6. Análise dos dados do site do World Without Oil

Nesse capítulo analisaremos os dados relacionados ao site principal do World Without Oil – www.worldwithoutoil.org. As categorias utilizadas foram as estabelecidas no capítulo de metodologia, ou seja, iremos observar como ocorreu o uso dos diversos suportes midiáticos por parte dos jogadores em suas produções.

Uso e distribuição dos suportes

A análise das histórias produzidas pelos jogadores ao longo dos 32 dias de jogo (lembrando que cada dia era equivalente a uma semana do tempo ficcional da trama) seguiu a classificação estabelecida pelos game designers, ou seja, foram classificadas em quatro suportes: blog, imagem, áudio e vídeo. É importante ressaltar que o jogo aceitava que os participantes enviassem e-mails contando suas histórias, entretanto esses e-mails eram agrupados em um blog coletivo e contabilizados como posts de blog. Dessa forma, eles foram contabilizados também dessa forma nos dados de pesquisa.

O uso dos suportes pelos jogadores nas construções de suas histórias estão compilados na tabela abaixo.

Histórias e uso de suportes - WWO		
Suporte	n°	%
Blog	1274	82%
lmagem	118	8%
Áudio	86	6%
Vídeo	75	5%
Total:	1553	100%

Tabela 1: histórias e uso de suportes - WWO

Um dado interessante é o grande uso do blog como principal suporte utilizado na construção das histórias. Esse suporte concentrou 82% das histórias produzidas pelos jogadores, o que fez com os outros três suportes tivessem menos de 19% somados juntos. Depois do blog, o suporte mais utilizado foi a imagem,

com 8%, seguida de áudio (6%) e vídeo (5%).

Esses dados inicialmente provocam um estranhamento, pois afinal, os ARGs são conhecidos pelos usos de diversos suportes para construir uma narrativa e esperávamos que esse uso tivesse uma distribuição mais equilibrada. Porém, ao lembrarmos de como ocorreu o uso dos suportes por parte dos jogadores do fórum, chegamos a uma situação similar. Eles utilizaram essencialmente dois tipos de suportes para participarem do pré-jogo do World Without Oil: o blog e o serviço de mensagens instantâneas (AIM).

Se considerarmos que o grande uso do AIM por parte dos jogadores do fórum foi para se comunicar com os personagens do jogo (controlados pelos game designers) durante o desenvolvimento da narrativa no pré-jogo, e que essa interação via chat não aconteceu de forma intensa e massiça após o início do jogo, o blog definitivamente foi o principal suporte utilizado, tanto pelos jogadores do fórum como pelos participantes do site.

Para buscar compreender melhor porque ocorreu esse tipo de distribuição no uso dos suportes, e também para ajudar a visualizar melhor o processo de construção narrativa do ARG, realizamos uma análise detalhada de cada semana de tempo do jogo, ou seja, observamos o desenvolvimento da história, semana por semana. Para fazer essa análise de cada semana de jogo, é necessário fazer uma breve apresentação dessa estrutura.

Estrutura narrativa do jogo

No World Without Oil, cada dia de jogo na vida real era equivalente a uma semana no tempo ficcional do jogo.

No inicio de cada semana ficcional, os game designers utilizavam um personagem para descrever os acontecimentos narrativos dessa semana, ou seja, contavam a história do que estava acontecendo no jogo naquele momento.

A partir dessa construção, o personagem invocava os jogadores para que eles produzissem e compartilhassem suas histórias através dos diversos suportes. As histórias produzidas pelos jogadores eram incorporadas na narrativa da semana

seguinte do jogo.

Após a produção das histórias, era utilizado um sistema de pontuação que definia as histórias consideradas premiadas.

"Rankeamento das histórias"

Os produtores do jogo estabeleceram uma forma de pontuar as histórias dos jogadores. Em uma mensagem escrita por YuckMucky, ele definiu os conceitos que balizaram as pontuações:

"HOW THE RANKINGS WORK

Scores: The way people get a higher score depends on what they contribute, and how often. We're looking for your stories about how the crisis is affecting you, and what you're doing to get through it.

New Faces: Here we are just saying 'hi' to people who have sent us their first story. Well, OK, we rank them too by how we like their stuff.

Areas: The area rankings are based on a combination of how much and how cool is the stuff people in the area are doing, and how many people from the area are doing anything. Sign up your neighbors!

There is a certain amount of furry logic though, not to mention I suspect some of my colleagues will succumb to arm twisting and go in and fiddle with the scores :(

I am, however, unsusceptible ;-) " 86

Essas três características "Scores", "New Faces" e "Areas" buscavam atingir ou estimular certas características nos jogadores.

Scores estimulavam a produção e a contribuição dos jogadores para a causa. É importante ressaltar que essa contribuição obtinha mais pontos se ocorresse de forma continua, ou seja, esse fator de pontuação buscava envolver os jogadores na história e mantê-los participando de forma constante.

O critério "New Faces" estimulava a entrada de novos jogadores no jogo, compensando-os prontamente em sua primeira história. Entretanto, também era

feita uma avaliação dessas histórias para não se tornar apenas uma pontuação motivacional. Esse critério foi bem importante, pois muitas vezes jogadores de ARG não se sentem estimulados após o jogo ter começado.

O estabelecimento de um critério de pontuação que valoriza áreas foi claramente uma tentativa de estimular o desenvolvimento de comunidades locais e de grupos que compartilhassem idéias entre si. Dessa forma, as idéias surgidas a partir do jogo seriam mais facilmente difundidas e possivelmente colocadas em prática por esses grupos.

Com esses critérios estabelecidos, teve início o jogo oficialmente.

Semana 1 - História - "Oil Shocker: Gasoline over \$4/gal"

Com esse título, Gala_Teah⁸⁷ narra a primeira semana do jogo, que começa com um súbito anúncio de uma crise do petróleo.

Nessa narrativa, a personagem descreve como subitamente o preço da gasolina dispara e os distribuidores alegam que estão com dificuldades de fornecer combustível. Segundo os distribuidores, essa dificuldade é resultado de um problema de abastecimento frente aos produtores, e por isso eles cobram uma "renegociação" dos contratos vigentes de distribuição. De acordo com os distribuidores, finalmente chegou o momento da tão alardeada queda final da produção de petróleo nos EUA e, devido a isso, os preços devem se ajustar.

Esse aumento dos preços fez que com que as nações passassem a disputar os contratos de distribuição. Os países mais fortes ou emergentes passaram a usar todos seus recursos para conseguir contratos que suprissem suas demandas; já as nações mais pobres, sem poder de barganha, foram praticamente excluídas do processo.

A narrativa prossegue dizendo que funcionários do governo dos Estados Unidos pediram calma até que sejam esclarecidos todos os acontecimentos, e que

Country).

http://www.worldwithoutoil.org/rank.aspx
 Gala_Teah era uma das personagens membros do grupo 8TSOC (8 To Save Our

os EUA vão trabalhar para que o fluxo de combustível se normalize. Observadores da indústria alertam que as reservas americanas estão muito baixas devido à redução da produção de petróleo por todos os países produtores. E termina dizendo que mais informações serão apresentadas na próxima semana.

Convocação para os jogadores.

Após essa narrativa, Gala_Teah, conclama os jogadores para relatarem através de diversos suportes, qual é o impacto nas suas finanças da gasolina custando quatro dólares o galão. Essa chamada é a convocação para a participação e construção da narrativa por parte dos jogadores.

Semana 1 - histórias e uso dos suportes

Analisaremos agora o número de histórias produzidas pelos jogadores e como essas histórias foram distribuidas pelos suportes. Nas análises, sempre utilizaremos os dados relacionados a cada semana de jogo e localizados em suas respectivas páginas no site do WWO.

Na primeira semana de produção dos jogadores, o blog logo despontou como o suporte com ampla preferência dos participantes - cerca de 85%, seguido pelo áudio (9%), imagem(4%) e vídeo(3%).

É provável que o alto uso do blog como suporte na primeira semana seja conseqüência do uso do blog pelos game designers para anunciar a primeira trama da narrativa. Ou seja, apesar de terem pedido para os jogadores utilizarem diversos suportes para relatarem os fatos, e terem utilizados diversos suportes no pré-jogo, quando o jogo teve início oficialmente, os próprios game designers não utilizaram diversos suportes para construírem a primeira parte da narrativa.

Semana 1		
Suporte	n°	%
Blog	118	85%
Imagem	5	4%
Audio	12	9%
Video	4	3%
Total	139	100%

Tabela 2: semana 1

A primeira semana também proporcionou o maior número de histórias de todas as semanas: 139 novas histórias foram produzidas pelos jogadores, o que nos leva a crer que havia uma grande expectativa e espera pelo começo do jogo.

Um dado interessante é que apenas metade dos dez jogadores com maior número de posts no fórum Unfiction participaram da produção de histórias nessa primeira semana do jogo. Somente os jogadores coffegirl 18, RedHatty, lirath, cissmiace e poeticexplosion é que produziram histórias. Ou seja, apesar da grande participação dos jogadores no pré-jogo, nem todos se engajaram quando o jogo começou oficialmente. Entretanto, a participação de jogadores do fórum na primeira semana foi em um bom número, o que nos leva a pensar que houve (ocorre) uma divisão de jogadores do fórum: aqueles que estão mais ligados ao desenvolvimento da história, ou seja, nos aspectos narrativos, outros que estão mais interessados no aspecto de jogo do ARG (desafios e quebra-cabeças), e um grupo mais interessado em compilar as informações compartilhadas pelos participantes. Ou jogadores mais ligados aos aspectos narrativos se concentram mais nas trocas de mensagens com os personagens e em distribuir essas mensagens com outros membros do fórum. Dentro desse grupo também existem os jogadores interessados em compilar e organizações essas informações. E dessa forma eles facilitam a entrada de novos jogadores e a troca de conhecimentos entre eles.

Histórias premiadas – semana 1

Na primeira semana, três histórias foram escolhidas como as melhores a partir dos critérios de pontuação estabelecidos. Cada história utilizou um suporte diferente, como o blog, o vídeo e o áudio. O único suporte que não teve nenhuma história premiada nessa primeira semana foi a imagem.

Faremos uma breve observação do que cada história procurou relatar e como se utilizou do suporte escolhido.

A história "An analytical view of implications" ⁸⁸ de **GailTheActuary**, utilizou um blog para fazer uma extensa e profunda análise das conseqüências do uso indiscriminado de petróleo e quais soluções poderiam ser adotadas para vivermos de uma forma menos dependente dele. O que chamou atenção nessa produção é que ela foi feita através de um blog e de um autor que costuma pensar e discutir sobre o uso do petróleo no mundo. Ou como bem apontam as informações do site:

Gail the Actuary's real name is Gail Tverberg. She has an M. S. from the University of Illinois, Chicago in Mathematics, and is a Fellow of the Casualty Actuarial Society and a Member of the American Academy of Actuaries.

Gail is involved with oil and other limits in several different ways:

As a researcher. Gail regularly goes back to data from government and other web sites, and creates her own graphs and does her own analysis. She also follows the work of others doing research.

As an actuary. Gail is interested in what the implications of reduced oil supply is for the economy and for financial institutions.

As an educator. Gail is interested in bringing the message about what is happening to as broad an audience as possible. ⁸⁹"

⁸⁸ http://gailtheactuary.wordpress.com/2007/04/22/our-world-is-finite-is-this-a-problem/

⁸⁹ http://ourfiniteworld.com/about/

Esse perfil de um participante dessa primeira semana demonstra como o World Without Oil agregou os mais diferentes tipos de participantes, chegando inclusive a atrair profissionais que colaboraram com seus conhecimentos na construção de narrativas que respondessem ao chamado invocado pelo personagem na primeira semana do jogo. Essa troca é benéfica em relação a produção de conhecimentos, pois a mistura de conhecimentos "especializados" com os conhecimentos de participantes que se interessam pelo assunto, mas não necessariamente tem uma ligação profissional com ele, pode permitir surgir novas idéias e visões para os problemas levantados pelos temas do WWO.

A segunda história, "Oil Spike!⁹⁰" por kalwithoutoil, foi um vídeo em que um cidadão consciente assumia o papel de um repórter que buscava informar as pessoas sobre a crise de petróleo nas ruas de São Francisco, e também entrevistava indivíduos que passavam pela rua e os indagava sobre que medidas eles iriam tomar frente a essa crise.

Em seu canal de vídeos podemos obter mais informações sobre o participante:

"I'm a concerned citizen, and I'm just trying to tell the truth about what's happening here in SF. Is there something related to the oil crisis going on where you live? Get the word out. We'll help you however we can" ⁹¹

Esse participante construiu um personagem que utilizava para fazer suas intervenções no jogo. Como em seus vídeos ele procurava relatar como se realmente fosse um repórter fazendo reflexões sobre um mundo em crise com a alta do petróleo, e também utilizou um site de grande acesso e público para publicar seus vídeos, ao mesmo tempo em que ele também entrevistava pessoas na rua que não sabiam que estavam participando de um jogo. Ao fazer isso, ele acabou rompendo e misturando as fronteiras entre realidade e ficção.

Outros elementos interessantes na análise do relato dessa história é que havia diversos comentários no vídeo de pessoas fora do jogo. Como esse, feito pelo usuário "pistolpt":

⁹⁰ http://www.youtube.com/watch?v=mqnu2zXR4dM

⁹¹ http://www.youtube.com/user/kalwithoutoil

"In the video the date said May 1, 2007 but I watched it on April 30, 2007. This is very strange..... what does it mean???? If time codes in video cameras are off this world could completely fall apart from the seems." pistolpt ⁹²

O usuário, que não sabe sobre o jogo, questiona a data em que aquilo foi gravado, já que destoa do seu tempo cronológico e ela desconhece que o tempo no jogo é diferente do tempo da vida "real". Outro exemplo dessa mistura ocorre no seguinte comentário, ainda sobre o mesmo vídeo, feito por outro usuário:

"4 dollars a gallon? What a laugh! in europe we pay over 2 euro's!!! a litre!!! now!! as we speak!! just that you know..." feicojost ⁹³

Esses comentários demonstram bem como o ARG World Without Oil rompeu barreiras entre realidade e ficção e misturou personagens ficcionais com pessoas reais. Essa produção se aproximou da definição de simulacro de Baudrillard (1997), ou seja, foi tão perfeita que acabava confundindo-se com o real e mesmo se passando como ele para os observadores mais incautos. Esse mistura de fronteiras entre real e ficcional é tão intensa, que dois participantes precisaram fazer comentários no vídeo dizendo que aquele vídeo fazia parte de um jogo. Dessa forma, eles procuraram diminuir as possíveis confusões que pudessem ocorrer frente a outras pessoas não jogadoras.

A outra história premiada foi um relato em áudio chamado "Urban Stand Still" feita por "RockLobster", uma das jogadores participantes do fórum Unfiction. Nessa história, o jogador procurou narrar a situação que estava ocorrendo no país num tom sombrio e dramático. Relatava como os preços dos combustíveis subiram, e como as pessoas adotaram formas alternativas de transporte, como a bicicleta. A partir disso, ela também faz uma reflexão sobre como isso irá se desdobrar nas outras semanas, e que ela irá acompanhar isso.

Essa usuária procurou usar o suporte de áudio para dar dramaticidade a sua história, ou seja, sem recursos de imagem, ela procurou impor um tom sério e pesado a sua narrativa, como se fosse alguém em sua casa procurando fazer um

⁹² http://www.youtube.com/watch?v=mqnu2zXR4dM

⁹³ http://www.youtube.com/watch?v=mqnu2zXR4dM

http://www.box.net/shared/uotvt1eol5

relato da situação complicada que o mundo passa no momento, e compartilhando esse relato com outras pessoas através da internet. Dessa forma, quando alguém ouve a história tem a impressão de que é uma pessoa relatando, de forma intensa, um momento crítico pelo qual está passando devido a falta de petróleo. Além disso, no caso de alguém que não conheça o jogo ouvir o relato, poderá perfeitamente acreditar que se trata de uma história real, pois a jogadora procurou imitar a forma que normalmente esses tipos de relatos foram feitos ao longo da história, ou seja, ela procurou usufruir de um possível repertório comum de histórias por parte dos seus ouvintes.

A observação dessas três histórias e seus participantes nos leva a alguns apontamentos: as histórias escolhidas como premiadas foram bastante diversas, tanto no uso dos suportes quanto as pessoas que as produziram. Além da qualidade do material, essas escolhas possivelmente foram feitas para valorizar o uso de diversos suportes e diversos tipos de público, pois foram escolhidos quase todos os suportes - blog, vídeo e áudio -, além de abarcarem uma profissional especialista, um jogador casual e um jogador dedicado a ARGs.

Essa mistura também proporcionou uma sinergia e troca entre eles. Ou seja, a estrutura estabelecida de design para o compartilhamento de histórias, e a forma que a narrativa aglutinou esses grupos de diferentes interesses em torno da história do jogo proporcionou que ambos realizassem trocas de conhecimentos entre si e buscassem pensar novas soluções frente aos problemas propostos.

Semana 2 – "NO QUICK FIX: "Chain Broken" 95

A segunda semana do jogo começa com um relato da personagem "Pachinko", ⁹⁶falando sobre o que deve acontecer após essa subida inicial do petróleo e apresentando as teorias sobre os possíveis desdobramentos.

Segundo Pachinko, os representantes do governo e da indústria disseram que essa crise será longa, pois a cadeira produtiva de petróleo quebrou em várias partes.

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=2
 Pachinko era uma das personagens membras do grupo 8TSOC (8 To Save Our Country).

Ela também avisou que agora não irá ocorrer escassez, pois o governo disse que ainda há reservas de petróleo para pelo ao menos duas semanas. Entretanto, o governo nada tem feito para evitar que empresas e cidadãos acumulem combustível.

A crise de petróleo também afetou os mercados e pela primeira vez os economistas são unânimes. .

Pachinko termina conclamando os jogadores a compartilharem suas histórias e relatarem como é viver e o que pode ser feito em um mundo onde a demanda por petróleo é menor que a oferta.

Semana 2 - histórias e uso dos suportes

Na segunda semana do jogo, novamente o blog foi o suporte preferido massiçamente por parte dos jogadores. Esse tipo de produção concentrou 82% dos trabalhos, seguindo por vídeo(8%), áudio(6%) e imagem(4%). Como podemos ver na tabela abaixo:

Semana 2		
Suporte	n°	%
Blog	81	82%
Imagem	4	4%
Audio	6	6%
Video	8	8%
Total	99	100%

Tabela 3: semana 2

O número de histórias produzidas teve uma significativa redução do primeiro dia de jogo para o segundo dia. O número de histórias totais passou de 139 para 99, ou seja, uma redução de 28.8% de volume.

Outro dado que demonstra essa redução do número e participação dos jogadores em relação à primeira semana é a produção dos jogadores com mais posts nessa segunda semana. Se antes metade desse grupo de jogadores havia

participado, na segunda semana somente um jogador (cissmiace) participou. Entretanto, outros jogadores do fórum continuaram ativos no jogo, como nitefoll, ararejul, jwiv, RockLobster e outros. Esses dados podem apontar que nem sempre os jogadores que possuem as maiores participações nos fóruns dedicados a ARG necessariamente terão as maiores participações no jogo - pelo menos não foi esse o caso no World Without Oil.

Uma análise mais detalhada sobre os possíveis motivos dessa redução de produção será realizada adiante.

Histórias Premiadas – Semana 2

Na segunda semana do jogo, duas histórias foram premiadas: uma narrativa construída em um blog e outra utilizando vídeo. Novamente não foi escolhida nenhuma história baseada em imagem e, dessa vez, nenhuma com áudio

A narrativa "Wild edibles, backyard straw bale gardening, start now!" produzida por peakprophet, é um vídeo no qual ele narra como fazer jardinagem no quintal de sua casa e se alimentar de plantas selvagens comestíveis. Essa ação seria uma forma de incentivar a obtenção de alimentos sem causar grandes problemas ao meio ambiente ou exigir muito gasto de petróleo. A observação do vídeo levanta dois elementos interessantes a respeito dos ARGs.

A primeira questão é que o link para o vídeo que está associado ao site do worldwithoutoil.org não está mais acessível ao público, ou seja, somente convidados podem assistir. É provável que o dono do blog (peakprophet) tenha decidido fechar o acesso. Somente com uma busca na internet utilizando o nome de sua história, "Wild edibles, backyard straw bale gardening, start now!", é possível acessá-la em um site de hospedagem de vídeos Esse evento demonstra bem como é fluido e volátil o conteúdo de um alternate reality game, ou seja, como a internet e sua intensa dinâmica imaterial afetam a permanência dos elementos produzidos e integrantes do jogo. Essa característica normalmente resulta em fragmentação e dissolução desse material ao longo do tempo, ou seja, após o término de um ARG, conforme o tempo passa, mais difícil será encontrar os elementos constituintes do jogo. Entretanto, caso os elementos do jogo ainda

permaneçam, eles possivelmente irão provocar a confusão entre realidade e ficção. Um exemplo disso ocorre no vídeo produzido pelo jogador peakprophet. Nesse vídeo, os usuários continuaram comentando, seja com elogios ou com críticas, sem mesmo saberem que aquele vídeo algum dia fez parte de um jogo. Abaixo são apresentados alguns comentários feitos após o término do jogo e que desconhecem o fato desse vídeo ser parte de uma produção estimulada a partir da ficção.

"You are wonderful. I am doing exactly what you and so many are doing- we cannot continue to sustain an oil-run world. I am learning to garden. I work with my local nursery, and have joined a co-op. My goal is to be 70-80% self-sufficient in a few years. I live in Southern Calif. so that should be feasible.

We all have to do it.

whiskerchild 2 anos atrás 97,

"great video. Would you like to exchange ideas? I've had good success fixing nitrogen into water useing bacertia and fish. Also bat houses are a great way to turn bad bugs into valuble gueno.

BanjoNaps 2 anos atrás 98 "

No primeiro comentário, o espectador também está se preparando para viver em um mundo sem petróleo, mesmo sem saber que esse era o tema de um jogo. Isso demonstra que a escolha dessa ambientação foi acertada pelos designers, pois mesmo sendo uma situação ficcional, é algo provável de acontecer. Isso facilita a imersão na história, seja de jogadores ou mesmo de pessoas que sequer sabiam sobre o jogo. Os designers estabeleceram aqui uma base de mundo ficcional que pode ser facilmente confundida com o mundo real, agindo assim, eles utilizaram os princípios de hoax que Walsh (2002) destacou. Criando uma estrutura que confunde os usuários, e que explora o entrelugar existente entre as notícias veinculadas e a dificuldade de reconhecer seu lastro com a realidade.

O segundo comentário também mostra que o autor dele misturou

98 http://www.youtube.com/watch?v=HgXnR5XEvmg

⁹⁷ http://www.youtube.com/watch?v=HgXnR5XEvmg

realidade e ficção, pois oferece a troca de experiências relacionadas a práticas naturais de agricultura para o autor do vídeo. Mesmo que o autor do vídeo tenha interpretado um personagem durante determinado tempo, e o lugar onde hospeda seus vídeos não tenha nenhuma atualização de material há mais de três anos (desde que o ARG acabou).

Outro comentário que aponta essa mistura foi feito no canal de vídeos do peakprophet, no qual um usuário diz:

"How is your garden coming along this year so far?

rayneberry (1 ano atrás) (2010)

Como podemos notar, mesmo com o fim do jogo, seus elementos continuam a reverberar e causar interações com o mundo não ficcional.

Próximas análises

A análise das próximas semanas foram mais resumidas do que as análises feita nas semanas um e dois. Tomamos essa decisão para evitar que essa dissertação ficasse excessivamente longa e com um volume de dados que prejudicasse a leitura. Entretanto, nos preocupamos em observar todas as semanas do jogo, de forma que permitisse o leitor ter conhecimento de como ocorreu o processo narrativo do ARG. Associada a essa descrição, também foi realizada a análise do uso dos suportes. Visando facilitar essa análise, ela ocorreu a partir da comparação entre grupos de semanas.

Nessa análise, sempre que uma semana de jogo trouxe um elemento diferente em relação aos observados na semana anterior, o componente novo recebeu análise mais dedicada.

Semanas 3 a 7 - histórias

Durante o período de jogo compreendido entre a terceira e a sétima semana, as personagens membros do 8TSOC (8 To Save Our Country) escreveram mensagens em que descreviam e aprofundavam o cenário inicial estabelecido junto aos jogadores.

A estrutura utilizada foi basicamente a mesma apresentada nas duas primeiras semanas, ou seja, a apresentação de um cenário, e frente a isso, um pedido para que os jogadores produzissem e compartilhassem algum tipo de história que estivesse relacionada a essa situação apresentada. Os produtores costumeiramente ressaltavam o pedido para que os jogadores utilizassem diversos suportes para narrarem a história.

Semana 3: "PRICES JUMP: Gasoline now \$4.50/Gal"

A narrativa escrita por "YuckMuck" nessa semana fala de como o preço do petróleo e da gasolina está subindo e de como os produtores de petróleo estão inclusive felizes com isso. Descreve também como as empresas estão repassando diretamente esses aumentos e como isso causa revolta. Ela termina a semana perguntando: "HOW ARE YOU FEELING WITH \$4.50+ GASOLINE? WHO DO YOU THINK IS RESPONSIBLE FOR THIS STATE OF AFFAIRS?" Logo após essa pergunta, a personagem pede para que os jogadores enviem histórias relacionadas a esse questionamento.

Semana 4: "PAIN SKINS IN: Anger, Protests Spread"

A quarta semana do jogo começou com a narrativa feita por IllianaSpeedster, relatando como aumentaram os protestos feitos pelos cidadãos devido ao aumento do preço do petróleo. Alguns usuários relatam uma inflação generalizada e o grupo está acompanhando os desdobramentos. Já no final da narrativa ela faz novamente uma pergunta: "HAVE YOU CHANGED YOUR

⁹⁹ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=3

LIFE? HOW?" ¹⁰⁰ E pede para os jogadores descreverem como suas vidas foram alteradas a partir dessa crise, utilizando todos os suportes disponíveis.

Semana 5: "RIPPLE EFFECT: Other Prices Rise"

Gracesmom nos conta na quinta semana do ARG como os preços continuaram aumentar progressivamente e atingindo diversos itens. Ela narra também como certos crimes têm acontecido devido à crise e ao aumento dos preços.

A personagem questiona os jogadores sobre quanto a crise está custando a eles a cada semana e o que deixaram de fazer devido a isso, e pede para que relatem.

Semana 6: "IN DENIAL? We Tell Your Stories"

A narrativa dessa semana começa com "dessum9" falando sobre as pessoas que estão se comportando de uma forma diferente frente a essa crise: são aqueles que pouco modificaram suas ações, pensamentos e consumo frente ao que tem acontecido. Dessum9 diz que os relatos dessas pessoas não têm chegado ao site e ele pede para que elas se expressem, pois seu ponto de vista também precisa ser conhecido. Ele acrescenta que esses tipos de histórias também são interessantes de serem ouvidas.

Também são relatados problemas de falta de energia, problemas no transporte aéreo e também as notícias que estão vindo de outras partes do mundo. Novamente a semana termina com um questionamento: "HOW MUCH FUEL CONSUPTION HAVE YOU *REALLY* CUT OUT OF YOUR LIFE?", e um pedido para os jogadores fazerem seus relatos.

¹⁰⁰ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=4

Semana 7: "WARNING: 'Pipeline Almost Dry" 101

A sétima semana do jogo fala sobre como será inevitável ocorrer falta de petróleo na próxima semana. Também são apresentados os mundos possíveis frente à crise, ou seja, como as pessoas têm reagido frente aos acontecimentos.

Dois elementos novos são incorporados nessa semana: o primeiro é o anúncio de um novo tipo de história: "as missões". Nelas são propostos desafios frente aos jogadores. Esse anúncio não deixa muito claro como funciona esse tipo de história - isso foi realizado em semanas posteriores.

Semanas 3-7 – histórias e uso dos suportes

Apresentamos agora um breve resumo da produção e uso dos suportes nessas semanas.

Semana 3		
Suporte	n°	%
Blog	74	79%
Imagem	7	7%
Audio	8	9%
Video	5	5%
Total	94	100%

Semana 4 Suporte n' Blog 50 81% **Imagem** 4 Audio Video 6 10% Total 62 100%

6%

3%

Tabela 4: semana 3

Tabela 5: semana 4

Nas semanas três e quatro, a distribuição do uso de suportes entre os jogadores seguiu basicamente o mesmo padrão dos dias anteriores. O blog novamente concentrou cerca de 80% da produção. O restante foi distribuído entre os outros suportes com uma considerável variação.

Outro apontamento interessante de ser observado é a considerável redução na produção por parte dos jogadores. Por exemplo, da terceira para quarta

¹⁰¹ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=7

semana, a produção passou de 94 histórias para cerca de 62, um redução de 34% no volume produzido.

Semana 5		
Suporte	n°	%
Blog	47	73%
Imagem	7	11%
Audio	7	11%
Video	3	5%
Total	64	100%

Semana 6		
Suporte	n°	%
Blog	42	81%
Imagem	3	6%
Audio	4	8%
Video	3	6%
Total	52	100%

Tabela 6: semana 5

Tabela 7: semana 6

Semana 7		
Suporte	n°	%
Blog	49	86%
Imagem	2	4%
Audio	4	7%
Video	2	4%
Total	57	100%

Tabela 8: semana 7

Como podemos observar nas tabelas acima, a utilização dos suportes continuou seguindo um relativo padrão entre as semanas cinco e sete, e novamente houve um pequeno declínio na quantidade de material produzido.

Durante essas semanas, a narrativa se concentrou na descrição dos cenários e a algumas notícias e ações relacionadas à crise do petróleo. Durante esse período, as narrativas escritas pelos personagens controlados pelos mestres do jogo- incorporaram elementos das histórias dos jogadores no jogo, entretanto, essa incorporação era direta. Os game designers citavam as histórias produzidas pelos jogadores na narrativa de cada semana, entretanto eles não colocavam *link* para essas narrativas. Por exemplo, na quarta semana eles relataram:

"Some bloggers are reporting noticeable jumps in the price of goods, a result perhaps of the increasing cost to transport raw materials to factory and especially of delivering finished goods to market. We're watching this - more next week." 102

-

¹⁰² http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=4

Esses blogs referenciados na passagem acima foram os utilizados pelos jogadores para narrarem as histórias relacionadas à crise de petróleo.

Essa estrutura de incorporação indireta na narrativa vai continuar até a sétima semana do jogo. A chamamos de indireta, pois, ao mesmo tempo em que adiciona a participação dos jogadores na história, não há referências a quais histórias foram utilizadas para estabelecer essa construção. Entretanto, a partir da oitava semana do tempo ficcional do jogo, isso começa a mudar, e os mestres do jogo começam a referenciar as histórias dos jogadores dentro da narrativa. A partir de agora, vamos descrever melhor essas mudanças, utilizando algumas semanas como exemplo.

Semana 8: "NOW IT STARTS: Shortage Spread"

A narrativa dessa semana foi produzida pela personagem dessum9 e começa com a descrição de que a crise de petróleo está se espalhando para outros países, principalmente o Canadá, onde inclusive há boatos de terem ocorrido algumas operações de tropas americanas na região da cidade de Alberta.

A narrativa também descreve alguns problemas de falta de luz devido à falta de gás natural, assim como critica a inexistência de um plano nacional de racionamento.

Entretanto, o elemento inovador dessa narrativa foi a referência direta aos jogadores e sua produção. Um exemplo disso é quando dessum9 faz referência a protestos feitos por trabalhadores do ramo da indústria de automóvel, assustados com a possibilidade de perderem trabalho frente à crise, e diz que está preocupada com "youporkchop", uma das jogadoras do ARG que, na trama, vivencia uma funcionária da General Motors. Quando foi feita a referência a essa jogadora, também foi colocado o hiperlink para o blog dessa participante. 103 Como podemos ver na seguinte passagem:

¹⁰³ http://youporkchop.livejournal.com

AUTOMAKERS STOP PRODUCTION LINES

Amid a storm of protest automakers shut down many assembly lines this week. (Judging by the overflow of cars on lawns with FOR SALE - NO OFFER TOO LOW signs in the windows, many of us felt this measure long overdue.) Lines would be stopped "until conditions improve," the manufacturers said. Uh-oh. I'm worried for youporkchop...

Figura 10: Mensagem Dessum9

E a partir desse comentário e invenção dessa situação (da reação dos funcionários e seu protesto) feita pela personagem "dessum9", a jogadora "youporkchop" produziu uma história em que ela relata um conflito com um funcionário da General Motors insatisfeito.

"Disgruntle employee set our warehouse on fire today!

My Mom just woke me up a few minutes ago and turned on my TV. There was live shot of a building engulfed in flames. I gasped when I saw the caption at the bottom. "GM Supplier Warehouse On Fire". That was our warehouse at work! I couldn't tell at first which part of the warehouse was on fire but it appeared to be the recieving side of the warehouse which is at the opposite end of the building from where Frank, Pam and I work. The reporter said "a warehouse employee, who was having financial problems and had difficulty in getting to work due to the oil shock, was called into the office to speak with a supervisor about his performance. The employee became enraged and left the building. He returned a few minutes later with two large cans of gas. He proceded to dump the fuel out of the cans onto the warehouse floor and walls of the supervisors office. He covered himself in fuel then ignited himself on fire. The fire spread quickly throughout the dock area. The sprinkler system helped keep the fire in that area of the warehouse. One person is dead and several are missing at this point..." I picked up the phone and called my boss on his cell. He didn't answer it so I left him a message. Then I called Pam and when I told her about it she started to cry. I called Frank and he didn't know about it either. Now I'm just waiting for Tom to call me back and tell me what's going on. I'll update my journal as soon as I know more." 104

Esse exemplo demonstra como a partir da oitava semana aumentaram as trocas narrativas entre os mestres do jogo e os personagens, inclusive ocorrendo situações como essa, onde as personagens controladas pelos designers criavam

¹⁰⁴ http://youporkchop.livejournal.com/3331.html

situações narrativas para os jogadores e eles interagiam frente a isso.

Outros exemplos dessas interações ocorrem ainda nessa mesma narrativa, como quando "dessum9" levanta a suspeita sobre quem estaria por trás dessa crise de petróleo e agradece a um jogador (mtalon_wwo) por tê-la alertado sobre isso¹⁰⁵. Como aponta a seguinte passagem:

SO WHO'S GETTING OIL?

Okay, so I saved the big one for last, and I have to shout out to mtalon_wwo for getting me onto this. Are there actually decisions being made behind the scenes as to who gets oil and who doesn't? Is the flow of fuel being manipulated? Once the question is asked, you pretty much know the answer. Turns out some reporters are in jail for asking the question. More on this next week.

Figura 11: post - quem está ficando com o petróleo?

É interessante destacar que novamente o hyperlink é utilizado sobre o nome do jogador, de forma a direcionar para o site no qual a história foi produzida e a partir disso permitir maiores conexões entre os jogadores e buscar estimular mais produções, já que estas poderiam receber destaques na página principal do jogo e participar da narrativa oficial.

Já no final da narrativa, "dessum9" disse que existe um luz para essa crise, pois as pessoas estão se comunicando entre si e formando comunidades, e é a partir dessa narração que ela inclui a participação de outro jogador. Como demonstra a seguinte imagem:

WHO'S YOUR COMMUNITY?

The one guiding light in an otherwise dismal sea: people connecting with others and forming communities to pool resources and share knowledge. Who's your community? Show me who's with you going forward, in your videos, images, blogs, emails and phone calls.

As for me, I want to be in lead_tag's community?

Figura 12: post - quem é nossa comunidade?

-

¹⁰⁵ http://mtalon-wwo.livejournal.com/?skip=10

A personagem faz um pedido para que os jogadores compartilhem suas comunidades e diz que ela mesma quer entrar na comunidade do "lead_tag", mais um dos jogadores do ARG, que teve sua colaboração associada à narrativa principal da semana. 106

Semana 8 - Uso dos suportes

Na oitava semana a produção dos jogadores continuou distribuída praticamente da mesma forma entre os suportes, grande preferência pelo blog e alta variação entre os suportes restantes.

Semana 8		
Suporte	n°	%
Blog	44	81%
Imagem	3	6%
Audio	5	9%
Video	2	4%
Total	54	100%

Tabela 9: semana 8

Também ocorreu uma mínima diminuição na produção em relação à semana anterior, tendo sido produzidas 54 histórias em comparação com as 57 narrativas do dia anterior (ou semana dentro do tempo ficcional do jogo).

Semana 8 - Histórias Premiadas

Nessa semana, três histórias foram escolhidas: a narrativa chamada "composting the past" produzida pelo jogador nulinegvgv. A história baseada em áudio foi produzida pelo jogador "FallingIntoSin", e era formada por duas partes, "Interview With CSX Railroad Executive: Part One" e "Interview With CSX Railroad Executive: Part Two". Ambas foram escolhidas. Por último, foi

http://lead-tag.livejournal.com/

 $[\]underline{http://web.archive.org/web/20070526134435/http://peakoilhasarrived.blogspot.com/2007/05/composting-past.html}$

selecionada uma narrativa baseada em vídeo chamado "the shortage hits!", produzida por "kalwithoutoil".

A primeira narrativa fala como produzir alimentos a partir da compostagem de material orgânico, e como isso pode ajudar na crise de petróleo vivenciada. A seguir apresentamos um pequeno trecho do "post" produzido por nulinegvgv:

"There are many reasons to learn how to grow your own food. The recent peak in global oil production will cause many problems for the gigantic agrobiz corporations that currently farm a huge percentage of the food we eat and then ship it on average 1,500 miles from the fields where it's grown to our grocery stores. If you're interested in the alternative of growing your own food right in your own backyard you will have to be able to provide the necessary nutrients your plants need year after year. As natural gas production continues to decline it will be difficult and expensive to do so if you're reliant on commercial fertilizer products. So how can you produce the nutrients necessary to grow your crops? One way is to compost." 108

A produção do jogador foi bastante intensa e ele produziu um longo relato onde compartilhava seus conhecimentos sobre compostagem juntamente com alguns links e imagens relacionadas a esse tipo de técnica.

A segunda produção foi um vídeo dividido em duas partes, "Interview With CSX Railroad Executive" Part One 109 / Part Two 110, onde é apresentado o áudio de uma entrevista com um executivo de uma empresa de transportes dos EUA, em que questiona como estão os negócios da empresa frente à crise de petróleo e o que acontecerá com os negócios. Essa produção tem duas particularidades: a primeira, que, apesar de utilizar um site voltado para vídeos na internet, é uma produção apenas em áudio, tanto que foi classificada e escolhida como tal. A outra particularidade é que essa jogadora deixou bem claro que o vídeo fazia parte de uma produção ficcional e talvez por isso não tenha atraído nenhum comentário entre pessoas não participantes do jogo, ou seja, não facilitou

http://web.archive.org/web/20070526134435/http://peakoilhasarrived.blogspot.com/2007/0 5/composting-past.html

http://www.youtube.com/watch?v=sytLNtqKqKY&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=WIgrnsQk0AI&feature=related

a quebra de barreiras entre a realidade e a ficção.

O vídeo selecionado, "the shortage hits!"¹¹¹, feito por kalwithoutoil, descreve as situações em que ele e um amigo estão vivendo frente à crise do petróleo, Novamente o jogador utiliza o recurso de uma câmera em movimento e dramatiza o relato para criar verossimilhança com a situação do jogo. Como podemos ver nas imagens abaixo:



Figura 13: Vídeo kalwithoutoil



Figura 14: Vídeo the shortage hits

 $^{^{111}\,\}underline{http://www.youtube.com/watch?v=TmY9OMBdPLc}$

As imagens retiradas do vídeo produzido por "kailwithoutoil" demonstram como o jogador procurou retratar suas narrativa de forma a parecer que ele realmente era um cidadão frente a uma crise do petróleo e que procurava informar as outras pessoas sobre isso.

Semanas 9-16

No período compreendido entre as semanas nove e dezesseis são descritos novos aprofundamentos da crise do petróleo e suas consequências. Outro elemento presente marcante é uma maior incorporação da produção dos jogadores na narrativa principal.

Semana 9: "CHAOS: Outages Spark \$1/Gal Jump" 112

Na semana nove são descritos como o preço do petróleo aumentou ainda mais como consequência de ataques realizados por grupos armados a tanques de petróleo. Na história narrada pela personagem Gala_Teah, esses atos ocorreram principalmente em países árabes. Em meio todo a esse caos, a narrativa descreve algumas ações feitas pelos jogadores como, por exemplo, documentar o que está acontecendo, identificar os problemas e buscar respostas. Segundo Gala_Teah, essas ações são pontos de luz frente a escuridão enfrentada.

Semana 10: "HUMBLED: U.S Prestige Hits New Low" 113

Já na semana dez o principal foco narrativo foi demonstrar como a crise de petróleo se espalhava pelo mundo, como aponta a seguinte passagem:

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=9
 http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=10

"What's going on internationally? Well, the news is bad. Rebel forces are emboldened in Nigeria, and blew up more pipelines and took more foreign workers hostage. The Australian secessionist struggle continues. Brazil flexed its new ethanol muscles. Romania - don't even know WHAT is happening in Romania (it borders Ukraine, so, um, yeah). Chinese warships steamed into the Straits of Malacca. Iraq remains Iraq. The only good news comes from Canada, where nothing weird happened. That we know of." 114

Semana 11: "JOBS IN PERIL: 'I Can't Get to Work"

Após a apresentação feita na semana passada de como a crise havia se espalhado pelo mundo, na 11° semana a narrativa tem seu foco em quantas pessoas perderam ou tiveram seus trabalhos prejudicados devido à crise. Nessa semana também a história do jogo expande o universo para uma crise internacional e pede ajuda de relatos sobre como as coisas estão acontecendo em outros países. Isso possivelmente foi, por parte dos produtores, a tentativa de internacionalização dos jogadores. A seguinte passagem apresenta isso:

"INTERNATIONAL - HELP!

Lots more from isnochys on <u>the situation in the Romanian oilfields</u>. He seems to have some puzzles there worth solving: "fumegi"? Also <u>this in from Zorbits in Norway</u>; sobering to read, since Norway is an *oil-exporting* country.

And who here speaks French? Or knows someone who does? We have two reports in French <u>here</u> and <u>here</u>, and I'd appreciate it *mightily* if someone would give me just the gist. Related to their elections maybe?"

Semana 12: "TRUCK STOP: Diesel Runs Dry"

Nessa semana, a personagem "dessum9" narra como a falta de diesel começou a parar os caminhões e conseqüentemente provocou uma crise nos transportes, já que as mercadorias não são mais levadas de um lugar para o outro.

A narrativa continua com diversas incorporações das produções dos jogadores e apresenta dois novos elementos. O primeiro é um maior destaque por parte da personagem "dessum9" das histórias produzidas pelos jogadores que utilizaram imagem e vídeo:

 $^{^{114}\,\}underline{\text{http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=}10}$

"PICTURES OF THE CRISIS

I love pictures. And we're getting in some good ones. <u>Empty autobahns in Germany</u>. <u>Fuel prices in Poland</u>. <u>Petrol queues and the aftermath of looting in Bristol</u>. <u>Rolling protests in San Francisco</u>. And a <u>scary-bad fire</u> from OrganizedChaos. And videos too: this is <u>a good catch</u> by fallingintosin (where IS all that fuel coming from? Where is it going?).

And this just in! More from <u>anda_sf</u>! Read her comics, you just have to, that's all. Get 'em in order: Weeks <u>One</u>, <u>Three</u>, <u>Five</u>, <u>Seven</u>, <u>Nine</u>, <u>Eleven</u>.

Oh, and <u>this</u>. People starving to death down there, folks. Because they can't afford oil. Something to think about." ¹¹⁵

Esse maior destaque possivelmente tinha como foco aumentar as produções baseadas em vídeo e imagem, já que as histórias que utilizavam esses suportes continuavam em menor número.

A segunda novidade dessa semana é a maior atenção na criação de desafios (missões) para os jogadores, agregando-as a recompensas. Isso significou que as personagens continuaram pedindo para que os jogadores produzissem relatos sobre as histórias vividas na crise, e os participantes que desenvolveram as melhores histórias relacionadas aos objetivos das missões passaram a ganhar "créditos de carbono" como recompensa. O seguinte trecho mostra o lançamento desses desafios:

"GET YOURSELF A _____ AWARD

The idea is: <u>fight back</u>. Yeah, sounds GOOD. And saint3million and inky_jewel are giving honors to the Netizen Heroes that rise to the challenge: you do one, and they will buy a one-ton carbon dioxide offset in your name. <u>The full story is here</u>. And the first challenge is: name the Award!" 116

Nessa mensagem havia um link que levava os participantes até o blog oficial do time do jogo, onde encontravam mais informações sobre essa nova característica:

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=12

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=12

"Okay, so here's how it works. Every few weeks, I'll post a new challenge. The best responses will each win an official one-ton WWO Carbon Offset Award. Actually, Evie said that the name "Carbon Offset Award" was really boring and you could probably think of a better one. So that's your first challenge. Post suggestions for a more interesting name for these awards in the comments. The best one will win the very first award!

The rest of team 8TSOC will be giving out some of the awards spontaneously for other awesome stories, so stay tuned - you never know when you might win one. Just our way of saying THANK YOU for putting your time and energy into helping document and understand this crisis." 117

A partir desse momento, essas missões também passaram a fazer parte da estrutura do jogo e igualmente foram observadas nessa pesquisa.

Semana 13: "BLACKOUT: Oil Offline, Coal Faltering"

Na décima terceira semana, Gala_Teah fala sobre uma crise de energia que atingiu toda população e como isso agravou uma onda de calor existente, já que as pessoas não podem mais se refrescar devido à falta de energia.

Nessa narrativa, os produtores também deram destaque às produções dos jogadores que utilizaram telefone ou e-mail como suporte no desenvolvimento das suas histórias. Esse destaque possivelmente ocorreu pois, apesar desse tipo de suporte ser incorporado ao site, não recebia o mesmo destaque de outros suportes, já que não havia uma categoria específica para eles. Esse realce feito na narrativa provavelmente foi uma forma de valorizar essa produção.

Outra questão interessante colocada na narrativa dessa semana foi um tópico onde a personagem destacava o trabalho feito por jogadores que reuniam e recontavam a narrativa que vinha acontecendo no World Without Oil, ou seja, havia um grupo de jogadores que utilizavam seus blogs para centralizar as histórias e dessa forma permitir que novos jogadores pudessem estar cientes do que estava acontecendo.

¹¹⁷ http://community.livejournal.com/worldwithoutoil/13324.html

NEED TO CATCH UP?

If you're just now coming to this website, here are three quick ways to catch up: Life in L.A., blog by warnwood - Life in San Francisco, videos by kalwithoutoil - Rural Life, by rdy2rte. All three of these people have been posting regularly ever since the beginning. If you want a talented newcomer, we have many, but try drewkitty's latest. Or our favorite Prudent RVer.

Figura 15: Post Gala_Teah

Segue abaixo o *post*¹¹⁸ realizado pelo "Prudent RVer" onde ele compila informações sobre as últimas ações do WWO:

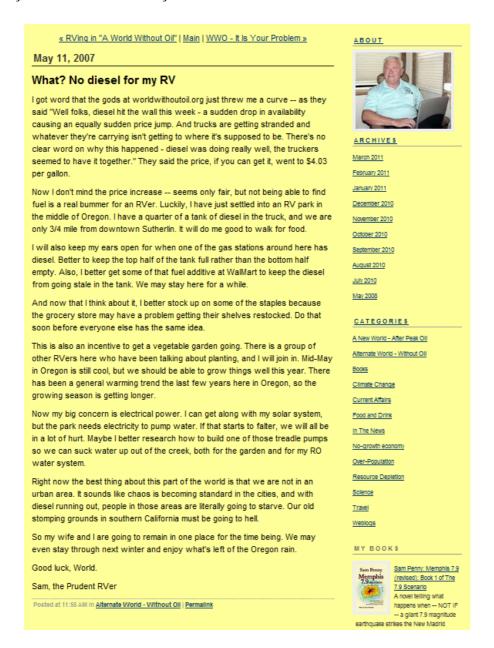


Figura 16: Post Prudent RVer

Semana 14 – "\$7 AGONY: Prices Continue to Rise"

Nessa semana o destaque da narrativa feita por Inky_Jewel foi o aumento do galão de petróleo, atingindo o valor de sete dólares. Ela destaca que, além de intempéries naturais, como uma tempestade que ocorreu no Texas, esse avanço no preço ocorreu principalmente pelo corte na opção de compra de combustível por mecanismo de crédito. Agora só era possível adquirir através do pagamento em dinheiro.

Semana 15 - "HARD CHOICES: Citizens Fight for Basics"

A narrativa desenvolvida por "dessum9" diz como os EUA possuem mais petróleo do que qualquer outro país e que eles possivelmente poderiam ter uma vida tranquila frente à dependência de petróleo, mas isso não ocorreu pois se tornaram totalmente dependentes do combustível. Mas, segundo o relato, os cidadãos estão reagindo a isso e grande parte da narrativa restante procurava demonstrar quais foram as ações que os cidadãos (jogadores) realizaram como forma de solucionar esses problemas

Semana 16 - "SORRY: Outages of Goods, Food"

Ink_Jewel conta nessa semana como a crise afetou a produção e distribuição de alimentos e produtos. Ela constrói a narrativa novamente com as histórias desenvolvidas pelos jogadores na semana anterior – por exemplo, o jogo desenvolvido por uma das participantes apresentado através de uma história em quadrinhos¹¹⁹. É interessante notar como a autora fez um trocadilho com um dos motes de ARGs "This isn't a Game!". Outra referência que ela fez, essa especificamente para o ARG World Without Oil, foi ter criado um jogo para resolver um problema. Segue abaixo uma parte dessa história em quadrinhos:

http://prudentrver.typepad.com/3catsstalking/2007/05/what no diesel .html http://anda-sf.livejournal.com/2007/05/13/



Figura 17: História em quadrinhos Anda-SF

Semanas 9-16 – histórias e uso dos suportes

Semana 9		
Suporte	n°	%
Blog	49	86%
Imagem	5	9%
Audio	1	2%
Video	2	4%
Total	57	100%

Semana 10		
Suporte	n°	%
Blog	52	78%
Imagem	9	13%
Audio	3	4%
Video	3	4%
Total	67	100%

Tabela 10: semana 9

Tabela 11: semana 10

Semana 11		
Suporte	n°	%
Blog	48	80%
Imagem	8	13%
Audio	3	5%
Video	1	2%
Total	60	100%

Semana 12		
Suporte	n°	%
Blog	33	94%
Imagem	2	6%
Audio		0%
Video		0%
Total	35	100%

Tabela 12: semana 11

Tabela 13: semana 12

Como podemos observar nas tabelas acima, o uso dos suportes pelos participantes continuou seguindo, relativamente, o padrão das semanas anteriores. Ou seja, o uso de blogs para contarem suas histórias continuou com ampla predominância e os outros suportes tendo apenas uma pequena parcela de produção, sendo que nestes a imagem ocupava o maior destaque.

Novamente a produção de vídeo e áudio foi bem menor do que as outras. Isso possivelmente impulsionou o destaque, feito pelos produtores na 12° semana, de histórias relacionadas ao uso desses dois suportes. Entretanto, esse pedido não surtiu o efeito desejado, provavelmente afetado pela drástica redução no número de histórias.

Durante o período compreendido entre as semanas nove e onze, o volume de produção de histórias continuou basicamente o mesmo, entretanto, na décima segunda semana houve uma considerável redução. (41,75%).

Semana 13				
Suporte	n°	%		
Blog	33	89%		
Imagem	2	5%		
Audio		0%		
Video	2	5%		
Total	37	100%		

Semana 14				
Suporte	n°	%		
Blog	15	79%		
Imagem	2	11%		
Audio	1	5%		
Video	1	5%		
Total	19	100%		

Tabela 14: semana 13

Tabela 15: semana 14

Semana 15				
Suporte	n°	%		
Blog	44	90%		
Imagem	1	2%		
Audio	3	6%		
Video	1	2%		
Total	49	100%		

Semana 16				
Suporte	n°	%		
Blog	45	88%		
Imagem	3	6%		
Audio	2	4%		
Video	1	2%		
Total	51	100%		

Tabela 16: semana 15

Tabela 17: semana 16

Nas semanas 13-16, o uso dos suportes continuou seguindo o mesmo padrão anterior, mas o número de histórias totais voltou a aumentar. Todavia, esse aumento jamais trouxe o volume de histórias para o patamar inicial das primeiras semanas e ao longo do jogo ocorreu uma redução na produção de histórias. Os prováveis motivos dessa redução serão analisados posteriormente.

Semana 17 - "FUEL RIOTS: Violence Erupts in 7 Cities"

A narrativa dessa semana relata que diversos protestos populares irromperam em várias cidades quando a população soube que lobistas das empresas de petróleo estiveram presentes em uma reunião feita a portas fechadas que discutia a proposta de "National Mass Transit Iniative", um projeto que tinha como objetivo realizar um grande programa nacional de transporte público e que começou a sofrer com interferências de lobistas. A personagem YuckMuck também dizia que:

Protesters chanted 'Mass Transit Now!' and demanded the release of the congressional aide who leaked the details of the lobbyist's involvement in what had been touted as the largest public works proposal since the Great Depression.

Los Angeles, Detroit, Cleveland, Houston, San Jose, Boston and Lawrence, Kansas all reporting violence. RockLobster said it was the same in Canada last week. This week she's got a message you all need to hear. Did I mention Texas? Can you say meltdown? Where is Kansas City?

Figura 18: post National Mass Transit Iniative "120

É interessante observar que, no trecho em destaque acima, as histórias referenciadas abrangeram praticamente quase todos os suportes utilizados no jogo; apenas uma história, baseada em vídeo, não foi contemplada nessa seleção.

Semana 18 – "PEDAL PUSHING: Bicycle Riders Seek Support"

"Dessum9" narra nessa semana como o país está dividido em áreas verdes e áreas vermelhas. As áreas verdes são os lugares onde a polícia ainda consegue chegar onde é chamada; já nas áreas vermelhas não há mais a presença policial do estado. Ela ilustra essa narrativa com diversas histórias dos jogadores onde eles falam como está a situação em suas cidades e se estão vivendo em zonas verdes ou vermelhas.

Outra questão que recebeu destaque na narrativa dessa semana foram as "missões". E "dessum9" fez uma compilação das missões estabelecidas por diversas personagens e pessoas (as partes sublinhas são links para histórias dos jogadores):

"MISSIONS

Lots for you to do, people, if you're lucky enough to live on the Green side of the line. Chuckles has requested something this site needs more of - photographic evidence. I like this mission from Gracesmom A LOT. And saint3milion's 26 Things Whatever Without Oil still has plenty of play left. Anda_sf - she gots game. Peakprophet posed this excellent reconnaissance mission. Bodi Lane wants to seephotos of cool bikes. And FallingIntoSin has her Changing Lanes Challenges. And look, some SERIOUS political action from eigenseide. mPathytest explains why we all need to do this.

¹²⁰ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=17

Shoutin' out to some brave Missioneers: First, my fave, eek in Ocean Beach, grazing the landscape in response to platonicpimp's Guerrilla Gardening challenge. Willwithoutoil, so locally clean. Miawithoutoil, buying music direct. Cycleboy, vacationing without oil. Yeebee29 answered Illiana's Mom's Day mission. Shirauo took up pippa brighton's bright solar idea. And really bigg props to peakprophet, who conquered X, the toughest Whatever Letter. And more besides, sorry, I can't keep up. See all of the mission challenges and responses HERE."

Semana 19 – "UNFRIENDLY SKIES: Airline Travel Reorganizes"

O destaque da história desenvolvida por "IllianaSpeedster" com as histórias dos jogadores é sobre como a crise do petróleo afetou o tráfego aéreo. Somente poucas empresas continuam funcionando, e praticamente todas as firmas pequenas quebraram. A personagem também narra como os jogadores estão resistindo a essa crise e também fala sobre as "missões de carbono", em que são oferecidos créditos de carbono para as melhores narrativas, como fica exposto na seguinte passagem:

"CARBONEER MISSIONS

Still wishing you had a One-Ton Carbon Offset to make up for that SUV? Become a Carboneer!

- saint3million still has plenty of letters in his alphabet of Whatever Without Oil. Pick a letter and show us what you're doing without oil!
- tx_chuckles wants you to buy and prepare some <u>local food</u>. (Don't forget to take along a worldwithoutoil.org sign!)
- gracesmom wants you to find and document the <u>fragile</u> things in your community.

Stay Tuned - more Carboneer Missions are on the way." 121

Semana 20 – "TRAPPED': Communities, Families Lack Options"

Na vigésima semana, Chuckles narra como as pessoas estão sofrendo com a necessidade de comprar produtos - eles estão em falta e muito caros. Ele ilustra essa narrativa com as histórias produzidas pelos jogadores relacionadas à temática

¹²¹ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=19

dos alimentos. É importante observar que Chuckles havia lançado uma missão relacionada a esse tema, e essas histórias produzidas pelos jogadores são a interação deles frente a essa missão. Chuckles termina a narrativa pedindo novamente para que as pessoas observem a missão relacionada à comida e pensem alternativas para a situação caótica que as pessoas estão enfrentando.

Semana 21 – "METRO AREAS: Who's Rising? Who's Sinking? Your Stories"

Gala_Teah foca a narrativa dessa semana no transporte, falando como as cidades que possuem transporte público desenvolvido - e ela cita como exemplo o metrô - estão reagindo melhor em comparação às cidades que não possuem transporte coletivo desenvolvido. Como são mais dependentes de formas individuais de transporte, entraram em colapso mais facilmente.

Outro elemento interessante dessa semana é um trecho onde a personagem diz que sente falta de algumas pessoas:

"PEOPLE I MISS

Rumpletoe. Warnwood: your services are still desired (or are you using your Walk Out pack?). Fabulareine: what about BrainTeasers #5 through #10? Finding Ulysses. ARareJul: okay, we are sending out that search party. Burnunit. Sandyjo, whose insight regarding the homeless I found valuable. Nitefoll, last seen driving a pedicab. Lyoko is Cool. Clearest. GailTheActuary. Inky calls me Mother Hen, but I can't help it, I want to keep everyone in sight at all times." 122

Essa convocação pela personagem foi possivelmente uma tentativa de trazer novamente os participantes para o jogo, já que o WWO vinha sofrendo com uma redução do número de participantes.

¹²² http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=21

Semana 22 - "REBUILDING: What Do We Do Now?"

Nessa semana Gracesmon começa a narração da reconstrução a partir da crise do petróleo, ela desenvolve a narrativa a partir de exemplos de soluções encontradas pelos jogadores. Como na seguinte passagem:

"MORE GOOD IDEAS

A lot of us have been wondering how we will keep the gadgets going if the power goes out. Megiddo Tell has one idea. Gerben1974 notes this is already going on in Ghana. I want to hear more about the green shelters mentioned by Spinney and transportation initiatives like the ones kevikens wrote about. Has anyone found a horse yet?" 123

Outro elemento que "Gracesmon" incorpora na narrativa são as boasvindas às produções dos novos jogadores, já que o ARG sofreu com o problema de perder participantes ao longo do jogo. Ela faz isso nesse trecho:

"NEW VOICES

A blogger from Salem, MA talks about his city and the challenges it will face in the future. Make sure you read both <u>Part One</u> and <u>Part Two</u>. David, I'm looking forward to the next installment. If you'd pick a hero name for yourself, I'd be grateful." ¹²⁴

Onde destaca duas histórias, apresentamos primeira:

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=22

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=22

Salem's Future in a Second Energy Crisis (Part 1)

[This post is part of the World Without Oil Game. It might be fictional but the opinions are real.]

I remember being around for the first Energy Crisis (which I place in 1974 for discussion's sake.)

Salem was still a tired little mill city, like Lynn or Peabody only smaller and more congested. It had a downtown with lots of stores, including Almy's, a local department store chain.

It had factories. Mills and tanneries and machine shops. Sylvania, the big lighting company, had **two** factories in town, one in South Salem, and the other in Blubber Hollow (famous for the Great Salem Fire, near where I lived at the time.) The great Parker Brothers factory still existed. There were places to earn a good middle-class living. The great decline of the middle class hadn't yet happened. Nor had the decline of downtown, at least not yet.

Cars were becoming necessary in Salem and the North Shore, but one could still shop for everything one needed on foot. We had a commuter rail line and 8 bus routes. My family never owned a car; it was hard even then to manage, but we did.

Most importantly, Salem had a thriving commercial tax base with a lot of local employers. This meant a lot for charity and community events, such as Heritage Days and the parade that was held each year.

I can't romanticize this too much; we had serious environmental problems then that still plague us today. The North River turned colors according to what the factories were dumping that day and it still isn't clean today. As typical for the tannery business, many of the factories were firetraps. (I remember too well when the Flynntan factory on Boston St. burned, since my mom woke us all up at 3 AM when it happened; if the house burned, we were going to sleep in Gallows Hill Park as a previous generation did during the Salem Fire. Fortunately, the wind shifted and that didn't happen.)

Of course, long-time North Shore residents will recall the Salem Harbor powerplant and its environmental problems. I'll get to that later on.

What do I remember from the first Energy Crisis? Not much. I remember the glow-in-the-dark Count Chocula sticker that told us to turn off the lightswitch when we weren't using it. Turn off the TV. (In those days, a color TV could run 300 watts, so this was important!) Almy's shut down at 5 PM rather than 7 PM. To an 11-year old, even the newsjunkie 11-year old that I was, this was distant. I didn't have to pay the bills back then.

It's now 2007. What happens to Salem in a Second Energy Crisis? My speculations in the next post.

Figura 19: Post Segunda Crise de Energia

Esse destaque possivelmente foi para incentivar os novos jogadores a continuarem a produzir e participar do ARG.

Semana 23 "FOOD CRISIS: Crop Yields Way Down, Imports Dry Up"

Nessa semana, o foco da narrativa é desenvolvido na falta de alimentos e como as pessoas estão resistindo a essa crise de comida. "Dessum9" também mostra exemplos de iniciativas que procuraram desenvolver soluções maiores para os problemas enfrentados e não somente soluções paliativas.

"We've seen communities that may be well on their way to taking care of themselves. Ones with some very good, very practical ideas going. But who's going to take care of others? We want to be addressing problems, not treating symptoms. Let us know what you're thinking, and show us what you and your community are doing, in your blogs, emails, videos and phone calls." 125

Semana 24: "Plotting the New World Order" 126

Nessa semana YuckMuck apresenta um panorama internacional da crise, descrevendo como está a situação nos principais países produtores de petróleo e também no Canadá e Estados Unidos. No final da narrativa ela novamente demonstra as histórias e ações de outros participantes.

Semanas 17-23 – histórias e uso dos suportes

Semana 17		
Suporte	n°	%
Blog	38	88%
Imagem	2	5%
Audio	1	2%
Video	2	5%
Total	43	100%

Semana 18		
Suporte	n°	%
Blog	40	83%
Imagem	1	2%
Audio	6	13%
Video	1	2%
Total	48	100%

Tabela 18: semana 17

Tabela 19: semana 18

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=23

http://worldwithoutoil.org/default.aspx?week=24

Semana 19		
Suporte	n°	%
Blog	23	79%
Imagem	3	10%
Audio	0	0%
Video	3	10%
Total	29	100%

Semana 20		
Suporte	n°	%
Blog	20	91%
Imagem	1	5%
Audio	0	0%
Video	1	5%
Total	22	100%

Tabela 20: semana 19

Tabela 21: semana 20

A análise da produção e uso dos suportes das semanas 17-20 mostra uma considerável redução da produção dos jogadores – as histórias tiveram uma queda de praticamente 50%. Entretanto, esse impacto não alterou a distribuição do uso dos suportes pelos jogadores, tendo o blog continuado com a maior preferência dos participantes.

Semana 21		
Suporte	n°	%
Blog	25	78%
Imagem	3	9%
Audio	1	3%
Video	3	9%
Total	32	100%

Semana 22		
Suporte	n°	%
Blog	26	87%
Imagem	2	7%
Audio	0	0%
Video	2	7%
Total	30	100%

Tabela 22: semana 21

Tabela 23: semana 22

Semana 23		
Suporte	n°	%
Blog	34	87%
Imagem	1	3%
Audio	2	5%
Video	2	5%
Total	39	100%

Semana 24		
Suporte	n°	%
Blog	31	94%
Imagem	2	6%
Audio	0	0%
Video	0	0%
Total	33	100%

Tabela 24: semana 23

Tabela 25: semana 24

Durante as semanas 21-24 continou praticamente da mesma forma a distribuição das histórias entre os suportes. O número de histórias aumentou um pouco em relação às semanas anteriores, possivelmente um reflexo da entrada de novos participantes e o destaque que os designers deram a essas novas produções. Entretanto, mesmo com esse aumento, não se retornou a quantidade de histórias produzidas anteriormente. É provável que essa diminuição seja decorrente do ritmo intenso do jogo, que exigia uma participação constante dos jogadores. Essa dedicação e participação pode ter sido desgastada ao longo do tempo, já que o jogo, nesse momento, estava em um estágio avançado de desenvolvimento, ou seja, já havia transcorrido vinte e quatro dias desde o início do ARG.

Semana 25: "DREAM'S END: Residents Flee Suburban Lifestyle"

O relato feito por Ink_Jewel sobre o subúrbio relata como a vida nesses lugares foi afetada por essa crise energética. Ela começa também a falar sobre possíveis soluções para isso e apresenta um problema sobre eficiência energética colocado no blog coletivo do jogo. ¹²⁷ Esse problema atraiu uma grande participação dos jogadores.

A personagem também pede para que os participantes produzam mais histórias a partir de imagens e vídeos, como aponta o seguinte trecho:

"PICTURES

We need more pictures. Pictures say a lot and <u>MsGeek set up a place for us all to put them.</u> And videos too. I am trying to get more of my pictures together to put them there.

So as Des says SPEAK UP, and tell us about what's goin' on in <u>your blogs</u>, <u>emails</u>, <u>videos and phone calls</u>.

Semana 26: "ACTIVISM: 'Build Community' Next Week! (Week 27)"

IlianaSpeedster foca a história dessa semana no tema da construção de comunidades. Segundo ela, a crise do petróleo realmente é um forte acontecimento que afetou tudo, mas só ocorreu porque a população há muito

¹²⁷ http://community.livejournal.com/worldwithoutoil/18340.html

tempo perdeu o controle sobre suas decisões. A personagem também relata que após os sintomas mais fortes da crise e da "abstinência do petróleo", a população tem reagido e isso deve ser canalizado no desenvolvimento de comunidades mais fortes, trazendo novamente o poder de decisão para a comunidade. Essa busca fica reforçada quando IlianaSpeedster lança uma missão aos jogadores:

"AN IMPORTANT MISSION

Speaking of communities, we have a new mission for everyone. We challenge you to get out this week and show us your community. We want pictures. We want videos. We want to actually **see** what your communities are really like. We want you to show us how important your community is and how it has helped you survive the oil crisis so far.

That's step one of your mission. Step two is the important part. We want you to speak up and tell your local, state or national government about your community and its needs. We need to make the government understand how important communities are when a crisis happens. Maybe then they'll help us build even stronger communities and prevent future crises." ¹²⁸

Esse pedido feita pela personagem objetivava estabelecer uma comunidade entre os participantes. Para isso inclusive foi desenvolvida uma estrutura pelos designers que permitia que o jogador quando produzisse uma história, marcasse a região a qual aquela narrativa estava ligada. A seguinte imagem¹²⁹ apresenta essa estrutura de adicionar histórias:

¹²⁸ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=26

http://www.worldwithoutoil.org/addstory.aspx

TELL US YOUR S	TELL US YOUR STORY		
Help us document the new reality of a world without oil. Let us know how the latest developments are impacting your everyday reality: your family life, social life, work life, or love life. You have three ways to tell your story: post it on the Internet (blog, video, image), or call us, or send us email.			
On the Internet By	y Telephone By Email		
IF YOUR STORY IS SO	MEWHERE ON THE NET		
Paste its <u>URL</u> here.			
Blog? URL to Article or	Permalink please!		
Where's this story from?		ZIP Code or Country Name.	
What kind of story is it	Plog or Article ▼		
Give it a title.			
Tags or Keywords.		See the current tag cloud.	
If you're a <u>Netizen Her</u>	o, get credit! (optional)		
Hero Name		Need a Hero Name?	
Password		Password Problems?	
	Send	43.46	

Figura 20: local para adicionar as histórias

Semana 27: "RALLYCRY: Communities Agitate for Government Support"

Nessa semana seguinte do jogo a personagem dessum9 reitera a importância do desenvolvimento de comunidades e de que as pessoas que estão vivenciando essa crise devem procurar agir dessa maneira.

Ela também fala sobre como novas pessoas podem se juntar a essas ações, e apresenta as produções de jogadores que facilitam aos novos participantes se interarem do que está acontecendo ao longo dessas semanas. A narrativa também fala sobre os podcasts que são produzidos sobre a crise e a importância de conhecê-los para ouvir alguns relatos das experiências vividas.

"JUST JOINING US?

To catch up quick, just listen to the <u>podcasts</u>. To catch up even quicker, watch the <u>kalwithoutoil videos</u> (and maybe supplement with great videos from <u>Chuckles, Illiana</u> and <u>Gala_Teah</u>). Or the quickest yet: <u>read the EXCELLENT web comic series</u> by Anda."

Por fim, dessum9 dá novamente um exemplo de soluções para problemas da comunidade, como um "banco de habilidades da comunidade" desenvolvido por um participante:

"GATHERING COMMUNITY

The ideas I treasure are the information-gathering ones, like mapping the food resources in your neighborhood or <u>starting a community skills bank</u> as blueski has done. We humans are good at info-gathering, given a push in that direction." ¹³¹

Semana 28: "HEATING: Citizens Apprehensive As Winter Approaches" 132

O relato produzido na 28° semana do tem como foco a preparação de cidadãos para agüentar o inverno sem aquecimento e discute idéias que surgiram para isso. Uma delas é apresentada na semana seguinte do jogo.

Semana 29: "LOCALIZATION: Neighborhoods Plan for Spring"

O relato dessa semana começa com o debate sobre a idéia de se plantar pequenos jardins/hortas junto às casas ou de forma coletiva. Nessa narrativa é dito que muitas cidades alteraram seus hábitos e passaram a cuidar de jardins como explícito na seguinte história produzida pela jogadora "Shannon" 133:

¹³⁰ http://rdy2rte.livejournal.com/6548.html

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=27

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=28

http://cloverwithoutoil.wordpress.com/2007/05/27/whats-good-for-the-garden/

What's good for the garden...

May 27, 2007 by Shannon

Ever since more people around here have started turning their lawn space into gardens, I'm seeing more of these signs pop up:



A nice side benefit of people getting closer to their land.

You can read more about the Backyard Wildlife Sanctuary program here.

Figura 21: post de um jogador sobre jardins

No final da semana, a personagem Pachinko faz uma série de questionamentos a respeito desse tema aos participantes, esperando novos relatos a parte dessas reflexões.

Semana 30: "CONSEQUENCES: Who Paid For Our Oil Addiction?"

Na trigésima semana de jogo, o personagem "Chuckles" começa a reflexão sobre o período que viveram principalmente sobre as pessoas que foram prejudicadas com essa crise, refletindo sobre como elas não souberam resolver

seus problemas coletivamente e acabaram perecendo nessa crise de petróleo. Chuckles também diz que o trabalho que eles fizeram ao produzirem histórias e situações foi importante, e que é necessário continuar trabalhando para "que nada como isso aconteça novamente" ¹³⁴. Ele também cita uma série de ações realizadas pelos participantes, como por exemplo, "dicas de jardinagem" ¹³⁵ e outras ações dos jogadores, como fica exposto na seguinte passagem:

"Megiddo Tell is <u>doing his part</u> in that community building we've been encouraging, which is great. David Moisan has some <u>thought-provoking points</u> to make about people with injuries and disabilities in a crisis situation. Tlachtga <u>reminds us</u> to give thanks, but also not to let the dreariness of the process of survival overwhelm us. AJaX has a great video of <u>three teen guys</u> talking about how they're doing more bike riding to help reduce the burden on their folks. Anda has <u>yet another awesome comic</u> about the crisis, this time how folks are returning to the "real world." FallingIntoSin has a really nice <u>welcome home video</u> for our returning troops. And last but not least, <u>Mia Without Oil and Lucy1965</u> managed to meet up for a spot of tea and fellowship.

Essa narrativa produzida por "Chuckles" retrata o momento em que o viajante começa o início do seu retorno para casa, após suas aventuras no mundo narrativo (GERRIG, 1993).

Semana 31: "TRANSIT: Struggling to Make it Work in America"

Na penúltima semana do jogo, Pachinko continua o processo de reflexão iniciado por "Chuckles" na semana anterior. Ela inicialmente fala de como a crise ressaltou a importância de se estabelecer bons sistemas de transporte de massa e não mais negligenciar os meios de locomoção que utilizam trilhos.

Após essa reflexão, ela diz suas palavras finais sobre essa experiência, e fala sobre a importância de relatar e compartilhar histórias e de como é válida essa troca de experiência, nas palavras de Pachincko:

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=30

http://rdy2rte.livejournal.com/7241.html

"FAMOUS LAST WORDS

While I felt a sort of pang as I read it, I also experienced little surprise over<u>dessum9's</u> revelation today on the WWO blog. I had a feeling that it might come to this, that we might be forced to show our hand. Which is why the time for your stories is needed more than ever. I wrote a little earlier this evening about <u>legacy</u>, and about my need for some sort of record of my days. Even good ol' Chuckles has shown himself to be a big ol' softie as he finds himself looking towards the future with <u>someone new at his side</u>. Even if you're just a kid, or if you've struck out on your own in this big world, it's pretty difficult to deny the importance of the storyteller in all of us. The importance of passing along our collected knowledge and wisdom."

Como essa seria a última oportunidade para pedir que os jogadores produzissem histórias e, com isso, incorporá-las na ultima narrativa, Pachincko faz uma convocação:

"MISSION SO POSSIBLE, MAN

Woo me, WWOsters. Gimme a call sometime, send an e-mail, light a signal fire, start the drums a-beating. I need to hear where you are, right now. More than you can ever know. Dial the number, give us a quick update on how you're doing now. Send us a video from this side of the crisis.

How have you changed?

Shout-outs are necessary for: the thinkers, the teachers, the journalists."

Após essa última convocação, tem início a última semana do ARG.

Semanas 25-31 – histórias e uso dos suportes.

Semana 25		
Suporte	n°	%
Blog	20	80%
Imagem	1	4%
Audio	0	0%
Video	4	16%
Total	25	100%

Semana 26		
Suporte	n°	%
Blog	19	86%
Imagem	0	0%
Audio	2	9%
Video	1	5%
Total	22	100%

Tabela 27: semana 26

Tabela 26: semana 25

_

¹³⁶ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=31

Semana 27		
Suporte	n°	%
Blog	20	87%
Imagem	3	13%
Audio	0	0%
Video	0	0%
Total	23	100%

Semana 28				
Suporte	n°	%		
Blog	15	68%		
Imagem	2	9%		
Audio	1	5%		
Video	4	18%		
Total	22	100%		

Tabela 28: semana 27

Tabela 29: semana 28

No período compreendido entre essas semanas, novamente ocorreu uma redução de produção por parte dos jogadores e uma relativa estabilidade na escolha dos suportes pelos jogadores para expressarem suas histórias. A alteração um pouco mais significativa foi um aumento no número de histórias relacionadas a imagem e vídeo - possívelmente um reflexo do pedido dos designers para produzirem mais material ligado a esses elementos.

Semana 29			
Suporte	n°	%	
Blog	19	79%	
Imagem	2	8%	
Audio	0	0%	
Video	3	13%	
Total	24	100%	

Semana 30			
Suporte	n°	%	
Blog	17	81%	
Imagem	1	5%	
Audio	1	5%	
Video	2	10%	
Total	21	100%	

Tabela 31: semana 30

Tabela 30: semana 29

Semana 31 Suporte n° Blog 17 74% Imagem 9% Audio 17% Video 0 0% 23 Total 100%

Tabela 32: semana 31

A produção de histórias e distribuição pelos suportes continou seguindo o mesmo padrão anterior, como podemos observar nas tabelas acima. Na última semana é que esses números terão consideráveis alterações.

Semana 32: "LAST DAYS: Did We Make a Difference?"

Na última semana do ARG, Gala_Teah conta que tudo está aos poucos voltando ao normal. Os preços estão novamente baixos e a situação relativamente calma. Entretanto, ela sabe que outras crises virão no futuro se continuarmos no mesmo caminho e que por isso devemos trabalhar para alterar esse rumo.

A personagem coloca uma passagem de texto onde compila uma série de links voltados aos novos possíveis participantes, para que conheçam melhor o jogo.

"WELCOME, NEW VISITOR

Just joining us? To catch up quick, listen to the <u>podcasts</u>. Or watch the <u>kalwithoutoil videos</u> (and maybe supplement with videos from <u>Chuckles</u>, <u>Illiana</u>, <u>Gracesmom</u> and <u>me</u>). Or even quicker: <u>read the EXCELLENT web comic series</u> by Anda. Best yet, <u>get the A to Z</u> from mPathytest. I'll try to get Rainey Wilson to create a one-podcast summary - check back here for that. "

Gala_Teah continua a narrativa a partir da incorporação das histórias enviadas pelos jogadores. Ela adiciona diversos exemplos sobre iniciativas e idéias desenvolvidas por eles. Onde ela desenvolve o seguinte texto, totalmente formado a partir das histórias desenvolvidas pelos jogadores, como demonstra essa passagem:

"People have their creative, rebellious acts. Like cycleboy helping to shape an<u>independent Michigan community</u>. And Warnwood doing the same in LA. And Flashmouth's <u>dedication to bicycling</u> in the face of a not-exactly-sympathetic community. And just by speaking the truth about limits to growth, like PrudentRVer, and thinking through <u>ways to live on your own terms</u> if our ship just stays on the course it's on, as seen by our ever-perceptive PeakProphet.

jwiv has a <u>checklist of practical suggestions</u>, and he's clear that a single person can make a difference. Such as Orangeforahead's plan to shape better (as in more efficient) <u>driving habits early</u>. Megiddo Tell sees the <u>individual efforts all adding</u>

<u>up</u> - to force the oil shock as an agenda item in the upcoming Presidential debates, maybe?

MonkeyWithoutOil makes responding to the food challenge <u>simple and sensical</u>.

Like <u>Blueski</u>, MiaWithoutOil wants to subvert the dominant paradigm - <u>force government to force consumer change</u>, since we can't seem to say "no" on our own."

No final da histórias, Gala_Teah faz reflexões sobre o futuro, pensando e levantando dúvidas se os responsáveis pelo petróleo irão buscar novas fontes de energia. Ela também agradece aos jogadores pelas histórias compartilhadas:

"But thanks to you, and all who have told their stories through these 32 weeks, we also have some answers. Community. Localization. Family. Information. Conservation. Clear and unflinching vision of the problem ahead. And above all, Change." 138 "

Por fim, Gala_Teah narra que um outro membro dos "8 To Save Our Country" vai continuar tentando manter a página no ar, e que as pessoas podem continuar narrando e adicionando suas histórias ao site, contando como sobreviverem ao choque de petróleo e com isso criando um arquivo coletivo de histórias e sabedorias. E clamando: ""Let's SOC. Let's SOW." ¹³⁹

Semana 32 – histórias e uso dos suportes

Semana 32				
Suporte	n°	%		
Blog	71	69%		
Imagem	24	23%		
Audio	5	5%		
Video	3	3%		
Total	103	100%		

Tabela 33: semana 32

¹³⁷ http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=32

http://www.worldwithoutoil.org/weekly.aspx?week=32

[&]quot;SOC" é a sigla para "Save Our Country" / "SOW" é a sigla de "Save Our World"

Na última semana de jogo, a produção dos jogadores foi muito maior do que as realizadas nas semanas anteriores. Essa produção se aproximou inclusive do número registrado na primeira semana do jogo. O uso dos suportes por parte dos usuários também foi relativamente diferenciado, tendo o blog recebido seu menor índice entre todas as semanas, e a imagem, seu maior índice. O fato da produção de histórias ter quase voltado ao índice da primeira semana nos leva a pensar que uma boa parte dos jogadores que haviam abandonado o jogo "retornou" para participar do seu final. Possivelmente o ritmo intenso da narrativa do jogo (tempo diegético) e a necessidade de que o tempo real dos jogadores acompanhasse esse ritmo (para poder acompanhar o pedido de produção dos designers) afastou uma boa parte dos participantes. Entretanto, esses mesmos jogadores quiseram pontuar sua produção e participação na última semana, aumentando, dessa forma, o número de histórias produzidas.

As histórias baseadas em imagens, porém, foram produzidas, em geral, a partir de imagens selecionadas da internet. Houve pouca "produção" de imagens pelos participantes, e sim, uma maior "resignificação" de imagens existentes na internet que foram associadas ao jogo. Isso pode ter acontecido devido ao pouco tempo disponível para o jogo de participantes que haviam abandonado e retornaram.

6.1. Semana 32: Histórias premiadas

Na última semana do ARG, diversas histórias foram premiadas. Possivelmente esse aumento foi reflexo do final do jogo e também do grande volume de histórias criadas, pois a última semana teve um volume de produção comparável à da primeira semana do ARG.

Dentre as histórias selecionadas, foram escolhidas seis histórias baseadas em blogs, uma história que utilizou imagem como suporte e a última história escolhida utilizou o áudio para construir sua narrativa.

A primeira narrativa, denominada "Vote Daily" ¹⁴⁰ e escrita em um blog pelo participante "rdy2rte", começa com o jogador falando sobre a experiência que viveu nas últimas semanas:

"First off, I'd like to say what an amazing experience this has been to spend these weeks with all of you. It has been a wild and crazy ride at times, but throughout it all you've been there with news from the home-front and good ideas to share. As for "the team"- wow- it must have been akin to herding cats- but somehow you've kept us all on track and organized, sending in our dispatches, encouraged by your daily messages. I will miss this for sure." ¹⁴¹

Após isso, ele apresenta suas idéias sobre como o processo de votar está relacionado à escolhas, e, a partir dessa definição, defende a idéia de que cada escolha diária é um processo de votar. E essas escolhas podem ajudar ao meio ambiente, como ele mesmo cita nos exemplos:

"Taking the bus when I can- a vote for mass transit. Walking? Biking? A vote for less car dependence.

Buying as little new as possible- making most of my purchases at thrift stores? A vote for sustainability and recycling and a vote against rampant consumerism. Shopping at local stores and not Wal-Mart? Another vote. If I shopped at Wal-Mart- well a vote in the other direction." ¹⁴²

Um outro ponto interessante nessa história, e que demonstra o potencial dos ARGs para construírem conhecimentos, é um comentário feito muitos meses após o fim do jogo de um professor de ciências que agradece o conteúdo do blog do jogador:

¹⁴⁰ http://rdy2rte.livejournal.com/8095.html

http://rdy2rte.livejournal.com/8095.html

http://rdy2rte.livejournal.com/8095.html



Figura 22: Comentário de um professor agradecendo o material criado por um jogador

Esse comentário, além de demonstrar o potencial dos ARGs de criarem conhecimentos que vão além da situação vivida no jogo, também aponta novamente como as fronteiras entre realidade e ficção são rompidas. E, devido a esse rompimento, o conteúdo produzido em um blog voltado para o jogo serve meses depois para que um professor utilize-o no desenvolvimento de atividades junto aos seus alunos.

Uma segunda história baseada em blog premiada foi a narrativa "The Future", escrita pela participante "miawithoultoil". Ela desenvolve um texto ficcional relatando como seria o mundo em 2019. Agora, iremos apresentar alguns trechos da narrativa:

Mia wiped her brow in the early summer heat, leaving a streak of brown earth across her face from the land beneath her feet. She dusted off her skirt and put the last of the vegetables into the wicker basket and headed out of the allotments. It was midsummer and many of the little vegetable gardens were alive with produce.

(...)

Mia looked out of the window with Alex's arm around her, thinking about the events since the first oil spike. She thought about the Iran war and the bombing of Jerusalem. About Alex's stories of the corn famine in Alberta, when the biofuel crisis kickstarted the third oil crash and the breakup of the USA. She thought about the clashes between Cascadia and the remaining states, about the billions starving across the world. She thought about her mother and Greg and nursing them during the flu crisis, and their deaths. About the flooding of Bangladesh and the electricity riots of 2013.

(...)

"You know," she said. "I think we're ready."

"Really?" Alex didn't look convinced.

"Yeah," she said. "We've lived in a world without oil for 12 years, with all this doom and destruction but we've survived. Our life isn't rich compared to what my parents had, or yours. But it's rich enough. This world's not perfect, but it's ours. I think we're ready to bring a new life into it."",143

Como podemos ver nas passagens acima, o jogador construiu um relato em que descreve um cenário futuro em um mundo que sofreu diversas crises de petróleo. A inspiração para essa construção veio da própria narrativa do ARG - o blog desse participante possui diversos textos em formato de ficção onde são descritas diversas histórias inspiradas nas semanas do jogo. Outro elemento interessante dessa história, é que o jogador utilizou e criou personagens para ambientar seu mundo ficcional. Isso é um elemento interessante, pois diferentemente do RPG, o ARG não exige que os participantes criem personagens. Entretanto, como podemos ver nesse relato alguns jogadores acabam realizando isso.

Na parte final da narrativa, o jogador comenta sobre sua própria produção e agradece aos participantes e produtores pela experiência vivida.

[author's note: week 32 (or 632, if you like)

143 http://darrkenium.blogspot.com/2007/05/future.html

I've been planning this for a while - a look into the future without oil (does that count as the letter 'f'?). I want to end it with a cautiously hopeful note. There is a world out there without oil where people can live their lives. It won't be as material rich as ours and it may take a lot of struggle to get there. But ultimately, we will get there, because we must.

I just want to say how much I've enjoyed the experience of wwo and a big round of applause for all the guys running the site and everyone contributing. Together we created a world. That's a hell of an achievement - and I hope that it leaves our real world a little more informed and aware than it was before. I hope so.]

Outra questão que aparece nessa passagem é a fala do jogador ao dizer que eles juntos criaram um mundo. Isso vai de encontro aos apontamentos de David Lewis (LEWIS, apud RYAN, 2001) e seu conceito de mundo coletivo. O autor diz que, mesmo que os indíviduos se relacionem e construam os seus mundos possíveis, eles também constroem um mundo possível coletivo a partir do compartilhamento de suas experiências e impressões. Dessa forma, como aponta a passagem do jogador acima, cada história representava uma parte do mundo possível e, conforme os jogadores compartilhavam essas experiências, eles construiam o mundo possível coletivo ligado ao WWO.

Outro relato que utilizou blog como suporte e foi premiado foi a história "The End (semi-OOG)", feita por "FallingIntoSin". O primeiro elemento interessante dessa história é o próprio "semi-OGG" do título, que significa "semi-Out of Game". Ou seja, no próprio título a participante deixa claro que sua história irá romper a barreira da crença do jogo e com isso falará sobre ele (o jogo) de forma explícita.

A primeira parte da narrativa de FallingIntoSin fala sobre como foi a experiência dela ao longo das trinta e duas semanas de jogo:

"This has been one of the most amazing experiences in my life. I want to write a proper goodbye, but it's going to have to wait until I gather my thoughts together. I can't believe it's been 32 weeks and that it's the last day. I've made so many wonderful friendships, learned so many things. It's my hope that this site still stays up because there are so many blogs, videos, emails, voicemails that I never got the chance to listen to" 144

¹⁴⁴ http://fallingintosin.livejournal.com/12325.html

Após esses comentários sobre como foi a experiência do jogo, a jogadora começa a comentar os elementos constituintes de um ARG. Ao fazer isso ela entra numa discussão fora do jogo e deixa claro por que colocou o "semi-OOG" no título da história. Essas reflexões sobre o ARG WWO ficam explícitas na seguinte passagem:

"When this started, I was excited, but I kept waiting for the puzzles, the anagrams, the hex codes, you know all the standard "Arg" components...yet as days, weeks passed I realized this ARG was so much more than a puzzle ever could be. I had high hopes for this event, but I never dreamed it would be come the amazing tool for change that it is. Time passed so quickly and I find myself wishing it was longer so that I could learn more and more about people and the changes they are making in their lives." ¹⁴⁵

É oportuno observar que, ao dizer isso, essa participante deixou claro que era uma jogadora experiente de ARGs e que conhecia os elementos que tradicionalmente o constituem. E mesmo assim, ela gostou dos novos elementos introduzidos no jogo. Essa opinião não será unanime entre todos os jogadores mais experientes de ARG, como veremos posteriormente.

A participante continua agradecendo aos produtores e comentando sobre os aspectos inovadores do design do World Without Oil, como aparece na seguinte passagem:

"I hope that this game met every expectation that the 10 to Save our Country had for it. You should be proud at what you have accomplished. I can't imagine what a high you guys must be on knowing that you created a the first ARG think tank that has had a significant impact on the changing the world. I think this game has ushered in a new wave of building community and educating the masses in a digital world. The founders of this ARG made history and we, the players thank you for it. " 146

A construção ficcional se desintegra completamente nesse texto quando uma das produtoras do jogo faz um comentário a respeito das opiniões da jogadora sobre as características do ARG:

¹⁴⁵ http://fallingintosin.livejournal.com/12325.html

http://fallingintosin.livejournal.com/12325.html

From: Impathytest

Date: Jun. 4th, 2007 04:07 pm (UTC)

Link

Thank you for this reflection on the game. It's the kind of message that will help lots more alternate reality designers get more and more people interesting in saving the world through play.

You rock. And you make reality better.

Jane McG

aka mpathytest/Saint3milion" 1

Figura 23: Comentário de uma das designers do WWO sobre as opiniões de uma jogadora

Nesse comentário feito por "mpathytest" são rompidas várias barreiras que constroem a crença do jogo. A primeira é que a identidade da personagem "mpathytest" é revelada, ou seja, Jane McGonigal deixa claro que foi ela que interpretou essa personagem, quebrando essa construção ficcional. O segundo elemento de rompimento ocorre quando a designer também agradece sobre os comentários feitos a respeito do design do jogo. Ao fazer isso, ela deixa explícita a estrutura do ARG e ajuda a desmontar a crença máxima desse tipo de jogo, que é o "TINAG – This is not a game!". É muito provável que isso só foi feito porque o jogo havia terminado, e, mesmo assim, o comentário só ocorreu dias após esse término.