

5. Análise dos dados do fórum Unfiction

5.1. Análise dos jogadores e dos suportes utilizados

A análise do principal tópico sobre o ARG World Without Oil no fórum Unfiction, o tópico Trailhead, foi composta da observação de 647 posts.

Observamos os números de posts de cada usuário, o tipo de assunto tratado, quais usuários obtiveram respostas de outros, os suportes utilizados e quais foram as contribuições dos usuários para o debate realizado no fórum a respeito do jogo.

A análise dos números de “posts”

Nº de posts	Nº de Jogadores
647	111

Tabela 1: nº de posts / nº de jogadores

A análise dos 647 posts do tópico trouxe informações interessantes. Cerca de 111 jogadores participaram do tópico de alguma forma. Entretanto, os dez jogadores que tiveram o maior número de posts foram responsáveis por cerca de 43,89% do total de mensagens no fórum. A partir disso é possível identificar um grupo de jogadores que proporcionou grande parte da movimentação do fórum e que receberá uma atenção especial na análise qualitativa.

Jogadores	% de posts
10 primeiros	43,89%
outros jogadores(101)	56,11

Tabela 2: jogadores % de posts

10 maiores participantes		
Nome	N° de posts	% do total
coffeegirl18	42	6,49%
RedHatty	39	6,03%
cissmiace	38	5,87%
Rekidk	29	4,48%
lubbarlubab	25	3,86%
rose	24	3,71%
poeticexplosion	24	3,71%
Abilor	22	3,40%
lirath	21	3,25%
thebruce	20	3,09%
Total:	284	43,89%

Tabela 3: 10 maiores participantes

É interessante destacar que, apesar da grande produção desses jogadores, isso não significou que eles monopolizaram o debate sobre o jogo. Nas páginas do fórum relacionado ao tópico, as mensagens eram sempre variadas, não existindo mensagens seguidas de apenas um jogador ou um grupo seletivo de jogadores, ou seja, todos os jogadores enviavam mensagens em uma troca constante de informações entre eles. Esse dado fica em destaque quando observamos a tabela a seguir, que mostra quantos usuários tiveram suas mensagens respondidas diretamente por outros participantes.

Usuários que tiveram mensagens respondidas por outros	Total
40	111
36%	100%

Tabela 4: usuários que tiveram mensagens respondidas por outros

Ou seja, apesar de 10 jogadores, ou 9% do total, concentrarem o volume de 43% das mensagens do tópico, cerca de 36% dos jogadores tiveram suas mensagens respondidas por outros participantes. Essas respostas estão relacionadas a assuntos diversos, como pedidos de ajuda, apresentações e

principalmente informações compartilhadas sobre o jogo. Ou seja, mais de um terço dos participantes do fórum interagiram entre si diretamente, o que demonstra que apesar de um grupo específico ter uma grande produção de mensagens, a troca entre os usuários do fórum é bastante distribuída. Vale ressaltar que consideramos mensagens respondidas aos usuários somente quando houve menção direta ao usuário que colocou a informação.

Categorias de mensagens

Ao tabularmos os dados das mensagens, estabelecemos três categorias relacionadas aos tipos de mensagens de interesse da pesquisa, e uma categoria mais genérica onde foram computadas mensagens diversas: apresentações, brincadeiras e outras informações não relacionadas diretamente ao jogo.

As mensagens foram consideradas quando os usuários faziam algum tipo de reflexão a respeito do que escreviam, ou seja, as que apenas compartilhavam conteúdo relacionado ao jogo, mas sem qualquer tipo de reflexão do autor sobre esse conteúdo, não foram contabilizadas. Dentro desse aspecto estabelecemos as seguintes categorias: **reflexões sobre o jogo**, onde enquadrámos suposições, questionamentos e pensamentos a respeito da história e do desenvolvimento do jogo. Também foi observado as **reflexões sobre o ARG** (ou **Meta Reflexões**), que foram as mensagens relacionadas à discussão do jogo em si - sua estrutura e elementos que o compõem são os elementos “fora do jogo”, ou seja, essas discussões ocorrem fora da realidade alternada estabelecida por um alternate reality game. Também estabelecemos uma categoria em que foram concentradas as mensagens relacionadas às reflexões sobre o meio ambiente, que era o tema central desse ARG. E, por fim, a categoria que englobava informações mais diversas. A tabela a seguir demonstra como ficou essa distribuição.

Categorias das mensagens		
	n°	%
Meio Ambiente	61	9,43%
ARG/META	124	19,17%
ARG/JOGO	210	32,46%
Diversas	252	38,95%
Total:	647	100%

Tabela 5: categoria das mensagens

É interessante observar que as discussões sobre ARG relacionadas aos aspectos do jogo (ARG/JOGO) somaram 32,46% do total de mensagens, apenas um pouco menor que a soma das mais diversas mensagens, 38,95%. Isso aponta que os jogadores ligados ao fórum Unfiction estão mais interessados nos aspectos narrativos e em outros elementos ligados ao jogo, principalmente nas conversas com os personagens, as tramas, as suposições, os possíveis mistérios e quebra-cabeças. Em terceiro lugar, com uma porcentagem mais moderada, estão as mensagens ligadas aos aspectos meta do ARG, o que revela outra característica desse grupo de jogadores: eles gostam de discutir sobre como o ARG poderia ser, que elementos são atraentes, quais são as inovações, o que eles esperavam do jogo - esses jogadores, mais especializados, preocupam-se em aprender mais sobre o gênero e ver o que de novo foi introduzido ou reutilizado pelo jogo em questão. Outro dado relevante é que as mensagens relacionadas às discussões Meta apareceram principalmente no começo do tópico, ou seja, no momento em que surgiram muitas especulações sobre o que poderia vir a ser o ARG e no final, quando o jogo havia terminado e eles realizaram um debate sobre o que foi interessante, o que esperavam do jogo ou o que poderia ter sido feito de diferente do que foi realizado.

O grupo de mensagens com o menor volume de discussão foram as relacionadas ao meio ambiente, que era o tema do jogo. Essas mensagens também tiveram um maior volume de dados principalmente no começo e retomaram no final do tópico, após o fim do jogo. As mensagens iniciais mostram

que, assim que os jogadores souberam do tema do jogo, houve um pequeno *brainstorm* relacionado ao tema e o que eles poderiam realizar de diferente no jogo. Quando a trama do jogo teve início, mas ainda sem a estreia oficial, essas discussões diminuíram, demonstrando que o foco desse tipo de jogadores é a história e o desenvolvimento da narrativa do ARG. É importante ressaltar que é possível que a discussão sobre o tema ambiental não tenha tomado maiores proporções dentro do fórum, após o início oficial do jogo, porque a estrutura do ARG procurou absorver essas discussões no espaço dos blogs e da página oficial do jogo. Entretanto, mesmo antes do início oficial do jogo, esse tema figurava entre os mais comentados no fórum.

Número de pessoas que compartilharam informações relacionadas ao jogo

Compartilharam informações relacionadas ao jogo		
n° usuários	62	55,86%
Total	111	100%

Tabela 6: número de pessoas que compartilharam informações relacionadas ao jogo

A análise do número de pessoas que escreveram mensagens disponibilizando algum tipo de informação sobre o jogo mostra um percentual alto: sessenta e duas pessoas, ou 57,66% dos jogadores, compartilharam algum dado sobre o jogo, como por exemplo, links de sites e blogs relacionados aos personagens, conversas realizadas com os “mestres”, seus blogs e contatos, assim como vídeos ou mensagens relacionadas ao desenvolvimento da história.

Entre as pessoas que compartilharam informações, nós observamos os tipos e a quantidade de suportes que foram compartilhados e quais foram os meios utilizados para interagirem com os “puppet masters”. É importante ressaltar que o espaço onde foram contabilizadas essas informações, ou seja, o fórum, não foi contabilizado como suporte, uma vez que todo o material analisado utilizou-o como suporte, logo classificar o fórum dessa forma traria redundância para o resultado dos dados.

Número de usuários e suportes utilizados		
n' de suportes	usuários	Porcentagem
1	25	40,32%
2	21	33,87%
3	9	14,52%
4	7	11,29%
Total:	62	100,00%

Tabela 7: número de usuários e suportes utilizados

Como aponta a tabela, 40,32% dos jogadores compartilharam apenas informações sobre um tipo de suporte. Esses dados estão mais ligados aos jogadores com poucas mensagens enviadas. Conforme a participação do usuário aumenta, o seu uso de suportes também. Cerca de 59,68% dos jogadores utilizaram dois ou mais suportes, sendo que o segundo maior grupo, 33,87%, compartilhou e utilizou informações ligadas à duas formas de comunicação.

Essas informações, juntamente com a observação de quais foram os suportes utilizados pelos jogadores, apresentam apontamentos relevantes. A tabela a seguir enumera o uso dos suportes.

Uso dos suportes
66% usaram blog
51,6% usaram IM
45% usaram blog e IM juntos
27% site
5% IRC
5% Wiki

Tabela 8: uso dos suportes

A análise da tabela demonstra que os dois suportes que serviram de base na construção da interação com os jogadores do fórum foram principalmente o blog e o serviço de “instant messaging” AIM⁷⁵. O blog foi o principal suporte

⁷⁵ Aol Instant Messaging

utilizado, seguido do IM⁷⁶, e quase a metade dos jogadores utilizaram os dois suportes juntos.

Esses dados demonstram que, apesar dos diversos suportes midiáticos utilizados e disponíveis, os game designers preferiram priorizar dois tipos de suportes que possuem como característica uma maior dinâmica relacionada ao tempo e ao contato com os jogadores. Essas características desses suportes permitiram uma maior troca entre ambos, pois no blog há o espaço para os comentários dos usuários e isso dinamiza a comunicação entre emissor e receptor, assim como nos programas de mensagens instantâneas há uma troca imediata de informações entre os envolvidos. Essa relação ficará explicitada quando observarmos como foi desenvolvida a narrativa junto aos jogadores e como ocorreu o uso dos diversos suportes para construí-la.

WWO, Unfiction e rede social

A análise do material do WWO demonstrou que a rede social estabelecida entre os atores observados, aqui entendidos como os jogadores, e os atributos (que classificamos a partir das mensagens trocadas) teve sua base estabelecida em uma relação recíproca entre emissor e receptor, onde praticamente todos os participantes assumiam ambos os papéis. Um exemplo disso é que, mesmo existindo alguns jogadores com um maior número de posts no fórum, esses participantes dependiam de informações vinculadas pelos outros jogadores, inclusive daqueles que tiveram poucas participações mas contribuíram com dados relevantes. Isso também demonstrou outra característica da rede ligada à relação de valoração existente. Em nossa análise, praticamente todas as mensagens trocadas possuem valor para seus participantes, onde cada informação, hipótese ou comentário relacionado ao jogo é discutido e investigado pelos outros participantes, seja oriundo de um jogador experiente ou novato, desde que ele compartilhe essa informação dentro das características aceitas pela comunidade.

⁷⁶ Instant Messaging.

5.2.

A narrativa do pré-jogo do World Without Oil e o uso dos suportes

Nessa parte fazemos uma sucinta análise da narrativa construída no pré-jogo do ARG e quais suportes foram utilizados nessa construção. Nessa observação, o foco será no uso dos suportes.

Os materiais utilizados para essas observações foram o tópico do fórum Unfiction, além das informações reunidas em uma wiki produzida sobre o jogo.⁷⁷

A primeira informação sobre o ARG World Without Oil foi encontrada em um famoso blog ligado à área de jogos chamado Destructoid⁷⁸, em que um dos autores, Jane McGonigal, falava sobre os seus projetos anteriores e anunciou que o site worldwithoutoil.org estava relacionado a uma futura atividade sua.

Nessa notícia, McGonigal liberou o “trailhead” para os jogadores, ou seja, a “isca” que poderia levar os jogadores ao jogo. Possivelmente, ter liberado essa informação em um blog conhecido e com grande abrangência fez parte da estratégia para logo atingir um grande número de jogadores e a informação ser difundida.

A estratégia parece ter dado certo. McGonigal liberou os dados no dia 5 de março de 2007, e já no dia seguinte o tópico relacionado ao “trailhead” era criado no fórum Unfiction. O criador do tópico dizia que havia encontrado essa informação no blog e que possivelmente iria participar do jogo. A partir disso, os outros jogadores começaram as especulações.

A mensagem do site <http://www.worldwithoutoil.org/preparing.htm> trazia a seguinte informação:

⁷⁷[http://www.argwiki.de/index.php5?title=World_Without_Oil_\(ARG\)_-_Trail](http://www.argwiki.de/index.php5?title=World_Without_Oil_(ARG)_-_Trail)

⁷⁸<http://www.destructoid.com/gdc-2007-jane-mcgonigal-on-collective-intelligence-and-i-love-bees-30249.phtml>

“We’re preparing for a crisis

Imagine eight people brought together by trouble: trapped together (with thousands of others) in the Denver airport by a blizzard. We had a lot of time on our hands. We talked. We bonded. Awww. How nice.

One thing we talked about a lot: how the Internet scoops the official media. It’s real obvious in a crisis. In Denver, as in the Katrina disaster, people found the true story on the Internet. News stories and gument bulletins can never hope to match the agility of citizen bloggers and mobloggers, nor their honesty of people talking one to another. Internet people are the real first responders today, the boots on the ground.

Now, here’s the thing. We eight have come to believe that a crisis is coming – on April 30, to be precise. (An oil shock, or something to do with oil.) We have no proof – it’s just something a guy said in an unguarded moment. He may have been putting us on. But we don’t think so. We have decided to prepare.

We’re getting this website ready to be the nerve center. Come here to get the day-by-day. And this will be the place to tell your story, about your life once the crisis hits. Nobody else can tell your story – you’re the authority on that.

If it is an oil shock, no one is going to be unaffected. There will be disruption and suffering, and probably chaos. Having a place to connect with others is gonna be vital. We will be in it together. Nobody should suffer in silence.

– Chuckles, Gala Teah, Gracesmom, Illiana Speedster, Inky Jewel, LocalBoy, Pachinko, YuckyMuck with Dessum9 and mPathytest “⁷⁹

Essa informação é compartilhada aos jogadores por Nico, uma das oito pessoas que ficaram presas no aeroporto durante uma nevasca e produziram o comunicado acima. Esse grupo avisa que a crise de petróleo irá ocorrer no dia 30 de Abril de 2007. A partir dessas informações, e do interesse dos jogadores no jogo, no dia 9 de março um deles encontra os blogs de dois personagens: Gala Teah e Inky Jeal. Esse jogador prontamente divulga os blogs no fórum. Já no dia

⁷⁹ <http://www.worldwithouthoil.org/preparing.htm>

seguinte (10/03), Gala Teah deixa um comentário no blog do usuário que a encontrou primeiro. A partir daí há a aproximação e troca de mensagens entre os jogadores e os personagens do jogo controlados pelos “puppet masters / mestres do jogo” através de suportes como blogs e mensageiros instantâneos.

Um exemplo dessa maior troca de mensagens ocorre no dia 11 de março, quando Gala Teah deixa uma mensagem para um dos jogadores (mahanamatashi) via blog:

“Hello mahanamatashi, you are an alert person, I see. And resourceful! Not too early to begin thinking about it. Most of the preparation for anything is mental, don't you think? You live in the UK, is that right? And petrol is already quite expensive? Your country is already somewhat prepared then, perhaps. There are not the crazy lives built upon cheap oil that we have here (I am guessing). -GT”⁸⁰

Essa troca de pequenas mensagens constrói aos poucos a imersão junto aos jogadores, os envolve na história, fazendo-os participarem da narrativa. Essa construção continua quando no dia 11 de março um jogador observa a mensagem de status de ausente de uma das personagens do jogo, mPathytest. A mensagem era a seguinte:

“Too many things on my To Do List to chat right now, 43 Very Important Things in fact. Okay, maybe there's only 8 things so far on my list. But when one of them is "save the world", isn't that enough? I mean, really. :-!”⁸¹

Essa mensagem dava uma dica que acabou levando os jogadores a um outro suporte utilizado na construção da narrativa, nesse caso, o site <http://www.43things.com/person/mPathytest>

⁸⁰ <http://forums.unfiction.com/forums/viewtopic.php?t=18592&start=60>

⁸¹ <http://forums.unfiction.com/forums/viewtopic.php?t=18592&start=60>

I'm doing 8 things		Resolutions	I've done 0 things
mPathytest's Life List			
1.	save the world 1 cheer		1,382 people
2.	finish my novel		906 people
3.	Sneak into a wedding.		4 people
4.	finish my robot		4 people
5.	survive my long distance relationship 1 cheer		242 people
6.	Move to New York City		939 people
7.	get on battlestar galactica		2 people
8.	I know this sounds really cliché but I want to defeat the evil cyborg from china with that mustach and the brown potato and become best friends with the tree of the woods with my best friend		3 people

Figura 7 – Lista mPathytest

Como podemos ver na imagem acima, esses suportes continuaram servindo para dar vida aos personagens. Ao utilizarem serviços de internet que são utilizados por centenas de pessoas, os “mestres do jogo” (que controlam essas personagens), conseguem ir mesclando a realidade e a ficção. Pois, ao mesmo tempo em que um personagem ficcional como “mPathytest” coloca “save the world” como prioridade nas coisas que está fazendo, diversas outras pessoas reais acompanham e compartilham essa atividade dela.

No dia 13 de março, Gala Teah coloca novos elementos na história ao liberar a seguinte mensagem em seu blog:

Gala Time

Having some fun now

MAR. 13TH, 2007

Staying the Course

mood: 😞 cold

mP, did you really think hacking into my site would get me to change my mind? Um, no.

You have gall. I've give you that. Especially as our juniorest memeber.

And yes, I've changed my password. Remind me never to trust you next time.

Tags: [airhead](#), [fool](#), [mpathytest](#), [traitor](#)

Posted at 02:49 am | [Link](#) | [Leave a comment](#) | [5 comments](#) | [Add to Memories](#) | [Share this!](#)



Figura 8 – Passagem do blog de Gala Time onde diz que seu site foi *hackeado*

Esse clima de mistério e desconfiança vai aumentar conforme novos personagens entram na história e aumenta o ritmo de mensagens com os jogadores. Essa intensa troca de mensagens entre os jogadores e personagens aconteceu principalmente com o uso dos suportes de mensageiros instantâneos e blogs. O período de maior atividade dessas informações ocorre entre os dias 13 de março e 20 de abril.

Essas conversas serviram como estímulo aos jogadores durante o período de pré-jogo. É importante ressaltar que o jogo tem “início” oficialmente, ou seja, o site foi aberto para o público, no dia 30 de abril. E a participação dos personagens controlados pelos puppet-masters, em constante interação com os jogadores, foram essenciais para manter o ritmo e aglutinar uma comunidade em torno do jogo.

Um exemplo de como as conversas estimularam os jogadores está nesse post realizado pelo jogador “Rekidk”, onde ele conta como ficou animado com sua primeira conversa “dentro do jogo”.

Rekidk
Entrenched



Joined: 19 Dec 2006
Posts: 989
Location: United States

Just had a chat with mPathy.

Also, this is my first real ARG in-character chat. Very exciting! Also very scary--I'd hate to upset the character in real-time. XD

Quote:

GSA's I Dont Know: Hello there!
GSA's I Dont Know: I got your email the other day.
mPathytest: oh good ^_^

GSA's I Dont Know: I heard that you hacked Gala Teah's LiveJournal. 😊
mPathytest: you did! where do you hear that!
GSA's I Dont Know: Uh, well... XD
GSA's I Dont Know: Gala Teah made sure to post in on her LJ blog, of course... After she regained control of it.
mPathytest: well, the truth is, it needed to be done

mPathytest: gala needed a wakeup call
GSA's I Dont Know: Hm.
mPathytest: oh! i haven't seen that yet grrrrrrr
GSA's I Dont Know: What exactly was Gala doing?
mPathytest: thanks for the scoop. i'm sure i can top that if i have to get her attention again!

GSA's I Dont Know: Cool. 😊
mPathytest: gala tried to close down the community, keep it private
mPathytest: this is part of the No Panic Mongering initiative that some of the 8TSOC are attempting to enforce
mPathytest: but if we don't let people know the WORST case scenario, how can we hope to be prepared? right?
GSA's I Dont Know: I completely agree.
GSA's I Dont Know: I'm looking into preparing for it, because...
GSA's I Dont Know: It's completely, utterly horrific. Our country is so dependent on the oil...
GSA's I Dont Know: I'm trying to spread the word about it. 😊
mPathytest: that's great! so do you have any media talents beside being a writer? (i'm guessing -- you seem like a writer)

mPathytest: we are going to need a lot of HIGHLY PERSUASIVE media to get the rest of the public, you know, clued in!
GSA's I Dont Know: Most of my ability to 'spread the word' is via more word-of-mouth stuff, like blogs. But I think that it'd be great if we could get a big news organization to cover this.
GSA's I Dont Know: Warn the entire country.
mPathytest: definitely, although you know we believe that it's people like us who are goign to do the best job covering it
mPathytest: we are the big news organization! we'll get the story right
GSA's I Dont Know: 😊
GSA's I Dont Know: Would it be okay if I started giving people flyers with the WWO site on it?
mPathytest: Of course -- the more brains the merrier. also I hope you'll keep me in the loop if Gala starts any trouble.
GSA's I Dont Know: Okay. 😊
GSA's I Dont Know: It seems that she closed up the WWO group that you opened, so...
mPathytest: okay -- i need to run . talk to you soon?
GSA's I Dont Know: Okay, sounds great! Nice talking to you! 😊
mPathytest is away at 4:36:24 PM.

Figura 9 – Conversa do jogador “Rekidk” com a personagem “mPathytest”

Na conversa acima, a *game designer* (interpretando uma personagem) procurou trazer o jogador para o jogo e isso o deixa muito animado e assustado. Para obter esse efeito, ela escolheu um suporte que proporcionou uma intensa troca de informações junto aos jogadores. As informações recebidas pelo jogador são logo compartilhadas com os outros jogadores, já que seria muito difícil que

cada jogador conseguisse ter acesso a toda produção somente a partir das suas fontes, e a partir dessa troca vai sendo construída a narrativa.

Essa troca de informações com os jogadores continua no dia 24/04/2007, ou seja, seis dias antes do lançamento oficial do jogo. Os game designers novamente voltam a utilizar um blog, um suporte que tem um alcance maior entre os jogadores. Em uma mensagem, uma das personagens membros do grupo dos 8, Gracesmon (Sharon,) recebeu um e-mail do mesmo Nico citado anteriormente e logo compartilha com os jogadores.

“Dear Ms. _____,

I trust you are well. I know you have been busy. Perhaps you remember me? I remember you and your little daughter so well. You seemed frightened of me but you needn't be.

I would like to establish your location is valid. It is so hard to trust sometimes, no? Circumstances force us together again. I will be in touch.

"Nico"

Após essa mensagem, outro suporte é utilizado para estruturar a narrativa: foi adicionado no Youtube um vídeo ⁸² em que aparece uma mulher misteriosa - que, segundo os jogadores, é a mesma que apareceu em uma foto ⁸³ anteriormente. No vídeo, ela faz entender que Nico quer voltar para casa. O vídeo possui partes em inglês e outras em uma língua estrangeira, que os jogadores descobriram, após muito trabalho, ser búlgaro. Eles fizeram até mesmo a tradução do búlgaro e uma transcrição ⁸⁴ do áudio em inglês do vídeo.

No dia 25/04/2007, Gracesmom (Sharon) novamente aparece e compartilha através de seu blog outras informações sobre Nico. A mensagem era a seguinte:

⁸² <http://www.youtube.com/watch?v=-Xq1WheazY4>

⁸³ <http://i177.photobucket.com/albums/w222/Iniscool/04-opr-sinoil.jpg>

“Well, here goes nothing

Nico says he needs to meet me tonight, says hes in trouble and we (8tsoc) need to help him. He promises that nothing bad will happen, and weird as it sounds, I believe him. Uncle Frank's Army buddy Tom is here, he's going with me and Uncle Frank is going to watch Grace. So don't worry! Gala knows where I'm going and I can call her on Toms cell if theres any trouble. We need to find out wtf is up with this guy. After all, w/o him none of us would be here, doing this. YUcky, DON'T WORRY!!!!!!! I will call you and Gala as soon as I can, once I find out what he wants. “

No mesmo dia, outro membro (YuckMuck) do grupo envia uma mensagem:

“ G's Mom called and said she's OK, she's home, and she's exhausted and going to bed. She'll fill us in tomorrow, she only told me that 'he's not a happy camper.' I'm not real sympathetic at the moment.”

No dia 26/04/2007, Gracesmon coloca no blog coletivo (dos 8 membros para salvar o mundo) a seguinte mensagem:

“Apr. 26th, 2007
Nico's story
mood: guilty

I don't know if I can remember everything he told me but I'll try to get all the important stuff down. He's been on the lam from his company hiding somewhere in Maine. He's on the run because they are tracking him. They claim he imbezzled money but he says it's because he told us what he did and they are mad. I don't understand it all something to do with OPEC and price supports and what he called "milking the old cow dry". He has more info but he needs something in return. The company siezed all his assets, he has nothing but the clothes on his back and a small bag. He uses public internet when he can find it. He wants money from us (8tsoc). We "owe" him. If we hadn't posted that picture (sorry Pachinko!) they would never of connected it to him. There is more to the story that we don't know yet and he will tell us if we help him. He will be in touch with me later to see if we agree but he can't stay in one place long so he's on the road again. He doesn't want us to post any more details about him because the company will track him down. I have told Gala and Yucky the rest of it, but please, don't press us for details yet. Tom and I gave him what money we had but he says it's not enough. I feel so guilty now. He's in trouble because he tried to warn us and we totally blew it. I think we should help him now.”⁸⁵

⁸⁴ <http://wwo-mordy.livejournal.com/2007/04/25/>

⁸⁵ <http://community.livejournal.com/worldwithoutoil/2007/04/26/>

Essa mensagem faz a última construção da base narrativa para o começo do jogo oficialmente.

Como podemos observar, durante esse período de “pré-jogo” os game designers procuraram envolver e estimular a comunidade formada pelos jogadores mais especializados de ARG. Esse processo de “pré-jogo” é importante no estabelecimento e construção do cenário do jogo, pois, se este fosse produzido somente pelos game designers, dificilmente seria atraente para esses jogadores especializados - uma das coisas que eles mais gostam de participar é do processo de construção da narrativa e de um jogo que tenha uma estrutura que possibilite isso.

Também foi observado como diversos suportes (linguagem textual, imagética e híbrida) foram utilizados para essa construção coletiva da narrativa. Em especial o blog, por ser um suporte que consegue ter um amplo aspecto comunicativo, atingindo um grande número de pessoas sem que seja exigido muito tempo por parte dos produtores, ao mesmo tempo em que é um suporte que mantém um canal de interatividade aberto através da possibilidade de comentários relacionados às mensagens colocadas no blog.

Outro suporte muito utilizado no jogo foram os serviços de mensagens instantâneas. Esse suporte realizou um outro papel, que foi permitir esse contato bem direto entre os jogadores e os personagens. Além de expandir o mundo narrativo, esse contato proporcionava uma maior imersão dos jogadores na história, pois, como é um suporte que abre um contato direto com jogadores e que é utilizado por eles para conversar com pessoas “reais”, a entrada de personagens ficticiais em suas listas de contato ajudava a misturar e romper a fronteira existente entre o mundo ficcional e o mundo real. Além disso, também foram utilizados diversos outros suportes, como vídeos, imagens e e-mails. Entretanto, esses suportes foram utilizados em número bem menor do que os blogs e comunicação via serviço de mensagens.

Com a base narrativa construída coletivamente, as personagens membros do 8TSC fizeram um pedido para que os jogadores ajudassem Nico, já que esse estava em apuros por ter compartilhado informações sobre a provável crise de petróleo. Esse pedido foi o gancho narrativo para o início das convocações, que

pediam para os jogadores produzirem histórias e materiais ligados à crise de petróleo vivenciada no jogo. O desenvolvimento do ARG – World Without Oil ocorreu durante trinta e dois dias, em que cada dia equivalia a uma semana de tempo dentro do mundo ficcional do jogo.

A análise desse material será apresentada na próxima parte dessa dissertação.