

4. Metodologia

Na análise dos dados do ARG estudado, World Without Oil, foi desenvolvido um método composto por duas técnicas. A primeira foi um estudo de caso baseado em uma observação exploratória e descritiva onde procuramos identificar os jogadores com maior participação na rede social estabelecida pelo jogo. Essa análise teve como objetivo selecionar o material de maior relevância em meio à produção do Alternate Reality Game escolhido. Após essa etapa, aplicamos a segunda técnica que foi uma análise quantitativa e de conteúdo da produção dos interatores em determinados suportes do ARG estudado.

Em relação a primeira técnica, utilizamos as categorias teóricas da metodologia de análise de redes sociais para observar os participantes com maior atividade na comunidade.

Contextualizaremos esse recurso metodológico para ressaltar por que essas categorias de análise de redes sociais foram escolhidas para essa primeira parte de seleção de dados.

De acordo com Freeman, citado por Matheus, Silva e Parreiras, a análise de redes sociais surgiu a partir da incorporação de elementos da sociologia, psicologia social e antropologia (FREEMAN, 1996, apud SILVA, 2006, *et al*). E essa linha metodológica tem como objetivo entender como as pessoas se relacionam, abrangendo nessa análise também os tipos e a intensidade desses laços sociais que as unem. (WASSERMAN, FAUST, apud MATHEUS, SILVA, 2005, p. 1)

Dentro desse escopo teórico, devido a grande produção de material e dados que um ARG produz e a incapacidade de análise total desse material sem a ajuda de metodologias específicas, a análise de redes sociais foi de grande auxílio na identificação dos atores sociais com maior relevância e produção dentro da rede estabelecida por um ARG. É necessário ressaltar que essa pesquisa não tinha como objetivo e também fugiria do seu escopo fazer uma análise integral dessas redes. O principal objetivo do uso dessa metodologia foi o de identificar os atores sociais mais relevantes e a partir disso realizar o estudo de caso dando enfoque

maior na produção desses atores.

A quantificação dos dados objetivou a produção de tabelas e facilitar a observação da produção de cada jogador. Na análise, foi feita uma quantificação da produção e relação dos jogadores de ARGs no fórum. Essa quantificação priorizou a observação das relações sociais entre os participantes. Apesar da análise das redes sociais utilizar consideravelmente a matemática, esse não foi o caminho escolhido nessa dissertação. O método da análise de redes contribuiu com suas categorias teóricas.

Dentro do campo da análise de redes sociais os principais conceitos utilizados são: atores, atributos, laço relacional e relação (WASSERMAN, FAUST, apud MATHEUS, SILVA, 2005, p. 1).

Vamos apresentar brevemente cada um desses conceitos para facilitar o entendimento de como eles serão utilizados na análise das redes sociais estabelecidas pelos ARGs e dos dados produzidos por essas redes. Os trabalhos de Matheus, Silva, Parreiras, Wasserman e Faust foram essenciais na definição e entendimento desses conceitos.

Atores

Os atores sociais e suas relações são o objeto de análise de redes. Esses atores podem ser analisados como unidades sociais individuais (pessoas, jogadores), ou como unidades sociais coletivas (grupos de jogadores, usuários de um fórum, uma organização e até mesmo grupos maiores, como os moradores de uma cidade ou país).

Atributos

Os atributos são as características individuais dos atores sociais. Apesar da análise de redes sociais estar focada na relação entre os atores, a análise de suas características também foi importante para entender o relacionamento dos jogadores de ARGs no fórum e comunidade analisadas. Quando diversos atributos

de uma rede são analisados, é estabelecida a composição social de uma rede social. Os atributos de uma rede social podem ser, por exemplo, o grau de escolaridade, o sexo, nacionalidade, a idade do participante, enfim, qualquer característica que qualifique os atores sociais estudados.

Ligação/ Laço Relacional:

O laço relacional, ou ligação, é o termo utilizado para identificar a conexão existente entre dois atores sociais. Essas conexões podem ser as mais variadas e dependem do foco da análise que o pesquisador pretende realizar no grupo.

Relação

Já a análise de uma relação dentro de rede social é estabelecida a partir da observação do conjunto de ligações/laços relacionais que o grupo analisado possui em comum na rede social analisada. Enquanto na ligação o pesquisador observa a conexão entre somente dois atores, na relação ele observa um conjunto de conexões do mesmo tipo estabelecidos entre diversos atores, ou seja, o pesquisador busca identificar os elementos em comum entre esses atores. Essas relações podem ser, por exemplo, a troca de mensagens em um determinado fórum, as relações de amizade em determinado grupo ou as relações entre um grupo de jogadores que escrevem uma “wiki” para um ARG.

Essas relações também possuem duas propriedades importantes que vão definir a forma de pesquisa e a análise do material pelo observador. Uma delas é o direcionamento, ou seja, se a relação é baseada entre um emissor e um receptor - e nesse caso se estabelece uma relação direcionada - ou se a relação é recíproca, em que todos são emissores e receptores.

A segunda propriedade das relações é a valoração, quando é observado se na relação ocorre atribuição de valor entre os participantes e/ou em que grau isso ocorre. A partir dessa propriedade, o pesquisador vai observar se as relações são dicotômicas, quando ele observa a rede a partir da presença ou não de valoração

nas relações. Ou valoradas, onde ele observa qual é o grau de valoração existente, do discreto ao contínuo, a partir disso atribui-se um peso e grau de valor à relação. No estudo realizado nesse trabalho, a observação da rede social ocorreu a partir da relação recíproca e dicotômica. Observamos se havia uma relação intensa entre emissor e receptor, além da presença ou não de valoração entre as mensagens compartilhadas no blog.

A partir desses conceitos e definições, é importante definirmos também qual será o conceito utilizado para redes sociais. Para isso, novamente o auxílio teórico de Wasserman e Faust foi utilizado. Segundo esses autores, “Uma rede social (do inglês social network) consiste de um ou mais conjuntos finitos de atores [e eventos] e todas as relações definidas entre eles”. (WASSERMAN e FAUST, 1994, apud MATHEUS, SILVA, 2005, p. 1)

4.1. A construção da rede social e sua análise

A partir desses conceitos, o recorte metodológico inicial dessa pesquisa considerou que um ARG estabelece uma rede social, onde os jogadores e os game designers são os atores sociais que se relacionam a partir do jogo e dos eventos relacionados a ele.

Para construir os critérios que permitem identificar quem é mais atuante na comunidade dos jogadores do ARG World Without Oil foram observados os seguintes elementos: as participações desses jogadores no fórum e no jogo. Essa participação se expressa na forma de produção de material relacionado ao jogo.

Em relação às participações no fórum, foram quantificados o número de posts do usuários no principal tópico (trailhead) sobre o ARG World Without Oil no fórum Unfiction e qual foi o tipo de mensagem produzida.

Também foram analisados os jogadores que foram responsáveis por coletar informações e compartilhá-las com os outros jogadores.

Categorias de análise

Para a análise do material do ARG escolhido foram estabelecidas duas categorias. O objetivo delas é facilitar a observação dos dados e com isso buscar responder as perguntas e objetivos estabelecidos nessa pesquisa. A primeira categoria se refere aos participantes do ARG e tem como finalidade mapear os jogadores e identificar possíveis grupos de interesse. A segunda categoria é relacionada à produção desses jogadores, buscando identificar e analisar as linguagens e os suportes utilizados. Esse material foi observado tanto no aspecto quantitativo quanto qualitativo.

1. Perfil do público

A primeira categoria de análise que foi observada no material foi o perfil do público do ARG World Without Oil.

Foram observados dois grupos de jogadores que participaram do jogo. Um grupo pertencia ao fórum que reúne jogadores de ARGs, ou seja, um grupo formado por jogadores especializados, e o outro era formado por jogadores que participaram a partir do site oficial do jogo, mas que não estavam ligados a esse fórum ou a uma dedicação maior ao gênero dos ARGs.

Os dados que foram analisados em relação ao grupo de jogadores mais dedicados são os posts ligados ao tópico principal do ARG World Without Oil no fórum Unfiction. Já os dados relacionados ao grupo de jogadores fora do ambiente dos ARGs estavam disponíveis no site principal do jogo (www.wordwithoutoil.org).

2. Tipo de produção

Dentro desses dois grupos foram analisados os tipos de suporte por eles utilizados e a produção que realizaram.

Foram observadas a quantidade de produção, ou seja, o valor total de produção para cada suporte e também os aspectos qualitativos, ou seja, o conteúdo dessa produção.

Nesse momento é importante resgatar os conceitos de McLuhan apresentados no primeiro capítulo. Segundo McLuhan, um meio de comunicação é estabelecido por linguagem (código), recepção (condições de fruição) e tecnologia (suporte material, veículo e canal). A partir desses conceitos foi observado o tipo de produção dos jogadores. Essa produção ocorre a partir da união de um tipo de linguagem utilizada mais o suporte escolhido. Apesar da linguagem também ter sido observada, dentro do recorte teórico dessa pesquisa o foco principal de análise esteve no suporte utilizado.

Foi observado que tipos de suporte os jogadores utilizaram, qual foi a participação de cada suporte, como esses suportes foram utilizados na narrativa, na produção dos jogadores e como essas tecnologias foram utilizadas no design da estrutura narrativa do ARG analisado.

Questões que foram observadas

Uma questão que norteou a análise das redes sociais formadas pelos ARGs e os estudos de caso foi perceber se as ações de design (a forma que o jogo é construído, as ligações entre os blogs e o estímulo aos participantes) possibilitou aumentar os laços entre os participantes, fortalecendo a rede e as conexões sociais entre os jogadores. Também foi observado se essa maior aproximação entre os jogadores também influenciou a construção coletiva da narrativa.

Estudo de Caso

Após o processo de identificação dos jogadores mais atuantes no ARG escolhido, foi feito um estudo de caso desse ARG com enfoque na produção de material desses jogadores e dos game designers.

Para essa análise, o livro, “Estudo de Caso – Planejamento e Métodos” de

Robert K. Yin foi essencial como base teórica e metodológica.

Segundo Yin, os estudos de caso são uma estratégia adequada “(...) quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”, quando o pesquisado tem pouco controle sobre os acontecimentos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real.” (YIN, 2005, p. 19)

Como os Alternate Reality Games são uma forma de jogo bem recente, com centenas de participantes e utilizam diversos suportes para estruturar seu conteúdo, a escolha dos estudos de caso como método buscou capacitar o pesquisador com um ferramental que mais se adequasse às características do objeto estudado.

Outro motivo da escolha pelo estudo de caso foi devido a sua particularidade de poder lidar com as mais diversas evidências (YIN, 2005), ou seja, a possibilidade de trabalhar com análise de documentos, observações diretas sobre o fenômeno e entrevistas com pessoas envolvidas com o objeto estudado.

Ainda segundo Yin:

“1) Um estudo de caso é uma investigação empírica que:

- investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando
- os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos

A investigação do estudo de caso

- enfrenta uma situação tecnicamente única em que haverá muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados, e, como resultado,
- baseia-se em várias fontes de evidências, com os dados precisando convergir em formato de triângulo, e, como outro resultado,
- beneficia-se do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise de dados” (YIN, 2005, p. 33)

O autor também recomenda o uso do estudo de caso exploratório quando o objeto de estudo “tratar-se de fenômeno pouco investigado, o qual exige estudo aprofundado de poucos casos, que leve à identificação de categorias de observação ou à geração de hipóteses para estudos posteriores” (YIN, 2005, apud Alvez-Mazzotti, 2006, p. 644).

Os Alternate Reality Games se encaixam nesse perfil, pois, sendo uma forma de jogo relativamente nova e com poucas análises disponíveis, o estudo de casos tem como objetivo compreender melhor esse objeto e com isso facilitar estudos posteriores sobre ARGs.

Acreditamos também que a experiência de termos utilizado complementos metodológicos, em que inicialmente foi feita a seleção e identificação dos principais atores sociais do ARG com a ajuda da análise de redes sociais, e, posteriormente, a observação mais aprofundada desse material através da técnica de estudos de caso, possa também contribuir no desenvolvimento de uma metodologia que facilite, no futuro, novos estudos relacionados aos Alternate Reality Games. Pois uma das grandes dificuldades dessa pesquisa foi operacionalizar uma forma metodológica coerente e válida para trabalhar o grande volume de dados que um ARG produz, por ter muitos participantes e a utilizar os mais diversos suportes midiáticos.

O que será observado no jogo escolhido

Nos próximos capítulos realizo o estudo de caso de um ARG baseado nas construções teóricas feitas anteriormente. Antes de entrarmos na análise específica do caso, é importante ressaltar quais foram os critérios e objetivos gerais estabelecidos nessas análises. No estudo, procurei explicitar como o ARG estruturou sua narrativa a partir do uso dos suportes, assim como os suportes utilizados pelos game designers para se comunicarem com os jogadores e como eles estimularam a comunicação entre os participantes. Também observei o desenvolvimento dessa estrutura comunicativa e se os canais de comunicação estabelecidos incentivaram a interatividade, e de que forma isso poderia ser benéfico no desenvolvimento de arquiteturas lúdicas mais participativas.

4.2. Critérios de seleção do ARG

Dentro desses objetivos, um grande número de ARGs se encaixariam como possíveis objetos de estudo. Para selecionar o ARG que mais se encaixava dentro do perfil pretendido e que permitisse obtermos dados significativos, estabelecemos os seguintes critérios para a seleção: 1) pela sua repercussão e pelo público que atraiu; 2) pela sua vanguarda tecnológica e uso diversificado das diversas mídias; 3) a análise de um ARG que tenha trabalhado conteúdos lúdico-educativos, e por último; 4) um ARG que possua sua documentação disponível.

ARG escolhido: World Without Oil

O ARG que se encaixou nesses critérios e foi escolhido para o estudo de caso foi o World Without Oil. Antes de entrarmos na análise, é importante fazer uma breve descrição do que foi o jogo, por qual motivo ele foi escolhido, ou seja, como se encaixou nos critérios estabelecidos, quais foram os materiais produzidos pelo jogo e quais destes serão utilizados para realizar a análise.

O que foi

O jogo World Without Oil foi um Alternate Reality Game com inspirações em Serious Games⁷⁰, que estabeleceu uma realidade alternada em que o mundo vivia uma grave crise de petróleo. Dentro dessa realidade, o objetivo do jogo era motivar e movimentar os participantes a pensarem alternativas e opções para resolverem os problemas que essa grave crise proporcionava.

Como grande parte dos Alternate Reality Games, o jogo aconteceu em um período pré-determinado de tempo que foi definido pelos *games designers* em cerca de um mês. Dessa forma, o jogo foi lançado oficialmente em 2 de março de 2007 e terminou em 1 de junho de 2007.

⁷⁰ Segundo Susi; Johannesson; Backlund (2007) existem diversas definições para Serious Games, mas a maioria dessas definições compartilha a essência de que o Serious Games é um tipo de jogo usado com objetivos além do mero entretenimento.

O jogo contou com uma equipe de game designers experientes como Ken Eklund e Jane McGonigal. O primeiro, experiente na área de jogos e narrativa, e a segunda participou do jogo que foi considerado o primeiro ARG, “*The Beast*”. Durante esse período, os game designers desenvolveram uma estrutura capaz de suportar e abrir espaço para as participações dos jogadores, e serão essa estrutura e interações que iremos analisar nesse capítulo.

Mesmo após a conclusão do jogo, os designers mantiveram a estrutura do site e incorporaram certas funções que permitem que novos jogadores ainda possam viver a experiência do jogo mesmo após seu término. Esse efeito permanente, além do fato dos produtores terem realizado uma cópia de segurança de todo o site, também motivou a escolha desse ARG, pois um dos grandes problemas dos ARGs é a produção extensa que, somado à intensa dinâmica da internet, muitas vezes faz com que algumas informações, sites, blogs, vídeos e outros dados relacionados ao jogo saiam do ar (deixando de ficar online), o que resulta em um grande problema para o pesquisador que lida com esses dados. Por essas características dos ARGs, e pela peculiaridade de World Without Oil (WWO) - de ter sido um ARG que trabalhou e se estruturou para dar uma maior segurança a esses dados -, essas características do WWO acabaram influenciando na sua escolha para o estudo de caso realizado.

Porque foi escolhido

Dentro dessa pesquisa, o ARG World Without Oil foi escolhido por se encaixar nos critérios de seleção utilizados para escolher os estudos de caso.

Em relação ao primeiro critério, ou seja:

1) pela sua repercussão e pelo público que atraiu;

O ARG WWO se enquadrou nessa categoria, pois ao longo do período que o jogo aconteceu, cerca de 1900 jogadores se inscreveram no jogo e o site do

WWO teve cerca de 68 mil visitantes únicos - um total de 110 mil até o final do ano. Além disso, os jogadores produziram cerca de 1500 histórias únicas.⁷¹

Outro fator de destaque é que esse Alternate Reality Game também obteve grande repercussão na imprensa tradicional, nos blogs e na comunidade de jogadores. O tópico relacionado ao jogo no fórum Unfiction, que reúne jogadores de ARGs, teve cerca de 644 posts. Além disso, o jogo ganhou diversos prêmios como: o prêmio de ativismo na conferência “*South by Southwest Interactive*” em março de 2008, obteve uma Menção Honrosa na disputa do prêmio “*Prix Green award for Environmental Art*” no festival 01SJ 2008. O World Without Oil também recebeu uma “Awards Nominee” na categoria Jogos no “Webby Awards 2008” e também recebeu uma “Special Mention” na categoria “Meio Ambiente” no *Stockholm Challenge 2008*.

2) pela sua vanguarda tecnológica e uso diversificado das diversas mídias;

World Without Oil foi o primeiro ARG com o objetivo de buscar utilizar as mais diversas mídias para estimular a união e a resolução de problemas de forma coletiva pelos jogadores.⁷²

Dentro da estrutura do jogo, os jogadores precisavam e eram incentivados a utilizarem blogs, vídeos, imagens e áudios para narrarem suas histórias, além de também acontecerem missões no “mundo real”. Devido ao sucesso do jogo e a grande participação dos jogadores, o WWO produziu um vasto conteúdo distribuído por centenas de posts, imagens, blogs, conversas via serviços de mensagens, emails e a utilização dos mais diversos suportes de comunicação. Essa produção proporcionou um vasto e interessante material a ser analisado.

3) a análise dos ARGs que tenham trabalho conteúdos lúdico-educativos,

O World Without Oil foi escolhido dentro desse critério, pois se tratou da primeira experiência de Alternate Reality Game com objetivos “sérios” e

⁷¹ <http://www.worldwithoutoil.org/metaabout.htm>

⁷² <http://www.worldwithoutoil.org/metafaq3.htm>

educacionais. Devido a essas características, o jogo buscava misturar os fundamentos dos ARG, como o vasto uso de suportes midiáticos e a associação de elementos reais e ficcionais, e utilizá-los para estimular a comunidade de jogadores a pensarem e refletirem sobre um problema real do mundo. Esse ARG também foi escolhido pelo fato dos games designers, juntamente com consultores da área de educação, terem produzido uma estrutura de apoio de ensino, com páginas e lições voltadas para professores e alunos. Esse material será analisado tanto pelos seus elementos didáticos, especialmente o material produzido para professores, como pela suas ligações com a narrativa do jogo.

Em relação ao último critério:

4) um ARG que possua sua documentação disponível.

Os ARGs são jogos que acontecem durante um período de tempo e que normalmente produzem um vasto material. Esses elementos se espalham por diversos suportes na Internet e fora dela. Entretanto, após o término do jogo, é muito comum que aos poucos esses materiais se percam e se tornem inacessíveis. Dessa forma, a preocupação que tivemos ao selecionar o ARG para nosso estudo de caso foi a de escolher um que tivesse tido a preocupação em manter seus materiais disponíveis. O World Without Oil se encaixou nesse critério porque seus designers criaram um arquivo com os materiais do jogo, além de um sistema de “máquina do tempo”, onde novos participantes poderiam vivenciar como foi cada semana do jogo.

Documentos disponíveis

Como explicitado acima, os Alternate Reality Games são caracterizados pelo uso intensivo de diversas mídias e plataformas que estimulam a interação e produção dos participantes. Devido a essas características, normalmente um ARG produz uma intensa lista de conteúdo, o que gera um problema epistemológico pois, devido a essa fragmentação e produção intensa, se perder entre o excesso de dados produzidos no jogo é um risco real. Frente a isso, o pesquisador deve ter um cuidado redobrado e se concentrar mais ainda em seu foco e recorte, para que possa captar o essencial da produção e características do ARG em estudo.

Tendo isso como foco, foi feita uma análise exploratória do ARGs escolhido, onde inicialmente foi compilado material disponível. A partir dessas informações, como já foi dito anteriormente, foi feito um recorte baseado em relevância e influência dos produtores dessas informações.

Devido a grande quantidade de informação, é praticamente impossível para apenas um pesquisador reunir todos os dados relacionados a um Alternate Reality Game. Dessa forma os dados coletados pelos jogadores, principalmente no fórum Unfiction, também serão utilizados e analisados nesse estudo de caso.

Dentre as fontes disponíveis de materiais do ARG World Without Oil estão:

O site principal do World Without Oil – www.worldwithoutoil.org

Que serviu como “hub”, fonte oficial dos anúncios e atividades dos produtores, além de ter concentrado a produção dos jogadores. Esse site fazia o “link” das informações que cada jogador produzia e dava destaque para as melhores histórias.

Dentro da análise desse estudo de caso, o site será o ponto de partida para a observação dos outros suportes e mídias que os jogadores utilizaram para participarem e produzirem o jogo, assim como é o ponto de retorno, ou seja, o lugar onde a produção desses jogadores recebe destaque e é compartilhada entre os outros participantes.

Forum Unfiction

Outra fonte de dados relacionada ao World Without Oil que será utilizada como fonte de dados é o fórum de jogadores de ARGs, forum.unfiction.com, e os tópicos relacionados ao WWO.

Nesse fórum foram produzidos 20 tópicos relacionados ao jogo, produzindo no total 716 repostas e esse material recebeu 107.806 visualizações por parte dos usuários do fórum.

Desses tópicos, o principal foi o “[TRAILHEAD] worldwithoutoil.org“ que reuniu 646 mensagens e 66281 visualizações. (dados de 17/11/2010). Esse tópico, que começou com uma desconfiança por parte de um jogador quanto a existência do jogo (por isso a utilização da palavra “trailhead”) foi também o tópico que funcionou como o “hub” dos jogadores no fórum, ou seja, todas as informações que eles obtinham relacionadas ao jogo eles costumavam compartilhar nesse tópico.

A outra fonte de informações sobre os jogadores são as histórias que eles produziram e foram agregadas no site do World Without Oil. Essas histórias estão mais ligadas às tarefas que os games designers lançavam como desafio para os jogadores em cada semana de tempo do jogo. Dentro da estrutura do jogo, os game designers estabeleceram um lugar para o jogadores adicionarem essas histórias, chamado “Tell us your store”⁷³. Depois essas histórias eram “rankeadas” segundo critérios estabelecidos⁷⁴ que serão descritos posteriormente. As histórias foram agrupadas no site do World Without Oil das seguintes formas: histórias baseadas em audio, video, imagem, blog, missões, youtube e histórias que foram premiadas. Além disso, o site possuía um mecanismo para que o jogador encontrasse histórias perto da sua localidade geográfica. Os sites que serviram como fontes de dados para essa análise foram os seguintes:

Audio: <http://worldwithoutoil.org/search.aspx?type=audio>

Video: <http://worldwithoutoil.org/search.aspx?type=videos>

Imagem: <http://worldwithoutoil.org/search.aspx?type=images>

Blogs(Posts): <http://worldwithoutoil.org/search.aspx?type=blogs>

Missões: <http://worldwithoutoil.org/mission.aspx>

WWO YouTube : <http://www.youtube.com/WorldWithoutOil>

'Histórias premiadas/escolhidas: <http://worldwithoutoil.org/awards.aspx>

Página para encontrar histórias perto da sua localidade:

<http://worldwithoutoil.org/findzip.aspx>

⁷³ <http://worldwithoutoil.org/addstory.aspx>

⁷⁴ <http://worldwithoutoil.org/rank.aspx>

Perfis sociais e links dos personagens utilizados pelos “administradores” do jogo.

Além das histórias produzidas pelos jogadores, durante principalmente o pré-jogo mas também no jogo, os administradores e game designers utilizaram perfis sociais e serviços de mensagens instantâneas para entrarem em contato com os jogadores, especialmente no começo, quando os administradores tinham por objetivo colocar o jogo em funcionamento. Entretanto, esse contato não se restringiu somente a essa primeira comunicação. Dessa forma, a análise das conversas realizadas pelos game designers com os jogadores é outra fonte de material interessante na análise do ARG.

Com todos esses elementos descritos acima, busquei compreender melhor o funcionamento do ARG escolhido, documentando como o jogo transcorreu e procurando responder as perguntas estabelecidas nessa pesquisa.