



Programa ARGH!

Jeferson Saldanha RAMOS¹
Misael Elias de LIMA²
Vitória Fischer SCHILLING³
Cíntia Tatiane REZENDE⁴
Paula Regina PUHL⁵

Universidade FEEVALE, Novo Hamburgo, RS

RESUMO

O programa ARGH foi construído baseado em um jogo de realidade alternativa (ARG) que é um modelo interativo de narrativa que usa o mundo real como plataforma de desenvolvimento. Os jogadores interagem diretamente com os personagens, resolvendo os desafios de um enredo baseado em quebra-cabeças envolvendo multimídia, tais como telefones e *e-mail*. A *Internet* atua como meio central dessa ligação. A história pode ser afetada pelas idéias dos participantes ou pelas ações que são executadas. Atualmente os ARGs estão sendo reconhecidos como nova forma de ação pelo mundo do entretenimento *mainstream*. O programa foi feito na disciplina de Telejornalismo II na Universidade Feevale em 2009.

PALAVRAS-CHAVE: televisão; ficção seriada; comunidades virtuais; comunicação.

1 INTRODUÇÃO

O programa ARGH foi desenvolvido em uma atividade que foi trabalhada durante as aulas da disciplina de Telejornalismo II, coordenadas pela prof^a Dr^a Paula Regina Puhl, durante o segundo semestre de 2009. O grande objetivo proposto nas aulas foi o de analisar o universo dos *Alternate Reality Games* (ARGs) tendo como base o artigo escrito pelo Doutorando do Programa de Pós - graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), jornalista e roteirista de games Luiz Adolfo Andrade, intitulado “Realidades Alternadas ou revelações de Lost sobre games e ficção seriada”.

¹ Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade FEEVALE, email: dieff_nh@yahoo.com

² Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade FEEVALE, email: misalima@gmail.com

³ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade FEEVALE, email: vitoriafischer@feevale.br

⁴ Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade FEEVALE, email: cintiarezende@pop.com.br

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da Universidade FEEVALE, email: ppuhl@feevale.br



2 OBJETIVO

A atividade consistiu em entender como este tipo de jogo pode ser articulado de forma eficaz aos programas televisivos (principalmente os seriados de TV), desempenhando o papel de ferramenta viral; como esse tipo de jogo pode funcionar como catalisador nas campanhas publicitárias e sua importância no fluxo de informações que podem criar em torno de uma marca, na Internet.

A partir da compreensão do texto, a disciplina tinha como proposta desenvolver uma matéria jornalística para ser veiculada na Internet.

3 JUSTIFICATIVA

Em um ARG, os personagens são os próprios participantes do desafio. O jogador deixa de ser espectador e torna-se o principal interessado na ação e, por isso, há o seu envolvimento nas histórias, encorajando-o a explorar a narrativa, resolver os desafios e a interagir com as personagens do jogo. A história acontece em um universo ficcional, que usa o mundo real como pano de fundo para o desenrolar da história. Este tipo de ação desenvolve-se a partir do acesso a *sites*, *e-mails*, telefonemas e outros meios de comunicação;

Desta forma, os jogadores devem codificar uma série de enigmas, estruturados em uma espécie de narrativa. É importante destacar que os jogos só funcionam a partir de uma coletividade interna, o que obriga os jogadores a se reunirem em grupos conhecidos como “comunidades virtuais”, no ambiente da *Internet*.

O artigo utilizado para a realização do programa também fomentou a definição da Computação Ubíqua (Pervasiva), ou seja, a ideia de que os computadores pessoais irão se tornar, em determinado momento, invisíveis aos olhos humanos. A Computação Ubíqua, defendida por Mark Weiser compreenderia todas as novas tecnologias de informação. Segundo a teoria de 1992, que é verdadeira na atualidade, as pessoas viveriam um mundo onde computadores proveriam informações e serviços quando e onde forem necessários.

A visão de Weiser descreveu uma proliferação de dispositivos de diferentes tamanhos indo desde os dispositivos portáteis até grandes dispositivos compartilhados. Essa proliferação de dispositivos realmente aconteceu com os dispositivos usados normalmente, como por exemplo o uso de *Smartphones* com acesso a mapas e conectividade WEB, redes Wi-fi e 3G.



Ao compararmos a Computação Ubíqua com a Realidade Virtual, podemos perceber três diferenças distintas: enquanto a Computação Ubíqua transporta nosso mundo para a tela do computador, a realidade virtual possui uma *interface* apagada. Além disso, a ideia de ubiquidade trabalha com a interatividade do mundo físico e não somente com o ambiente tridimensional, explorado no mundo virtual. Por fim, a Computação Ubíqua torna o computador um objeto comum, enquanto a realidade virtual trabalha única e exclusivamente com a qualidade gráfica.

Os jogos originados a partir da teoria da Computação Ubíqua são chamados de *Pervasive Games*. Eles surgiram no ano 2000 e foram marcados pelo embaralhamento promovido entre a ideia de ambientes físicos e reais. Podem ser comparados aos LARPS⁶ (*Live Action Role Play*) potencializados pelo uso das tecnologias da informação, alternando espaços físicos e digitais no decorrer do desafio. E é justamente a técnica usada nos RPGs aliada ao uso dos instrumentos usados nos *Pervasive Games* que formam os ARGs.

Todo o desenvolvimento da atividade foi feita a partir de *Lost Experience*, ARG relacionado ao seriado *Lost*, um dos maiores sucessos da história recente da televisão. *Lost Experience* foi realizado em 2006, originando similares sempre disputado sempre nos meses entre as temporadas da série, servindo para manter seus fãs aquecidos durante este intervalo.

De autoria de J.J. Abrams, o primeiro episódio de *Lost* foi ao ar para os americanos em setembro de 2004. A sexta e última temporada da série está sendo exibida nos Estados Unidos. A série conta com uma média de 15 milhões de espectadores por ano que, durante o período entre as temporadas, costuma navegar pela Web consumindo produtos relacionados e discutindo em comunidades virtuais sobre os mistérios do seriado.

Os mistérios de *Lost* são fracionados e é justamente aí que se encontra a genialidade da série. Os enigmas de ordem biográfica, os mistérios geográficos e os enigmas existenciais fazem com que a série obtenha características de enredo múltiplo, focando na sobrecarga da informação, número elevado de personagens protagonistas e variedade de pontos de vista dos mesmos.

O alto número de protagonistas e os seus variados pontos de vista causa a sobrecarga da informação, que muitas vezes não é armazenada na memória do espectador. Entretanto, este conteúdo pode ser hospedado na Internet e acessada a qualquer momento. É nesta etapa do processo que os ARGs de *Lost* se inserem.

⁶ RPGs com ações ao vivo no espaço urbano.



No total, a série contou com quatro jogos disputados nos intervalos das temporadas. São eles: Lost Experience (entre a 2ª e 3ª temporada), Find815 (entre a 3ª e 4ª), Dharma Wants You (entre a 4ª e 5ª temporada) e LOST University (entre a 5ª e 6ª temporada).

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O roteiro e a definição dos *offs* foram planejados de acordo com o aprendizado e discutidos com a orientadora. A gravação, em clima sombrio, foi ideia do grupo, já que a série explora temas enigmáticos e conflitantes.

A edição do programa mesclou informações e capturas de tela referentes aos ARGs da série, focando principalmente nos locais ocultos dos sites ou nas atividades realizadas no mundo real.

A demonstração de um exemplo de ARG durante o programa, gravado na instituição, foi interessante para exemplificar o uso desse tipo de jogo no que diz respeito a divulgação. A participação de três acadêmicos do curso de Jogos Digitais foi fundamental para a realização desta parte do programa.

Para melhor conhecimento a respeito do funcionamento dos ARGs, tanto o autor como os co-autores deste artigo inscreveram-se e participaram ativamente do último ARG lançado pela equipe da série, o LOST University.

Na realidade, o jogo serviu para a divulgação do Box em Blu-Ray da quinta temporada da série. Só completaria o jogo aqueles que conseguissem adquirir os mesmos, já que muitos dos enigmas estavam presentes nos extras dos discos.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O programa de 3 minutos e 38 segundos de duração foi apresentado para os estudantes da turma de Telejornalismo II. Após sua exibição, houve uma discussão a respeito do texto lido em aula e a fidelidade do programa a ele.

Após a apresentação, foi realizado o processo de *Upload* no site de compartilhamento de vídeos Youtube.

O programa pode ser conferido no canal Online que a Universidade FEEVALE possui, através do link: www.youtube.com/telefeevale#p/u/9/IlzZtas_VUU.



6 CONSIDERAÇÕES

Trabalhar com o uso das tecnologias presentes nos ARGs e com a série Lost foi muito agradável e produtivo. Tanto o autor quanto os co-autores, fãs da série, puderam aprender a respeito da importância que a série possui, no que diz respeito a sua auto-divulgação, remetendo ao sucesso que a mesma faz em todo e mundo.

Foi de extrema importância perceber o uso desses jogos como ferramenta viral de divulgação e todos os processos que envolvem tal atividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, L. A. **Realidades Alternadas ou revelações de Lost sobre Games e ficção seriada**: Colóquio Internacional – Televisão e Realidade. Bahia: UFBA, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4. ed. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2005.

PATERNOSTRO, Vera Iris. **O Texto na TV: manual de telejornalismo**. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1987.

SOUZA, Jose Carlos Aronchi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo, SP: Summus, 2004.