrava um “construtor de comunidades”. Segundo a autora, esse grupo que percebia os hoaxes via o texto do ponto de vista do autor e não do ponto de vista da vítima que era pega no “hoax”. Esse grupo compartilharia a ideia de Poe de que a realidade era a imaginação, e dessa forma, com seus “hoax” ele compartilhava com essa parcela de público seus pequenos “pedaços de realidade”, dividia seu “jeux d'spirit” com os leitores e também estimulava-os a trazerem isso à tona, vendo um mundo além da superfície e a se juntando a ele no reino de sonhos. Segundo Walsh, Poe não procurava somente criar excitação no seu público, mas através dos seus hoaxes ele também procurava projetar e construir a realidade e a comunidade. (WALSH, 2002, p. 117)

Essa característica dos hoaxes (a necessidade da participação do público) evidenciada por Poe, irá se intensificar e ser essencial para estabelecer e validar os hoaxes e os ARGs na sociedade contemporânea.

Outro elemento fundamental para isso é o entrelugar, ou seja, o espaço existente na lacuna entre as inúmeras informações produzidas e a dificuldade em checar a veracidade dessas notícias.

Com o desenvolvimento de diversos meios de comunicação e o aumento da troca e acesso a diversas informações, possivelmente aumentou o espaço do entrelugar. Os designers de ARG procuram explorar essa lacuna para construir e incentivar a crença dos participantes nas histórias desenvolvidas. Mas, como apontou Walsher, os hoaxes precisam que os participantes interajam com a obra para que ele possa acontecer - ou seja, depende de como é sua recepção frente a obra e o suporte apresentado. Isso nos leva a pensar como acontece a recepção e a finalidade nos suportes que “hospedam” um ARG e como os designers de trabalham isso em busca de uma maior verossimilhança e imersão para as histórias construídas junto aos jogadores.

Mas para buscarmos compreender isso, precisamos antes de um ferramental teórico que nos auxilie nessa tarefa. Por isso, no próximo capítulo desenvolvemos nossa metodologia.