

## **Alternate Reality Games: Conceitos e Processos<sup>1</sup>**

João Carlos Bento Filho<sup>2</sup>

Ricardo Jorge de Lucena Lucas<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará

### **Resumo**

Os *Alternate Reality Games* são jogos que não se assumem como tal. Estruturando-se em narrativas transmidiáticas, instituindo sua diegese ao espaço e tempo cotidianos, os ARGs se pronunciam como parte da realidade. A ludicidade consiste, justamente, em borrar as fronteiras do real e do ficcional em tramas e desafios que mobilizam a participação de amplos coletivos virtuais. Este trabalho busca traçar um breve panorama histórico e das estratégias lúdicas e narrativas utilizadas no design de um ARG.

### **Palavras-chave**

ARG; transmídia; convergência; ficção; realidade.

### **Introdução**

O surgimento do *Alternate Reality Game* (ARG) está normalmente associado ao lançamento do filme *A.I. - Inteligência Artificial* (2001), do diretor Steven Spielberg. O filme trata da convivência entre homens e máquinas em um futuro distante, contando a história de David (Haley Joel Osment), um robô programado para amar como uma criança de verdade. O longa-metragem não empolgou a crítica da época, mas a narrativa construída em torno dele mobilizou milhares de pessoas em uma das experiências transmidiáticas<sup>4</sup> mais significativas até hoje.

Os produtores a fizeram como uma série de enigmas online – a princípio – que exigiam o esforço colaborativo dos internautas para serem solucionados. A cada etapa concluída, os jogadores acumulavam mais informações sobre a trama e aumentavam sua

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> Graduando em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará. E-mail: bento.fcj@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho e professor do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (ICA-UFC). E-mail: ricardo.jorge@gmail.com

<sup>4</sup> Transmídia diz respeito ao processo de produzir todos ficcionais que são fragmentados em diferentes mídias, sendo cada pedaço autosuficiente de sentido e poder narrativo e estando direcionados a audiências específicas, que consomem e produzem dentro de universo com o propósito de tornar possível experiências estéticas e econômicas únicas. Para mais, ver Jenkins (2009).

compreensão acerca do universo ficcional que se instaurava para ambientar a estreia do filme. O objetivo, na análise de David Szulborski, desenvolvedor desta modalidade de jogos,

era criar um mundo virtual explorando os vários temas relacionados à inteligência artificial que perpassavam o filme. O mundo que eles queriam criar não se pretendia uma simulação ou recriação dos eventos e personagens do filme em si, mas, ao invés disso, uma investigação dentro do pano de fundo da história de A.I., o mundo [no ano] de 2.142 (2005, p. 94).

A percepção de Spielberg, informa o site de Sean Stewart,<sup>5</sup> líder da equipe que roteirizou o ARG, é de que a temática do filme poderia ser melhor explorada no computador do que em sequências cinematográficas. Stewart trabalhou com quatro diretrizes principais na criação do jogo: fragmentar a narrativa e convocar os jogadores a reunir e reorganizar cada pedaço; estruturar o jogo de modo cooperativo e coletivo, por conta da natureza da internet; ocultar a identidade de quem estava por trás do jogo, e porque; e permitir que o jogo *buscasse* os jogadores, utilizando-se dos mais variados canais que fossem possíveis (2001).

Então, aí estava o projeto: criar um mundo totalmente autônomo na web, digamos, com mil páginas, e contar aí uma história, avançando o enredo com atualizações semanais, ocultando cada nova parte da narrativa de tal modo que fosse necessário um inteligente trabalho de equipe para descobri-la. Criar um vasto conjunto de recursos – imagens personalizadas, vídeos, gravações em áudio, roteiros, trechos de críticas, logos, tratamentos gráficos, websites, filmes em flash – e distribuí-los através de uma rede (não rastreável) de websites, ligações telefônicas, sistemas de fax, vazamentos, releases de imprensa, anúncios falsos em jornais, e por aí afora, ad infinitum (Stewart, 2001, s/p).

Nestas condições, a experiência de jogar iria além do contato direto com o computador enquanto instância mediadora. O jogo se utilizaria de estratégias diversas – de cartas e ligações telefônicas à interações físicas com os personagens – para elaborar seu enredo, confundido-o com o cotidiano do público. A experiência de jogar não seria apenas mais divertida; seria mais *real*.

5 [www.seanstewart.org/beast/intro](http://www.seanstewart.org/beast/intro)

O jogo chamou os jogadores em casa, mandou-lhes faxes no trabalho, interrompeu seus programas televisivos favoritos com mensagens criptografadas, e eventualmente até enviou pacotes repletos de objetos e artefatos do mundo do game através do Sistema Postal dos Estados Unidos. *The Beast* não reconheceu limites para o jogo; os jogadores estavam *sempre* jogando, enquanto eles estivessem conectados a uma de suas redes cotidianas (McGonigal, 2003, p. 3, tradução nossa).

Esta etapa inicial levou a uma quinta premissa – hoje, a mais importante em se tratando de ARGs: o jogo *nunca* deve admitir que é um jogo. A ideia de negar esta dimensão lúdica e assumir uma realidade imaginada está encerrada na frase “*This is Not a Game*”, que desde então norteia a experiência narrativa de jogadores e produtores no universo dos ARGs.

O mantra – Isso não é um jogo – tem outro significado particularmente importante para mim. Eu não queria que isso fosse uma experiência estritamente intelectual. Eu não queria que você visse os jogadores como... fichas de jogo. Eu queria que funcionasse como arte. Eu queria que as pessoas se importassem, rissem, chorassem – estivessem envolvidas do mesmo modo que um romance envolve (Stewart, 2001, s/p).

E assim, nasceu *The Beast*, ARG realizado entre abril e julho de 2001. Os pontos de partida do jogo<sup>6</sup> foram o nome da terapeuta de máquinas inteligentes, Jeanine Salla, nos créditos do trailer de A.I. e letras destacadas nos cartazes de divulgação do filme que mencionavam uma relação entre a profissional e a morte de Evan Chan. Quando os nomes eram procurados no google, uma vastidão de sites com dados preliminares sobre a trama e os personagens era revelada. Além disso, os jogadores descobriram um número de telefone oculto em um dos trailers. Ao telefonarem, deparavam-se com uma gravação intrigante falando sobre o relacionamento entre homens e máquinas e sobre as transformações por que o mundo passou. A voz apresentava um endereço eletrônico a que os jogadores poderiam recorrer caso se sentissem perdidos.

A gravação mencionava ainda a morte de Evan Chan, convergendo os pontos de acesso ao ARG e levando os jogadores à trilha que desvelaria a narrativa detetivesca de *The Beast*. O assassinato, porém, não foi o único arco explorado no jogo. Os desafios propostos em diversos canais de mídia e os sites que se propunham não-ficcionais

6 Na nomenclatura oficial, *rabbit holes* ou tocas de coelho, numa clara referência à obra de Lewis Carroll. A ideia é conferir a esses pontos o mesmo papel que a toca do Coelho Branco teve para Alice: o limiar entre o mundo ordinário e o fantástico País das Maravilhas.

possibilitaram a inclusão de outros temas relacionados à inteligência artificial, expandindo o universo que se pretendia construir em torno do filme e possibilitando que os jogadores imergissem nesta nova realidade – alternada à sua – e se tornassem também personagens e co-autores da ficção.

Reunidos numa comunidade virtual que chegou a ter mais de 7.500 pessoas, os Cloudmakers – como os jogadores se autodenominaram – combinaram habilidades, gastaram horas debatendo teorias, dividindo opiniões e construindo um intelecto coletivo tão coeso que forçou, muitas vezes, os Puppetmasters<sup>7</sup> – como passaram a ser chamados os produtores de ARG – a reescreverem completamente as tramas e enigmas que pretendiam inserir na história do jogo. O roteiro desenvolvia-se em aberto, suscetível ao poder criativo que os Cloudmakers possuíam.

A existência do ARG, no entanto, estava condicionada à existência desse grupo organizado de jogadores. O envolvimento afetivo deles era justamente o que os Puppetmasters desejavam para explorar a narrativa artística e comercialmente. A natureza do jogo de realidade alternada, como mencionado antes, é fundamentalmente colaborativa. Como explica Jane McGonigal, game designer e pesquisadora norte-americana que primeiro se dedicou ao estudo acadêmico dos ARGs,

A base diversa de habilidades e conhecimento requeridos para solucionar os problemas do jogo, bem como a magnitude de seu vasto conflito, tornaram grupos cooperativos como os *Cloudmakers* absolutamente necessários (McGonigal, 2003, p.2, tradução nossa).

McGonigal buscou compreender jogo estruturado desta forma, com a ação coletiva como pressuposto, e sendo concebido a partir de uma estética da imersão, no sentido de permitir ao público inserir-se no universo da obra – que é também o nosso – e interagir com ele. As condutas dentro do jogo, aponta o texto, acabam por se incorporar ao cotidiano dos jogadores e podem interferir no modo como eles experienciam situações de sua própria realidade<sup>8</sup>.

7 O nome é uma referência aos titereiros, que controlam os fantoches com os movimento de seus dedos. De forma análoga, os puppetmasters dos ARGs possuem esse controle sobre os personagens da narrativa e, em boa medida, sobre a história em si.

8 O artigo trata sobre a reação que a comunidade dos Cloudmakers teve após os ataques de 11 de setembro de 2001, quando as torres gêmeas do World Trade Center, em Nova York, e o Pentágono, em Washington DC, foram atingidos por aviões comandados por membro do grupo terrorista Al Qaeda. Alguns Cloudmakers acreditaram que podiam, combinando suas habilidades, solucionar o mistério que cercava o atentado em suas primeiras horas.

The Beast é representativo para compreender os jogos de realidade alternada por dois motivos: primeiro, por trazer consigo a herança das experimentações em narrativas interativas e arte imersiva que a humanidade produzira até ali; segundo, por ser pioneiro na consolidação do gênero que hoje conhecemos por ARG, lançando as bases que, por mais que tenham se modificado ao longo de pouco mais de uma década, ainda norteiam, em essência, o que um ARG deve ser.

Por definição, ARGs são jogos que se situam na tensão limiar entre realidade e ficção. Os jogadores são convocados a solucionar um enigma, usando o espaço urbano como plataforma de ação, interagindo com personagens e situações originadas das realidades virtual e concreta, e encontrando desafios nos mais variados dispositivos e suportes midiáticos. O processo de imersão na narrativa de mistério que o jogo propõe converte os jogadores em elementos e agentes da trama, dependendo de suas competências individuais, do esforço coletivo e do conhecimento compartilhado para que se possa avançar de fase (Andrade, 2012, Dena, 2008, McGonigal, 2003, Jenkins, 2009, Montola e Waern, 2012, Szulborski, 2005, Mesquita, 2011).

A seguir, veremos o caminho que os ARGs percorreram até atingir a sua feição atual.

### **Isto é um jogo: antecedentes e influências**

Na verdade, alguns pesquisadores (Szulborski, 2005, p. 82) apontam que vários trabalhos experimentais anteriores a *The Beast* poderiam ser classificados como ARGs<sup>9</sup>. Muitos se utilizaram das técnicas aprendidas com a ficção hipertextual<sup>10</sup>, a literatura ergódica, as *Multi-User Dungeons* (MUDs)<sup>11</sup> e outras possibilidades do período, além da fragmentação da narrativa em diferentes suportes de mídia, mesmo que em menor grau. No entanto,

9 Um dos exemplos é o jogo *Publius Enigma*, para promover o disco *The Division Bell*, do Pink Floyd. O jogo se utilizou da restrita comunidade virtual da banda, à época, além de intervenções em shows ao vivo. O objetivo era encontrar enigmas secretos no álbum da banda. Um personagem (Publius) interagia diretamente com o grupo e foi responsável por encerrar o jogo, sem revelar a solução do mistério. O projeto teve início em 1994 e a última postagem veio em 1997.

10 O autor aponta esta modalidade de construção narrativa como um dos elementos da “pré-história” dos ARGs. Trata-se da possibilidade do leitor construir seu próprio enredo a partir da navegação dentro do conjunto de links. O primeiro projeto de fôlego foi *Afternoon. A Story.*, do americano Michael Joyce. A ficção foi lançada em 1987, pela Eastgate Systems.

11 Consistiam em salas virtuais onde os jogadores participavam de aventuras em formato de texto. Veremos adiante que esta e outras modalidades de jogos eletrônicos contribuíram para a definição da jogabilidade e do modelo narrativo dos ARGs.

Infelizmente, eles foram feitos numa época em que a Internet não era tão amigável e ubíqua como é agora, então era muito mais difícil para os jogadores encontrar algo sobre [os jogos], comunicar-se com os outros ou trabalhar coletivamente para solucionar esses mistérios online (Szulborski, 2005, p. 82, tradução nossa).

A existência dos canais de comunicação entre os participantes do jogo, onde a jogabilidade colaborativa se torna possível, é um dos fatores que caracteriza um o jogo de realidade alternada. A perspectiva acadêmica sobre estes games costuma evocar o conceito de inteligência coletiva (1998), proposto pelo filósofo Pierre Lévy, para explicar a ideia de integração e cooperação entre os jogadores como uma forma de solucionar os desafios e avançar na história. No momento, buscando compreender os elementos que levaram à emergência dos ARGs, centraremos a atenção sobre outra ideia evocada pelo produtor: a ubiquidade.

O termo, no contexto do game design, faz referência à Computação Ubíqua (UbiComp), modelo proposto pelo cientista Mark Weiser para o futuro das tecnologias digitais ao longo do século XXI. Weiser previu que os processadores digitais seguiriam o mesmo caminho dos motores elétricos, tornando-se cada vez menores até se integrarem completamente ao ambiente físico, desenvolvendo uma relação sensível com ele. A teoria, enunciada no início dos anos 1990, se comprova verdadeira a cada dia e engloba uma nova gama de possibilidades intercomunicacionais, artísticas e de entretenimento. Nesta nova interface, agora mediada pelo espaço urbano em si, os jogos encontraram um fértil terreno para desenvolver-se em inovadoras experimentações.

Nos jogos pervasivos como os ARGs, o uso do espaço é fundamental durante a interação entre jogadores e computadores. A meta das aplicações de computação ubíqua é permitir que usuários recebam informações de acordo com suas ações e sua localização no espaço físico, trazendo consigo uma nova interface, até certo ponto, distante do que a maioria das pessoas conhece atualmente (Andrade, 2012, p. 131).

*Ubiquitous games e pervasive games* são algumas das expressões utilizadas para definir os jogos baseados em mobilidade e tecnologias ubíquas de localização, os quais o professor e pesquisador André Lemos costuma sintetizar sob a alcunha de Jogos Móveis Locativos – JML (2009). O termo funciona como uma subcategoria dos *mobile games*, que estariam divididos em games com sistemas locativos – onde o espaço é fundamental para o avançar da atividade e atua como plataforma ou personagem – e



games com sistemas não-locativos, onde se enquadram os produtos desenvolvidos para consoles, celulares e outros dispositivos portáteis<sup>12</sup>.

Nos exemplos em que a ação se apropria do espaço urbano, criam-se novas redes de sentido para quem faz parte daquele cenário, esteja participando do jogo ou não. A criação de novos fluxos no espaço (Castells, 2000) é uma atividade de construção social, de espacialização, em que os *locais* tornam-se *lugares*, revestidos de significados outros para grupos com interesse específicos.

No jogo, esse processo acontece porque há a suspensão da espacialidade e da temporalidade cotidianas. Um novo binômio espaço-tempo se institui nos limites do que chamamos de *círculo mágico* (Lemos *apud* Juul, 2009), um lugar que serve como espaço de proteção, dissociando os eventos lúdicos da vida comum dos jogadores. A ideia parte da compreensão de Johan Huizinga de que o jogo é um fenômeno transcultural, essencial ao ser humano e presente em todas as civilizações e períodos históricos. Uma atividade livre, situada fora da vida ordinária, que

Funciona com seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras definidas e de modo regular. Promove a formação de grupos sociais que tendem a cercar-se a si mesmos intimamente para acentuar sua diferença do mundo comum por simulação ou outros meios (Szulborski *apud* Huizinga, 2005, p. 3, tradução e adaptação nossa).

O círculo mágico dos ARGs transcende a espacialização dos ambientes urbanos<sup>13</sup> porque o jogo segue uma linha temporal de acontecimentos que se confunde com o tempo do mundo dos jogadores. A jogabilidade deste gênero demanda atenção constante e estabelece um fluxo contínuo na narrativa, que independe da ação direta de seus participantes para avançar cronologicamente. Em outras palavras, o jogo não fica em *pausa* – não há como suspender a partida após iniciá-la.

Diferente dos jogos eletrônicos, o ARG não pode ser reiniciado após o primeiro *start* ter sido dado. Essa condição atinge todos os participantes do game, independente de em qual etapa eles entraram no universo do jogo. Mais do que para serem jogados, os ARGs existem para ser experienciados, vividos como parte do mundo real, que é onde

12 Para maior aprofundamento, ler “Jogos Móveis Locativos – Ciberultura, espaço urbano e mídia locativa” (In: Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social, 2012).

13 A limitação aos espaços urbanos é decorrente do pouco alcance das tecnologias de comunicação e à difusão restrita da internet, indispensáveis para o andamento do jogo.

se desenha o seu círculo mágico. É neste ponto que se delinea sua jogabilidade: não em distinguir-se do mundo comum, mas em confundir-se com ele.

Na verdade, trata-se de uma encenação de crença: um pacto de “faz de conta” que os jogadores assumem. Por mais que, em alguns casos, não sejam claras as fronteiras entre o que é ação do ARG e o que não é – e, em geral, não o são – a imersão dos participantes não é um processo passivo. É, antes de tudo, uma ação criativa.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (Murray, 2003, p. 111).

Nesse sentido, as regras do jogo não se apresentam claramente. “Defining rules of play and how the game might possibly end would totally destroy that illusion of reality right from the start” (Szulborski, 2005, p. 7). A experiência possibilitada pelo ARG estaria arruinada se os jogadores soubessem, desde o princípio, quais as rotas que devem adotar para chegar à vitória. O efeito lúdico está, justamente, em desconhecer o próximo passo, tentar antecipar as ações dos *puppetmasters* e, neste processo, conhecer as leis que regem o mundo em que se está imerso.

O processo de elucidar o mistério do jogo desta maneira é o modo pelo qual o sistema de regras ou a lógica oculta do jogo e do mundo que ele representa são aprendidos. Então, enquanto não há regras aparentes, pelo menos no começo, existem normas regendo de fato o que acontece no mundo do jogo e o que os jogadores devem fazer para progredir, e elas são descobertas e aprendidas, não meramente dadas (Szulborski, 2005, p.11, tradução nossa)

Se se distanciam dos jogos eletrônicos no que concerne à sua jogabilidade, os ARGs encontram ecos em outros aspectos técnicos e narrativos. As missões, puzzles e outros enigmas que os jogadores precisam enfrentar; os “chefões” de cada nível e um sistema progressivo de fases, cada uma apresentando maior dificuldade e exigindo maior habilidade do que a anterior, fazem parte do espólio que o gênero assumiu para si.

Por fim, os ARGs têm na base de sua árvore genealógica os *Roleplaying Games* (RPGs). Nesta modalidade de jogo, os participantes são convidados a interpretar



personagens e cumprir uma missão: pode ser invadir uma masmorra, salvar um reino de um dragão tirano, recuperar um artefato mágico... O desenvolvimento da aventura está condicionado à criatividade do Mestre – que é responsável por aplicar as regras e administrar a narrativa – e às ações dos participantes – que interferem no curso da história com escolhas conscientes e com as bênçãos ou reverses dos dados. Por mais que o final de um desafio ou da aventura em si tenham sido pensados pelo Mestre, a intervenção dos jogadores pode forçá-lo a rever seus planos por completo.

ARGs também são jogos de interpretação: encarna-se o personagem que vivencia o estado ambíguo de realidade e ficção onde a partida acontece. Vive-se como real as narrativas ficcionais; e ficcionaliza-se a vida, ao menos enquanto o pacto do faz de conta mantiver nítidos os traços do círculo mágico. Esta consciência e a rivalidade entre quem propõe o desafio e quem se propõe a solucioná-lo são os elementos norteadores do trabalho dos *puppetmasters*.

### **Anatomia de um ARG**

Os videogames costumam operar segundo o modelo de desafio-recompensa. Em jogos como *God of War* e *Tomb Raider* este mecanismo é bem evidente: ao completar uma missão, vencer um dos inimigos ou solucionar um enigma, uma sequência cinematográfica tem início. É o prêmio pelo feito alcançado, geralmente acompanhado de uma resposta da trama ou um novo desafio a ser superado.

Apesar de guardar semelhança, a natureza fragmentária e os múltiplos caminhos que os jogadores podem assumir, concomitantemente, dificulta o enquadramento dos ARGs dentro deste mecanismo. De acordo com a produtora Andrea Phillips (2006), em publicação da *International Game Developers Association* (IDGA), organização sem fins lucrativos que reúne desenvolvedores de todo o planeta, o mais correto nos jogos de realidade alternada é falar no método de Exposição-Interação-Desafios (pp. 31 – 42).

A Exposição (*exposition*) corresponde aos meios de apresentar os personagens e suas motivações, a trama central e as subtramas, e a mitologia do universo em que o jogo e os jogadores estão inseridos. Os produtores costumam se basear em recursos de texto, que são mais baratos e podem ser visitados pelos participantes muitas vezes, revelando novas pistas ou pequenas informações que tenham passado despercebidas. Esta etapa é ainda gradual, porque novos elementos vêm a público a todo instante e são

reorganizados para que os jogadores que não participaram da ação possam ter acesso ao conteúdo recém descoberto. Para estes fins, o blog é a mídia mais adequada.

Além de ter esse efeito enciclopédico, as postagens dos personagens vão delineando sua constituição psicológica, seus traços de personalidade e seus objetivos na história. “Isto [o blog de personagem] é o método mais simples e fácil de transmitir instruções textuais, informações, iniciar desafios, dar cores e explicar o progresso de uma história” (Phillips, 2006, p. 32, tradução nossa).

A primeira exposição ao universo diegético do ARG, no entanto, pode aparecer sob diversas formas. Os *Rabbits Holes* podem aparecer sob a forma de um vídeo, um anúncio, um pedido de socorro na internet. É o limiar entre o mundo externo e interno à ação, a porta de entrada onde passa-se a experienciar o jogo não como uma peça de ficção, mas como um pedaço da realidade.

Esse efeito se intensifica com a estratégia comumente utilizada de dispersar textos por diferentes mídias muito antes do lançamento do ARG. A ideia é plantar elementos com uma grande margem de antecedência para dar a impressão de que sempre estiveram lá. Perfis em redes sociais, fanpages e websites são amplamente utilizados com esta finalidade, guardando informações que serão úteis mais tarde. Além de todas as mídias mencionadas até aqui, jornais, revistas, comerciais de TV e rádio, filmes e, praticamente, qualquer outro suporte criativo, cumprem a tarefa de levar aos participantes os avanços do jogo e a própria história em si.

Sob a égide da Interação (*Interaction*) reúnem-se os modos com que os personagens e o próprio mundo se comunicam com os jogadores. É a parte na tríade de desenvolvimento dos ARGs em que se propõe conferir a profundidade imersiva da experiência de jogar. Porque é quando o jogo chama, cruza o limiar e nos confina no caos de seu universo até que sejamos capazes de solucionar todas as inquietações e restaurar o cosmos para aquela realidade ficcionalizada.

Desde de *The Beast*, os participantes têm a oportunidade de conversar com os personagens em bate-papos online. Pode ser em um momento específico da história ou durante um período regular; em salas virtuais, nos sites do próprio jogo ou em redes sociais; usando somente texto ou em conversações com áudio e vídeo. A disponibilidade de recursos financeiros e humanos é o que dá a tônica dos projetos.

As conversas podem contar com atores ou com o recurso de *bots*, programando respostas para as perguntas que os participantes possam, por ventura, fazer. No entanto, as mensagens automáticas podem atuar em sentido contrário à proposta imersiva que os mecanismos de interação possuem. São menos dispendiosas em termos humanos, mas requerem uma programação muito precisa para contornar possíveis pontas soltas que os participantes encontrem – situações em que um membro da equipe ou um ator, no papel do personagem, poderiam se adaptar mais satisfatoriamente.

Esta estratégia é utilizada também quando a interação se dá por meio de ligações telefônicas. Assim como nos chats, os telefonemas podem ser mediados tanto pela atividade humana quanto por gravações pré-programadas. A chamadas podem se originar de uma base virtual de dados onde os jogadores inseriram suas informações pessoais – cadastros em sites são bastante rotineiros; podem ser a recompensa por um enigma solucionado; podem ser o enigma em si<sup>14</sup>; e ainda corresponder também à Exposição, repassando informações a todos ou a uma parcela dos jogadores.

Com operacionalidade semelhante ao telefone<sup>15</sup>, o e-mail é um canal de interação bem mais acessível. Funciona, em síntese, sob três formas. Primeiro, com resposta automática, devolvendo aos jogadores uma mensagem padrão com informações que os jogadores não encontrarão disponíveis de outra forma na história<sup>16</sup>. Segundo, direcionado à massa de participantes, repassando instruções ou relatando o progresso do jogo para uma parcela ou a totalidade do grupo. Finalmente, através de contatos individuais, que são muito ricos em termos de experiência de jogo, mas que necessitam de um planejamento acurado antes de entrarem em prática.

O nível de correspondência individual que qualquer jogador pode esperar quando o jogo tem cinquenta jogadores será um pouco diferente daquela que se espera em um jogo de cinquenta mil participantes. E bem cedo os jogadores podem se desapontar se um personagem que interagira bastante se tornar muito quieto ao longo do jogo. Antecipar a quantidade futura de jogadores deve ser levado em consideração quando

14 É o caso de *The Beast*. Ao ligarem para o telefone da terapeuta Jeanine Salla, os jogadores tiveram que descobrir o código das caixas de mensagem antes de ouvir o que estava gravado. Em outro ARG, o londrino *Perplex City*, os jogadores tinham de ligar a partir de vários telefones em diferentes localidades. Quando um jogador errava, o sistema desligava. Porém, quando um fazia a ligação correta, uma localização em GPS era dada, para que se pudesse avançar na trilha.

15 Afirimo isso em relação aos modos de programação e às possibilidades narrativas que o e-mail apresenta no universo dos ARGs.

16 Cada fragmento da narrativa precisa ter sua significância individual, para que os participantes se dediquem a ir cada vez mais fundo no universo do jogo.

se decide se e como responder aos e-mails individuais (Phillips, 2006, p. 35, tradução nossa).

Evitar a frustração dos jogadores é uma das regras primeiras ao se arquitetar um ARG. Os produtores estão atentos aos melhores caminhos que propiciem um maior grau de envolvimento e afeto do público em relação ao jogo e aos possíveis produtos que gravitem em seu universo narrativo. Uma segunda regra é manter ao máximo a capacidade de experienciar o sentido de realidade característico do gênero. As interações são marcas do tempo diegético, mas situam os acontecimentos no ponto de alternância entre os reais possíveis.

Os eventos ao vivo exemplificam bem esse artifício por se apropriarem da temporalidade cotidiana e do espaço físico como plataformas interativas, engajando os participantes em papéis de maior profundidade imersiva. Nesta lógica, os personagens são interpretados por atores e aparecem para entregar algum material ou informação. Podem também perseguir os jogadores, tentar afastá-los da solução de um enigma ou dificultar o cumprimento de uma missão.

Cabe ressaltar que a distinção entre os três processos do design de ARGs é mais semântica do que categórica. Na prática, quase qualquer elemento do jogo serve perfeitamente aos propósitos de expor, interagir ou desafiar. Conforme observado durante a pesquisa, o entrecruzamentos mais recorrentes ocorrem com os Desafios (*challenges*) – que encerram a tríade de criação dos Alternate Reality Games.

Sob esta ótica, a descoberta de uma nova informação ou o contato direto com um personagem podem acontecer apenas quando os jogadores resolvem o *puzzle* ou durante o processo mesmo de solucioná-lo. Os Desafios vêm em variadas formas, tanto no que concerne à estrutura dos enigmas quanto aos modos de se inserirem na trama. Criptografia, código morse, textos em braile e em antiquíssimas línguas, games eletrônicos e virtuais, coordenadas geográficas, referências literárias, operações em arquivos de áudio e vídeo, endereços de site escondidos em fotografias. A lista é proporcional à criatividade do espírito humano (tolhida, obviamente, pelas limitações técnicas e financeiras que cada projeto possui).

Os Desafios concentram em si a jogabilidade do ARG, por permitir aos participantes experienciar o sentimento de agência (Murray, 2003) sobre o jogo. A ação direta sobre a narrativa é o que faz com que a comunidade se sinta co-autora, como se

aquele universo dependesse de seus esforços para existir – e como se, de fato, existisse. Representam ainda uma possibilidade de empoderamento narrativo dos jogadores, dando-lhes a oportunidade de impactar a trama e o destino dos personagens, facilitando a identificação com elementos da trama, seu conseqüente envolvimento e a posterior imersão que só ocorre mediante o sentimento de agência sobre a história. Ao mesmo tempo, estes mecanismos conferem aos *puppetmasters* o controle do tempo da narrativa.

Um trabalho ficcional que está tentado imitar a vida o mais rigorosamente possível precisa de um método diferente para regular o fluxo de conteúdo para sua audiência. Os enigmas podem cumprir essa função muito bem. [...] Eles são os ganchos<sup>17</sup> finais dos dramas episódicos, mantendo os jogadores envolvidos com o jogo enquanto eles esperam pela próxima porção de conteúdo a ser descoberto ou entregue a eles (Szulborski, 2005, pp. 247-248, tradução nossa).

Planejados para terem seu arco dramático solucionado ao longo de um período de tempo delimitado, os ARGs não têm a mesma estrutura episódica de outras modalidades de ficção seriada. Enquanto a exibição de uma série ou telenovela está restrita a um horário, o fluxo dos acontecimentos nos jogos de realidade alternada ocupa todo o dia, correndo em paralelo ao cotidiano dos jogadores e chamando-os quando necessário. Ou respondendo ao chamado deles.

Os enigmas e as missões propostas avaliam como o público está lidando com o jogo e permitem aos produtores reorganizar os planos, adiantar ou retardar conteúdos da trama, diminuir ou aumentar o nível dos Desafios. Como uma boa narrativa transmídia, os ARGs devem ser pensados em termos de fruições possíveis. Os jogadores não se relacionam com o jogo da mesma forma, não têm as mesmas pretensões e não encontram a experiência lúdica nos mesmos elementos. Os Desafios vêm, portanto, estratificados, buscando atingir tanto os participantes mais dedicados e habilidosos quanto os esporádicos, iniciantes ou os que mais são leitores/espectadores do que jogadores.

## Considerações finais

<sup>17</sup>No original, *Cliffhanger*, termo utilizado para designar situações limites em uma história, que despertam no público a curiosidade de retornar à peça para descobrir seu desfecho.

Os ARGs são indicativos das novas formas de ludicidade que emergem quando a cultura digital encontra o espaço físico. Ao convertê-lo em tabuleiro e instituir que o tempo do jogo é também o tempo da vida, o ARG passa a fazer parte do cotidiano de jogadores (e em alguns casos, de não-jogadores também) e curiosos. Passa a ser experienciado como se real fosse. Tal qual Alice, a cada passo, os participantes mergulham mais fundo no País das Maravilhas. De tal forma, que em alguns casos, torna-se difícil distinguir o que é ficção e o que é realidade, o que é jogo e o que não é. Isso, claro, desde que o pacto seja mantido e respeitado.

O estudo dos ARGs enquanto fenômeno da convergência midiática e exemplar de narrativa transmídia *por excelência* abre um leque de variáveis a serem consideradas. Buscar compreender o papel do público, seu empoderamento criativo e os caminhos pelos quais ficção e realidade entram em “crise” permitem que muitas outras investigações possam ser feitas no campo das experimentações estéticas na Comunicação e nas Artes. Os *Alternate Reality Games* dizem não só sobre novas possibilidades de entretenimento, mas também sobre novas formas de relacionamento, consumo e produção criativa na era da convergência digital.

## Referências Bibliográficas

ANDRADE, Luiz Adolfo. Alternate Reality Games e Mobilidade: Discutindo o mecanismo de imersão nos jogos pervasivos. In **Realidade Sintética – Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**, 2012. Acesso em 10 de abril de 2013. Disponível em: <[http://thiagofalcao.info/livro/andrade\\_falcao-realidade\\_sintetica.pdf](http://thiagofalcao.info/livro/andrade_falcao-realidade_sintetica.pdf)>.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**, vol. 2. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DENA, Christy. Práticas Emergentes da Cultura Participativa: uma análise das camadas criadas pelos jogadores nos alternate reality games. In **Realidade Sintética – Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**, 2012. Acesso em 15 de abril de 2013. Disponível em: <[http://thiagofalcao.info/livro/andrade\\_falcao-realidade\\_sintetica.pdf](http://thiagofalcao.info/livro/andrade_falcao-realidade_sintetica.pdf)>.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.



LEMOS, André. Comunicação, Espaço e Jogos. In **Realidade Sintética – Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**, 2012. Acesso em 11 de abril de 2013. Disponível em: <[http://thiagofalcao.info/livro/andrade\\_falcao-realidade\\_sintetica.pdf](http://thiagofalcao.info/livro/andrade_falcao-realidade_sintetica.pdf)>.

\_\_\_\_\_. Jogos Móveis Locativos: Ciberultura, Espaço Urbano e Mídia Locativa. In **Realidade Sintética – Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**, 2012. Acesso em 11 de abril de 2013. Disponível em: <[http://thiagofalcao.info/livro/andrade\\_falcao-realidade\\_sintetica.pdf](http://thiagofalcao.info/livro/andrade_falcao-realidade_sintetica.pdf)>.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva – Por uma Antropologia do Ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MCGONIGAL, Jane. **This is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play**. Fine Art Forum 17, no. 8, 2003. Acesso em 22 de abril de 2013. Disponível em: <<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>>

MESQUITA, Dario. Realidade Ambígua: Imersão em The Lost Experience. **Revista Geminis**. Ano 1, número 1, 2011.

MONTOLA, Markus. WAERN, Annika. Dinâmicas Participativas nos Jogos Socialmente Expandidos. In **Realidade Sintética – Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**, 2012. Acesso em 13 de abril de 2013. Disponível em: <[http://thiagofalcao.info/livro/andrade\\_falcao-realidade\\_sintetica.pdf](http://thiagofalcao.info/livro/andrade_falcao-realidade_sintetica.pdf)>.

MOREIRA, Thaianne. AZEREDO, Karla. A Construção do Conhecimento no Alternate Reality Game. **Signo y Pensamiento**, Vol. XXIX, número 57, Julho-Dezembro, 2010.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

PHILLIPS, Andrea. Methods and Mechanics. In **2006 Alternate Reality Games White Paper**, 2006. Acesso em 18 de abril de 2013. Disponível em <<http://igda.org/arg>>.

SZULBORSKI, Dave. **This is Not a Game: a Guide to Alternate Reality Gaming**. New Fiction Publishing, 2005.

## Sites Consultados

Sean Stewart – <<http://www.seanstewart.org/beast/>>