

Game Design para Jogos de Realidade Alternativa Relacionando espaço, transmídia e cultura participativa

Luiz Adolfo de Andrade

Resumo

O presente artigo busca refletir sobre os processos de game design para alternate reality games, identificando os modos pelos quais jogos eletrônicos e transmídia podem ser relacionados à produção de espaço. Nossa hipótese sustenta que as técnicas de game design utilizadas em projetos transmídia são devedoras de um estilo de cultura participativa, que segue a proposta de distribuição de conteúdo em camadas, variando de acordo com perfis notados na audiência. Para desenvolver nossa discussão, analisamos passagens observadas em casos representativos de uma modalidade de entretenimento transmídia chamada jogos de realidade alternativa.

Palavras-Chave: Mídia, Espaço, Cultura Participativa, Jogo Eletrônico, Transmídia

Contato do autor: luizadolfo@porretagames.com.br

Luiz Adolfo de Andrade é professor do Curso de Comunicação Social da UNEB, DCH III (Juazeiro). Doutorando em Comunicação, linha de Cibercultura, da UFBA. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Cibercidade. Designer de jogos na Porreta Games.

1. Introdução

No século XXI, o paradigma da *convergência midiática* [Jenkins 2008] deu origem a uma estética chamada *transmídia*, no âmbito da Comunicação Social. Como sugere o prefixo grego *trans*¹, projetos realizados em transmídia devem circular informação para além de um meio de comunicação, disseminando conteúdo em uma rede que pode envolver filme cinematográfico, ficção seriada, games, quadrinhos, livros, ambientes web (sites, blogs, mídias sociais, sites de redes sociais etc.), dentre outras mídias.

Esta renovação gerou uma considerável mudança na cultura contemporânea dos meios de comunicação, acarretando em uma transição da mídia *interativa* para a *participativa*. Por outro lado, pouco se discutiu sobre quais as implicações desta passagem cultural na relação entre mídia e espaço. Em face deste problema, o presente artigo busca refletir sobre técnicas de game design, identificando os modos pelos quais jogos eletrônicos e estética transmídia podem ser

relacionados à produção de espaço. Quais seus impactos no ambiente e na cultura do homem, no século XXI?

Nossa hipótese sustenta que parte dos procedimentos de game design adotados em jogos com base na estética transmídia são devedores de um estilo de cultura participativa, que segue a proposta de distribuição de conteúdo em camadas, variando de acordo com perfis notados na audiência. Esta investigação pode nos revelar um modelo de espaço fragmentado, relativo à prática transmidiática, em que participação do público sobre o conteúdo considerado primário produz um movimento capaz de conectar todas as camadas criadas pela audiência. Por fim, este fluxo tende a caracterizar uma tipologia de espaço aplicável a todos os projetos que usam a referida estética.

Para desenvolver a discussão, nos debruçamos sobre o formato dos jogos de realidade alternativa, um importante e popular referencial entre os formatos transmídia. A escolha pelo jogo se dá em face de sua relação íntima com a produção de espaço. Serão analisadas passagens de ARGs considerados representativos, com foco na sua relação com a cultura participativa e a produção de espaço.

Iniciamos nosso trabalho realizando uma exploração sobre os conceitos de cultura da convergência, transmídia e jogos de realidade alternativa. No segundo momento, tratamos da relação entre jogo e espacialidade, seguida de uma discussão sobre o conceito de espaço, objetivando sua compreensão como movimento e produto social. Logo após, buscamos refletir e caracterizar a renovação na infra-estrutura do espaço estimulada pelo paradigma da convergência de mídias e pela estética transmídia. Finalmente, refletimos sobre o modelo de organização em camadas e da prática transmídia nos jogos de realidade alternativa, apresentando alguns exemplos representativos.

Transmídia, cultura e convergência

O paradigma da *Cultura da Convergência*, proposto Henry Jenkins [2008], refere-se ao

fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações

tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais (p. 27)

Este conceito de convergência aponta diretamente para um estilo cultural chamado *participativo*. Cultura participativa, segundo Jenkins, é um estilo cultural em que os fãs e outros consumidores são convidados participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos. Seu poder vem de escritas ou camadas criadas sobre a cultura comercial, alterando, expandindo e adicionando uma diversidade de pontos de vista para criar um novo fluxo, re-alimentando o *mainstream* da cultura midiática. [Cf.p. 290]

Transmídia é um termo utilizado em certas áreas de pesquisas para descrever fenômenos diferentes. Nos estudos da comunicação, chamamos *transmídia* para referenciar um padrão estético surgido em resposta ao paradigma da convergência midiática. Trata-se de um formato que faz novas exigências ao público e depende da participação ativa e organizada da audiência. O primeiro produto identificado por Jenkins (2008), que utiliza a estética transmídia, é a narrativa transmidiática: trata-se da arte de criação de um universo, onde o público deve coletar fragmentos da história por diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs em comunidades online, assegurando que todos aqueles que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica [p.42]. Nas narrativas transmidiáticas, um meio é apontado como base, mas seu conteúdo transborda para outras mídias, com cada uma fazendo sua contribuição para o entendimento da história como um todo.

Donald Norman [2009] considera *transmídia* uma estética devedora da emergência de novos e múltiplos meios de comunicação, que podem ser usados em comum expressar uma história, concebida como narrativa transmidiática. Seu formato reflete os modos como produtores articulam filme, games, livros, websites, redes sociais, blogs, *tweets*, chamadas telefônicas, dentre outros meios de comunicação, oferecendo fragmentos de uma mesma história. Para Geoffrey Long [2007] uma obra transmídia é aquela que se desdobra através de múltiplos meios de comunicação, em que cada texto novo faz uma valiosa e distintiva contribuição para o todo. Para ilustrar seu conceito, Long destaca o formato das *adaptações*, que ele considera o oposto de narrativa transmidiática. Adaptação, para o autor, é quando uma história aparece em determinado formato midiático e depois é recontada em outro tipo de suporte.

O principal exemplo de narrativa transmidiática é a franquia *Matrix* (1999), que envolveu filme cinematográfico, figurando como mídia principal, e também jogo eletrônico, animações, quadrinhos etc. No mesmo ano, o projeto *A Bruxa de Blair* (1999) ofereceu uma história que impressionou o público em face de seu grau de realismo, usando diversos meios de comunicação, como vídeo, internet, televisão e até mesmo cartazes com fotos de três jovens estampado em postes e caixas de leite nos Estados Unidos.

Em 2001, surgiram os primeiros jogos eletrônicos no formato transmídia - *The Beast*², da Microsoft, e *Majestic*³, da Electronic Arts. Chamados de *alternate reality games*⁴ (ARGs) ou jogos de realidade alternativa, estes games seguem um formato cujo poder de persuasão não é manifestado em tentativas de representar a realidade, na narrativa, mas pelos seus modos expressão. Seus elementos - história, personagens e puzzles - são oferecidos elementos próprios em uma variedade de plataformas e meios de comunicação, com o objetivo de borrar as fronteiras entre o mundo real e o mundo do jogo [Szulborsky, 2005; McGonigal 2006]. Neste caso, todos os seus componentes são entregues através das diferentes tipos de *mídias*, como e-mails, séries, fax, SMS, ambientes web, dentre outros etc. A tarefa dos jogadores é colaborar entre si para descobrir pistas, resolver enigmas, criar conteúdo, conversar e resgatar personagens, dentre outras ações que podem demorar semanas e meses, perpassando diferentes mídias e até mesmo cidades, países ou continentes. Atualmente, estes jogos *transmídia* são projetados diferentes para fins de formação educacional, treinamentos ou encomendados como peças de marketing e extensões para a mídia tradicional, em face da espacialidade que eles operam.

Jogos e produção de espaço: desenhando o círculo mágico

Johan Huizinga [2005] foi o primeiro autor a elaborar um tratado completo em torno do conceito de jogo, compreendo-o como fenômeno cultural que pode ser identificado em diferentes épocas e civilizações. Trata-se de uma atividade voluntária que se desenvolve em uma supressão de espaço - tempo, sendo organizada de acordo com regras e convenções próprias que, uma vez quebradas, desfazem a suspensão de espaço e tempo criada no início da disputa. [Cf.: p. 09-12]. O jogo pode ser considerado uma ferramenta operadora de espacialidade justamente em face da sua capacidade de produzir tempo e lugar específicos

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o

²

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_%28game%29

³

http://en.wikipedia.org/wiki/Majestic_%28video_game%29

⁴ O surgimento dos ARGs remonta ao ano de 2001, nos Estados Unidos. Porém, eles rapidamente se espalharam pelos cinco continentes, sendo disputados inicialmente nos países de língua inglesa, como Inglaterra e Austrália, além de outros territórios localizados no norte da Europa, como Suécia, Finlândia, Noruega e Dinamarca. Fora estes exemplos, o Brasil seria o país onde os ARGs são mais populares, ostentando um repertório com mais de trinta produções, desde 2004

campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à política de uma atividade especial [p.13]

O argumento de Huizinga recebeu um tratamento mais cuidadoso em 2004, quando Kate Salen e Eric Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise generalista dos processos pelos quais o jogo se dá. Os autores analisam jogos desde seu suporte lúdico analógico, como as cartas e os tabuleiros, à hipermídia, onde encontra-se a essência do jogo eletrônico. Salen e Zimmerman adotam a expressão metafórica *círculo mágico*⁵ se referir à espacialidade ela qual o jogo cria seu lugar

“É onde o jogo tem seu lugar. Para jogá-lo, é necessário entrar em um círculo mágico, criado onde o jogo começa(...) todo jogo existe junto de um quadro, com espaço e tempo demarcados, que comunica aos jogadores que o jogo está sendo jogado. O Círculo Mágico de um game é o espaço onde o jogo acontece. E cada modalidade, independente da sua natureza, deixa seu círculo mágico explícito. A partir da criação deste círculo, o jogo apresenta suas regras, significados e configurações aos jogadores, que aceitam participar por causa do prazer que este jogo oferece⁶”. [SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 97-99]

Embora esta metáfora seja um dos exemplos listados por Huizinga para se referir ao lugar criado pelo jogo, na visão de Salen e Zimmerman o *círculo mágico* funciona como um sistema simbólico que media a comunicação entre jogo, usuário e realidade. Esta mediação pode se apresentar tanto de forma sólida, fazendo com que o jogador experimente o sentimento de deslocamento espaço-temporal, oferecido pelo jogo, quanto de forma mais fluida, borrando fronteiras entre o mundo do jogo e mundo real, como acontece nos jogos de realidade alternativa.

Segundo Marie-Laure Ryan [2001], os textos presentes em narrativas, que utilizam suporte analógico ou digital, se relacionam com o público através da produção de um espaço próprio, preenchido por objetos e personagens que pertencem ao mundo

descrito na história. Para Ryan, essas textualidades criam uma relação de espaço-tempo que promove dois tipos de deslocamento mental do usuário, no universo ficcional: um lógico, que consiste na ação constitutiva típica da ficção, capaz de enviar o usuário do mundo real para o universo criado pelo texto; outro imaginário, que atua dentro do texto deslocando o sujeito da periferia para o centro da história [Cf.p.122-123].

Os textos em diferentes suportes produzem uma relação espacial temporária com sua audiência, que serve tanto para transportar o público da realidade para o mundo do jogo, suprimindo-lhe espaço e tempo, quanto para promover seu deslocamento no universo da história, de acordo com convenções previamente estabelecidas. Quando essas regras são quebradas, o acordo com os jogadores é desfeito e o *círculo mágico* se rompe. Jogos como os ARGs produzem seu espaço à luz da estética transmídia, devedora de aspectos da culturais a cultura participativa e de movimentos *in-game* que percorrem diferentes plataformas, em resposta ao paradigma da *convergência midiática*.

Espaço e mídia

Como é sabido, o debate em torno do conceito de espaço é amplo de data de longo tempo. Remonta à obra de Aristóteles, na antiguidade, segue presente na filosofia moderna, especificamente nos trabalhos de autores como Newton, Leibniz, Kant e Marx. Já no século XX, uma das abordagens fenomenológicas mais consistentes acerca da noção de espaço foi proferida por Martin Heidegger [1979] em sua conferência *Pensar, Construir, Habitar*. Na ocasião, Heidegger apontou dois caminhos para o homem pensar o espaço: o primeiro direciona para a idéia de um espaço abstrato, natural, que serve de base para as construções; o segundo refere-se a uma *espacialização* que é produzida nas estruturas físicas dos lugares, construídos sobre o espaço natural [Cf. 07]. De acordo com o autor, podemos perceber a figuração de duas tipologias de espaço: a primeira, que é dada pela natureza; a segunda, que é fruto dos processos que se dão em determinado lugar construído sobre o espaço natural.

Influenciado pelo trabalho de Heidegger, Henri Lefebvre [1991] pensa o espaço enquanto condição e produto social, considerando que nossos laços sociais são criados somente por que nossas relações com o outro e com mundo são sempre espaciais [p.15]. Com base nesta perspectiva, Lefebvre elabora sua tese acerca da *produção social do espaço*, fundamentada em um tripé composto por: (i) *espaço percebido*, identificado com base nas *práticas espaciais* de um grupo social; (ii) o *espaço concebido*, ligado às *representações de espaço*, que por sua vez vinculam-se às relações de produção e à ordem que essas relações impõem ao conhecimento, aos sinais, códigos e relações; (iii) *espaço vivido*, relacionado aos *espaços de representação*, que incorporam simbolismos complexos experimentados através de sua

⁵ Círculo mágico é uma expressão apropriada pelos autores, que é utilizada de forma original em diferentes rituais para demarcar o espaço onde ocorre o isolamento de seus praticantes

⁶ Tradução do autor

associação direta a imagens e símbolos [Cf.: p. 33-39]. Em suma, Lefebvre nos diz que o homem estabelece suas relações em sociedade a partir da produção de um espaço social, que podemos articular à comunicação mediada nesses processos.

Já Michel de Certeau [1984] relacionou produção de espaço a movimento, sendo produto de nossas relações orientadas por fatores como a comunicação, tempo e os processos que o caracterizam determinada espacialidade. Para o autor,

Existe espaço sempre quando se tomam em conta vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. Espaço é um cruzamento de *móveis*. É de certo modo animado pelo conjunto de movimentos que dele se desdobram, tornando-se um efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais. [p.202].

Yi-Fu Tuan [1978] compartilha de opinião semelhante à de De Certeau, compreendendo não somente o movimento como essência do espaço, mas também as relações humanas como forma de organização espacial. Para Tuan, se nós buscamos princípios fundamentais para organizar o espaço nós podemos encontrar considerando dois tipos de fatos: (i) a postura e a estrutura do corpo humano e (ii) e as relações, próximas ou distantes, entre seres humanos. O homem organiza o espaço de acordo com suas necessidades biológicas e relações sociais [Cf.: p. 34]. Neste sentido, podemos pensar que os meios de comunicação servem para aumentar o controle que o homem tem de seu espaço, potencializando a capacidade de criação e manutenção de relações a distancia.

Todos os conceitos acima sustentam a tese de que a comunicação é um componente presente na “infra-estrutura” do espaço, que pode ser produzido pelos movimentos e pelas relações sociais do homem. As mídias utilizadas nestes processos apresentam um efeito notável de ajustamento espacial, permitindo que seu usuário controle o espaço e renegocie as distâncias entre as diferentes localizações envolvidas. A integração entre mídia e espaço, no século XXI, torna-se mais evidente quando examinamos os cenários criados pela disseminação do meio digital em sua forma ubíqua. Neste ambientes, figuram ferramentas e elementos que oferecem suporte às experiências em transmídia.

A computação ubíqua e as plataformas para projetos em transmídia

As redes digitais não estão mais separadas da arquitetura. A computação se infiltrou e espalhou pelo nosso ambiente e em sua complexidade social, nos ajudando a gerenciar protocolos, fluxos, ecologias e sistemas que formam a base dos lugares [McCullough 2005, p. 07].

Idéia de integrar sistemas e redes de computadores ao ambiente do homem remonta ao ano de 1988, quando foi criado o *Programa de Computação Ubíqua* (UBICOMP), no Laboratório de Ciências da Computação (CSL) do Centro de Pesquisas de Palo Alto (XEROX PARC), nos Estados Unidos. O objetivo principal dos pesquisadores associados a este programa era desenvolver um modelo de computador que pudesse acabar com as dificuldades impostas pelo uso do computador pessoal (PC), considerado demasiadamente complexo e que *coloniza* a atenção do usuário. A computação ubíqua pode alterar o vínculo criado entre o computador pessoal e sujeito, redefinindo os parâmetros de relacionamento entre humanos, trabalho e tecnologia.

As pesquisas desenvolvidas nos laboratórios do CSL resultaram em uma série de artigos assinados por Mark Weiser, que tornou-se um importante referencial da UBIComp, e outros colegas do XEROX PARC [Weiser 1991, 1994; Weiser e Brown, 1997; Weiser, Gold, Brown, 1999]. O argumento central dos autores sustenta que o computador seguirá a mesma trajetória de duas outras tecnologias que se tornaram ubíquas. A primeira delas é a escrita, que hoje está presente em todo o ambiente do homem, desde as etiquetas de roupas aos *out-doors*. A segunda é a eletricidade, que atravessa paredes de casas, escritórios e carros tornando-se invisíveis aos nossos olhos. A escrita e a eletricidade evoluíram de tal forma e tornaram-se tão comuns que nos esquecemos de sua enorme importância para a vida cotidiana.

As redes sem fio de acesso à internet e a disseminação dos computadores no ambiente do homem, provocada pelos avanços na microinformática que ocorreram na última década do século XIX e início do século XXI, estão permitindo que computação também se torne ubíqua, da mesma forma que aconteceu com a escrita e a eletricidade. De acordo com Weiser e Brown [1997] uma tecnologia calma é aquela que pode mover-se com facilidade da *periferia* para o *centro* de nossa atenção e vice-versa. Quando as coisas estão situadas na periferia de nosso campo de atenção, podemos sintonizar seu processamento no cérebro de modo mais fácil, sem sobrecarregá-lo, realizando um movimento que representa maior domínio sobre a tecnologia [Cf. p. 09]. A computação ubíqua criou um novo campo de estudos nas Ciências da Computação, que especula sobre um mundo fisicamente entrelaçado de sensores, displays e outros elementos computacionais, integrados continuamente aos objetos do cotidiano e conectado à nossa vida através de uma rede contínua [Weiser, Gold e Brown, 1999].

As previsões feitas por Weiser⁷, na última década de noventa, apontam para o ano de 2005⁸ como o início da *era da computação ubíqua*. Posteriormente, no mesmo ano, surgiam os primeiros conceitos para caracterizar reconfiguração no espaço urbano contemporâneo, provocada pela disseminação da UBICOMP na forma de tecnologias de computação pervasiva⁹, aplicações em realidade aumentada (RA), sistemas sensíveis a contextos (Location-Aware System), serviços e tecnologias baseados em localização (Location-Based Systems e Location-Based Technologies). A idéia da *bolha* [Beslay & Hakalaa 2005], por exemplo, é utilizada para ilustrar a proposta de um espaço onde lugares, objetos e usuários trocam dados e informações por meio de redes e dispositivos sem fio. A terminologia *everyware* [Greenfield 2006] é proposta para pensar um modelo de espaço físico *revestido* de dados que são processados e dissolvidos no comportamento social, tornando-se disponíveis em qualquer ponto do ambiente do homem. [Cf.: p.25-27].

O conceito de *espaços aumentados* [Manovich 2006] sugere uma forma de pensar o espaço físico *preenchido* de informação multimídia, que pode oferecer conteúdo visual e informacional de forma diferente para cada usuário. Na mesma direção, a noção de *paisagem tecnológica* [Seller & Urry 2006] dá ênfase ao espaço urbano impregnado por tecnologias de computação ubíqua, que são utilizadas para canalizar o fluxo de dados, imagens, sons e demais informações trocadas por usuários e dispositivos, enquanto circulam por este ambiente.

Com base nesta discussão, podemos perceber que a disseminação de tecnologias da computação ubíqua renovou o espaço urbano, de modo que muitos ambientes incorporaram em sua infra-estrutura redes digitais e informação multimídia - textos, sons, imagens etc. Por exemplo, locais como *Times Square* e *Union Square*, em Nova York, *Shibuya Crossing*, em Tokyo, e a Estação de Metrô *Digital Media City*, em Seoul, na Coreia, são apontados como importantes ocorrências desta reconfiguração urbana. [Towmsend 2004].

No Brasil, esses exemplos aparecem de modo mais tímido, sem tanta informação multimídia, como no exterior, e as redes públicas só começaram a ser instaladas a cerca de três anos atrás – entretanto, já existe um avanço notável em relação ao que existia anteriormente. Por exemplo, orla de Copacabana e a Avenida Presidente Vargas, no Rio de Janeiro, as

Avenidas Oceânica e Garibaldi, em Salvador, oferecem redes wireless abertas instaladas pela Prefeitura. Em São Paulo, podemos encontrar na Avenida Paulista uma variedade de redes de acesso à internet, abertas e fechadas, permitindo que usuários se conectem em quase todos os cantos. A disponibilidade de acesso à internet sem fio é requisito *sine qua non* para realização de projeto em transmídia - narrativas, jogos, ações de marketing etc. – nos grandes centros urbanos. Da mesma forma que aconteceu com outras mídias, a computação ubíqua renegocia a distância na comunicação entre as partes envolvidas em um mesmo processo, criando um novo estilo de prática cultural.

A prática transmídia e a cultura participativa nos jogos de realidade alternativa

Um dos reflexos da transição de interatividade para cultura participativa é estética transmídia. Na medida em que se diversificam e se multiplicam os formatos expressivos neste padrão, surgem outros exemplos de cultura participativa. No caso dos jogos de realidade alternativa, Christy Dena [2008] amplia o conceito inicial de cultura participativa, proposto por Jenkins, introduzindo um modelo emergente no qual parte do público pode ser concebida como co-criadora da história. Dena propõe a teoria da *organização em camadas*¹⁰, sugerindo que os designers de ARGs¹¹ organizam seus projetos em níveis separados para atingir jogadores diferentes por meio de conteúdos distintos. Assim, o público dos *alternate reality games* deve preencher lacunas deixadas intencionalmente, ou não, pelo *puppetmaster*, que são parte integrante da história. Jogos de realidade alternativa são direcionados, em primeiro lugar, a uma audiência pequena que cria o conteúdo que será consumido de forma massiva [Dena 2008:41].

Seguindo em sua análise, Dena percebe que os *puppetmasters* endereçam o conteúdo do jogo de acordo de acordo com a *participação* de cada parcela da audiência, no projeto. As camadas, para a autora, devem ser organizadas para preencher necessidades específicas percebidas de cada parcela do público, cujo perfil varia de acordo com seu engajamento na atividade. Em primeiro lugar, da mesma forma que acontece em outros estilos de *games*, Christy Dena divide a audiência em duas camadas fundamentais: (i) jogadores *casuais*, aqueles que experimentam o jogo ocasionalmente, não destinam muito tempo à atividade e que correspondem à grande parcela do público; (ii) os jogadores *hardcore*, um grupo bem menor que o primeiro, porém mais assíduo, que geralmente toma conhecimento do jogo logo quando ele é lançado. A autora percebe que este grupo exerce função importante na jogabilidade dos ARGs, “descobrimo” o

⁷ Mark Weiser faleceu em 1999 sem poder comprovar o resultado de suas previsões.

⁸ Weiser e Brown (1997:04) situam a era da computação ubíqua no período compreendido entre os anos 2005 e 2020.

⁹ Tradução do autor para *pervasive computing*. Trata-se de uma linha de produtos eletrônicos desenvolvida pela IBM que contém chips integrados a artefatos, produzidos em analogia à proposta da computação ubíqua.

¹⁰ Tradução do autor para o termo original em inglês *Tiering*

¹¹ Chamados pela audiência de *puppetmaster* em analogia ao titereiro ou mestre dos bonecos.

conteúdo original lançado pelo Puppetmaster, preenchendo as lacunas deixadas propositalmente. Em seguida, este conteúdo reprocessado é liberado na internet para que o nível casual acompanhe todos os fatos que acontecem no ARG – suas missões, puzzles, desfechos, história, desafios etc.

Para que tal procedimento aconteça, Christy Dena divide o público *hardcore* em três outras camadas menores, com funções ainda mais específicas: (i) os jogadores de *puzzle*, que dominam procedimentos para análise de conteúdo midiático, como linguagem HTML, criptografia, sistemas de busca na web, ferramentas de edição etc.; jogadores *narrativos*, um grupo provido de discurso poético, enredos e personagens, além de ser fascinado pelas possibilidades de interagir, influenciar a narrativa e jogabilidade do ARG, (iii) jogadores de *mundo real*, aqueles interessados na participação em público nos desafios que exigem a presença física dos jogadores para encontrar itens, interagir ou resgatar personagens etc. Os jogadores que integram cada uma dessas camadas incorporam seu desafio em nome da comunidade como um todo, permitindo que a audiência casual tome conhecimento dos acontecimentos que ocorrem no mundo do jogo.

Para ilustrar seu argumento, Dena destaca a jogabilidade de *I Love Bees*¹², famoso ARG desenvolvido pela Microsoft em 2004. Os jogadores de *puzzle* decifram uma criptografia no código fonte de um site relacionado ao jogo, obtendo informações que apontavam lugares por coordenadas GPS, em dia e hora específicos, para onde o público deveria se dirigir e atender telefonemas. Esta ação no espaço urbano ficou a cargo dos jogadores de mundo real, sendo facilitada mediante uma intensa atividade dos jogadores narrativos em fóruns e sites para organizar o atendimento a 1.400 telefones públicos, resultando na produção de um largo montante de material compartilhado [cf.: 46-51].

Outro exemplo interessante pode ser observado em *The Lost Experience*¹³ (ABC, 2006), ARG do seriado norte americano *Lost*. O jogo serviu para colocar em sinergia todos os formatos que integravam a franquia - vídeo para celulares (mobisodes), videogame, livros, quadrinhos, dentre outros - mediante a participação do público em face dos desafios impostos pelo jogo de realidade alternativa. Os jogadores de *puzzle*, neste caso, realizaram investigações em websites *fake* de instituições, como a Hanson Foundation¹⁴, além de interagir com ferramentas de edição de vídeo e serviços existentes em sites comerciais, como a Amazon e MySpace. Os jogadores de mundo real cuidavam de realizar incursões no espaço urbano de cidades específicas na Europa, Estados Unidos e Austrália, onde encontram pistas, itens e personagens. Em determinada fase do ARG, o público deveria

acompanhar a viagem da personagem Rachel Blake pela Europa, buscando e compartilhando os achados com jogadores localizados em outros países no mundo, gerando grande demanda de trabalho para o grupo de jogadores narrativos, que postavam todos os acontecimentos e relatos em fórum¹⁵ na web.

No cenário brasileiro, podemos encontrar um exemplo desta prática participativa no jogo *Obsessão Compulsiva*¹⁶ (Raccord Produções, 2007-2008). Este ARG concentrou parte de suas ações no website do filme *Meu Nome Não é Johnny*¹⁷ (Mauro Lima, 2008), onde informações decodificadas pelos jogadores de *puzzle* direcionavam a uma rede de blogs, flickrs, perfis em redes sociais e outros websites relacionados ao jogo. Em determinado momento, os jogadores descobriram que deveriam ir ao Largo da Carioca, no centro do Rio de Janeiro, encontrar a personagem Clarice Casalino para resgatar um artefato. Direcionado por jogadores de *puzzle*, um jogador de mundo real foi ao local, realizou buscas pela personagem e só depois de algum tempo encontrou Clarice, que lhe entregou uma fita formato MiniDV. Em seguida, o jogador compartilhou o conteúdo da fita com jogadores narrativos, que documentaram todos os passos no fórum¹⁸ na comunidade relacionada. Mais tarde, este mesmo grupo registrou toda a história do jogo em um weblog¹⁹.

Finalmente, *The Lost Ring*²⁰ (42Entertainment/McDonalds, 2008) foi um ARG relacionado aos Jogos Olímpicos de Pequim, que realizou suas partidas em cidades de diferentes países do mundo. Em uma dessas ações no Brasil, especialmente na cidade de Salvador, um pequeno grupo de jogadores de mundo real foi orientado por outro coletivo, formado por jogadores de *puzzle* e narrativos, para percorrer um labirinto²¹ criado com o traçado das ruas do bairro da Pituba, munidos de um dispositivo GPS. Acertando o traçado, personagens presos em outras dimensões do universo foram libertados e o jogo avançou de fase e os relatos postados pelos jogadores narrativos no fórum oficial²².

Cumpramos ressaltar que a produção feita pelas camadas que integram o nível *hardcore*, em todos os jogos descritos acima, segue disponível nos referidos ambientes da web à espera dos jogadores casuais, que acessam essas informações para tomar conhecimento

¹⁵

http://www.thelostexperience.com/lost_experience_video/

¹⁶

http://www.argbrasil.net/wiki/Obsess%C3%A3o_Compulsiva

¹⁷ <http://www.meunomenaoejohnnyfilme.com.br/>

¹⁸

<http://www.orkut.com.br/Main#CommTopics?cmm=42865490>

¹⁹ <http://obsscomp.wordpress.com/>

²⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Lost_Ring

²¹ <http://www.youtube.com/watch?v=H1SWUGrV1Q>

²² <http://www.findtheloststring.com/>

¹² www.ilovebees.com

¹³ <http://www.thelostexperience.com/>

¹⁴ http://lostpedia.wikia.com/wiki/Hanso_Foundation

dos fatos no ARG, deixando explícitos os traços e condições necessários para a experiência casual do conteúdo. O público casual está aprendendo a consumir este tipo de estética para talvez, no futuro, ascender ao nível *hardcore*. As ações realizadas pelas camadas casual e hardcore configuram o que Christy Dena [2009] chama de *prática transmídia* – consistem em procedimentos que podem ser percebidos não somente jogos do tipo ARG, mas em diversos produtos que seguem a estética transmídia.

Considerações finais

Um dos mecanismos que podemos adotar em procedimentos de game design para jogos de realidade alternativa é compreender como é a fragmentação transmidiática de sua história. Um bom ARG possui coerência entre suas passagens, que pode ser notada quando relacionamos as dinâmicas operadas pelas três camadas do nível *hardcore*. Compreendendo o espaço como movimento e produção social, e considerando que jogadores estão separados às vezes por distâncias continentais, podemos pensar que o público permanece conectado por partilhar de uma história em comum ou, em outras palavras, pelo espaço produzido pelo texto do ARG. Como se trata essencialmente de um jogo, a espacialidade operada por estes *games* é temporária e social, que é desfeita quando os jogadores se desligam conscientemente da disputa

Ao longo deste artigo, vimos o espaço urbano contemporâneo, em face da disseminação de tecnologias de computação ubíqua, se apresenta como cenário favorável à aplicação de técnicas de game design. No mesmo passo, os ambientes de computação ubíqua são capazes de conectar em tempo real os jogadores de puzzle, de mundo real e os narrativos que estão compartilhando o mesmo desafio. Esta constatação serve para sustentar nossa hipótese, de que parte das técnicas adotadas no design de projetos de jogos de realidade alternativa, calcados na estética transmídia, são devedoras de um estilo de cultura participativa distribuído em camadas, que variam de acordo com os perfis da audiência. A participação do público sobre o conteúdo primário, disponibilizado pelo *Puppetmaster*, produz um movimento capaz de conectar todas as camadas criadas pelos jogadores, produzindo socialmente o espaço do ARG.

O objetivo deste artigo foi refletir sobre técnicas de game design, identificando os modos pelos quais jogos eletrônicos e estética transmídia podem ser relacionados à produção de espaço. Usando como base a experiência disponível em jogos de realidade alternativa, um estilo que adota a estética transmídia, concluímos que o espaço é produzido socialmente pelo movimento das camadas criadas pelos jogadores, em face do conteúdo primário do disponibilizado pelo designer do jogo. Este breve estudo não esgota, entretanto, todas as possibilidades oferecidas pela espacialidade produzida pela estética transmídia. É necessário mapear outras formas de uso deste espaço

transmídia além do entretenimento, por exemplo, suas funções políticas e educativas.

Referências

- BESLAY, L, HAKALA, H. 2005, *Digital Territory: Bubbles.*, in Vision Book,
- DE CERTEAU, M. 1984 *The Practice of Everyday Life.* University of California Press: Berkeley.,
- DENA, C. 2009 *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments.* PhD Tesis. Melbourne
- _____ 2008 Emerging Participatory Culture Practices Player-Created Tiers in Alternate Reality Games *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* No. 14. Sage: February, 2008, p. 41-57. Disponível em: <http://con.sagepub.com/content/14/1/41.abstract> [Acesso em maio 2008].
- GREENFIELD, A. 2006 *Everyware: the dawning age of ubiquitous computing.* Berkeley: New Riders Publishing.,
- HEIDEGGER, M. 1979 Construir, habitar, pensar in CHOAY, F. *O Urbanismo.* trad. Dafne Rodrigues. São Paulo, Perspectiva, , p. 168.
- HUIZINGA, J 2005. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.* São Paulo: Perspectiva.,
- JENKINS, H.2008 *Cultura da Convergência.* São Paulo: Aleph.,
- LEFEBVRE, H 1991 *The Production of Space,* Oxford: Blackwell.
- LONG, G 2007. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* Master Thesis. Massachusetts Institute of Technology, June
- MANOVICH, L. 2006.The Poetics of Augmented Spaces. In *Visual Communication* 5; 219. London: Sage,
- Mc CULLOGH, M 2005. *Digital Ground. Architecture, pervasive computing and environmental knowing.* Boston: MITPRESS.,
- McGONIGAL2006. *This Might be a Game.* Tese de Doutorado apresentada à Universidade de Berkeley como requisito parcial para a obtenção do título “PhD in Arts and Performance Studies”. Berkeley, CA/EUA.,
- MONTOLA, M; STENROS, J; WAERN, A 2009: *Pervasive Games: Theory and Design.* Oxford: Morgan Kaufmann editor.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN E 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals.* MIT Press, Cambridge.,
- SHELLER,M.; URRY, J 2006. *Mobile Technologies of the City.* London, Routledge,
- SZULBORSKY, David.2005 *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming.* New Fiction Publishing.,
- TUAN, Y. 1978 *Space and Place : The Perspective of Experience* New York: BARNES & NOBLE.,
- WEISER, M ; GOLD, R; BROWN, J.S. 1999 *The origins of ubiquitous computing research at PARC in the late 1980s* XEROX PARC: Palo Alto,
- WEISER; M. BROWN,1997 JS. *The Coming Age of Calm Technology.* XEROX PARC. Palo Alto
- WEISER, M 1994. The world is not a desktop. *Interactions;* January ; pp. 7-
- _____ 1991 The computer for the 21st century. *Scientific American* (pp. 66-75). 265(3),.