

Mapeamento das competências cognitivas no 'gameplay' de Jogos de Realidade Alternada

Mapping cognitive skills in Alternate Reality Game's gameplay

Thaiane Moreira de Oliveira | thaiane.moliveira@gmail.com

Doutoranda e bolsista Capes em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense e mestre pela mesma instituição.

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo compreender como as modulações cognitivas estão sendo configuradas no processo de jogar um Alternate Reality Game (ARG), um gênero de jogo que transcende a realidade e a ficcionalidade por meio de enigmas que ocupam tanto os espaços virtuais quanto os urbanos. Partindo do princípio de que as regras do gameplay e a operacionalidade deste gênero de jogo são complexas, os ARGs exigem do jogador uma multiplicidade cognitiva baseada em compartilhamento social e informacional de suas descobertas em espaços sociais criados para tal finalidade. Dessa forma, esta pesquisa busca compreender como se constituem as configurações cognitivas destes indivíduos em sua interação com seus pares e com o objeto.

Palavras-chave: *games studies*; Ciências Cognitivas; Jogos de Realidade Alternada.

Abstract

This research aims to understand how the cognitive modulations are configured on the process of playing an Alternate Reality Game (ARG), a genre that transcends reality and fiction through puzzles that occupy both virtual and urban spaces. Assuming that their rules of gameplay and their operationality of this kind of game are based on a complex and, ARGs requires the gamers a cognitive multiplicity based on social and informational sharing in the spaces created for this purpose. Thus, this research seeks to understand how the cognitive configurations of these individuals in their peer interaction with the object are constituted.

Keywords: *games studies*; Cognitive Sciences; Alternate Reality Game.

1 - INTRODUÇÃO

Parafraseando Lúcia Santaella (SANTAELLA, 1983, p. 88), ao concordar com a afirmação de Charles Sanders Peirce de que o universo estaria em expansão e que essa dilatação ocorreria na cabeça dos homens, é possível observar uma complexificação cognitiva do homem diante dos estímulos provenientes da materialidade tecnológica contemporânea. Indo ao encontro dessa asserção, o objetivo deste trabalho é compreender como as modulações perceptivo-cognitivas estão sendo configuradas no processo de jogar um *Alternate Reality Game* (ARG), um gênero de jogo que transcende a realidade e a ficcionalidade por meio de enigmas que ocupam tanto os espaços virtuais quanto os urbanos.

Originados da experiência do *Role Playing Games* (RPG), os ARGs são considerados uma subcategoria dos jogos pervasivos, também chamados de ubíquos. É um gênero de *game* que busca transcender sua ação para além do suporte material – mediador entre o jogador e o programa –, explorando os espaços virtuais eletrônicos e os espaços físicos urbanos da realidade concreta. Nesse gênero de *game*, os jogadores são instigados a desvendar enigmas propostos por um personagem real em sua concretude, envolto por uma narrativa de mistério capaz de gerir a imersividade (metáfora derivada da experiência física de submergir na água e de ser envolvido por um ambiente diferente) (MURRAY, 2003, p. 97-99).

Dan Provost (2008) aponta que o aspecto mais atraente dos ARGs é sua natureza comunitária, já que os *puzzles* são muito difíceis de serem resolvidos individualmente e, portanto, exigem trabalho em equipe. Dessa forma, esta pesquisa busca compreender como são organizadas as configurações cognitivas dos indivíduos durante a experiência de jogar um ARG ocorridas não só durante o processo imersivo em ambientes pervasivos, mas também durante a interação social manifestada nos espaços virtuais criados para o compartilhamento de informações entre os jogadores¹. Parte-se da hipótese de que os próprios jogadores compartilham padrões cognitivos durante o processo imerso-pervasivo na coletividade dos canais criados para esse fim. Sendo assim, esta pesquisa busca empreender um mapeamento dos padrões das configurações de competências cognitivas dos jogadores como indivíduos, na inter-relação com um jogo essencialmente coletivo que transborda as fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Decerto, para compreender como ocorrem as configurações cognitivas durante o processo de jogar um ARG, o recorte teórico-metodológico não é feito nem em relação ao objeto nem ao sujeito, mas à inter-relação entre os agentes envolvidos durante o processo, tendo como método a observação participante calcada pela fenomenologia de Merleau-Ponty.

Segundo o autor, no início do prefácio de seu célebre livro *Fenomenologia da percepção* (2006), a fenomenologia é um método de desapropriação da própria ciência, visto que tudo o que o sujeito conhece – inclusive os próprios saberes

2

científicos – é fundamentado no que ele adquire por sua própria experiência. Por isso, a fenomenologia como método está baseada na descrição, e não na explicação ou na análise de uma realidade, a partir da experiência do sujeito observador em sua inter-relação com o mundo e com os outros.

Quer se trate do corpo do outro ou de meu próprio corpo, não tenho outro meio de conhecer o corpo humano senão vivê-lo, quer dizer, retomar por minha conta o drama que o transpassa e confundir-me com ele. Portanto, sou meu corpo, exatamente na medida em que tenho um saber adquirido e, reciprocamente, meu corpo é como um sujeito natural, como um esboço provisório de meu ser total. Assim, a experiência do corpo próprio opõe-se ao movimento reflexivo que destaca o objeto do sujeito e o sujeito do objeto, e que nos dá apenas o pensamento do corpo ou o corpo em realidade (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 269).

3

Para Merleau-Ponty, é possível compreender o corpo do outro como um prolongamento do corpo e da consciência de si. Partindo desse princípio e tendo como foco desta proposta o mapeamento das configurações das competências cognitivas dos jogadores de ARGs, busca-se, em descrições minuciosas das percepções moventes do ato de jogar esse gênero de *game*, a compreensão do outro, ou seja, dos jogadores a partir do corpo do pesquisador observador participante. Contudo, como comprovação e refutação das hipóteses secundárias presentes neste trabalho, serão utilizadas entrevistas e conversas informais com jogadores, como forma de ilustrar as afirmações que serão apresentadas.

Dessa forma, há de se levar em questão que os fenômenos de interesse deste estudo são culturais, visto que não se pretende desenvolver um estudo psicológico do agir de cada indivíduo jogador. Por isso, busca-se levar em consideração, neste estudo, tanto o mundo natural quanto o cultural, procurando enquadrar, a partir da perspectiva do observador como reflexo da compreensão do outro, sensações, subjetividades e percepções envolvidas no ato de produzir e de jogar esse gênero de jogo. Em outras palavras, não importa como o simbólico é decodificado, mas como o sujeito jogador o percebe e quais são as subjetividades implicadas no processo de construção coletiva do conhecimento.

2 - ALTERNATE REALITY GAMES

Os ARGs são um gênero de jogo que transita entre as fronteiras da realidade e da ficcionalidade por meio de enigmas que ocupam tanto os espaços virtuais quanto os urbanos. Originados da experiência do RPG, os ARGs são considerados uma subcategoria dos jogos pervasivos ou, segundo Jane McGonigal (2006), são denominados *ubiquitous games*, gênero de *game* que busca transcender sua ação para além do suporte material – mediador entre o jogador e o programa –, explorando tanto os espaços virtuais eletrônicos quanto os espaços físicos urbanos da realidade concreta².

É um jogo que tem como eixo central uma narrativa fragmentada e que tende a utilizar, além da internet, diversas plataformas e

dispositivos, inclusive o próprio espaço urbano para distribuição dos *puzzles* e enigmas do jogo. Sua estrutura utiliza diferentes ferramentas de comunicação – *e-mail*, mídias sociais, SMS, *website*, telefonia móvel etc. – para conectar personagens (interpretados por atores) e jogadores em um universo ficcional, no qual o público deve resolver quebra-cabeças, investigar mistérios, entre outros desafios, para avançar na narrativa transmidiática que dispersa os elementos em diversos canais (cf. OLIVEIRA; ANDRADE, 2010).

Dan Provost, com base em citações do Wikipédia, define o ARG como:

An interactive narrative that uses that real world as a platform, often involving multiple media and game elements, to tell a story that may be affected by participants' ideas or actions. All of the players are intensely involved in the story, which takes place in real-time and cannot be replayed. The narrative evolves based on players' interactions with it, and everything is designed and controlled by humans, rather than a computer or some artificial intelligence (as would be the case in a traditional computer or console game) (PROVOST, 2008, p. 2)³.

Dan Provost considera os ARGs como a primeira forma de arte narrativa metaficcional nativa para a internet, que “borra” a linha tênue entre a ficção e a realidade e que frequentemente requer, por sua complexidade, o uso de inteligência coletiva para resolver os enigmas projetados.

4

Segundo o *Alternate Reality Game Network* (ARGNet), site colaborativo com *feeds* de notícia sobre ARGs, jogos pervasivos e afins, os jogos de realidade alternada são:

An obsession-inspiring genre that blends real-life treasure hunting, interactive storytelling, video games and online community. These games are an intensely complicated series of puzzles involving coded Web sites, real-world clues like the newspaper advertisements, phone calls in the middle of the night from game characters and more. (...) These games (which are usually free to play) often have a specific goal of not only involving the player with the story and/or fictional characters but of connecting them to the real world and to each other (WHAT is an ARG?)⁴.

O gênero de jogo ARG surgiu em 2001, como campanha promocional do filme *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg (2001). O jogo recebeu o nome de *The Beast* (2001), pelo fato de que se especulava haver 666 enigmas presentes no *game*. Para o jogo, havia três pontos de entrada, os chamados *rabbit holes* (em português, buracos de coelho) – uma alusão ao livro *Alice no País das Maravilhas* (2005), de Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson. O *rabbit hole* se refere à estratégia utilizada pelos *puppetmasters*⁵ para fisgar seu público-alvo de uma maneira em que a realidade e a ficcionalidade se tornam fluidas.

Jane McGonigal relata que momentos depois do atentado de 11 de setembro de 2001, os *Cloudmakers* se juntaram para tentar desvendar os mistérios deste acontecimento, como se isso fizesse parte de um jogo; estavam, contudo, completamente cientes da realidade, pois aquela ação havia “afetado profundamente o seu senso de identidade e propósito”. Eles acreditavam estar aptos para

auxiliar os órgãos federais a descobrir a autoria dos atentados às Torres Gêmeas do World Trade Center (WTC), haja vista sua experiência anterior na solução de mistérios complexos, como a do jogo *The Beast*, alguns meses antes do fato trágico nos Estados Unidos. Após dois dias de insistência dos jogadores, os moderadores do grupo tiveram de intervir nas discussões, lembrando-lhes de que aquilo não era um jogo. Dessa forma, surgiu a premissa *This is Not a Game* (Tinag)⁶, que serve como um mantra para o bom funcionamento de um jogo.

O Tinag consiste em o jogador fingir que não está jogando um jogo, a fim de uma maximização da sua experiência no processo de jogar os ARGs. Parte da diversão do público em participar de desafios dos ARGs é encarar a experiência como se ela não fosse intitulada “jogo”. Neste caso, o acrônimo é um lembrete fácil para demarcar as fronteiras entre o que é realidade e ficção, durante a experiência, refletindo o envolvimento ou a imersão dos jogadores no universo criado pelo ARG.

3 - COMPETÊNCIAS COGNITIVAS NO GAMEPLAY DOS ALTERNATE REALITY GAMES

Considerando “jogos como extensões do homem” (MCLUHAN, 1969, p. 264-275), a análise deste tópico está 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 pelos *sites* que os enigmas vão sendo lançados, a fim de que os jogadores possam desvendá-los para dar continuidade à narrativa.

As interfaces desses *sites* nos computadores, segundo a abordagem de Johnson (2001, p. 18-19), são representações metafóricas icônicas de “zero e um” que induzem a 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, conceito apresentado por Jean Piaget.

Piaget define que o sujeito age sobre o objeto ao mesmo tempo em que sofre uma ação. Nessa relação construtivista de interatividade entre os agentes envolvidos, o conhecimento vai sendo delineado. Piaget (1964) acredita que o indivíduo, nessa inter-relação com o meio, constrói gradualmente estruturas cognitivas sofisticadas. Para o autor, a estrutura cognitiva é um mapa mental de conceitos construídos ao longo da vida dos indivíduos com a finalidade de compreender as experiências reflexivas ao meio inserido e vivenciado e de responder-lhes.

Piaget identificou quatro estágios no desenvolvimento cognitivo da criança, o qual só se completa na vida adulta. No primeiro estágio, chamado de sensório-motor, do nascimento até aproximadamente dois anos, a criança interage com o meio, construindo um esquema de ação que lhe

permite uma apreensão da realidade. No segundo, dos dois aos seis anos, a criança ainda carece de organizações mentais para a ordenação dos pensamentos representativos. Esse estágio é chamado por Piaget de pré-operatório. No seguinte, a criança já tem um esquema cognitivo pronto para a realização de operações concretas e sua estruturação lógica. No último estágio de desenvolvimento, ocorrem as estruturações progressivas do estágio anterior que ainda não foram desvinculadas das operações concretas, e a criança alcança o estágio do raciocínio abstrato, podendo traçar pensamentos científicos independentes da materialização concreta, para exemplificação e ilustração de suas hipóteses.

De acordo com Piaget, para que um aprendizado ocorra, é necessário que os esquemas cognitivos sejam desenvolvidos pelos seguintes processos: a) de assimilação, ou seja, pela incorporação de novas informações aos esquemas que os indivíduos obtiveram anteriormente; b) de acomodação, pela representação da ação do sujeito que interpela relações entre o novo apreendido e o esquema já formado, gerando um nível de conhecimento mais profundo; e c) de adaptação, que, segundo Piaget, é “o equilíbrio entre a associação e a acomodação” (PIAGET, 1958, p. 59) em um esquema processual múltiplo que autorregula o sujeito na construção do conhecimento.

6

A aprendizagem por associação, na interação com os *sites* do jogo, ocorre por meio de um processo de atualização de memórias-lembranças a partir de experiências vivenciadas na interação da usabilidade de interfaces gráficas. Quanto ao 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 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.

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 um enigma precisa ser decifrado, nossas mentes compulsivamente ruminam sobre o problema até que o tenhamos compreendido (JOHNSON, 2005, p. 145).

A explicação de Johnson resume a experiência da vivência do ARG, ou seja, a necessidade de o cérebro de quem joga desvendar o que lhe foi proposto. O uso enigmático mais comum em ARGs comerciais é a inserção de pequenos detalhes em peças impressas ou digitalizadas, como mostra a Figura 1 a seguir:

7



Figura 1 – Peça publicitária do Desafio G.A., promovido pelo Guarana Antarctica, em 2007. | Fonte: <<http://www.guaranaantarctica.com.br/zona-incerta.aspx>>.

Ao seguir, na peça, a seta, 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>, no qual desenrolaria o *game*. Na Figura 1, é possível perceber que ocorre uma intensificação da utilização da percepção visual dos jogadores, que se torna minuciosa para o vivenciamento desse tipo de experiência. Dessa forma, se pode verificar uma pedagogia da experiência sendo instaurada a partir de modulações perceptivas dinâmicas dos sistemas de entrada com o meio relacionado, seja por seu canal ou suporte tecnológico seja pela inter-relação entre os pares de jogadores com o jogo em si. É uma pedagogia que direciona um certo tipo de comportamento perceptivo a partir de padrões operacionais de *puzzles* utilizados neste gênero de jogo. A exemplo disso, observa-se que, ao iniciarem o jogo, os interatores buscam repetir os mesmos padrões comportamentais, a fim de solucionar os enigmas principais do mundo do jogo e a ele relacionados. Em cada site, os jogadores procuram não só informações a partir de seus códigos-fonte, mas também informações de registro dos *sites*, com

o intuito de descobrir quem são os produtores do *game*, procurando desvendar sistemas de códigos binários, *vigenere* ou decodificação por uso de anagramas.

Tal pedagogia fora instaurada em um processo de assimilação pela incorporação de novas informações aos esquemas cognitivos que os indivíduos obtiveram anteriormente, em ARGs precedentes. Porém, os ARGs não se limitam apenas ao uso desses elementos, trazendo sempre outras fórmulas e exigências de conhecimentos que permitem ao processo de aprendizagem não se fechar em si e resultar em uma graduação para a acomodação dos novos conhecimentos adquiridos e do esquema cognitivo já formado.

É possível verificar, ainda, que as interfaces gráficas, que remediam⁷ (BOLTER; GRUSIN, 1999) sua linguagem em constante transformação, reconfiguram novas formas de associação pela memória, remetendo sempre às cooptações precedentes para a construção de novas associações por meio de ambientes digitais cada vez mais participativos e imersivos.

Levando em consideração que grande parte da atividade diária dos usuários jogadores⁸, forçados à concentração pela posição de inclinação, é voltada para a tela do computador, as interfaces gráficas da rede desafiam suas mentes “de três maneiras fundamentais e inter-relacionadas: pela virtude de ser participativa, por forçar os usuários a aprenderem novas interfaces e pela criação de novos canais sociais” (JOHNSON, 2005, p. 93). Sendo assim, é possível encontrar essas três maneiras mentalmente desafiadoras no processo de jogar um ARG. A participação é o elemento fundamental para a vivência do jogador e gira em torno do compartilhamento de informações em redes sociais e em comunidades virtuais, no plano da realidade virtual, e de *lives actions* e de 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, estão o domínio de exploração e o reconhecimento dos ambientes digitais acessados, principalmente nos *sites fakes*, propositalmente produzidos na estrutura deste gênero de *game*.

Mesmo se tratando 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).

O processo de sondagem, segundo a abordagem sugerida por Luiz Adolfo de Andrade, ocorre nos primeiros momentos do *game* e pode ser considerado

o Tinag, ou seja, o fingimento de que não se trata de um jogo, para que o este possa parecer o mais verossímil possível, a fim de promover maior intensidade da experiência. É nesse momento que a percepção do jogador fica mais minuciosa, pois os *rabbit holes* (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) quanto na realidade concreta (em cartazes, performances, fôlderes, anúncios de jornal, televisão etc.). É bastante comum ouvir relatos de jogadores que, passeando nas ruas, encontraram cartazes misteriosos e desconfiaram se tratar de um ARG. Também é divertido ouvir dos próprios jogadores que desconfiaram da existência de um ARG quando de fato não o era⁹. A experiência de jogar esse 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.

Assim como na realidade da vivência concreta, todo ato perceptivo oriundo do processo de jogar um ARG é também um ato de fabricação de sentidos, visto que não só somos intermediados pela representação por meio de signos imagéticos, mas também representamos o mundo por meio de signos produzidos pelo homem, seja no âmbito da realidade concreta ou virtual seja no da ficcionalidade. Segundo Peirce “o mundo real não pode ser distinguido do mundo fictício por nenhuma descrição. Nada, a não ser um signo dinâmico ou indicial pode realizar tal propósito [...]. É só pelo uso de índices que podemos tornar patentes se estamos lidando com o mundo real” (PEIRCE apud SANTAELLA 1995, p. 159). Apesar de os jogadores fingirem não se tratar de um jogo, a fim de maximizar suas experiências no *game*, eles sabem decodificar os signos dinâmicos com o propósito de identificar as nuances da ficcionalidade e da realidade. Em entrevista realizada com alguns jogadores, foi possível verificar que, ao iniciar um ARG, eles têm total compreensão da sua imersividade no *game*. Porém, do ato inicial da decodificação signica até o momento do recorte do objeto dinâmico, ou seja, de um evento único – possível rabbit hole – até a confirmação do ARG em si, tudo se torna passível de dúvida e, decerto, de possíveis enganações. Para Peirce, a dúvida surge da observação “de algum fenômeno surpreendente, alguma experiência que ou desaponta uma expectativa, ou se choca com algum hábito de expectativa do inquisidor” (PEIRCE, 1994, p. 469).

Para detalhar mais o processo de construção do conhecimento por meio das contribuições de Peirce¹⁰, é possível comparar o rabbit hole ao evento único, ou seja, à primeiridade dos jogadores. É na primeiridade que a sensação ou qualidade primeira não passível de compreensão ocorre e proporciona a experiência do Tinag aos jogadores.

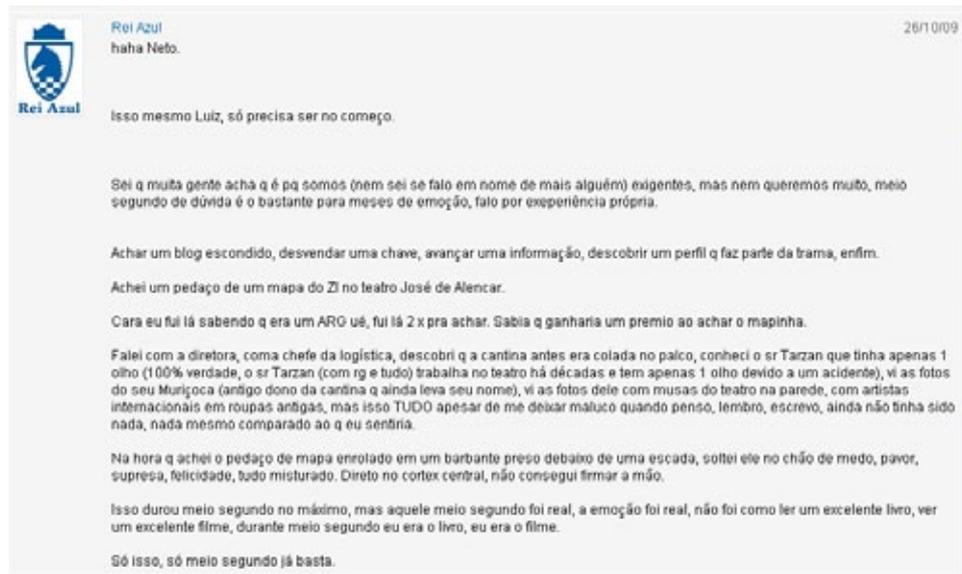


Figura 2 – Entrevista aberta realizada na comunidade do Orkut do game Os Guardiões, em 2009 | Fonte: <www.orkut.com.br>.

10

A partir da resposta do jogador assíduo de ARG Rei Azul é possível encontrar a descrição exata do que Peirce conceitua primeiridade: “Isso durou meio segundo no máximo, mas aquele meio segundo foi real, a emoção foi real, não foi como ler um excelente livro, ver um excelente filme, durante meio segundo eu era o livro, eu era o filme”, ou seja, a sensação inicial, quase imperceptível, gerada na mente do interpretante (Cf. OLIVEIRA; MARINHO, 2010).

Convém ressaltar que esse processo, por se tratar de uma vertente do Massive Multiplayer Online *Role Playing Games* (MMORPG), aproveita a coletividade para a construção do pensamento. Utilizando o reconhecimento e a percepção como ferramentas cognitivas de primeira ordem, os jogadores, em busca de suscitar o maior número possível de pistas para desvendar os enigmas propostos, recorrem a uma série de *sites* de busca e compartilham suas descobertas e suspeitas em comunidades virtuais projetadas para esse fim, utilizando-as como extensões de suas memórias. Nas comunidades virtuais criadas, ocorre o terceiro desafio mental da internet, proposto por Johnson: a criação de novos canais sociais (como Twitter, Facebook, Orkut, MSN, *chats*, *Second Lifes*, MySpace, Sonico, Flickr, *blogs*, entre outros), por meio dos quais os usuários aprendem diferentes sistemas simbólicos de linguagem, a fim de se exprimirem adequadamente em cada um deles.

São nesses canais sociais que as regras de interações sociais são construídas, compartilhadas e naturalizadas, tornando-se parte procedimental do jogo. Partindo do pressuposto de que a percepção é apreendida por um processo de internalização da cultura, pode-se verificar que são nos espaços virtuais construídos como canais de comunicação que suas regras internacionais são expressas. Em outras palavras, os jogadores compartilham suas hipóteses até, juntos, chegarem a uma conclusão que decifre um enigma

proposto pelo *game*, ou seja, como integrantes da Inteligência Coletiva, utilizam as redes abertas de computação da internet para estruturação de laços sociais e construção de seus conhecimentos, já adquiridos individualmente e compartilhados em redes sociais. Segundo Pierre Lévy, precursor do termo Inteligência Coletiva, “nesta perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados” (LÉVY, 1999, p. 29).

A partir desses espaços, pode-se perceber que a construção do conhecimento é coletivamente levantada por um compartilhamento de informações que passam por processos de *brainstorming*, a fim de comprovar hipóteses para solucionar de um *puzzle*, nos quais cada um contribui com pontuações de seus domínios específicos adquiridos por experiências do “mundo do jogo” e do “mundo comum”.

As experiências *ingame* e *outgame* compõem uma *virtualização* de potências que culminam em atualizações de memórias individuais, tanto as declarativas quanto as procedurais, para a composição de resoluções coletivas de *puzzles*. Por memória declarativa se compreende o fenômeno de manifestações conscientes de recordações de experiências e de resgates de fatos do passado; já a memória procedural corresponde aos procedimentos e às habilidades apreendidas de forma gradual, ao longo da vida. As memórias declarativas podem ser expressas pela utilização de conhecimentos apreendidos em experiências anteriores, em outros jogos de ARG, enquanto as memórias procedurais podem ser expressas no plano de vivências de experiências no “mundo ordinário” das vidas cotidianas, das profissões, dos interesses, dos domínios e das habilidades específicas.

Os domínios de inteligências múltiplas, como proposto por Howard Gardner – por exemplo, a linguística e a lógico-matemática –, são pertinentes à própria mecânica do jogo. Suas teses, de abordagem culturalista, não buscam no domínio evolutivo respostas para suas indagações acerca das cognições humanas. Para Gardner, a inteligência é a capacidade de processar informações, ativada em um contexto cultural. O autor identifica sete tipos de inteligências: linguística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpessoal e intrapessoal (Cf. GARDNER, 1995). Posteriormente, Gardner se dispõe a aprofundar sobre mais outros dois tipos de inteligência, a natural e a existencial, nas quais encontra subterfúgios de uma identificação inata.

As inteligências corporal-cinestésica e espacial, estimuladas durante os *live actions*, são experiências vividas pelos jogadores durante o jogo, quando 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 concreta¹¹. Vivenciam uma representação teatral de sua própria experiência, ilustrada por McLuhan na afirmação “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 (lançado em 2001 como parte de uma campanha promocional do filme *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg) não existia na década de 1960, quando McLuhan escreveu *Os meios de comunicação como extensão do homem*. Porém, essa citação compendia toda a experiência de representação imersiva propiciada pelo ARG.

É no momento dos *live actions* que a investigação telescópica, segundo Johnson a forma “mental de gerenciar simultaneamente todos esses objetivos” (JOHNSON, 2005, p. 43), se torna 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 para a vivência. Só assim a imersividade da experiência se torna totalizada, exigindo de todos os sentidos, inclusive da cinestesia e da proprioceptividade, uma atenção.

A própria forma de organização coletiva é uma demonstração da utilização das inteligências interpessoal e intrapessoal, propostas por Gardner. Por meio delas, os jogadores organizam suas contribuições individuais para a coletividade em função de suas próprias vivências anteriores (*outgame*) e de outros jogos já experimentados (*ingame*). Cada jogador, com experiências anteriores (*ingame* ou *outgame*), ocupa o papel de resolver alguns enigmas conforme suas múltiplas inteligências, podendo este papel ser flexível e dinâmico¹², o que lhe confere um caráter modular. Tal observação vai ao encontro das ideias não só de Piaget – que defende que o conhecimento não parte apenas do sujeito ou do objeto, mas da interação entre eles –, mas também de Vygostsky, que considera o jogo como uma atividade social e cultural que contribui para o conhecimento individual em virtude da interação com a alteridade, na qual um sujeito aprende suas regras por observar o outro.

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cada nova tecnologia, novas configurações cognitivas vão sendo construídas sutilmente na inter-relação entre o homem natural e o meio artificialmente projetado para seu uso. Muito mais do que determinar que esses meios tecnológicos deixam o homem mais inteligente ou que são extensões do nosso corpo, esta pesquisa buscou concentrar-se nos processos cognitivos envolvidos no decorrer do *gameplay* durante o ARG. Tomando como questão central a construção do conhecimento na coletividade das redes em prol do vivenciamento de uma experiência em conjunto, buscamos a compreensão desta problemática a partir de fundamentos em outras áreas, como das ciências cognitivas, para traçar um estudo sobre a condição psicológica de quem vive sob a influência da inovação tecnológica, tal como propõe Derrick de Kerckhove (2009). Considerado o herdeiro de McLuhan, Derrick de Kerckhove analisa como os meios tecnológicos se

constituem como extensões da mente e dos sistemas neurológicos, indo além do corpo do homem, compreendendo as subjetividades implicadas na sociedade conectiva vigente. Kerckhove recorre a um modelo biológico para definir tecnologias que emulam, estendem ou amplificam o poder das mentes humanas, cunhando, assim, o conceito de psicotecnologia. Outro conceito elaborado por Kerckhove de interesse para esta pesquisa é o de tecnopsicologia. O autor a compreende como um estudo da condição psicológica de quem vive sob a influência da inovação tecnológica. Ele ressalta a importância de validar a influência do meio, sobretudo tecnológico, como forma orgânica estabilizadora que permite um equilíbrio psicológico e corpóreo para que os indivíduos não sofram “um estado de choque permanente causado pelo trauma cultural das novas tecnologias” (KERCKHOVE, 2009, p. 23-24). Com isso, pode-se considerar que Kerckhove inverte uma lógica epistemológica auferida por autores como Simmel (1973), Kracauer (1988) e Benjamin (1994), pois, segundo o professor canadense McLuhaniano, o corpo humano seria o responsável por criar e proporcionar, para seu próprio uso, um ambiente de estabilidade perante os estímulos tecnológicos do seu meio. Já os teóricos da modernidade neurológica, como Singer os direciona, acreditam que os estímulos tecnológicos do meio não encontram fronteiras no exercício de influência sobre o corpo.

Tal proposta traz para o campo da comunicação algo para além do estudo da emissão ou da recepção de um meio: um estudo do próprio indivíduo relacionado com o meio e entre si.

Dessa forma, a abordagem que se propôs neste estudo não parte unicamente do objeto nem apenas do sujeito, mas, sim, das configurações cognitivas dos indivíduos em uma inter-relação entre si e o objeto. Sendo assim, a metodologia de observação participativa baseada em uma fenomenologia como método descritivo, atrelada ao uso de questionários e entrevistas, permitiu perceber e identificar algumas das configurações cognitivas padrões presentes nos jogadores. Com isso, pretende-se dizer que se respeita a individualidade de cada um, porém se procura identificar padrões cognitivos presentes no processo de jogar um ARG, a fim de compreender como se comportam e se articulam cognitivamente os jogadores durante o processo imerso-pervasivo.

O primeiro dos padrões observados diz respeito à própria mecânica do jogo. O compartilhamento e a valoração do Tinag, como ato de fingir que o jogo é real, são uma forma de maximização de suas experiências. Esse fingimento é uma regra pertinente à interação social compartilhada pelos jogadores, que permite que as fronteiras entre a realidade e a ficcionalidade sejam diluídas. Mais ainda, é na premissa Tinag que os jogadores têm a possibilidade de decodificação dos elementos sógnicos, que os permitem identificar o real no ficcional. E, mais ainda, se percebe que, na suspensão ativa de suas descrenças como fator preponderante para o efeito de agenciamento em prol da experiência imerso-pervasiva, os jogadores,

intencionalmente, ajustam seus aparatos cognitivos, a fim de mantê-los mais próximos da realidade no próprio ambiente ficcional.

Tal conduta os leva a manter suas modulações perceptivas focadas em inúmeros elementos minuciosos, que os podem conduzir a um enigma por meio de uma pista. Após esse primeiro momento, de possível identificação de elementos pertinentes à operacionalidade do *game*, os jogadores debatem coletivamente, a fim de que, em conjunto, possam resolver os *puzzles* e os enigmas propostos. Para tanto, os jogadores constroem seus conhecimentos a partir de experiências anteriores de suas vivências em outros ARGs e de suas vivências cotidianas (*outgame*), com contribuições em função de habilidades específicas, por meio do compartilhamento de experiências com seus pares.

Partindo do princípio de que a imersão é um processo cognitivo, independentemente do gênero do jogo, defende-se que, nos ambientes pervasivos, os jogadores buscam formas de interação social para organizar suas competências cognitivas na coletividade. Em outras palavras, os jogadores levam contribuições individuais adquiridas *ingame*, em virtude de experiências vividas em ARGs anteriores, e *outgame*, por meio de atualização de memórias e de modulações perceptivas desenvolvidas por competências cognitivas de inteligências múltiplas, como processos de internalização cultural, no qual negociam papéis e demonstram motivações pessoais durante o jogo, a fim de vivenciar a experiência coletiva. Pôde-se verificar, portanto, que os jogadores buscam, incansável e insaciavelmente, novas experiências e que aprenderam o alcance do *logos* pelo *ludus*. Não jogam por competição nem pela busca por prêmios, mas, sim, pela pura experiência de diversão. Primam pela informação e aprenderam a dialogar e a negociar papéis no decorrer de suas interações sociais dinâmicas, por meio do compartilhamento de dados.

Os jogadores, dessa maneira, constroem suas regras sociais, tão dinâmicas quanto a própria cultura, visto que o jogo é um fenômeno cultural. Dessa forma, compreende-se que este é um estudo aberto, que deve ser contínuo, e que, por mais que haja padrões cognitivos, o fenômeno não se fecha em si. É construído e reconstruído constantemente pela própria interação social e pelo dinamismo do objeto, que sempre busca trazer inovações em *puzzles* e em narrativas, a fim de propiciar uma experiência diferenciada, para surpreender os jogadores. Observa-se, ainda, que tais configurações cognitivas não são singulares apenas na experiência propiciada por este gênero de jogo, mas são pertinentes à própria cultura contemporânea. Ou melhor, não é o jogo em si que propulsiona o estímulo aos elementos cognitivos, mas, sim, a própria relação entre a sociedade e as novas tecnologias de computação ubíqua.

Partindo do referencial de dados sobre os jogadores, pode-se observar que estes, já imersos em uma constância tecnológica de parte significativa diária de suas vidas, anseiam por estímulos cada vez mais intensos, encontrando-os neste processo de jogar o ARG. 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 para gerir sonhos mais aventureiros e sempre mais incríveis – e ilusões cada vez mais críveis, mais passíveis do efeito de real – pela busca de um “orgasmo cerebral permanente” (FLUSSER, 2008, p. 131).

NOTAS

- 1 A essa interação denominaremos *gameplay*, tal como proposto por Laura Ermi e Frans Mäyrä: “[The ‘gameplay’] is not a property or a direct cause of certain elements of the game but something that emerges in a unique interaction process between the game and the player” (ERMI; MÄYRÄ, 2007, p. 37-38). Tomamos como escolha metodológica analisar as configurações das competências cognitivas a partir do *gameplay*, mas isso não significa um demérito à narrativa. Contudo, por uma questão de possibilitar a descrição fenomenológica do objeto ao máximo possível, deixaremos para explorar a narrativa dos ARGs em artigos futuros.
- 2 Como a distinção entre os conceitos de “pervasive” e “ubiquitous” ainda não se tornou senso comum, preferimos adotá-los como sinônimos, utilizando apenas o termo pervasive para nos referir a este gênero de jogo que transborda seus elementos para o mundo comum.
- 3 Uma narrativa interativa que usa o mundo real como plataforma, muitas vezes envolvendo vários meios de comunicação e os elementos do jogo, para contar uma história que pode ser afetada por ideias ou ações de participantes. Todos os jogadores estão intensamente envolvidos na história que acontece em tempo real e não pode ser repetida. A narrativa se desenvolve com base na interação dos jogadores e com tudo o que é projetado e controlado por humanos, ao invés de um computador ou a inteligência artificial (como seria o caso de um jogo tradicional de computador ou de consoles) (tradução nossa).
- 4 Um inspirador gênero de jogo que mistura caça ao tesouro da vida real, histórias interativas, jogos de vídeo e comunidade on-line... Estes jogos são uma intensa série de complicados enigmas que envolvem sites codificados, pistas no mundo real como anúncios em jornais, telefonemas no meio da noite de personagens de games e muito mais. [...] Estes jogos (que geralmente são livres para jogar) muitas vezes têm um objetivo específico, não só envolvendo o jogador com a história e/ou personagens de ficção, mas de conectá-los ao mundo real e uns aos outros (tradução nossa).
- 5 Os desenvolvedores desse gênero de jogo são chamados dessa maneira, em referência aos titereiros de fantoches.
- 6 Esta abreviação tem algumas variações, como TNG.
- 7 Jay David Bolter e Richard Grusin (BOLTER; GRUSIN, 1999) chamam de remediação, em referência a McLuhan, que defende que o conteúdo de um meio é outro meio (MCLUHAN, 1969, p. 10), ou seja, que o novo meio se apropria de outros meios como processo inicial da estruturação de si, raiz do conceito de remediação utilizado pelos autores. Porém, eles o complementam, apontando que o processo de remediação não só atinge o novo meio, mas também reestrutura e renova (refashion) os meios antigos remediados.
- 8 Para melhor compreensão das configurações das competências cognitivas dos jogadores, vale ressaltar que, em uma pesquisa realizada por Douglas Silva, em sua monografia de conclusão de curso pela Universidade COC, 53% dos jogadores acessam à internet mais de quatro horas por dia; do total de entrevistados, 80% costumam jogar outros tipos de jogos do meio digital. Silva ainda destacou que os jogadores de ARG pertencem a uma faixa etária que varia de 16 a 35 anos, todos com o estágio abstrato piagetiano completamente formado, o que permite aos jogadores transitar entre a realidade e ficcionalidade com mais desenvoltura. Tal constatação da faixa etária apontada por Silva também nos faz

refletir sobre as gerações de nativos e imigrantes digitais, segundo a abordagem de Marc Prensky. Os grupos de jogadores são formados pelas duas gerações, o que demonstra não haver uma particularidade referente ao acesso tecnológico segundo o seu desenvolvimento etário. A composição do grupo é calcada pelo interesse de determinadas pessoas em vivenciar um tipo de experiência tecnológica imerso-pervasivo. A 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 do questionário, foi possível verificar o perfil do público-alvo desse gênero de game.

- 9 Em entrevista por *e-mail*, alguns jogadores comentaram sobre suas especulações conspiratórias acerca de certos acontecimentos reais, acreditando tratar-se de um ARG.
- 10 Aqui cabe ressaltar que o foco da análise deste trabalho refere-se à esfera da receptividade dos jogadores e não a construção de enunciados dos emissores/puppetmasters.
- 11 A vivência de transposição entre realidade e ficcionalidade pode ocorrer em diversos momentos, não só pela experiência em lives, mas também pelas ferramentas tradicionais, como envio de cartas por correio, ligações telefônicas, mensagens SMS de celular, *e-mails* etc.
- 12 Observa-se ainda que os jogadores líderes de opinião, geralmente já engajados com o jogo, são aqueles que já adquiriram certo grau de respeitabilidade na comunidade, em decorrência de suas experiências anteriores com os membros da comunidade. Eles têm seus papéis definidos em função das suas habilidades e especificidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Luiz Adolfo de. *Realidades alternativas. Novas funções cognitivas no mundo dos ARGs*. In: IV SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO, 2008, Salvador. Anais... Salvador: Uneb.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: _____. *Obras Escolhidas I*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- 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, 1999.
- CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. 1. ed. Tradução e adaptação de Márcia Ferriotti Meira. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- ERMY, Laura; MÄYRÄ, Frans. *Fundamental components in gameplay experience: analysing immersion*. In: CASTELL, Suzanne de; JENSON, Jeniffer (Eds.). *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research (New Literacies and Digital Epistemologies)*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens-técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- GARDNER, Howard. *Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- 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: Elsevier, 2005.
- KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura: investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: Annablume, 2009.
- KRACAUER, Siegfried. *Cult of distraction: On Berlin's Picture Palaces*. Tradução de Thomas Y. Levin. Cambridge: Harvard University Press, 1988. [KRACAUER, Siegfried. *Kult der Zerstreuung*. *Erstes Morgenblatt*. Primeiro Jornal da Manhã, 4 mar. 1926.]
- LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem (understanding media)*. São paulo: Cultrix, 1969.
- MCGONIGAL, Jane. *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*. 2006. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of California, Berkeley.

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

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú cultural: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, Thaianie Moreira de; MARINHO, Karla Azeredo Ribeiro. *A construção do pensamento no Alternate Reality Game*. Signo y Pensamiento, v. 29, n. 57, jul.-dez. 2010.

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

PEIRCE, Charles Sanders. *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Edição eletrônica. Charlottesville: Intelelex Corporation, 1994.

PIAGET, Jean. *A psicologia da inteligência*. Rio de Janeiro: Fundo da Cultura, 1958.

_____. *Development and learning*. Journal of research in Science Teaching, v. 11, n. 3, p. 176-186, 1964.

PROVOST, Dan. *Metafiction and Web Based Story Telling*. Parson School, 2008. Disponível em: <http://a.parsons.edu/~provod139/thesis/papers/dprovost_metafiction.pdf>.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Primeiros Passos.)

_____. *A Teoria Geral dos Signos: semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.

SILVA, Douglas. *Jogos de Realidade Alternativa: o virtual é real*. 2008. Monografia (apresentada ao final do curso de graduação em Comunicação Social) – Universidade COC, Ribeirão Preto.

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

WHAT is an ARG? *ARGNet*. Disponível em: <<http://www.argn.com/what.html>>. Acesso em: 14 fev. 2011.

REFERÊNCIA FILMOGRÁFICA

INTELIGÊNCIA Artificial. Direção, produção e roteiro de Steven Spielberg. Los Angeles: Warner Bros Pictures, 2001. 1 DVD (146 min): son., color.

SITES CONSULTADOS

ARGNet. *Alternate Reality Gaming Network*. Disponível em: <www.argn.com/>.

ZONA Incerta. <www.zonaincerta.com> (atualmente indisponível).

JOGOS CITADOS

BEAST, The. (*Alternate Reality Game*). Direção e Produção: Elan Lee. Roteiro: Sean Stewart. Washington: Microsoft Entertainment Division, 2001. ARG produzido como parte da campanha de marketing do filme *Inteligência Artificial*.

ZONA Incerta. (*Alternate Reality Game*). Produção: Rafael Kenski. Roteiro: André Sirangelo. Brasil: Núcleo Jovem da Editora Abril e Ambev, 2006-2007. ARG produzido como parte da campanha de marketing do Guaraná Antarctica.