

Cognição e Percepção nos *Alternate Reality Games*

THAIANE MOREIRA DE OLIVEIRA

Bolsista Capes e Mestranda do Programa de Pós-graduação em
Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF/RJ).
thaiane.moliveira@gmail.com

Resumo

A proposta deste trabalho é propor uma revisão teórica sobre *Alternate Reality Game* a partir da concepção neurológica da modernidade, tendo como foco abordar a questão da vivência deste gênero de jogo como característica da geração da contemporaneidade, cujo consumo da experiência prevalece explorado pela publicidade. Este trabalho parte da hipótese de que a experiência de se jogar um ARG, através de seus elementos imerso-pervasivos, propicia ao sistema neural dos indivíduos uma sobrecarga, devido aos hiperestímulos midiáticos narrativos e lúdicos presentes neste gênero de game. Dessa maneira, os jogadores buscam o *ludus* como objeto de imersão para os seus corpos hiperestimulados.

Palavras-chave: *Alternate reality game*. Configurações cognitivas. Hiperestímulos midiáticos.

Introdução e a experiência na modernidade neurológica

Parafraseando Lúcia Santaella (SANTAELLA, 1983, p. 88), ao concordar com Charles Sanders Peirce quando afirmou que o universo estaria em expansão e esta dilatação ocorreria na cabeça dos homens, é possível observar uma complexificação cognitiva do homem diante da hiperestimulação proveniente da materialidade tecnológica na contemporaneidade. Indo ao



encontro desta afirmação, o objetivo desta pesquisa é compreender como que as modulações percepto-cognitivas estão sendo configuradas no processo de se jogar um *Alternate Reality Game* (ARG), um gênero de jogo que transcende a realidade e a ficcionalidade através de enigmas que ocupa tanto os espaços virtuais, como também, os espaços urbanos. Originados da experiência do Role Playing Games, os ARGs são considerados uma subcategoria dos jogos pervasivos¹. Neste gênero de *game*, os jogadores são instigados a desvendar enigmas propostos por um personagem real em sua concretude, envolto em uma narrativa de mistério capaz de gerir a imersividade, metáfora derivada da experiência física de submergir na água e ficar envolvido por uma realidade diferente (MURRAY, 2003, p. 97-99). Com uma narrativa multilinear complexificada, os ARGs exigem do jogador uma multiplicidade cognitiva baseada em compartilhamento social e informacional de suas descobertas

O nosso interesse, contudo, não se refere a questões neurofisiológicas do indivíduo em relação ao objeto, descartando assim pesquisas empírico-quantitativas, mas sim, a compreensão do fenômeno perceptivo proveniente da relação entre o homem e as coisas que lhe são exteriores. Para tanto, este estudo tem como suporte metodológico as contribuições fenomenológicas a partir das investigações de Husserl partindo do princípio de que os atos perceptivos, assim como os imaginativos, são elementos subjetivos das experiências vivenciadas pelo indivíduo. Seguindo o modelo husserliano, iremos protagonizar uma redução fenomenológica através de uma descrição das experiências perceptivas e cognitivas no processo de se jogar um ARG, a partir de uma observação participante em comunidades que compartilham a prática deste jogo. Porém, esta compreensão vai além da separação husserliana entre corpo e mente, buscando enquadrar a fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty a partir da precisão de que o próprio corpo do observador-participante é agente do ato perceptivo e, portanto, através deste método podemos compreender o corpo do outro, ou seja, dos outros sujeitos envolvidos no processo de construção e de aplicação deste gênero de game. Ainda assim, a fim de validarmos nossas hipóteses, iremos utilizar como ilustração resultados de entrevistas individuais (feitas por e-mail) e coletivas (realizadas em redes sociais), com estes agentes envolvidos no game, ou seja, produtores (também chamados de *puppetmasters* em alusão aos titereiros de fantoches) e os próprios jogadores.

Para nossa compreensão teórica a fim de defender que os jogadores de ARG buscam o *ludus* como objeto de imersão para os seus corpos hiperestimulados pelas tecnologias na atualidade, iremos recorrer ao conceito de modernidade neurológica, cunhado por Ben Singer, a respeito de teóricos como Simmel, Kracauer e Benjamin, que defendiam a mutabilidade sensorial e perceptiva do indivíduo na modernidade diante dos hiperestímulos do meio externo, exatamente

¹ Os jogos pervasivos, também chamados de ubíquos, é um gênero de game que busca transcender suas ações para além do suporte material mediador entre o jogador e o programa, explorando além dos espaços virtuais eletrônicos, os espaços físicos urbanos da realidade concreta.

em um período em que a percepção e o regime de atenção eram questões recorrentes no campo teórico (SINGER, 2001).

Simmel lança um olhar sobre a sociedade metropolitana, em vias de modernização, sob uma perspectiva de neurastenia, ou seja, diante dos excessivos estímulos nervosos provenientes do meio, os sentidos humanos ficavam exauridos, “exigindo estímulos cada vez mais intensos para penetrar os sentidos atenuados” (FELINTO; PEREIRA, 2005, p. 87). Simmel convoca que esses estímulos excessivos criam uma percepção blasé no indivíduo, diante de um crescimento vertiginoso da cultura objetiva (provenientes de objetos e materialidades externos ao homem) em comparação ao crescimento lento – ou possível regressão – da cultura subjetiva (referentes aos valores subjetivos do indivíduo metropolitano) devido a uma intensificação de trabalho na modernidade (SIMMEL, 1973²).

Sob a perspectiva da modernidade como propulsora de perda de experiência, Kracauer – assim com Walter Benjamin – acrescenta à abordagem de Simmel, que além de exigir mais estímulos sensoriais, os indivíduos na modernidade buscam uma compensação para as jornadas de trabalhos intensas e fragmentadas em suas divisões mecânicas, ao mesmo tempo em que não apenas necessitam destes hiperestímulos, como também reproduzem este anseio hiperestimulado (SINGER, 2001, p. 140). Amigo e admirador de Kracauer, Theodor Adorno escreveu um artigo, intitulado *O realista curioso*, no qual fala das contribuições de Kracauer para a sociologia empirista, pela qual o amigo se encontrava em uma posição ambivalente, afirmando que “seria mais aconselhável refinar a análise dos estímulos, a qual Kracauer inaugurou e para a qual hoje se tornou comum o nome *content analysis*, indo além da tese original da satisfação de desejo ideológica” (ADORNO, 2009, p. 13-14).

Benjamin, que compartilhou as contribuições filosóficas de Kracauer, elucida que os habitantes dos centros urbanos, encontram-se isolados pelo conforto da modernidade, e trouxe, ao homem moderno – o “caleidoscópio dotado de consciência” (BAUDELAIRE apud BENJAMIN, 1989, p. 12) – a experiência do choque, da qual resulta ao sistema sensorial um condicionamento de natureza complexa imposto pela técnica (BENJAMIN, 1989, p. 12). Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin afirma que ocorrem profundas transformações na estrutura perceptiva gerada pelas distrações em todas as formas de artes (BENJAMIN, 1994, p. 13). Para Benjamin, estas metamorfoses perceptivas não são apenas condicionadas naturalmente, mas também historicamente.

² *Die Grossstädte und das Geistesleben* (em sua tradução original *As grandes cidades e a vida do espírito* – também conhecido como *A metrópole e a vida mental*) é um texto de uma conferência proferida por Georg Simmel em 1903. A sua tradução para o português foi publicada em *O fenômeno urbano*, por Otávio Guilherme Velho, em 1973, pela Editora Zahar.

Já na década de 1960, um grande expoente para este tipo de abordagem sobre a mutabilidade perceptiva foi Marshall McLuhan. O teórico, considerando as tecnologias como extensões do organismo animal, afirma que as expansões provenientes destas tecnologias resultam em novas formas perceptivas, surgindo, assim, reconfigurações cognitivas. Para McLuhan, “os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência” (McLUHAN, 1969, p. 34), ou seja, afetam os aparelhos sensório-motores e os processos cognitivos do indivíduo, sem que este se dê conta desta transformação corpórea de seu organismo biológico.

Diante de uma proliferação e popularização das mais diversas tecnologias e indo de encontro ao profético enunciado de McLuhan, Steven Johnson revela que os produtos midiáticos – desde *games*, *sitcons*, *animes* até *reality shows* - tem se tornado cada vez mais complexificados e intelectualmente estimulantes, nos últimos trinta anos, na medida em que exige de seu público uma abrangência cognitiva maior (JOHNSON, 2005).

Na mesma vertente, tendo como foco a materialidade dos meios, Vinicius Pereira afirma que os meios de comunicação desenvolvem novos arranjos midiáticos que geram uma transformação sensorial nos indivíduos. A esta reprogramação das sensorialidades, Pereira, em artigo classifica como *tátil-propioceptiva-cinestésica*, uma reconfiguração sensorial propiciada pelos arranjos midiáticos provenientes da cultura gamer, através da qual o corpo desenvolve novos sentidos em relação ao ambiente hiperrealista ao qual está imerso (PEREIRA, 2008, p. 10).

Imergindo em *Games Studies*

Diante das abordagens teóricas contemporâneas citadas acima é possível perceber que a estrutura da comunicação passou a desenvolver uma outra concepção. Passou a se encarregar de uma nova produção de identidade no indivíduo enquanto indivíduo e nele enquanto pertencente a uma sociedade, em um fluxo imagético que legitima a representação do mundo pelas telas dos computadores.

Como uma revolução digital, essas neotecnologias estão permeando a sociedade e construindo novos valores, padrões sociais e comportamentos, nas diversas esferas da sociedade, desde o âmbito comunicativo, cultural e principalmente econômico e mercadológico. E neste paradigma tecnorevolucionário “para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001, p. 17), segundo a abordagem de Steven Johnson, referindo-se a interface gráfica que media a interrelação entre o homem e o programa. Para o autor, a relação governada

pela interface é uma *relação semântica* intuitiva que ainda caminha para uma estruturação de seus próprios signos visuais e lingüísticos.

Sendo assim, os meios digitais da web estão em processo de reestruturação de suas linguagens, proposta defendida por Jay David Bolter e Richard Grusin (BOLTER; GRUSIN, 1998) ao levantar conceitos de imediação, remediação e hipermediação, em referência a McLuhan que defende que o conteúdo de um meio é outro meio (McLUHAN, 1969, p. 10), ou seja, o novo meio apropria-se de outros meios, como processo inicial da estruturação de si, raiz do conceito de remediação utilizado pelos autores. Porém, complementam, apontando que este processo de remediação atinge não apenas ao novo meio, como também reestrutura e renova (*refashion*) os meios antigos remediados. Para eles, a genealogia dos novos meios também é composta pelos estilos de representação visual através da transparência da imediação – na qual a materialidade do meio apresenta-se de forma que simula a sua ausência em sua representação gerando um efeito de proximidade do real – e a opacidade da hipermediação – na qual o meio explícito se torna o responsável pela ordenação das novas estruturas de linguagem “cujo objetivo é lembrar ao espectador do *medium*” (McLUHAN, 1969, p. 41-42). Para Bolter e Grusin, a internet é o meio que remedeia todos os outros meios, desde literatura e pintura até a televisão e rádio. Indo de encontro com Bolter e Grusin, Janet Murray (MURRAY, 2003) defende que estamos passando por uma fase de transição através da qual as antigas e as contemporâneas formas de narrativas ainda estão se adaptando frente às inúmeras possibilidades abertas pelo computador.

No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado até agora na área dos jogos para computador. Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos de reação mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra oponentes visualmente mais convincentes. O conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo freqüentemente emprestado de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e estereotipados. (MURRAY, 2003, p. 61).

Para a autora, esses ambientes digitais são propiciadores de uma imersividade agenciada pelas escolhas do interator e dialoga com Bolter e Grusin ao apontar que as narrativas construídas em gêneros de games eletrônicos se apropriam de estruturas narrativas de outros meios. Para Murray, esta imersividade é uma “metáfora derivada da experiência física de estar submerso em água, que causa a mesma impressão sensorial de uma experiência psicologicamente imersiva em uma realidade estranha” (MURRAY, 2003, p. 101).



Os efeitos imersivos podem ser diagnosticados desde os primeiros ensaios cinematográficos, no século XIX, por Marey ou pelos irmãos Lumière (OLIVEIRA; ANDRADE, 2010). Contudo, desde a multiplicidade de interfaces gráficas computacionais de realidades virtuais provenientes de bits decodificados, o termo imersão tem sido exaustivamente – e insuficientemente – utilizado pela academia a fim de compreender os preambulos da interrelação entre usuário e seu computador (FERREIRA, 2008; RYAN, 2001; BAYLISS, 2007; WITMER; SINGER, 1998; CALLEJA, 2007).

Sobre o conceito de imersividade, entendemos como a capacidade de um sistema em trazer seus usuários para outra dimensão do real por ele apresentado (COUCHOT, 2003, p. 175). É um termo utilizado não apenas em discussões sobre tecnologias digitais, mas também, relacionadas às diversas formas artísticas, principalmente audiovisuais. Para Machado (2002), existem dois tipos de imersividade: a do ponto de vista de um observador como representação do interator no interior da cena ou através de um ponto de vista interno pelo efeito de câmera subjetiva. Contudo, o processo de imersão, assim apresentado, ocupa um lugar muito raso na discussão sobre o conceito. Brown e Cairns (2004) compreendem a imersão como um grau de envolvimento com o jogo, e que varia conforma os graus de atenção e envolvimento com o jogo. Para os autores, existem três níveis de imersão: O engajamento, a absorção e a imersão total. No primeiro nível, os jogadores requerem um investimento de tempo e atenção para domínio do funcionamento do game. No nível da absorção, os jogadores apresentam um envolvimento emocional, enquanto no terceiro nível apresentado pelos autores, o de imersão total, o jogo é o único elemento importante para o jogador que desenvolve uma empatia com os personagens e com atmosfera virtual.

Para Ferreira e Falcão (2009), a imersão em *games* pode ser dividida em dois níveis: o narrativo e o operacional. O nível de imersão narrativa se refere às ações do jogador em relação ao agenciamento de aspectos narrativos do jogo. Já a imersão operacional, diz respeito ao contato do usuário com as interfaces e com as regras do jogo. Essa categorização dos autores vai ao encontro de Gonzalo Frasca ao defender que as correntes narratologia e ludologia, aparentemente díspares dos *Games Studies*, estão relacionadas pelo meio eletrônico.

Seguindo esta tendência em juntar tais correntes, este trabalho visa explorar as reconfigurações cognitivas tanto na narrativa quanto em sua interface, já que o foco central está nos efeitos sensório-percepto-cognitivos dos jogadores deste gênero de game.

Ludologia nos ambientes midiáticos explorados pelos ARGs

Considerando “jogos como extensões do homem” (MCLUHAN, 1969, p. 264, 275), a análise deste tópico estará voltada para as reconfigurações de percepção em todos os ambientes midiáticos permitidos pelos jogos de realidade alternada. São eles: sites, redes sociais, enigmas, *puzzles* e *riddles*, *live actions*, entre outros.

Os ARGs utilizam sites como ferramentas de mediação entre as interações sociais, principalmente entre os *puppetmasters* e os jogadores. É através dos sites que os enigmas vão sendo lançados a fim de que os jogadores possam desvendá-los para dar continuidade na narrativa.

As interfaces destes sites nos computadores, segundo abordagem de Jonhson (2001, p. 18-19) são representações metafóricas icônicas de zero e uns que induzem um mapeamento intuitivo. Após a descoberta da manipulação direta de um ícone da interface gráfica, todos os outros símbolos passam a ser utilizados por associação. A esse processo de memória por associação, Bergson afirma que:

Ao mesmo tempo em que se desenvolve esse processo de percepção e adaptação que resulta no registro do passado sob forma de hábitos motores, a consciência, como veremos, retém a imagem de situações pelas quais passou sucessivamente, e as alinha na ordem em que elas sucederam. (BERGSON, 1999, p. 91).

Para Bergson, a percepção humana captaria não a sua totalidade, mas sim a sua necessidade, o que permitiria ao homem o agir sobre o mundo. Portanto a percepção está condicionada mais à ação do que ao conhecimento. Indo ao encontro deste pensamento, é possível verificar que as interfaces gráficas, que reemdeiam (BOLTER; GRUSIN, 1998.) sua linguagem em constante transformação, reconfiguram novas formas de associação pela memória remetendo sempre às cooptações precedentes para construção de novas associações, através de ambientes digitais cada vez mais participativos e imersivos. Levando em consideração que grande parte da atividade diária destes usuários-jogadores³, forçados à concentração pela posição de inclinação, voltada para frente de seus computadores, as interfaces gráficas da rede desafiam suas mentes “de três maneiras fundamentais e interrelacionadas: pela virtude de ser participativa, por forçar os usuários

³ Para uma maior compreensão das configurações das competências cognitivas destes jogadores, vale ressaltar que, em uma pesquisa realizada por Douglas Silva, em sua Tese de Conclusão de Curso pela Universidade COC, 53% dos jogadores acessam a Internet mais de 4 horas por dia e do total de entrevistados 80% costuma jogar outros tipos de jogos do meio digital (SILVA, 2008). Esta pesquisa foi disponibilizada por e-mail, visto que não há banco de armazenamento de teses no site da instituição. Douglas Silva entrevistou 153 jogadores, e a partir deste questionário foi possível verificar o perfil do público alvo deste gênero de game.

a aprenderem novas interfaces e pela criação de novos canais sociais” (JOHNSON, 2005, p. 93). Sendo assim, é possível encontrar estas três maneiras desafiadoras mentalmente no processo de se jogar um ARG. A participação é o elemento fundamental para a vivência do mesmo e gira em torno do compartilhamento de informações através de redes sociais e comunidades virtuais, enquanto no plano da realidade virtual, e em *lives actions* e decifração de enigmas, no plano da realidade concreta. Em relação às novas interfaces, Luiz Adolfo de Andrade (ANDRADE, 2008, p. 5), aplicando o conceito de sondagem, proferido por Johnson (2005), verifica que, no ARG, está o domínio de exploração e reconhecimento dos ambientes digitais acessados, principalmente nos sites *fakes*, que são propositalmente produzidos na estrutura deste gênero de game.

Mesmo tratando-se de uma trama de ficção, estes domínios devem parecer que estão relacionados à organizações do mundo real. Para isso, devem oferecer ambientes como intranet, descrição das atividades da empresa, perfil, equipe, SAC, telefones de contato, etc. Se o site criado para o jogo não parecer real, o ARG não funciona. Esta atividade mental dispensada pelos jogadores vem corroborar o conceito de sondagem. Por causa desta ação, os jogadores acabam desenvolvendo uma habilidade para diagnosticar a origem das informações encontradas nestes ambientes. (ANDRADE, 2008, p. 5).

Este processo de sondagem, segundo a abordagem sugerida por Luiz Adolfo de Andrade, ocorre nos primeiros momentos do game e pode ser considerado o TINAG⁴ (This Is Not A Game), ou seja, o fingir que não é um jogo, para que o mesmo possa parecer o mais verossímil possível a fim de promover uma maior intensidade da experiência. É neste momento que a percepção do jogador fica mais minuciosa, pois os *rabbit holes*⁵ (que permitem o acontecimento do Tinag) podem surgir em qualquer lugar, tanto na realidade virtual, em sites e pedidos de ajuda nas comunidades virtuais e redes sociais, como também na realidade concreta, através de cartazes, performances, folder, anúncios em jornais, televisão e etc. É bastante comum, ouvir relatos de

4 Os jogadores, para expressarem suas articulações, criaram estruturas simbólicas de linguagem – *Tinag Mode On e Off* – e as inserem no início de algumas postagens. Utilizam [TINAG ON], quando se referem à representação ficcional da narrativa, ou postam [TINAG OFF], a fim de referir-se à elementos externos ao jogo, como comentários sobre as produções do game, por exemplo. Esta é uma caracterização das reconfigurações percepto-cognitivas presentes no ARG, visto que os jogadores, não apenas desenvolvem trocas simbólicas de linguagem específicas do meio, como representam personagens de si próprios para que a trama narrativa possa gerar uma imersividade, tanto para quem joga, como também, para os outros integrantes que compartilham a experiência nas comunidades.

5 *Rabbit Hole* é uma expressão utilizada em alusão à Alice no país das maravilhas, que indica a estratégia utilizada pelos produtores (*puppetmasters*), para fisgar o seu público-alvo de uma maneira em que a realidade e a ficcionalidade se tornam fluidas.

jogadores, que estavam passeando nas ruas, encontraram cartazes misteriosos e desconfiaram se tratar de um ARG. Assim como também é divertidamente engraçado ouvir dos próprios jogadores que desconfiaram da existência de um ARGs quando de fato não era⁶. A experiência de se jogar este tipo de game é tão intensa e prazerosa para estes jogadores que se tornam *flâneurs* em busca da experiência, transitando pelos espaços geográficos (virtuais e concretos), em busca de estímulos cognitivos que suas mentes estão aptas a receber.

Esta sondagem, a abordagem referenciada por Luiz Adolfo de Andrade, está intrinsecamente ligada à outra maneira de desafio mental corroborada por Johnson: o aprendizado de novas interfaces. Utilizando o reconhecimento e a percepção como ferramentas cognitivas de primeira ordem, os jogadores, em busca de suscitar o maior número possível de pistas a fim de desvendar os enigmas propostos, recorrem a uma série de sites de buscas e compartilham suas descobertas e suspeitas em comunidades virtuais projetadas para este fim⁷, utilizando-as como extensões de suas memórias. E é nessas comunidades virtuais criadas, que ocorre o terceiro desafio mental da internet, proposto por Johnson: a criação de novos canais sociais, através dos quais os usuários aprendem diferentes sistemas simbólicos de linguagem para sua expressão em cada um dos canais sociais, como *Twitter*, *Facebook*, *Orkut*, *MSN*, *Chats*, *Second Lifes*, *MySpace*, *Sonico*, *Flickr*, entre outras.

A proposta central da experiência de um ARG são os enigmas, que podem ocorrer nos mais diferentes tipos de materialidades midiáticas. Steven Johnson afirma que:

O cérebro possui sistemas dedicados que respondem a – e buscam – novos desafios e experiências. Somos uma espécie que soluciona problemas e, quando nos confrontamos com situações em que as informações precisam ser preenchidas, ou em que enigma precisa ser decifrado, nossas mentes compulsivamente ruminam sobre o problema até que o tenhamos compreendido. (JOHNSON, 2005, p. 145).

Esta explicação de Johnson resume a experiência da vivência do ARG, ou seja, uma necessidade do cérebro de quem joga desvendar o que lhe fora proposto. O uso enigmático mais comum em ARGs comerciais, é inserir pequenos detalhes em peças impressas ou digitalizadas, como mostra a ilustração abaixo, proveniente das campanhas Zona Incerta e Desafio G.A.,

⁶ Em entrevista por e-mail, alguns dos jogadores comentaram sobre suas especulações conspiratórias sobre alguns acontecimentos reais, acreditando tratar-se de um ARG.

⁷ A título de curiosidade, vale ressaltar que os nomes sugeridos para as comunidades virtuais, no Brasil, são sempre precedidas da palavra “Desvendando”, enquanto o ARG está em acontecimento. Após a sua finalização, o nome da comunidade criada é alterado para “Desvendado”.

promovidas pelo Guaraná Antártica, concomitantemente e que se tornaram complementares na metade dos games em diante (FIGURA 1).



Figura 1 – Peça publicitária do Desafio G.A, promovido pelo Guaraná Antártica, em 2007

Na seta ressaltada para este trabalho, é possível verificar uma frase, quase imperceptível, escrita de trás para frente, com um pedido de ajuda, seguido do endereço do site <www.zonaincerta.com>, onde o desenrolar do game continuaria. A partir desta ilustração, é possível perceber, que ocorre uma complexificação sensória na visão destes jogadores que, em busca de mais pistas para dar continuidade ao jogo, torna-se minuciosamente detalhista.

Porém, o momento em que todos os sentidos percepto-sensoriais dos jogadores se tornam mais aguçados, é nos *live actions*, que são as experiências vividas pelos jogadores durante o jogo, no qual se tornam personagens da narrativa, transpassando a barreira fluida da realidade virtual da tela de seus computadores para experimentarem, em seus corpos imersos, a vivência do game na realidade concreta⁸. Vivenciam uma representação teatral de sua própria experiência, que é ilustrada por McLuhan ao afirmar que “o jogo é uma máquina que só começa a funcionar quando os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente” (McLUHAN, 1969, p. 267). Logicamente, o ARG – que foi iniciado em 2001 através de uma campanha promocional do filme Inteligência Artificial de Steven Spielberg – não existia na década de 1960, quando McLuhan escreveu *Undertanding Media*. Porém, esta citação compendia toda a experiência de representação imersiva propiciada pelo ARG.

É neste momento dos *live actions* em que a investigação telescópica, segundo Johnson, como forma “mental de gerenciar simultaneamente todos esses objetivos” (JOHNSON, 2005, p. 43), torna-se um elemento central na experiência. O jogador precisa ter mentalmente organizados todos os objetivos a serem cumpridos e alcançados, estar representando a si mesmo no imaginário da narrativa, além de direcionar sua percepção visual e seus reflexos sensório-motores voltados para a vivência. Senso assim, a imersividade da experiência torna-se totalizada, exigindo de todos os sentidos, inclusive cinestesia e propiocepção, uma demanda de atenção.

Reconfigurações cognitivas nas narrativas transmidiáticas dos ARGs

Antes de discorrer sobre a narrativa nos ARGs, é necessário antes fazer uma reflexão sobre narrativas transmidiáticas e narrativas complexas. Por narrativas transmidiáticas, compreendemos a proposta de Henry Jenkins (*Transmedia Storytelling*) em seu livro *Cultura da Convergência*. Contudo, na visão de Jenkins, diferentemente de multimídia que relaciona-se à integração dos vários modos de expressão dentro de uma única aplicação, o conceito de transmídia precisa ser entendido como uma mudança em como a cultura é produzida e consumida. Sendo

⁸ Esta vivência de transposição entre realidades e ficcionalidades pode ocorrer em diversos momentos, não apenas através da experiência em *lives*, como também através de ferramentas tradicionais como envio de cartas por correio, ligações telefônicas, mensagens SMS de celular, e-mails, etc.

assim, transmídia refere-se à dispersão dos mesmos elementos em múltiplas plataformas de mídia. Jenkins defende que:

Narrativa transmídia representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção se dispersam de forma sistemática através de canais múltiplos de entrega para a finalidade de criar um sistema unificado e coordenado de experiência de entretenimento. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição original para o desenrolar da história. (JENKINS, 2009).

Contudo, esta afirmativa de Jenkins de que cada meio produz sua contribuição para o desenrolar da história ignora uma diversidade de conteúdos complementares e alternativos produzidos em outras mídias que não implicam na compreensão da narrativa original. Esta lacuna conceitual pode ser inicialmente preenchida pelos conceitos de *Complexity Storytelling*, de Jason Mittel. O autor classifica as narrativas em dois tipos: convencional e complexa. Nas narrativas complexas um universo diegético é criado e se alastra por todas as mídias. Apesar de toda uma construção de universos diegéticos nos jogos eletrônicos, os conteúdos narrativos ainda são escassos, como afirma Janet Murray. A autora observa que os esforços mais criativos têm se concentrado na área de jogos eletrônicos de computador. Porém, afirma que a criação exuberante está concentrada na sua interface, nos seus elementos lúdicos e nos seus ambientes visuais de representação. Portanto, conclui a autora, que o “conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo frequentemente emprestados de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e estereotipados” (MURRAY, 2003, p. 61).

A partir desta afirmação é possível verificar que, diferentemente de outros jogos eletrônicos de computador, os ARGs possuem uma narrativa extremamente rica e necessária para o funcionamento do ARG, o que não exclui a afirmação de que há uma exploração de personagens estereotipados, visto que este tipo de webnarrativa está em processo de remediação de outras produções fílmicas e televisivas. Ou seja, os personagens remediados de filmes e novelas são estereótipos de mocinhos em busca de um elixir (VOGLER, 2006) ou de personagens dúbios que se tornam vilões no decorrer deste tipo de webnarrativa, que se apresenta de uma forma pseudo-não-linear, ou multilinearidade, conforme convoca Marcos Palácios:

A noção de “não-linearidade”, tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos Hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada “linearidade” específica, provisória, provavelmente única. Uma segunda ou terceira leituras

do mesmo texto podem levar a “linearidades” totalmente diversas, a depender dos links que sejam seguidos e das opções de leitura que sejam escolhidas, em momentos em que a história se bifurca ou oferece múltiplas possibilidades de continuidade. (PALÁCIOS, 1999).

Segundo, Palácios independente de sua forma estrutural, aparentemente não-linearizada ou multilinear, a leitura da mesma possui um caráter linear seguindo as escolhas de leitura específicas do leitor. Em entrevista com o roteirista e *puppetmaster* do ARG Zona Incerta – citado neste trabalho – promovido pelo Guaraná Antártica, André Sirângelo, explicou como que a não-linearidade funcionava através deste ARG.

A evolução da história não era muito menos linear que um livro. A diferença é que os jogadores tinham que ajudar a liberar as próximas páginas do livro, ajudando os personagens e resolvendo os puzzles. [...] Mas sabíamos que isso não era o ideal, que quanto mais a participação dos jogadores alterasse a trama, melhor. [...]⁹.

Apesar de haver esta pseudo não-linearidade conduzida pelos *puppetmasters*, passível de pequenas alterações mesmo na trama narrativa, é possível afirmar que as narrativas transmidiáticas, principalmente *websodes*, não apresentam uma linearidade cronológica, o que nos leva a fazer uma reflexão acerca da imagem-tempo, em oposição à imagem-movimento refletida por Gilles Deleuze. Para Deleuze (1992, p. 68), existe uma ruptura com o advento do cinema moderno em relação ao encadeamento das imagens. Para o filósofo, a imagem-movimento é organizada segundo um esquema sensorio motor, onde “as ações encadeiam-se com percepções, as percepções se prolongam em ações”.

A partir destas conceituações, é possível encontrar, nos *websodes* transmidiáticos dos ARGs, os dois tipos de produções imagéticas apresentadas por Deleuze. Se concentrarmos nossa análise no conteúdo narrativo proveniente dos ARGs, verifica-se que há uma remediação de outras produções fílmicas comerciais com estereótipos padronizados, visto que o ARG, apesar de alcançar um nicho relativamente pequeno de jogadores¹⁰, tem o seu foco voltado para o consumo da experiência. Com isso, verifica-se que as imagens, por buscarem uma aproximação do real a fim de propiciar a experiência do Tinag, não há cortes no encadeamento de imagens.

9 Entrevista concedida por e-mail, no dia 11 de maio de 2009.

10 O ARG brasileiro que teve maior repercussão foi o Zona Incerta, já citado aqui neste trabalho. Segundo as empresas criadoras – AmBev e Editora Abril (SuperInteressante) – foram aproximadamente 70 mil jogadores que vivenciaram estes games concomitantes (Zona Incerta e Desafio G.A.).

Refletindo sobre este efeito de real (BARTHES, 1984), Johnson explica que as narrativas demarcam a linha entre a estrutura e a essência, ou seja, entre a verbosidade oculta fornecida para dar o efeito realista e o material de segundo plano que é introduzido na estrutura narrativa necessário para a compreensão da trama¹¹. O autor propõe o uso de setas intermitentes em produções fílmicas como “uma espécie de sinalização da narrativa, introduzida convenientemente para ajudar o público a manter-se a par do que está acontecendo” (JOHNSON, 2005, p. 59). Porém, no ARG, estas setas intermitentes são menos explícitas do que em produções televisivas. As setas intermitentes presentes nos Jogos de Realidade Alternada são apresentadas não pelo close de um olhar, mas por sutilizações imagéticas, ou mais ainda, por pequenos detalhes narrativos que passariam despercebidos por um espectador receptor passivo, mas não pelo espectador jogador ativo, que busca nas minúcias, detalhes imprescindíveis para a decifração dos enigmas narrativos deste tipo de game. Ou seja, não se atém apenas à associação da memória para compreensão das setas intermitentes na estrutura da narrativa, mas buscam, por dedução ou indução, outros referenciais que possam colaborar com a manutenção imaginária de realidade proveniente da essência desta mesma narrativa. Doravante, estas setas intermitentes estão diluídas nestes vídeos, através de um simulacro de documentação verossímil do real, geralmente catalogadas como depoimentos espontâneos, documentários ou vídeosblogs dos personagens da trama, das afecções e percepções dos personagens que culminam em suas ações, o que representa a imagem-movimento deleuziana.

Há, ainda, uma desconstrução temporal da materialidade fílmica que se apresenta com diversos fragmentos de vídeos espalhados pela rede¹², a fim de que o jogador possa encontrá-los e encadear, assim, a sua linearidade de leitura, em uma nova forma de pedagogia de percepção da imagem em um alto grau de intensidade (DELEUZE, 1992, p. 90-91). Esta desconstrução temporal, propiciada pela apresentação dos websodes dos ARGs, proporcionam ao jogador, um esquema cognitivo de atenção, pois torna-se necessário que remeta em sua memória *websodes* anteriores para uma organização mental da narrativa.

11 Mesmo a narrativa sendo apresentada em suportes e arranjos midiáticos diferentes, o que caracteriza a transmídia, o conteúdo narrativo destes episódios (mobsodes ou websodes) segue o mesmo padrão de efeito de real, em remediação de outras linguagens fílmicas precedentes.

12 Os vídeos dos *Alternate Reality Games* têm uma duração muito curta – cerca de 1 a 3 minutos, em média – não apenas pelo suporte que os sites de compartilhamento de vídeos permitem, mas também pela própria narrativa que exige uma intensificação de informações que se prolongasse para além de um tempo pequeno, se tornaria uma sobrecarga cognitiva que impediria a permanência da atenção dos jogadores, mesmo que a tecnologia permita o manuseio da materialidade fílmica, podendo o jogador voltar ao filme e pausar inúmeras vezes.

Considerações finais

Diante desta análise na qual foram enquadradas as relações do corpo subjetivado com o objeto real e imaginário, é possível averiguar que os ARGs também propiciam ao jogador-usuário-ativo uma complexificação dos seus sistemas cognitivos.

Em uma visão sobre as seis formas de conhecimento aristotélico, a sensação, a percepção, a imaginação, a memória, o raciocínio e a intuição são desenvolvidos no processo de se jogar um ARG. As sensações são exploradas na imersão total nos *live actions* e os sentidos são excedidos para além do seu corpo, como a propriocepção e cinestesia. Com isso, a vivência dos *lives* torna a experiência mais intensa, o que proporciona uma relação com o objeto-marca mais penetrante do que uma publicidade passiva tradicional. A imaginação é desenvolvida desde o início do ARG, pelo acordo tácito entre os jogadores e os *puppetmasters* ao fingirem que não é um jogo, regra primordial do sucesso do Tinag. A memória é constantemente ativada pela multilinearidade da narrativa transmidiática através de websodes fragmentados espalhados pela rede, precisando, por vezes, recorrer aos conhecimentos externos (ou *a priori*) ao game para complementar o desenrolar do jogo. Nas peças enigmáticas distribuídas em diversos veículos de comunicação, a percepção dos jogadores torna-se mais aguçada em buscas de pistas que ajudem a desvendar os mistérios propostos neste gênero de game, assim como o raciocínio e a intuição, ferramentas mentais necessárias e fundamentais para solução destes enigmas.

Se nos apropriarmos da concepção neurológica da modernidade, referenciada por Ben Singer e tendo como expoentes teóricos as contribuições de Simmel, Kracauer e Benjamin, é possível deduzir que estes jogadores, já imersos em uma constância tecnológica de parte significativa diária de suas vidas, anseiam por hiperestímulos cada vez mais intensos, encontrando-os neste processo de seu jogar o ARG. Esta é uma “geração que agradece o desafio das novas tecnologias, que abraça os novos gêneros com tal flexibilidade” (JOHNSON, 2005, p. 143), vivendo aventuras imaginárias intensas e estimulantes a partir das pontas dos dedos em seus teclados para gerir sonhos mais aventureiros e sempre mais incríveis – e aqui acrescento, também, que estas ilusões tornam-se cada vez mais críveis, mais passíveis do efeito de real – vivendo em um “orgasmo cerebral permanente” (FLUSSER, 2008, p. 131).

Perception and Cognition in Alternate Reality Games

Abstract

The purpose of this study is to review theories on *Alternate Reality Games* from the neurological conception of modernity, focusing on addressing the experience of this game genre as characteristic of contemporary generation whose consumption experience prevails exploited by advertising. This paper considers the



hypothesis that the experience of playing an ARG, through its pervasive-immersed elements, provides the neural system of individuals due to an overload hyper-stimulation media narrative and entertaining of this kind of game. Thus, players seek the *ludus* as an object of immersion for their hyper-stimulation bodies.

Keywords: Alternate reality game. Cognitive configuration. Hyperstimulation media.

Referências

- ADORNO, Theodor. O realista curioso. *Noten zur Literatur*, “Der wunderliche Realist”. Frankfurt/M: Suhrkamp, v. 3, p. 388-408, 2002 [1965]. **Revista Novos Estudos**, v. 85, nov. 2009. Disponível em: <http://novos estudos.uol.com.br/acervo/acervo_artigo.asp?idMateria=1351>. Acesso em: 18 fev. 2010.
- ANDRADE, Luiz Adolfo de. Realidades alternativas: novas funções cognitivas no mundo dos ARGs. In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO, 4., Salvador, 2008. **Anais...** Salvador: UNEB, 2008.
- BARTHES, Roland. **Literatura e realidade**: (o que é realismo?). Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1984.
- BAYLISS, Peter. Notes toward a sense of embodied gameplay. In: AKIRA, Baba (Ed.). **Situated play**: proceedings of the 2007 digital games research association conference. Tokyo: The University of Tokyo, 2007. p. 96-102. Disponível em: <www.digra.org/dl/db/07312.19059.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2010.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1994. v. 1.
- _____. Sobre alguns temas em Baudelaire. Tradução de Hermerson Alves Baptista. In: BAUDELAIRE, Charles. **Obras escolhidas III**: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. A grounded investigation of game immersion. In: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS: CHI '04 EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2004, New York. **Proceedings...** New York: Association for Computing Machinery - ACM, 2004.

CALLEJA, Gordon. Digital game involvement: a conceptual model. **Games and Culture**, v. 2, n. 3, p. 236-260, 2007.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: *CHARNEY*, Leo; *SCHWARTZ*, Vanessa R. (Org.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1**: imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **Cinema 2**: imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **Conversações**: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Revista Contemporânea**, v. 3, n. 1, p. 75-94, jan./jun. 2005.

FERREIRA, Emmanoel. Games e imersão: a realidade híbrida como meio de imanência virtual. In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMPUTAÇÃO, 4., Salvador, 2008. **Anais...** Salvador: UNEB, 2008.

_____; FALCÃO, Thiago. **Through the looking glass**: weavings between the magiv circle and immersive process in video games. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION 2009 CONFERENCE: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 2008, London. London: [s.n.], 2009.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens-técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists loves stories, too**: notes from a debate that never took place. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2010.

HUSSERL, Edmund. **Meditações cartesianas**: introdução à fenomenologia. São Paulo: Madras, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. **The revenge of the origami unicorn**: seven principles of transmedia storytelling (well, two actually. five more on friday). Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 29 jun. 2010.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Surpreendente!**: televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elzevier, 2005.

KRACAUER, Siegfried. **Cult of distraction: on Belin's Picture Palaces**. Cambridge: Harward University Press, 1988. Tradução por Thomas Y. Levin, do original *Kult der Zerstreuung*. *Erstes Morgenblatt*. **Primeiro Jornal da Manhã**, 4 mar. 1926.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., Salvador, 2002. **Anais...** Salvador: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2002.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem** (understanding media). Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1969.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MITTEL, Jason. Narrative complexity in contemporary american television. **The Velvet Light Trap**, n. 58, p. 29-40, Fall 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

OLIVEIRA, Thaian; ANDRADE, Luiz Adolfo. Um jogo de realidades e ficcionalidades. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 22, jun. 2010. Estação Transmídia. Disponível em: <<http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades>>. Acesso em: 29 jun. 2010.

PALÁCIOS, Marcos. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. **Revista Lugar Comum**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 111-121, 1999.

PEREIRA, Vinícius. G.A.M.E.S. 2.0. Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades. In: COMPÓS - ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 17., São Paulo, 2008. **Anais...** São Paulo: 2008.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção primeiros passos).

SILVA, Douglas. **Jogos de realidade alternativa: o virtual é real**. Tese (Conclusão de curso) – Universidade COC, Ribeirão Preto, São Paulo, 2008.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio G. (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1973.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para roteiristas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WITMER, Bob; SINGER, Michael. Measuring presence in virtual environments: a presence questionnaire. **Presence**, v. 7, n. 3, p. 225-240, June 1998. Disponível em: <<http://mitpress.mit.edu/journals/PRES/ps00734.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2010.

Correspondência

THAIANE MOREIRA DE OLIVEIRA
Rua Mário Viana nº 702 - Santa Rosa
24241-002 - Niterói - RJ
Fone (21) 9559-2969
thaiane.moliveira@gmail.com

Recebido em 28.07.2010

Aprovado em 10.08.2010