

7

Análise do ARG a partir do cruzamento de elementos teóricos.

7.1.

O convite para a imersão em um novo mundo

Nessa parte do trabalho, faremos uma análise do desenvolvimento do ARG a partir dos conceitos teóricos estabelecidos no capítulo 2.

Inicialmente observaremos a partir das teorias de Richard Gerrig como foi desenvolvido convite para o mundo ficcional do jogo.

Os primeiros viajantes a serem convidados para adentrarem o mundo do World Without Oil foram os jogadores participantes do fórum Unfiction durante o pré-jogo do ARG, a partir de uma mensagem que funcionou como “Trailhead” e foi deixado no blog Destructoid.

O Transporte do Viajante – “ I. Alguém ("O Viajante") é transportado”

147

Na primeira semana do jogo, a personagem Gala_Teah, faz, segundo a poética da imersão de Richard Gerrig, o convite para a grande massa de jogadores adentrarem o mundo construído no World Without Oil.

Nesse primeiro momento da narrativa oficial, onde ela apresenta o cenário e a situação de jogo, funciona como o transporte do viajante, ou seja, o primeiro passo da imersão. É importante lembrar que segundo Gerrig, a forma e o conteúdo desse mundo moldam o papel do viajante nessa ambientação. Dessa forma, quando o design do jogo estabeleceu que a narrativa começa através de uma mensagem de uma personagem no site oficial do jogo, os designers estão estabelecendo esse site como o suporte básico desse cenário, ou seja, é o ponto de chegada dos novos viajantes a esse novo mundo.

Quando a personagem convoca os jogadores para pensarem histórias e soluções para um mundo em crise de petróleo, ela também está mostrando aos

¹⁴⁷ (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

viajantes que eles possuem o papel de construir coletivamente essa ambientação

II. “por algum meio de transporte”¹⁴⁸

Ao permitirem e incorporarem no jogo o uso de diversos suportes os game designers deram múltiplos meios de transporte para os viajantes. Dessa forma, cada jogador pode utilizar o meio de transporte que mais lhe agradasse para ir para o mundo ficcional do jogo.

É interessante observar que a escolha desse suporte, acabou resultando em uma maior produção dos jogadores relacionadas a esse suporte. Um exemplo dessa escolha é a usuária “Anda” que viajou para o mundo usando a imagem como suporte e produziu uma longa série de quadrinhos relacionadas a história do jogo.

III. “em consequência de executar determinadas ações”¹⁴⁹

Richard Gerrig diz que o transporte do viajante não ocorre de maneira passiva. É necessário que a pessoa que irá viajar se engaje e participe daquilo. Pois ao viajar ele não irá encontrar o mundo completamente feito e pronto para ele se aventurar, ele deverá construir aquele mundo junto, conforme for agindo aquele terreno desconhecido vai tomando forma. O viajante vai construir seu “modelo de realidade” conforme sua participação, conforme sua dedicação frente ao desafio exposto.

Dentro desses conceitos, o design do World Without Oil estabeleceu estruturas interessantes para essa construção do mundo e performance dos viajantes.

Ao convocar a produção dos jogadores e pedir que façam seus relatos sobre a crise do petróleo, os designers abriram espaço para uma comunicação direta e baseada nos princípios da bidirecionalidade-permutabilidade defendida por Marco Silva.

¹⁴⁸ (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

Pois a partir disso, os jogadores passaram a participar ativamente do processo comunicacional do jogo, em uma constante troca de informações junto aos game designers.

A abertura do jogo, não fica restrita somente aos aspectos comunicacionais, a partir dessa interação, também ocorre a abertura para a co-criação coletiva da história. Essa criação vai ocorrer a partir da performance apontada por Gerrig, e vai de encontro ao que Marco Silva chamou de participação-intervenção. Um exemplo dessa estrutura que estimula a troca de informações e de produção ocorre logo na primeira semana, quando Gala_Teah pergunta para os participantes: “WHAT WILL \$4/GAL GAS DO TO YOUR FIANCES?”. E os jogadores produzem diversas histórias relacionadas a essa pergunta. Os jogadores foram inclusive além disso, e criaram relatos e “partes” do mundo ficcional que não estavam ligados aos pedidos iniciais dos game designers. Um exemplo disso, é a seguinte narrativa feita pelo jogador “aledric”:

“Here in Australia, we are in big trouble. The bigger countries have enough leverage to ensure that they get what they need. Australia has always been second in line. The US has months of oil in storage in their Strategic Reserve, but here in Australia we do not have a Strategic Reserve.

So, people in the US, if you want to see 3 months into the future, just watch what is happening here in Australia.

If oil supplies get cut off, we have two weeks of oil stored in petrol stations and refineries, after that, we are out.

So what does that mean? Well, for a start: No oil = no food, no electricity, no water, no medicines.... you get the picture.

Being an analyst, I would say that threats range from losing a bit of weight but getting by, right through to “Mad Max”. Our world is about to change. “¹⁵⁰

¹⁴⁹ (RYAN, 2001, p. 93) – Tradução livre minha.

¹⁵⁰ <http://aeldric.spaces.live.com/blog/cns!A859FF3D2F2384E4!111.entry>

Como fica explícito na passagem acima, o jogador foi muito além do pedido feito pela personagem do jogo (controlada pela game designer) e expandiu o mundo ficcional, ele incluiu a Austrália nesse cenário e narrou como ela começou a ser afetada pela crise do petróleo. O jogador se antecipou e inovou frente a pergunta levantada, ele não somente se limitou a respondê-la. Esses elementos também vão de encontro ao que Marco Silva (2007) chamou participação-intervenção, pois os participantes possuíam liberdade para interferirem deliberadamente na mensagem enviada pelos personagens controlados pelos game designers.

Um aspecto interessante dos ARG em relação a teoria de Gerrig, é que a performance e a construção do mundo por parte do viajante é ao mesmo tempo individual e coletiva, ou seja, o mundo formado terá elementos estabelecido pelo jogador (viajante), entretanto ele será formado a partir de diversos fragmentos relacionados a produção de cada participante. Inclusive os outros viajantes fazem interações na performance e produção dos outros jogadores enquanto elas ocorrem.

Essas interações ocorreram principalmente na forma de comentários relacionados a produção dos jogadores. Como ocorreu, por exemplo, na seguinte produção do jogador “jwiv”, onde ele inicia sua produção perguntando sobre a possibilidade deles arranjam uma arma para enfrentar a crise, e essa narrativa dele é seguida por diversos comentários dos outros participantes.

23rd-Mar-2007 06:59 pm



So we're talking preparedness. Survival kits, hot wired power, and other such things are fine and good if you're in suburbia, but me, I'm in the city - Baltimore to be exact. Now, I don't think either of my neighbors are planning on torching their Beemers, but to be blunt, there are people that can and will take advantage of a severe crisis. So, is now the time to pick up a few small arms and work towards making Fortress Canton or is that a damn fine way to start a fight I won't end up winning?

Location: [Baltimore, MD](#)

Mood: curious 😊

Music: the fizz of a yuengling

Figura 24: Post do jogador “jwiv” sobre a necessidade de conseguirem armas.

Comments

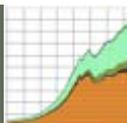
24th-Mar-2007 04:45 am (UTC)




redhatty

Oh now, I am not in suburbia at all, Did I mention that I live in New Orleans? And yes, having a weapon - IF YOU KNOW HOW TO USE IT - Is a very good idea. You want to keep what is yours, especially if you have & others don't. In a crisis situation, some people will turn to theft to get what they need, be prepared to defend yourself. But firearms take training for proper use, and if you don't know how to use a gun or rifle & how to take care of it (cleaning, etc) then a baseball bat can be just as effective. Remember, you may not have a way to get to a hospital if there is no fuel, so you do not want to have an accidental shooting!

24th-Apr-2007 02:50 pm (UTC)




rumpletote

I can see how a gun could be useful, but I'm having a hard time getting one. I have a toddler running around, and I'm worried about him finding a way to get it. It seems like no matter how hard you try to lock it away, there's still the possibility, and I'd never forgive myself. On the other hand, if things got bad enough, that might be the least of our worries.

25th-Apr-2007 09:52 pm (UTC) - [psychological preparation](#)

after
O
creatureattack

Aside from physical preparation, are there mental preparations that we can make in anticipation of this sort of event? Looking back at events like the Indian tsunami and Katrina, it seems like there must be some sort of way to prepare our mind and psyches for this level of trauma and stress. The people in India who lost everything (family, homes, on and on) certainly are suffering from lack of roof, but possibly even more so they are suffering from psychological trauma. I wonder if there is any way to prepare for something like that. Here is just one link I found while I was thinking about this subject.

<http://www.emu.edu/cjp/star/>

1st-May-2007 02:10 am (UTC) - Make the call

Anon
ymous

Good advice from redhatty. In this situation, your window to obtain any firearm at reasonable cost may close quickly. Consider it an investment on many levels, especially the learning how to use it and keep it safe part.

I think I read that 9mm ammunition is the most common and would more than likely be available. Buy as much ammo as possible. It will be like money if things seriously deteriorate.

I pray they won't...

Figura 25: Comentários dos jogadores sobre o post de “jwiv”

1st-May-2007 02:15 am (UTC) - Re: Make the call

Anon
ymous

Below is a the random blog I chose after yours.

<http://dark-ryder14.livejournal.com/672.html>

Go figure.

2nd-May-2007 12:27 am (UTC)

Anon
ymous

Well... the Army has a saying.. "Never be more than arms length away from an implement of destruction."

I would suggest a firearm... 9mm pistol for initial security should be fine. Law enforment and the military both use 9mm in ther pistols so it should be manufactuered practically no matter what. Also, for rifles, something that can shoot a NATO round (5.56mm or .223 cal Remington) like an AR15 should maintain it's usability.

At the very least... think about a knife. A knife is better than a fist...

Also, theres air rifles to consiter... smaller ones like bb guns can get small game and the ammo can be bought by the tens of thousands... there are also larger air rifles (up to 50cals!) that should work nicely as long as you can fill a scuba tank.

Also, Bows and Arrows... or even crossbows will never get old.

But the question was also...would possessing a firearm cause trouble... if you hoard, yes... it's you're open about it, probably... if you're discrete... probably not.

A lot of this is basic physical security... if theres a 'civil disturbance' and people show up with guns... it could get ugly...the solution isn't to carry or not carry a gun... it's avoid civil disturbances! If someone breaks into your home it's another matter.

The real issue with any weapon is that you have to be willing to use it instantly and accept the consequences. So... pepper spray should in the inventory before a 9mm. “¹⁵¹

Figura 26: Reflexões dos jogadores sobre a possibilidade de adquirir uma arma

Essas produções dos jogadores, estimuladas pela estrutura comunicacional do ARG, se alinham ao que Marco Silva (2007) definiu como potencialidade-permutabilidade. Pois segundo o autor, esse conceito ocorre quando a comunicação permite que se estabeleça múltiplas interpretações, conexões, trocas e associações de significado dos participantes. Dessa forma além dos jogadores realizarem essa permutabilidade frente as situações lançadas pelos game designers, ele também realizavam isso entre si, expandindo o processo de potencialidades e desdobramentos na produção da narrativa e de visões do jogo.

Outro aspecto dessa expansão de potencialidades feita pelos jogadores ocorreu inclusive antes mesmo do jogo começar oficialmente, durante a fase do pré-jogo, muitos jogadores começaram a construir pedaços do seu mundo ficcional antes mesmo do início da viagem. Como demonstra a seguinte passagem do blog de um participante (viajante):

“Not enough time.

Apr. 28th, 2007 at 6:38 PM

So, in my general checking of the worlds of the Intarweb, I came across this LJ community:  [worldwithoutoil](#). Seems these folks have been tipped off to a definite oil spike, or some serious event, with an exact date. I've added a few members *waves*.

People all over the world have been speculating for years. Some say we've already passed that point and we are simply on a rolling plateau with no way to go but down. But there have been no serious warnings of this sort. I half don't believe it. But perhaps I should. I've been expecting a sudden crisis of some kind for a while now. In fact, I really thought it was going to happen some time last year.

What did I do?

Not enough. Quite a significant amount, by many people's standards I expect, but I never felt it was enough. Changed to all renewable energy. Started eating organic again. Cycled more. Electrified my bicycle, my scooter is used once a month now. Given the wake up call to so many people. But still not enough.

April 30th. Day after tomorrow. I don't have time to leave, and I don't think it would be fair at this point to those around me, either. I should have done more earlier. I still feel I would be better off elsewhere, but I know there have been plans here too. What to do? Knowing the date, which we never knew before, doesn't necessarily help. Lifeboat communities are a sham. Go bush, and chances

¹⁵¹ <http://jwiv.livejournal.com/141962.html>

are things will be so much worse. I'm going to see how it plays out, and I have good friends here who are as aware of the potentials as I am.

I think I'll be buying a little bit of emergency food though, just in case. And maybe a couple of other things I'm going to be a bit more careful with. I have two days off work. Time to get busy.”¹⁵²

Diversos jogadores realizaram essas construções narrativas do mundo antes do jogo começar oficialmente. Essa etapa parece ser uma forma de preparação para a viagem que esses participantes fariam para o mundo ficcional, como se os jogadores criassem partes desse mundo que seriam conhecidas por eles quando chegassem (e que povoassem esse mundo). Entretanto, diversas outras partes desse cenário e que foram construídas pelos outros jogadores, criaram os espaços desconhecidos e abertos para a exploração dos viajantes. Segundo Gerrig, após a viagem, inicia-se outro processo para o viajante:

IV. “O viajante vai a alguma distância de seu mundo da origem”¹⁵³

Nessa fase o viajante adentra cada vez mais o mundo ficcional e começa a perceber sua regras e sua lógica, ele ainda traz junto a si suas memórias e experiências, mas segundo o autor ele deve se adaptar a lógica existente do novo mundo. Entretanto, o ARG possui uma característica interessante que é fazer o viajante a todo momento cruzar as duas fronteiras do mundo e tenha contato com as regras de ambos os lados.

Um exemplo da fusão dessas fronteiras ocorre quando um jogador do ARG, procurando informações sobre o personagem Nico, ainda durante o pré-jogo acaba esbarrando com informações do mundo “real” ou seja, informações que são chamadas de “OOG = Out Of Game”. Esse encontro fica explícito em uma série de posts realizados no fórum Unfiction:

¹⁵² <http://kudra-karma.livejournal.com/518.html>

¹⁵³ (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

<p>poeticexplosion Veteran</p>  <p>Joined: 17 Jan 2006 Posts: 109 Location: Chicago</p>	<p>This probably has nothing to do with anything, but I figured I might as well post it just in case. I was researching the photobucket account with Nico's picture in it. The username is "InisCool", which isn't very common on Google. However, there is http://iniscool.com, which says that "The Island of Inis Cool" is coming soon. More intriguingly, there's this: http://www.scottaltman.com/iniscool.htm</p> <p>The first picture makes me wonder.</p> <p>Probably just a coincidence, but like I always say, you never know.</p> <hr/> <p>Playing: Must Love Robots</p> <p>Played: Who is Benjamin Stove?</p> <p>Posted: Mon Apr 23, 2007 12:03 am Last edited by poeticexplosion on Mon Apr 23, 2007 12:27 am; edited 1 time in total</p>
---	---

Figura 27: Comentário do jogador poeticexplosion

Esse cruzamento entre dois mundos, realizado pelo jogador “poeticexplosion” mostra bem como essas fronteiras entre o mundo do viajante e o mundo ficcional do ARG são tênues. Pois ao procurar sobre o jogo, ele acaba indo parar em outros sites que não possuem relação alguma com o jogo, mas que dentro da situação narrativa estabelecida, levanta essa dúvida entre os participantes.

Essa mistura de mundos se intensifica mais ainda quando os jogadores ao procurarem mais informações sobre “Nico”, tomando como base as informações encontradas no lugar onde descobriram sua foto, acabam fazendo contato com uma pessoa que provavelmente não possuía qualquer ligação com o ARG. O próximo post mostra o caminho e as pistas que os jogadores se basearam para irem em busca de assuntos relacionados a palavra “eclipse07”.

<p>ararejul</p> <p>Boot</p> <p>Joined: 26 Apr 2007 Posts: 15</p>	<p>so has anyone asked why iniscool's photobucket pictures are all named eclipse07?</p> <p>it's a bit weird isn't it?</p> <p>Those pictures were discovered in the same post that pachinko linked this too - http://southmovement.alphalink.com.au/commentaries/Iran-eclipse.html</p> <p>And it mentioned how there was a major oil spat in 1952 which was the last time the eclipse went over 'oil filled' countries.</p> <p>I don't know if this is related to anything since the eclipse was in March 06 but I thought it was worth bringing up (and sorry if it's been brought up before. been doing alot of reading for this lately and it all doesn't stay in.)</p> <p style="text-align: right;"> Posted: Fri Apr 27, 2007 4:57 pm</p>
---	---

Figura 28: Comentário do jogador ararejul sobre informações a respeito da palavra “eclipse07”

A partir da busca desse termo, os próximos posts mostram como os usuários acharam que esse “Eclipse07” poderia ser um usuário do serviço de mensagens instantâneas (AIM) e como entraram em contato com ele. Entretanto, provavelmente esse usuário não tinha nada a ver com o ARG, e os jogadores passam a caracterizá-lo como “OOG = Out of Game”, como demonstram os seguintes posts retirados do fórum Unfiction:

<p>nitefall Decorated</p>  <p>Joined: 20 Oct 2004 Posts: 161 Location: Edinburgh, UK</p>	<p>ararejul wrote:</p> <p>so has anyone asked why iniscool's photobucket pictures are all named eclipse07?</p> <p>There is an aim user called Eclipse07, but I've gotten no reponse, and they immediately logged off when I attempted to chat to them?</p> <p>May be OOG?</p> <hr/> <p>http://nitefall.livejournal.com</p> <p>playing: skynet watching: holo played: sky remains, BoL/SiD, ilovemaureenpickles, AOD, perplexcity, geist, worldwithoutoil</p> <p>Posted: Sat Apr 28, 2007 3:52 am</p>
--	--

Figura 29: resposta do jogador nitefall sobre as informações levantadas por ararejul

<p>chrisjill86 Boot</p> <p>Joined: 20 Apr 2007 Posts: 20 Location: Orlando</p>	<p>I had the same thing happen to me Nitefall...Hmmm?</p> <p>Posted: Sat Apr 28, 2007 8:00 am</p>
---	--

Figura 30: comentário do jogador chrisjill86

Essa desconfiança em relação ao fato do usuário “Eclipse07” não pertencer ao jogo, mostra como é confusa essas fronteiras entre real e ficcional que o ARG estabelece. Essa dificuldade inclusive leva a uma próxima fase da imersão apontada por Gerrig.

V. “Que faz com que alguns aspectos do seu mundo de origem se tornem inacessíveis”¹⁵⁴

Nessa fase, Gerrig diz que após chegar no mundo ficcional e conviver com suas leis, o viajante tem dificuldade em ter contato com o seu mundo original. Entretanto, no ARG estudado, como os dois mundos se misturam, ocorre a dificuldade em diferenciar o que faz parte do jogo e o que o não faz, ou como é dito na linguagem utilizada no ARG, o que é “dentro do jogo” e o que é “fora do jogo”. Esse tipo de situação fica exposta no seguinte post:

<p>ararejul Boot Joined: 26 Apr 2007 Posts: 15</p>	<p>nitewolf wrote:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ararejul wrote:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>so has anyone asked why iniscool's photobucket pictures are all named eclipse07?</p> </div> <p>There is an aim user called Eclipse07, but I've gotten no reponse, and they immediately logged off when I attempted to chat to them?</p> <p>May be OOG?</p> </div> <p>yeah sadly when i tried to search more about it it's a very common name due to the eclipse and what not. it'd be pretty hard to figure out what's oog and what's not.</p> <p style="text-align: right;"> Posted: Sat Apr 28, 2007 10:45 am</p>
--	--

Figura 31: comentário do jogador ararejul sobre a dificuldade de perceber o que é fora e o que é dentro do jogo.

Como demonstra o post, ocorre uma dificuldade para os participantes em separar o que é “OOG”(Out of Game) e o que está dentro do jogo. E essa mistura vai influenciar vai ter influencia na última etapa de viagem de Gerrig que é o momento em que o viajante retorna.

¹⁵⁴ (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

VI. “O viajante retorna ao seu mundo de origem, de certa forma alterado pela viagem.”¹⁵⁵

Segundo Gerrig, essa etapa ocorre quando o viajante retorna de sua viagem ao mundo ficcional, entretanto ele não volta o mesmo após essa jornada. Devido as experiências pelo qual ele passou no mundo ficcional, ele volta transformado pelo que você passou.

Essa experiência no ARG é ainda mais marcante, pois como o viajante habita os dois mundos ao mesmo tempo, as experiências que ele vive acabam modificando sua relação com ambos os mundos.

Outro aspecto interessante é que as modificações que o viajante realizou, ou seja, suas produções também deixaram marcas em ambos os mundos. Como em muitas das vezes o material produzido pelos jogadores permanece *online* mesmo após o jogo, e nem sempre esse material possui características que identifiquem sua origem para as pessoas que não participaram do ARG, ele acaba também impactando os habitantes do mundo não ficcional, que muitas das vezes incorporam essas produções ficcionais como histórias reais.

Esse impacto e a confusão proporcionada pelas histórias se aproximam da definição teórica que estabelecemos para o ARG entre o virtual como falso, segundo a linha teórica de Baudrillard e o virtual como potencial como defende Lévy (1996).

A construção do mundo narrativo feito pelo viajante se apóia nesses dois fundamentos, pois ao mesmo tempo em que as produções dos jogadores cria um elemento que faz parte de um universo ficcional, esse mesmo elemento é tomado como realidade por pessoas que desconhecem o jogo. Quando isso ocorre, vai de encontro as teorias de Baudrillard da tomada do virtual como real. Isso ficou explícito nos comentários feitos por diversas pessoas não relacionadas ao jogo, que inclusive continuaram comentando muito tempo depois do jogo ter terminado. Entretanto, ao mesmo tempo essas produções também serviram como potencialidades, como cenários futuros e desdobramentos desse próprio mundo

¹⁵⁵ (RYAN, 2001, p. 94) – Tradução livre minha.

ficcional. Ao fazer isso, esse material se aproximou das definições de Lévy, ou seja, o virtual como potencialidade e permitiu diversas manifestações e desdobramentos dessas potencialidades. Um exemplo disso, foi o caso citado anteriormente, que um professor de ciências utilizou a produção de um jogador como material para suas aulas.

Essa mistura de realidade e ficção foi facilitada pelas produções dos jogadores e ganhou força devido ao princípio estabelecido pelos designers do jogo de estabelecer uma base aberta para essa obra. Ao utilizarem esses conceitos de Umberto Eco, além de permitirem que os jogadores conduzissem a narrativa, eles motivavam os participantes e os colocavam como co-criadores da obra. Como fica explícito nos seguintes comentários feitos pelos jogadores no fórum Unfiction, após a produção de um jogador (RedHatty) ter sido exposta na página principal do World Without Oil:

<p>chrisjill86 Boot</p> <p>Joined: 20 Apr 2007 Posts: 20 Location: Orlando</p>	<p>So I am sure this is known, but the 8TSOC team has updated the website, which now contains a countdown. Just wanted to make a note of it.</p> <p style="text-align: right;"> Posted: Mon Apr 23, 2007 9:55 am</p>
---	--

Figura 32: comentário do jogador chrisjill86 sobre a atualização do site do WWO

<p>cissmiace Entrenched</p>  <p>Joined: 24 Mar 2007 Posts: 863 Location: Manchester UK</p>	<p>chrisjill86 wrote:</p> <p>So I am sure this is known, but the 8TSOC team has updated the website, which now contains a countdown. Just wanted to make a note of it.</p> <p>Wow Redhatty's blog is on the front page!</p> <p>Burrzz-tok</p> <p style="text-align: right;"> Posted: Mon Apr 23, 2007 10:33 am</p>
--	---

Figura 33: comentário do jogador cissmiace sobre o fato do WWO ter incorporado a produção dos jogadores na sua página principal

<p>RedHatty Unfictologist</p> <p>Joined: 08 May 2006 Posts: 1379 Location: x iJyœ- <~ VJvk</p>	<p>cissmiace wrote:</p> <p>Wow Redhatty's blog is on the front page!</p> <p>😄😄😄 OMG - I am - Wow! Gotta admit, that is really cool! 😄</p> <hr/> <p>Friend of Peeps</p> <p>GUINNESS TIPPING GAME WIKI</p> <p>Posted: Mon Apr 23, 2007 12:00 pm</p>
--	--

Figura 34: comentário do jogador RedHatty dizendo que gostou de ver seu blog na página principal

<p>cissmiace Entrenched</p>  <p>Joined: 24 Mar 2007 Posts: 863 Location: Manchester UK</p>	<p>RedHatty wrote:</p> <p>cissmiace wrote:</p> <p>Wow Redhatty's blog is on the front page!</p> <p>😄😄😄 OMG - I am - Wow! Gotta admit, that is really cool! 😄😄</p> <p>Congrats! Its awesome!!</p> <hr/> <p>Burrzz-tok</p> <p>Posted: Mon Apr 23, 2007 12:00 pm</p>
--	---

Figura 35: comentário do jogador cissmiace parabenizando o jogador RedHatty

Como podemos observar, a incorporação feita pelos designers do jogo de um material produzido por um jogador teve uma excelente recepção pelos participantes. Um aspecto bem interessante nisso, é que, apesar do jogador “RedHatty” ser experiente em ARGs, sua reação ao ver seu material (e seu blog) incorporado na página principal do jogo foi de surpresa e contentamento.

Esse tipo de reação provavelmente é resultado do fato dos designers do jogo terem estabelecido uma estrutura que utilizasse a co-produção dos jogadores, ou como aponta Silva, a participação-intervenção como elemento fundamental do funcionamento do jogo.

Essa estrutura também permitiu um maior contato entre diversos tipos de

jogadores de ARGs. Isso ficou explícito quando RedHatty disse que após sua narrativa ter ido para a página principal, muitos jogadores que não eram participantes do fórum adicionaram seu blog e seu canal de vídeo, como podemos ver na mensagem abaixo:

<p>RedHatty Unfictologist</p> <p>Joined: 08 May 2006 Posts: 1379 Location: x iJyce- < VJvk</p>	<p>A tad of META</p> <hr/> <p>Oh Boy, To the PM's - Hey thanks for the front page add & no I am not asking you to remove it - okay? BUT... All of a sudden, I have, like, a TON of people adding me to their LJ's & subscribing to me on YouTube (ROFL, the only video there is from Monster Hunter Club!) and they are NOT names from UnFiction - at least we know there is an alternate audience!</p> <p>I am not sure about the "responsibility" of being in a "spotlight" position, but I do realize that I have actually lived through a smaller version of the scenario this game will portray & if anything I have done or learned from Katrina will help others to see how precarious an edge our lives are where oil & energy issues are involved, I will gladly step up to the challenge of sharing & aware-ing 😊</p> <p>But DUDES, this is so weird!!! Awesome, but weird!!!!</p> <hr/> <p>Friend of Peeps</p> <p>GUINNESS TIPPING GAME WIKI</p> <p>📅 Posted: Mon Apr 23, 2007 10:13 pm</p>
--	---

Figura 36: comentário do jogador RedHatty sobre o número de jogadores que entraram em contato com ele.

Outro jogador comenta que isso provavelmente é o reflexo da utilização de conteúdos gerados pelo jogadores, e que produziu outro blog (*Live Journal* – LJ) para interagir com essa estrutura:

<p>OrangeForAHead Boot Joined: 26 Jan 2007 Posts: 24 Location: Santa Cruz, California, United States, Earth, Sol, Orion Spur, Milky Way</p>	<p>Re: A tad of META</p> <hr/> <p>RedHatty wrote:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>All of a sudden, I have, like, a TON of people adding me to their LJ's & subscribing to me on YouTube (ROFL, the only video there is from Monster Hunter Club!) and they are NOT names from UnFiction...</p> </div> <p>I think this is the beginning of the user-generated content aspect! (I made a second lj for that purpose). RedHatty, you get more than 15 minutes of SuperHero contribution to the hive! Eeeeeexcellent.</p> <p style="text-align: right;"> Posted: Mon Apr 23, 2007 10:28 pm</p>
--	---

Figura 37: comentário do jogador OrangeForAHead sobre a utilização de conteúdos gerados pelos jogadores

Toda a estrutura estabelecida pelos game designers procurou fazer com que os jogadores tivessem uma atuação direta sobre a narrativa, complementando-a e produzindo novas histórias a partir dos elementos iniciais estabelecidos. Essa dinâmica estabelecida pelos designers transformou os participantes em co-autores da narrativa e ajudou a desenvolver uma maior troca entre eles - inclusive alguns jogadores buscaram organizar os conteúdos coletados para facilitar a entrada de novos participantes e um entendimento melhor do jogo.

Esse aspecto coletivo, que é incentivado pelos designers e pelos jogadores, se aproxima do conceito de participação conjuntal de Kendal Walton: a possibilidade de construir a história coletivamente e com a cumplicidade de outros participantes é que irá trazer os jogadores para o “make-believe” e com isso facilitar a imersão. Os jogadores do ARG utilizam a estrutura estabelecida pelos game designers no jogo para compartilharem suas crenças e seus jogos mentais, e com isso construirão o mundo ficcional relacionado ao jogo. Entretanto, segundo Walton, “fingir a crença” é um elemento essencial dentro dessa comunidade, porém, além disso é necessário que os participantes realizem uma performance externa que busca demonstrar essa crença. Essa exteriorização da crença é realizada quando os jogadores expõem sua produção ao longo das semanas do

jogo, e também quando apresentam no fórum as pistas, teorias e informações coletadas. Ao fazerem isso, os jogadores fortalecem essa comunidade estabelecida ao redor do jogo e o imaginário coletivo desenvolvido entre os jogadores do alternate reality game.

A crença estabelecida coletivamente une os designers e os jogadores em torno de um mundo imaginário comum. Isso, associado aos diversos suportes e a recepção desses suportes pelos jogadores, é que irá permitir novos usos da estrutura comunicacional e liberar a energia híbrida que surge do encontro de meios diferentes (MCLUHAN, 1996). Os designers do WWO utilizaram essa energia para expandir a narrativa e principalmente para buscar desenvolver soluções para as questões apresentadas em cada semana do jogo.

O World Without Oil também produziu uma estrutura de apoio voltada especialmente para o uso educacional do jogo. Será esse material que iremos observar no próximo capítulo da dissertação.