



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

CAIO TÚLIO OLÍMPIO PEREIRA DA COSTA

**A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL NA IMERSÃO EM JOGOS DE VIDEOGAME**

Recife

2020

CAIO TÚLIO OLÍMPIO PEREIRA DA COSTA

**A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL NA IMERSÃO EM JOGOS DE VIDEOGAME**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**Área de concentração:** Estética e Culturas da Imagem e do Som.

**Orientador:** Professor Doutor Eduardo Duarte Gomes da Silva.

Recife

2020

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Andréa Carla Melo Marinho, CRB-4/1667

C837e Costa, Caio Túlio Olímpio Pereira da  
A experiência sensível na imersão em jogos de videogame / Caio Túlio  
Olímpio Pereira da Costa. – Recife, 2020.  
174 f.: il.

Orientador: Eduardo Duarte Gomes da Silva.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro  
de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação,  
2020.

Inclui referências.

1. Videogame. 2. Imersão. 3. Experiência sensível. 4. Subjetividade.  
I. Silva, Eduardo Duarte Gomes da (Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2020-91)

CAIO TÚLIO OLÍMPIO PEREIRA DA COSTA

**A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL NA IMERSÃO EM JOGOS DE VIDEOGAME**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 19/02/2020.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Eduardo Duarte Gomes da Silva (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D’Azevedo Carreiro (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Nathan Nascimento Cirino (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Campina Grande

## AGRADECIMENTOS

A cidade do Recife por ter me recebido tão bem. À Eduardo Duarte, meu orientador e mentor, pela paciência, acolhimento, franqueza e amizade. Aos colegas do grupo Narrativas Contemporâneas pelas conversas, desabafos, dúvidas e inspirações. Ao PPGCom por todo o carinho. A Universidade Federal de Pernambuco por ter se tornado minha casa.

A minha família do Ceará por ter acreditado em mim e ter me dado esse voto de confiança. À minha família de Pernambuco pela ternura, amparo e compreensão. À Camila Colaço pelos incentivos e amor.

A irmandade que foi formada durante esses dois anos de muitas aventuras e desventuras com Nahum Isaque, Dêverton Plácido e Johnson Sarmento. Aos amigos da academia de todo o Brasil pelos encontros e desencontros ao redor do país e pelas produções em conjunto.

À Mary Kate e Ashley - as muletas que me seguraram -, às fisioterapeutas Morgana Buarque, Silvia Crasto e Alice Valadares, que me deram suporte durante as crises de hérnia de disco.

Aos alunos do curso de bacharelado em Rádio, TV e Internet da UFPE que cursaram a disciplina Comunicação Comparada em 2019.1, por estabelecerem uma relação mútua de aprendizado a partir de meu estágio docente e expandirem minhas percepções sobre os pilares teórico-metodológicos da dissertação.

A minha banca de qualificação por apagar incêndios e me indicar melhores rumos.

À Deus, da forma que eu o concebo, pelos empurrões, estalos e estamina.

À Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco - FACEPE por ter financiado uma jornada de pesquisa, ciência e autodescoberta de extrema valia.

Aos jogos eletrônicos por me proporcionarem o exercício do viver e experimentar diversos universos imaginários.

"Whenever there is a meeting, a parting is sure to follow. However, that parting need not last forever... Whether a parting be forever or merely for a short time... That is up to you."  
(The Legend of Zelda: Majora's Mask, 2000).

## RESUMO

A presente dissertação analisa o modo pelo qual os jogos de videogame podem proporcionar aos jogadores a imersão em mundos primorosamente simulados através da experiência obtida do jogar. Trata como pilares teórico-metodológicos a imersão e a experiência sensível, considerando seus elementos intrínsecos como essenciais para a compreensão das relações entre jogo-jogador (ambiente-indivíduo). Permeando conceituações como projeção-identificação, *avatar*, saldo do vivido, subjetividade e gatilhos imersivos, a dissertação bebe de fontes multidisciplinares para tratar seu objeto, considerando também a comunicação como esfera privilegiada. Nesse processo, apresenta um corpus de pesquisa que facilita o pensamento crítico a respeito dessa interação e transporte, utilizando-se de grupos de controle e métodos de observação participante como instrumental analítico. A dissertação busca registrar como ocorre a experiência de imersão de consciência, identificando características que diferenciam essas experiências, compreendendo mobilizações afetivas experimentadas e verificando se esse processo é capaz de formular ideias e juízos que podem ser refletidos no cotidiano do usuário.

**Palavras-chave:** Videogame. Imersão. Experiência Sensível. Subjetividade.

## **ABSTRACT**

The current research analyses how videogames provide immersion in primarily simulated worlds through the experience of playing to the players. It carries out immersion and sensible experience as theoretical and methodological perspectives, considering its intrinsic essential elements to the comprehension of the relations of game-gamer (environment-individual). It regards discussions on projection-identification, avatar, living results, subjectivity, and immersive triggers, as well as multidisciplinary fonts while treating its object, considering the communications field of study as privileged. It presents a research corpus in order to strengthen the critical thinking on this transport and interactions, applying group monitoring and methods of participatory observation as analytical instruments. The research aims at the registration of how the experience of conscience immersion occurs, identifying characteristics that differs one from another, comprehending affective mobilizations experienced and verifying if this process is able to create ideas and thoughts that could reflect on the daily life of the user.

**Keywords:** Videogame. Immersion. Sensible Experience. Subjectivity.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Jogo de futebol com chinelos como trave, ambiente do Círculo Mágico .....	21
Figura 2 -	Jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) desenvolvido por Nintendo.....	26
Figura 3 -	Guitarra/Controle alternativo da franquia Guitar Hero.....	27
Figura 4 -	Interface do jogo Guitar Hero II (2006).....	28
Figura 5 -	Tela de tutorial do jogo God of War com instruções de ataque (2018).....	29
Figura 6 -	Customização de personagem no jogo eletrônico <i>online</i> Destiny (2014).....	32
Figura 7 -	Ilustração de Lewis Brown, retratando o RPG de mesa, os jogadores, seus respectivos avatares e o Mestre que narra a história/campanha. ....	34
Figura 8 -	Pôster do jogo de CD-ROM Myst (1993).....	35
Figura 9 -	Simulador de voo da aeronave C-105 Amazonas da Força Aérea Brasileira, homologado pela Agência Nacional de Aviação Civil .....	38
Figura 10 -	Wolfenstein 3D (1992), da desenvolvedora iD Software .....	39
Figura 11 -	Canal Flow: A1 (objetivos claros), A2 (feedback), A3 (engajamento) e A4 (desafio). ....	41
Figura 12 -	Interface de Battlefield V (2018), da Electronic Arts .....	44
Figura 13 -	Pac-Man (1980), a bola amarela que come tudo pela frente.....	45
Figura 14 -	Imagem do livro-jogo Planeta Rebelde, de Robin Waterfield (1985) .....	46
Figura 15 -	Interface do jogo Grand Theft Auto: San Andreas (2004) .....	54
Figura 16 -	Life is Strange (2015) .....	55
Figura 17 -	O Templo mórmon de Salt Lake City real.....	57
Figura 18 -	O Templo mórmon de Salt Lake City em The Last of Us (2013) .....	57
Figura 19 -	A captura de movimentos em Mortal Kombat (1992).....	59
Figura 20 -	A tecnologia de captura de movimentos em The Last of Us (2013). ....	59
Figura 21 -	Senua lembrando que testemunhou a execução de sua mãe .....	61
Figura 22 -	Senua encontra o corpo de Dillion após a Águia de Sangue .....	62
Figura 23 -	Senua em alucinações visuais .....	63
Figura 24 -	A ambientação de Hellblade: Senua's Sacrifice .....	64
Figura 25 -	A técnica de captura de performance de Hellblade: Senua's Sacrifice .....	65
Figura 26 -	A tela inicial e a interface de Hungry Hearts Diner (2018) .....	67
Figura 27 -	Exemplo de conversa no restaurante, sobre maternidade .....	68
Figura 28 -	O diagrama do cone de Bergson (1999) .....	81

Figura 29 -	A interface do russo Tetris (1984) .....	87
Figura 30 -	Tetris Effect: Um dos títulos-releitura contemporâneo (2018).....	88
Figura 31 -	Interface de Dark Souls (2012) .....	92
Figura 32 -	A metáfora da experiência sensível através do iceberg .....	96
Figura 33 -	O grupo privado Comunicação Comparada 2019.1, visando uma comunicação transparente e horizontal. ....	104
Figura 34 -	O visual do jogo Papers, Please .....	106
Figura 35 -	A interface do posto de imigração em Papers, Please .....	107
Figura 36 -	O jornal publicado durante os 31 dias em jogo, “A Verdade de Arstotzka”, com manchetes sobre as mudanças diárias que precisam ser seguidas no posto de imigração.....	110
Figura 37 -	Visão da cabine pessoal do protagonista, um inspetor do setor de imigração	111
Figura 38 -	Tela de administração de recursos entre os dias do calendário, para a tomada de decisões financeiras/morais importantes.....	112
Figura 39 -	Tela mostrando discrepâncias de dados percebidas pelo jogador no controle do agente de imigração em sua cabine. Neste caso se refere a um criminoso procurado pelo Ministério da Justiça de Arstotzka tenta adentrar o país pela fronteira terrestre.....	114
Figura 40 -	Arte de Old Man’s Journey, com o personagem principal encarando o mar..	122
Figura 41 -	As camadas pop-up em Old Man’s Journey .....	122
Figura 42 -	O velhinho descansando em um banco .....	124
Figura 43 -	A memória do velhinho que sai do balão de pensamento e toma a tela .....	125
Figura 44 -	As tempestades desencadeadas por algumas memórias.....	126
Figura 45 -	Os ambientes ensolarados comuns em Old Man’s Journey.....	127
Figura 46 -	O menu de progresso em Old Man’s Journey, através de memórias bloqueadas e desbloqueadas .....	128
Figura 47 -	A tela inicial do jogo Rainy Day.....	139
Figura 48 -	Parte da variação do tom de cores em Rainy Day .....	141
Figura 49 -	A tela final do jogo Rainy Day, com hiperlinks .....	141
Figura 50 -	As frases nebulosas que só se mostram após posicionarmos o cursor.....	144

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>A IMERSÃO EM TEMPOS DE TECNOLOGIA: UM OLHAR SOBRE O VIDEOGAME</b> .....	<b>20</b>
2.1	IMERSÃO: CONTEXTUALIZANDO OS CANTOS DA SEREIA .....	22
2.2	O JOGO ELETRÔNICO COMO PALCO DO SALTO .....	24
2.3	PECULIARIDADES DO PROCESSO IMERSIVO .....	25
2.4	DAS MECÂNICAS ESTRUTURANTES .....	34
2.5	O PRAZER DO FLUXO .....	40
2.6	A AGÊNCIA COMO IMERSÃO .....	43
2.7	IMERSÃO COMO CATALISADOR DA VIVÊNCIA .....	48
<b>3</b>	<b>A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL: A REALIDADE HÍBRIDA DO JOGAR E SENTIR</b> .....	<b>71</b>
3.1	A COMUNICAÇÃO SENSÍVEL, EXPERIÊNCIA E O VIDEOGAME .....	83
3.2	DA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL .....	93
<b>4</b>	<b>ENTRE A IMERSÃO E A EXPERIÊNCIA: MOBILIZAÇÕES AFETIVAS E FORMULAÇÃO DE JUÍZOS</b> .....	<b>100</b>
4.1	GLÓRIA A ARSTOTZKA: A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL E IMERSÃO EM PAPERS, PLEASE .....	105
4.2	ENTRE FLUXO, AGÊNCIA E IMERSÃO: A CAMINHADA EM OLD MAN'S JOURNEY .....	120
4.3	EMPATIA, ALTERIDADE NO MUNDO DO JOGO E EXPERIÊNCIA EM RAINY DAY .....	137
4.4	PARA ALÉM DOS APURADOS EM “PAPERS, PLEASE”, “OLD MAN'S JOURNEY” E “RAINY DAY” .....	147
4.5	ENTRE O COMUM E O DIFERENTE: AS EXPERIÊNCIAS .....	158
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>161</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>166</b>

## 1 INTRODUÇÃO

*“Lá e de volta outra vez”*  
(J. R. R. Tolkien)

Nos últimos anos podemos notar um crescimento vertiginoso no número de consumidores de jogos de videogame no Brasil e no mundo. Em meio a tantas atribuições desse acontecimento, temos a tecnologia e seus avanços como frente dessa ação. O entretenimento, alinhado a esses aparatos tecnológicos, é constantemente levado a novos graus e níveis de representação e expressão. A interatividade que une os jogos eletrônicos e o jogador, nesse sentido, transforma a rotina do jogar em algo ubíquo na contemporaneidade.

Por conta desse quadro, o aparato tecnológico em evidência nesse trabalho foi e é muito criticado dentro e fora da academia. Por outro lado, há uma resistência, multidisciplinar, que defende sua inclusão e ressignificação. Pierre Lévy, em sua obra *Cibercultura*, considera inclusive a relevância do estudo do videogame como uma nova forma de atividade cultural e até artística:

Durante uma dessas mesas redondas que têm se multiplicado sobre os “impactos” das novas redes de comunicação, tive a oportunidade de ouvir um cineasta, que se tornou um funcionário europeu, denunciar a “barbárie” encarnada pelos videogames, os mundos virtuais e os fóruns eletrônicos. Respondi-lhe que aquele era um discurso muito estranho vindo de um representante da sétima arte. Pois, ao nascer, o cinema foi desprezado como um meio de embotamento mecânico das massas por quase todos os intelectuais bem-pensantes, assim como pelos porta-vozes oficiais da cultura. Hoje, no entanto, o cinema é reconhecido como uma arte completa, investido de todas as legitimidades culturais possíveis (LÉVY, 2010, p. 11-12).

“O que é convencional frui-se sem crítica, e critica-se o que é realmente novo, com aversão” (BENJAMIM, 1985). Esse fato proposto por Benjamim (1985) pode evidenciar os apontamentos acerca do videogame feitos por Lévy (2010). Entretanto, levando a discussão para o âmbito da comunicação, podemos classificar o videogame e sua relevância atual como partes indissociáveis de uma recente interface comunicacional, que a partir do seu dinamismo pode comunicar e apontar um novo quadro na relação aparato-indivíduo. A partir da popularização da *World Wide Web* e da transição da comunicação tradicional do caminho “um para todos” até “todos para todos”, houve uma mudança de comportamento no indivíduo presente nos processos comunicativos. A massa anônima de receptores do outro lado da equação do emissor passou a contar com a tecnologia e linguagem se adaptando diretamente aos grupos os quais as mensagens são direcionadas. Veio à tona com essas mudanças a perspectiva simbólica das mensagens como o efeito que se queria produzir no outro. Nesse sentido, a ideia de alteridade se faz presente. Muitas vezes, passa a ser mais considerada a perspectiva de mundo que o outro tem do que a própria mensagem, através de uma disposição

afetiva. Ainda, esses mesmos afetos são construídos através de imagem, som e texto, por exemplo. E apesar das deformações na mensagem devido a forma de ver o mundo do outro e seu respectivo repertório, têm-se na contemporaneidade uma série de dispositivos tecnológicos emergentes e técnicas que são aprendidas para poder utilizar esses dispositivos. Somos levados, portanto, a consumir de forma simbólica e imagética os vários dispositivos de todos para todos na comunicação.

Com o videogame não é diferente, pois trata-se de um território recente na comunicação inclusive com uma construção necessária de mensagens para fins afetivos. Este aparato, em seu papel social, detém a capacidade de construir percepções e alterações simbólicas. Além de uma máquina financeira, é uma máquina de produção de sentidos, que já parte desde o início como ficção, mas que consegue penetrar na maneira de como as pessoas valoram o mundo a partir de narrativas dos jogos eletrônicos, pelas mobilizações que causa no jogador.

Apesar dessas considerações, precisamos nesse momento introdutório da dissertação definir o que entendemos como jogo, para que então o videogame enquanto objeto se torne mais compreensivo para os fins científicos propostos.

Antes de ser considerado uma forma cultural, de arte, narrativa, ferramenta educacional e demais atribuições, os videogames são, de forma imutável, jogos. Johan Huizinga (2014), em seus propostos, afirma que a essência do que chamamos de jogo na verdade habita a fascinação e excitação de um indivíduo através do lúdico. É tratado, portanto, como "fenômeno cultural conservado em memória e fixado em nossa tradição, com raízes em todo o processo de humanização do homem, valorizado pela ludicidade e pela estética" (SEABRA; SANTOS, 2002, *online*). Daí, portanto, os fundamentos que nos categorizam como Homo Ludens (HUIZINGA, 2014). O jogo, nesse sentido, trata-se de uma ação de forma voluntária, que emerge enquanto evasão da vida real, como um escapismo intencional (às vezes involuntário). Nas palavras de Huizinga (2014), trata-se também de uma atividade livre "capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras" (HUIZINGA, 2014, p. 16). Entretanto, por conta de didatismo necessário, adota-se na dissertação, a partir dos apurados anteriores, a definição que Juul atribuiu para o que já chamamos de videogame: jogos jogados utilizando força computacional, onde o computador dá suporte às regras do jogo e onde o jogo é jogado utilizando uma tela de vídeo (JUUL, 2005).

Portanto, podemos afirmar que essas relações de jogo contribuíram para que o videogame se firmasse como tecnologia da informação e comunicação, substancializado em um aparato comunicacional por conta do entretenimento. Este pode ser considerado um dos formatos que a comunicação adotou para transmitir mensagens. Por vezes severamente criticado, entendemos esse cenário, primordialmente, como uma das formas de manutenção da condição humana (PINHEIRO, 2008). Nesse sentido, de forma escapista ou pelo simples prazer do jogar, vemos no videogame a possibilidade de mergulhar nas águas ficcionais através de uma imersão tecnológica que nos afeta pela experiência.

Sob essas perspectivas apresentadas, têm-se como objeto dessa dissertação o campo da experiência quando considerada a imersão no aparato tecnológico videogame. Busca-se, portanto, compreender e apontar como o campo da experiência se estabelece no ato de jogar videogame e o que se acarreta a partir dessa interação. Essa relação humano-máquina pode ser responsável por percepções e interpretações variadas, obtidas quando o indivíduo imerge no universo substancializado no aparato tecnológico em epígrafe. Nesse âmbito, o tema da presente pesquisa engloba a imersão e o transporte para mundos primorosamente simulados. Esse processo imersivo, quando considera a subjetividade do indivíduo jogador, é capaz de garantir um universo de possibilidades que valoriza os produtos da imaginação humana, dando subsídios para que elementos simbólicos da cultura de jogos sejam refletidos nos costumes e hábitos dos indivíduos. Conseqüentemente, a problemática se baseia em compreender como esse processo imersivo se desencadeia a partir da interação entre jogador e videogame, elencando a subjetividade enquanto saldo do vivido. Nesse sentido, partimos da pergunta de partida: **Como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores nos universos de jogos de videogames interativos considerando características que diferenciam essas experiências, as mobilizações afetivas geradas e a formulação de ideias e juízos após o ato de jogar?**

Por justificativa dessa temática, visualizamos três dimensões que dão substância à defesa da pesquisa aqui apresentada, que estão fundamentadas em: social, acadêmica e mercadológica, todas dialogando de forma reticular em função do aparato tecnológico que alberga o objeto aqui elucidado.

No que diz respeito à **relevância social**, sinalizamos para a popularização do videogame, na atual conjuntura de nossa sociedade, onde, historicamente, a multiplicação dos aparelhos de videogame - os chamados *consoles* - nos lares, rodas de conversa e ambientes digitais como fóruns e comunidades virtuais fizeram com que essa tecnologia se tornasse mais acessível para o grande público, e até mesmo fazendo-se ubíqua em muitos casos e contextos

contemporâneos. Através de uma linha temporal de aproximadamente 65 anos de existência, o videogame foi garantindo e estabelecendo seu território, tornando-se parte indissociável de muitos públicos.

A Pesquisa Game Brasil 2019, enquanto leitura de campo que trata o perfil do jogador brasileiro em censo constata que 66% da população nacional detém o costume de jogar algum tipo de jogo (digital ou não), caso que é justificado também pela acessibilidade de jogos diversos em distintas plataformas da sociedade conectada em que vivemos (SIOUX; BLEND; ESPM, 2019). Já no ano anterior a pesquisa destacou a periodicidade de quando jogadores jogam, sendo 26,9% todos os dias e 25,5% entre três a seis dias por semana (idem, 2018). Portanto, pode-se dizer que a presença do videogame no Brasil, assim como todos os seus campos de influência e utilização, é emergente e complexa, evidenciando uma urgência em se interrogar, dentro da diversidade epistemológica do mundo conectado, sobre as experiências que passam por ressignificação quando há em evidência o intermédio do videogame.

A **relevância acadêmica** está articulada à atenção dada ao objeto no que tange sua multidisciplinaridade, pois, com sua consolidação a partir da presença dessa indústria cultural na sociedade, o aparato tecnológico em evidência tem atraído a atenção de pesquisas acadêmicas, assim como sendo o ponto de ignição para novas concepções sobre tecnologia e suas reverberações no contexto humano. Um bom exemplo dessa articulação é a publicação eletrônica *Games Studies*<sup>1</sup>, organizada pelos acadêmicos da tecnologia da informação da Universidade de Copenhague, que trata os videogames, suas narrativas e aspectos estéticos como objetos de estudo e de interesse social. Entretanto, para Lynn Alves (2010), foi na década de noventa que ocorreu o início das investigações sobre jogos dentro das universidades, o que abriu a caixa de Pandora. Nessa instância os games tornaram-se "um novo objeto de investigação que sinalizam tanto leituras apocalípticas, integradas e finalmente críticas, na medida em que não reduzem o objeto a apenas um ponto de vista" (ALVES, 2010, p. 233). Apesar desse cenário, as pesquisas ainda eram esporádicas.

Também é necessário citar o *SBGames*<sup>2</sup>, o maior evento acadêmico da América Latina na área de jogos e entretenimento digital. Realizado por pesquisadores da Sociedade Brasileira de Computação, o simpósio em epígrafe promove espaço para uma discussão interdisciplinar sobre o assunto, que inclui, especialmente, a Comunicação enquanto ciência. Em adição, no ano de 2016 o Congresso Nacional da Intercom contou com a fundação do

---

<sup>1</sup> Dados obtidos do site Game Studies. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1502/about>>. Acesso em: 17 ago. 2019.

<sup>2</sup> Dados obtidos do site SBGames. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/>>. Acesso em: 18 ago. 2019.

Grupo de Pesquisa “Games”, gerando um espaço que representasse e unisse pesquisadores brasileiros que se interessam por jogos e suas relações com a Comunicação e suas epistemes.

Considerando os anos entre 2000 e 2014 no que tange o estudo de games na área de Comunicação no Brasil, Suely Fragoso *et al.* (2015) atesta que 522 trabalhos abordaram jogos e suas reverberações. Desse total 327 foram de Pós-Graduação (54 Teses e 273 Dissertações), alinhados a 195 artigos (apenas considerando Compós, Intercom e ABCiber). Entretanto, em comparação a outras áreas e enfoques da Comunicação, o *games studies* ainda se desenvolve a passos curtos. Pois, “por maiores que sejam os avanços realizados, a dimensão reduzida da comunidade dedicada ao tema compromete os esforços para marcar a presença do País no cenário internacional dos Estudos de Games” (FRAGOSO *et al.*, 2015, p. 13). Portanto, diante desse cenário que fomenta a área, é responsabilidade desse âmbito considerar esse objeto como inédito e relevante, em função do entendimento de uma interface comunicacional em constante desenvolvimento.

A **relevância mercadológica** elucidada no videogame, enquanto fruto da indústria cultural, um retorno em mercado que se assemelha e até mesmo supera as mídias tradicionais do Brasil e do mundo. No ano de 2018 o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais contabilizou 1.718 jogos produzidos oficialmente em território nacional por desenvolvedores brasileiros (ABRAGAMES, 2017). Em termos de receita, em 2017, o Brasil ocupou o segundo lugar na América Latina como consumidor desse mercado, se estabelecendo como o 13º do mundo, com apurados que perfazem o valor de US\$1,3 bilhão apenas nesse mesmo ano (NEWZOO, 2017).

É importante afirmar que esse advento tecnológico audiovisual e sua inserção no contexto social dos jogadores acabam por colocar o homem em situação de fascínio e risco, evidenciando uma questão de ordem filosófica que exige postura crítica (JOBIM E SOUZA; GAMBA JR, 2002). Nesse âmbito, essas relações de fascínio podem ser originadas a partir da experiência de jogar e de uma possível conexão com os universos propostos pelos jogos.

A possibilidade de experimentar essas realidades distintas feitas de códigos programados, pode se concatenar em novas formas de encarar o mundo, para além de uma simples relação humano-maquínica, em um processo de ressignificação das associações entre a tecnologia, sociedade e comunicação. Portanto, é plausível afirmar que há nesse espectro digital a potencialidade de uma compreensão crítica e ampliada de questões que emergem como atuais do mundo contemporâneo. Entretanto, é importante considerar a escassez que o videogame como objeto de pesquisa ainda enfrenta, o que demonstra um fluxo destoante no que concerne à sua ampla difusão na sociedade pós-moderna.

Nesse sentido, a dissertação se divide em dois pilares teórico-metodológicos que a sustentam, em ordem de atingir os objetivos gerais e específicos traçados pelo pesquisador como relevantes, assim como a pergunta de partida.

O primeiro pilar, conseqüentemente o primeiro capítulo, se concentra especificamente nas conceituações acerca de imersão em um contexto geral, abordando não apenas o videogame, mas distintos campos que possam auxiliar na compreensão desse fenômeno. Classificado pelo título “A Imersão em Tempos de Tecnologia: Um olhar sob o Videogame”, o capítulo primeiro tem como principal objetivo a construção de um conceito de imersão, afinado aos propósitos da dissertação. Traz ótica sobre a fortuna crítica acerca do tema, bebendo da fonte de trabalhos de diversas áreas como filosofia, psicologia, comunicação, sociologia, literatura e afins. A proposta desse pilar teórico-metodológico consistiu na promoção de um percurso conceitual que pudesse dar subsídios para que as definições e exemplificações acerca de imersão se tornassem consistentes, situando o leitor sob a perspectiva que será trabalhada ao longo da pesquisa.

Baseado nisso, foram traçadas exemplificações de imersão em videogames através de breve contextualização histórica, para que o corpus de pesquisa se torne palatável e de plausível justificativa de escolha. Nesse âmbito, foi intento da pesquisa elucidar que a imersão, apesar de derivada da experiência física, está mais fortemente relacionada às emoções do indivíduo, como se por alguns instantes a mente se separasse do corpo por conta de estímulos sensoriais que provocam a sensação de estar adentrando em uma realidade diferente da cotidiana. Logo, foram explorados autores como Janet Murray (2003), em seu *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*; Oliver Grau (2007), em seu *Arte Virtual: da Ilusão à Imersão*; Renata Gomes (2003), com seu *Imersão e Participação: Mecanismos Narrativos nos Jogos Eletrônicos* e diversos outros que trazem considerações pertinentes à temática. As conceituações de subjetividade encontram seu espaço no pilar de imersão quando a consideram principal facilitadora do transporte para os ambientes primorosamente simulados dos jogos de videogame através do processo imersivo, para além de apenas configurações técnicas, a fim de promover possíveis recomposições de si mesmo durante o processo. Considera-se também, nessa instância, o caminho epistemológico e conceituação de subjetividade a partir dos apontamentos de Félix Guatarri (1992), principalmente os presentes em sua obra *Caosmose: Um novo paradigma Estético* e Henri Bergson (1999), em seu *Matéria e Memória – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Aqui, se considera subjetividade como o conjunto das condições que permite que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território

existencial auto-referencial. É considerado importante pelo pesquisador, também, a definição dos chamados gatilhos imersivos, como territórios existentes que podem categorizar uma imersão mais intensa, a nível de engajamento com a realidade ficcional presente, que se diferencia da experiência de outros jogadores de forma clara.

O segundo pilar teórico-metodológico, conseqüentemente o segundo capítulo, se concentra nas conceituações acerca de experiência. Classificado pelo título “A Experiência Sensível: A Realidade Híbrida do Jogar e Sentir”, o segundo capítulo promove a discussão das conceituações que regem as noções de experiência sensível. Por experiência sensível se entende os estados múltiplos de sensibilidade que refletem e reverberam na complexidade da condição humana a partir do interagir. A fortuna crítica, tratada aqui de forma multidisciplinar e plural, bebe de fontes das artes, filosofia e comunicação. Nesse capítulo são abordados os sistemas de percepção, sensibilidade, afetos, desejos, imagem e demais exemplificações que permeiam a constelação da compreensão da experiência.

É objetivo do pesquisador, após contextualização, tomar como foco norteador do capítulo os apontamentos do pragmatismo substancializado na obra *Arte como Experiência*, de John Dewey (2010). Este, trazendo à tona a singularidade das experiências do nosso cotidiano, afirma que as mesmas são dotadas de caráter individualizador, que nos afetam criando um diferencial em nossa vida. Então, posteriormente, é do interesse do pesquisador dialogar os apurados com Ciro Marcondes Filho (2010) e seu *O Princípio da Razão durante*, ao afirmar que a forma de apreensão sensível do mundo ocorre igualmente nas formas sociais maiores de contato com objetos, especialmente com os culturais das produções televisivas, cinematográficas, teatrais, nas performances, etc.

Após abordar a comunicabilidade sensível, faz-se necessário contextualizar o videogame nesse processo, pincelando a subjetividade e trazendo possibilidades e aplicações gerais de conceituação para que a lógica de raciocínio se firme no segundo pilar da dissertação. É natural que se aponta a influência da subjetividade sob a experiência. Logo, é intento do capítulo evidenciar a subjetividade quanto a sua aplicabilidade na temática escolhida, tendo então a imersão, a experiência sensível e a subjetividade descritos em uma conjuntura do videogame. Nesse contexto, a vivência nesses mundos virtuais, muitas vezes chamada de ilusão ou puramente determinação maquínica, na verdade pode deter uma relação e experiência que vai muito além da de operador-aparelho, contextualizada por Renata Gomes (2008) em sua obra *Agentes Veríssimos: Uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames* como um tipo de convivência com a alteridade no mundo do jogo, que em sua raiz produz elementos que são desencadeados pela subjetividade

do indivíduo. Nesse âmbito, a justificativa da escolha do corpus da pesquisa é reforçada mais uma vez.

Após os dois pilares teóricos-metodológicos que sustentam a dissertação serem explorados respectivamente nos capítulos primeiro e segundo, entra em cena o capítulo três. Este, intitulado “Entre a Imersão e a Experiência: Mobilizações afetivas e formulação de juízos”, dedica-se a um conjunto de jogos que, agindo como corpus de pesquisa, apresentam uma potencial natureza imersiva em seu desenvolvimento, assim como construções firmes de roteiro, trilha sonora e demais fatores considerados pelo pesquisador que os elevem a jogos digitais narrativos imersivos comerciais (no sentido de fácil acesso/distribuição internacional/democratização de espaços e comunidades virtuais para debate dos mesmos). O crivo do corpus se delimita através dos jogos “Papers, Please” (2013), “Old Man’s Journey” (2017) e “Rainy Day” (2016).

Além de exemplificar todo o processo metodológico, traz-se um breve histórico da produção do corpus, motivações e dados que concernem seus respectivos desenvolvimentos. O capítulo três, então, busca uma aproximação do leitor com os jogos em evidência, para que a metodologia descrita no processo seja compreendida de forma satisfatória. Esse processo de coleta de informações técnicas e históricas parte do princípio de que é importante compor um conjunto de dados formais dos títulos escolhidos para que haja uma contextualização das metas e ações propostas previamente.

O instrumental analítico adotado pela presente dissertação buscou a realização de grupos de controle. Esse processo inclui investigação e coleta de dados a partir da experiência de indivíduos que compõem o núcleo do grupo. Para que seja possível conceber diferentes constatações do processo imersivo em videogames e distintas formas de experimentar um jogo nessa fase da pesquisa, o corpus foi apresentado para os componentes e a partir disso os desdobramentos da experiência de cada um foram coletados durante o momento de jogo e confirmados através de entrevistas e diálogos reflexivos posteriores. O perfil do grupo de controle foi traçado através da aplicação da metodologia durante estágio-docência na Universidade Federal de Pernambuco, através da disciplina Comunicação Comparada. Nesse momento, alunos do sexto período do curso de Rádio, TV e Internet da instituição puderam ter contato com as temáticas abordadas pela dissertação, participando, conseqüentemente, de forma ativa do processo metodológico.

Junto à estratégia metodológica do grupo de controle, é proposta também, de forma isolada, a ferramenta antropológica observação participante, enquanto método de investigação qualitativa, do autor com os jogos delimitados no corpus da pesquisa através de um

relacionamento multilateral. É intento desse instrumental analítico trazer ao projeto mais consistência dos dados apurados, a fim de registrar um quadro mais expressivo sobre a experiência sensível da imersão em jogos de videogame. Através desse bloco metodológico, é possível transpassar para a pesquisa como a experiência sensível, subjetividade e imersão atravessam o próprio pesquisador, estabelecendo um comparativo diferenciado entre a análise em primeira e terceira pessoa.

Posteriormente, temos as considerações finais da dissertação, onde trabalhamos o material apurado retomando as perguntas do problema de pesquisa. Nesse bloco consideramos o caminho percorrido e discorremos sobre os objetivos alcançados. Consequentemente, traçamos uma visão sobre os desdobramentos que essa pesquisa pode trazer, elencando o videogame e seu dinamismo como capazes de reestruturar a performance comunicativa.

## 2 A IMERSÃO EM TEMPOS DE TECNOLOGIA: UM OLHAR SOBRE O VIDEOGAME

Convido o leitor a considerar a seguinte situação: Um grupo de seis crianças se prepara para jogar futebol no fim da tarde em um terreno baldio no bairro onde moram. A bola é feita de um enrolado de pares de meia que outrora estavam estendidos em seus respectivos varais de roupa -, os calçados, impossíveis de serem confundidos com chuteiras, ganhavam um novo propósito, o de representar simbolicamente as traves do então recém-imaginado campo de futebol. As vestimentas, sem os patrocínios bordados de uma partida oficial de clubes, se diferenciavam entre as duas equipes não somente pela falta de cores, brasões e números, mas sim pelo fato de um time estar com camisa e o outro não. Naquele momento, a tensão e concentração são máximos, sem desbancar o divertimento. O apito imaginário do juiz não-presente ecoa na cabeça de cada criança, simultaneamente. O suor no canto da testa dos goleiros parecia o mesmo que escorre de um jogador profissional em meio à torcida que grita e rodeia um estádio. A imaginação das crianças transforma aquele momento do início do jogo em uma verdadeira final de copa do mundo, quando todos são absorvidos pela imersão dada por aquele contexto de brincadeira.

Envoltos magicamente por um círculo que os une, os seis indivíduos demoram a perceber que o jogo é interrompido logo após seu começo. Muito possivelmente no mesmo momento em que a concentração de todos muda de foco para a voz grave do dono dos pares de meia, que gritando ao longe, com o peso do descontentamento, fez com que traves fossem calçadas, camisas fossem vestidas por cima de uniformes e a tensão de um pênalti em final de campeonato fosse trocada por uma tensão da repreensão no momento da fuga.

Dada essa hipotética situação, a fim de contextualizar os elementos que serão abordados ao longo desse capítulo, é possível notar a suspensão da realidade que acompanhou as seis crianças durante o momento de preparação e início de jogo de futebol. Que, por outro lado, não foi capaz de contagiar o dono dos pares de meia da mesma forma que engoliu as crianças. Esse ocorrido pode remeter diretamente a ideia de “Círculo Mágico” proposto por Johan Huizinga, em seu *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura* (2014), que é concebido como mundo temporário dentro do mundo habitual, que nos apresenta uma instância a parte da realidade - onde ocorre o jogo -, e que nos permite vivenciar experiências que não são do cotidiano regular. Essa característica da configuração e função do terreno de jogo, com regras tidas como específicas e em muitas instâncias absolutas, consegue, por vezes, fazer com que indivíduos ignorem leis e costumes da vida regular. É graças a essa

propriedade mágica do círculo que um calçado pode representar, na concepção dos que integram essa ambiência virtual, uma trave de futebol. O próprio Huizinga (2014) afirma que todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. E, quando o indivíduo adentra essa arena, tende a imergir dentro dessa instância, em uma espécie de vínculo com o imaterial que torna fidedigno o desenlace e transformação dentro do círculo.

Figura 1 - Jogo de futebol com chinelos como trave, ambiente do Círculo Mágico



Fonte: Blog Letras, ataques e firulas<sup>3</sup>

Nesse contexto, a ideia de imergir em realidades distintas vem à tona. Pois, quando esse fenômeno é tratado no campo dos jogos, é dito que:

Em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele [o jogo] se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (HUIZINGA, 2014, p. 10-11).

Essa parte integrante da vida em geral pode ser substancializada através do processo de imersão. Entretanto, para que se compreendam as instâncias que permeiam esse fenômeno faz-se necessário que sejam apresentadas as devidas conceituações, tornado válido o pensamento crítico e discussão sobre a temática.

---

<sup>3</sup> Foto retirada do blog “Letras, ataques e firulas”, do jornalista Vladimir Lemos, complemento do texto “As Traves”, de 2015, retratando memórias dos tempos de criança. Disponível em: <<http://blogdovladir.blogspot.com/2015/02/as-traves.html>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

## 2.1 IMERSÃO: CONTEXTUALIZANDO OS CANTOS DA SEREIA

Quando nos deparamos com o termo imersão, ecoam de vários autores propostas e desenvolvimentos diversos que tangem a ideia central de afundar-se ou entrar em contato com algo. Portanto, é plausível afirmar que o termo detém “múltiplas interpretações e distintas associações e aplicações, seja no meio acadêmico da comunicação ou no próprio senso comum da palavra” (MACHADO, 2014, p. 1). Como ponto de partida para a identificação dessa ideia, traz-se aqui a definição dada pelo Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (2019, *online*), que afirma que imergir se trata de “fazer mergulhar”, ou “entrar ou penetrar”, ou até mesmo se “abismar e absorver”<sup>4</sup>.

Janet Murray (2003), em seu *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço* contextualiza essa ligação entre ambiência e indivíduo com mais conceituações acerca de imersão. Nesse caso, ainda sob a perspectiva do fazer mergulhar, é dito que:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

O mergulho no oceano a que Murray (2003) se refere, dialoga diretamente com o Círculo Mágico de Huizinga (2014). Nesse contexto, o indivíduo que imerge pode até mesmo se conectar com o que atribui ser uma boa história, intensa o suficiente para que haja um mínimo desligamento com o mundo real. Essa congruência pode ser considerada como um “canto das sereias”, que nos enfeitiça para distintas realidades<sup>5</sup>.

Para Murray (2003), enquanto seres humanos na contemporaneidade, detemos “cérebros programados para sintonizar nas histórias com tal intensidade que é possível até mesmo obliterar o mundo à nossa volta” (MURRAY, 2003, p. 101). Esse quadro pode ser potencializado pelo fato do Círculo Mágico ter a propriedade de criar um mundo tão real quanto a própria realidade em muitas instâncias.

---

<sup>4</sup> Fonte: Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imergir/>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

<sup>5</sup> O uso dessa metáfora dialoga diretamente com a ideia de fantasia por trás desse acontecimento, como a ideia de fascínio, não sendo intento da dissertação referenciar o sentido mortal e finito a que comumente é atribuído pela mitologia. Nesse último campo, trata-se de algo negativo, como um feitiço que leva o homem à morte, como uma hipnose fatal.

Conforme informado anteriormente na dissertação, a tecnologia detém a capacidade de posicionar o homem em situação de fascínio e risco (JOBIM E SOUZA; GAMBA JR., 2002). Portanto, evidencia uma questão de ordem filosófica que exige postura crítica. Nesse âmbito, essas relações de fascínio podem ser fomentadas no contato com o mergulho, a partir da experiência de vivenciar ou jogar, em uma possível conexão, por vezes intimista, com os universos simulados que são palcos para o processo de imersão.

Hans-Georg Gadamer (1997), em seu *Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica* acredita que no homem é mobilizada uma participação, complementação e até mesmo uma forma de habitar o que se apresenta em uma obra de arte. Dessa relação é possível construir uma intimidade vivencial, que transforma de forma homogênea o contexto, sentido e momento dessa mesma obra no que diz respeito a sua atualização vivencial mobilizada no espectador.

Nesse âmbito, o indivíduo que entra em contato com essa obra recria o sentido de pertencimento, que de forma atemporal pode se apoderar completamente de seu sistema sensorial. Essa imersão, em *Círculo Mágico*, através de um “canto de sereia”, faz com que o indivíduo não apenas assista ou contemple, mas se torne um participante afetivo do que acontece, ressignificando primordialmente essa obra. Sobre obras de arte e sua contemplação, no que tange o campo da imersão, é dito por Oliver Grau (2007) na *Arte Virtual: da Ilusão à Imersão* que “nos primeiros minutos, a ilusão era tão irresistível, que o espaço da imagem, conforme muitas testemunhas oculares relataram, era vivida como a presença do real de um segundo mundo” (GRAU, 2007, p. 120)<sup>6</sup>.

Embora as metáforas propostas anteriormente casem de forma satisfatória com a ideia de imersão, esse fenômeno está muito além de instâncias físicas. O chamado do “canto da sereia” tende, portanto, a ultrapassar a significação das fronteiras dicotômicas entre água e ar, sugerindo “não só envolvimento pleno, mas deslocamento de realidade e de meio, uma vez que não existe o “salto” das circunstâncias da vida diária para a experiência e aventura dentro das páginas dos livros ou para a entrada na tela de uma narrativa cinematográfica” (MACHADO, 2014, p. 3).

Com o advento dos computadores, coube às mídias digitais uma renovação do fascínio ilusionista que no fim do século XIX foi dominado pelo cinema. Se ao longo da primeira metade do século XX o cinema foi aperfeiçoando as técnicas de produção através da introdução de sons, imagens coloridas, novas formas de edição, entre outros recursos que aumentaram o envolvimento emocional entre os filmes exibidos e o público, o desenvolvimento das tecnologias digitais passou a sugerir

---

<sup>6</sup> O comentário específico de Grau (2007) se destina à um panorama de 1883 chamado “A Batalha de Sedan”, de Anton von Werner.

que o indivíduo não apenas poderia entrar na imagem, mas interagir com ela, como hoje, em certo nível, é proposto pelo vídeo game (LIMA, 2012, p. 67).

O jogo digital, aqui, ganha destaque no Círculo Mágico e nas proposições de imersão, pois imita processamentos básicos do pensamento feitos através de imagens. Assim como o cinema<sup>7</sup>, o jogo alinhado à tecnologia contemporânea tem a princípio um grande poder sugestivo de elaborações narrativas para o pensamento, que em ritmo próprio pode se utilizar de movimentos e efeitos cinematográficos para a construção de ideias. Pode-se afirmar, então, que se vivencia na contemporaneidade um período de ascensão da imagem reproduzida pela tecnologia moderna, que tende, a curto prazo, produzir “uma esfera sensorial e visual envolvente semelhante à vida” (GRAU, 2007, p. 15).

## 2.2 O JOGO ELETRÔNICO COMO PALCO DO SALTO

Marshall McLuhan (2012) em *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* afirma que “a tarefa do escritor e do cineasta é a de transportar o leitor e espectador, respectivamente, de seu próprio mundo para um mundo criado pela tipografia e pelo filme” (MCLUHAN, 2012, p. 320). Entretanto, nesse contexto, faz-se necessário informar que a imersão ocorre de forma independente de narrativa e história, visto que o sistema sensorial humano apresenta distintas formas de conexões e transportes. Murray (2003) diz que jogos e histórias não são opostos, entretanto, podem sim se somar e nos permitir “performar” padrões que conversem com nossas vidas através da imersão.

Para Jesper Juul (1999 *apud* SANTAELLA, 2004), nos apurados de *A Clash between game and narrative*, em vez de contar uma boa história, a qualidade dos jogos eletrônicos está baseada em fatores que se configuram como inteiramente diferentes. Nesse âmbito estão as possibilidades de liberdade que um jogador detém para compreender e explorar um mundo primorosamente simulado, a fim de aprender a manipulá-lo. Logo, apenas esse quadro já detém capacidade de garantir alguma instância imersiva, embora não seja exclusivamente o único. Consequentemente, dessa relação pode-se dizer que:

O game é um mundo possível<sup>8</sup> porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo (SANTAELLA, 2004, *online*).

<sup>7</sup> Esse quadro se estende para diversas interfaces comunicacionais, como por exemplo, a literatura, o teatro, os quadrinhos etc. Os usos de efeitos cinematográficos para a construção de ideias, por exemplo, também está presente na animação, e todos esses aparatos são dotados da possibilidade de profunda capacidade de contundência de imersão e refazimento de estrutura de subjetividade.

<sup>8</sup> Me apropriado dessa denominação como termo completamente isolado e distante do campo da semiótica.

Percebe-se que os apontamentos trazidos pela citação acima, assim como os demais diálogos de Santaella (2004) e Juul (1999), isentam as realidades ficcionais do videogame e seus processos imersivos a partir de uma história especificamente. Isso reforça ainda mais as ideias de distintos tipos de imersão, considerando a infinidade de transportes<sup>9</sup> baseados em nosso sistema sensorial.

A imersão se relaciona com o ambiente vivo de impulsos que criam a experiência vivida como uma espécie de estruturação coesa em si mesma, “habilitada a favorecer um sentimento de espacialidade para fins de exploração” (RYAN, 2001, p. 67). Essa afirmação justifica a razão de alguns jogos eletrônicos tratarem a exploração de um espaço que se expande como elemento importante dentro de sua mecânica estruturante.

Abordando mais uma vez a ideia de imersão relacionada ao ambiente vivo de impulsos que criam uma experiência, têm-se o caso dado por Murray (2003):

Um amigo meu cujo filho é um ávido jogador de Nintendo reclama que, quando ele experimenta os jogos, sente-se irritado por ter de lutar o tempo todo, pois o combate é uma distração indesejável do prazer de passear pelos espaços que vão surgindo no labirinto. Para esse meu amigo, os videogames tratam da exploração de um espaço que se expande infinitamente. Da mesma forma, novos exploradores da World Wide Web sentem-se arrebatados pela possibilidade de saltar ao redor do mundo, seguindo links de uma página ou de um site da rede para os seguintes quase sempre pelo prazer das repetidas chegadas (MURRAY, 2003, p. 129).

Nesse caso específico, a espacialidade ofertada por um jogo eletrônico por muitas vezes cria a ideia de um mundo autossuficiente, que existe e é projetado independente do personagem controlado pelo jogador ou pelo próprio transporte. É vivo, pulsante, detém, em determinados casos, seus próprios ecossistemas estruturantes.

O prazer de viajar por esse mundo, através da imersão, é garantido por uma vivência e experiência que não se materializa no mundo real, apenas em ambientes como no Círculo Mágico. O salto, nesse caso, é rodeado por sentimentos que vão de liberdade ao medo do novo, garantindo singularidades específicas para cada universo primorosamente simulado dentro dos jogos eletrônicos.

### 2.3 PECULIARIDADES DO PROCESSO IMERSIVO

Nesse mesmo contexto, existem métodos peculiares do processo imersivo e de como os jogadores podem ter experiências. Em evidência, elencamos a diversidade conceitual de imersão exposta por Dominic Arsenault (2005) em sua obra *Dark Waters: Spotlight on*

---

<sup>9</sup> Temos esse termo como os caminhos em que o usuário percorre para atingir a imersão. São os trajetos, os rumos, e a força motriz para que se adentre à camada que separa água e ar durante o mergulho.

*Immersion*, em que para os videogames podem existir três tipos distintos de imersão: Sensorial, Sistêmica e Ficcional.

A imersão sensorial evidencia, nesse contexto, os cinco sentidos humanos. O sentido do tato, por exemplo, se substancializa a partir da coordenação de mecânicas que o jogador exerce para que haja reverberação no mundo digital a partir de um estímulo maquínico. Pode ser exemplificado como o caso da resposta do apertar de botões de um controle de videogame. Já o sentido da visão é representado no processo imersivo a partir do que o jogador visualiza na tela durante o momento de jogo. Murray (2003) assegura que grande parte das ocorrências do processo imersivo sensorial em jogos de videogame apresentam a combinação com a quarta-parede, que nesse contexto é representada tal qual suas origens no teatro, embora referencie a área de fronteira de uma tela que discerne o mundo simulado da realidade.

Figura 2 - Jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) desenvolvido por Nintendo



Fonte: Background Check All<sup>10</sup>

Esse tipo de imersão se elucida com a aglutinação das atenções que o usuário precisa manter durante o ato de jogar. Estas, concretizam uma sucessão de movimentos em controles de videogames que resultam no progresso do protagonista digital em face a impedimentos impostos pela narrativa do próprio jogo como desafio. Um exemplo de possibilidade desse tipo de imersão ocorre no jogo eletrônico musical Guitar Hero II, desenvolvido pela Harmonix Music Systems e publicado pela RedOctane em 2006. No jogo, assumindo o papel

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.backgroundcheckall.com/breath-of-the-wild-background-7/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

de uma estrela do rock guitarrista que precisa fazer uma turnê, sendo necessário atentar para a quantidade e velocidade de notas que aparecem na tela, o que desafia a percepção do jogador. Essas notas são representadas por botões, que devem ser apertados através de um controle de videogame no momento apropriado, a partir das cores correspondentes que são mostradas em vídeo.

Esses botões coloridos que aparecem no sentido de cima abaixo na tela, como se viessem em direção ao jogador, correspondem às notas musicais da guitarra na canção. Se o jogador acerta as combinações, pressionando os botões do controlador no momento certo, ele ouve o som da guitarra. Entretanto, se ele erra o botão ou deixa de pressioná-lo, o que se ouve é um som de erro, como se fosse um trastejado, ou não se ouve o som do instrumento, enquanto o resto da banda continua a tocar (LIMA, 2012, p. 36).

Ainda, foi desenvolvido para o Guitar Hero II um controle de videogame não tão convencional, em formato de guitarra, que altera o modo de jogo, através de simulação. Entretanto, fica a critério do jogador o uso e preferência do novo método. Nesse contexto, é importante ressaltar que essa estrutura maquinica também pode trazer novas formas de imergir, agindo também como possível “canto da sereia”.

Figura 3 - Guitarra/Controle alternativo da franquia Guitar Hero



Fonte: LIMA (2012)

Figura 4 - Interface do jogo Guitar Hero II (2006)



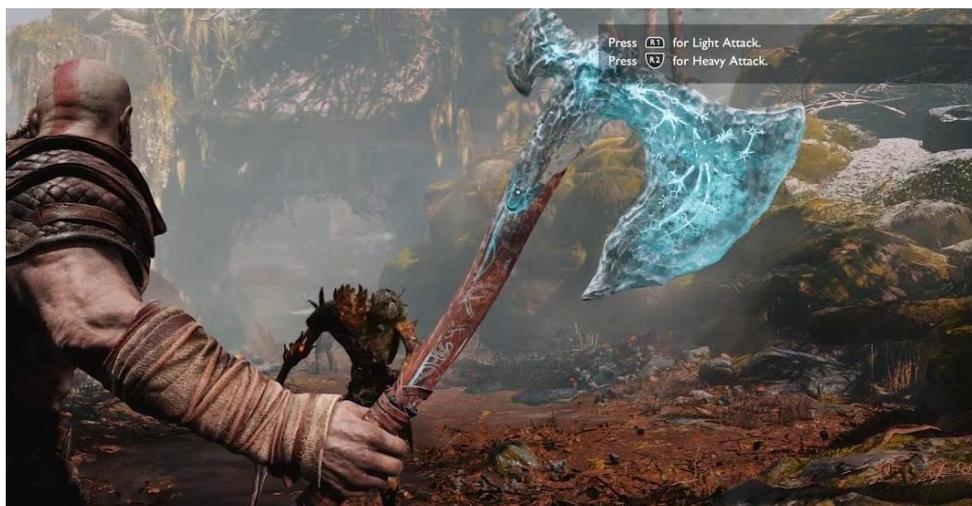
Fonte: Moby Games<sup>11</sup>

Conseqüentemente, têm-se a imersão sistêmica, que traz o envolvimento cognitivo como base do processo que opera por meio de normas latentes presentes no jogo eletrônico. Esse conjunto de regras, através de um mapa mental de navegação, engrandece a experiência do jogador por transformar a vivência na realidade fantástica acessível através da cognição. A compreensão do ambiente digitalizado a partir de sua vivência e as interações com elementos que compõem esse cenário são indícios do processo de Imersão Sistêmica. Por exemplo, o jogador após passar por um tutorial de ensino do próprio jogo e suas mecânicas básicas, utiliza as informações aprendidas na realidade fantástica e usufrui da narrativa ofertada progredindo no enredo a partir do que fora ensinado. Ainda, a critério de contextualização, esse tipo de imersão ocorre quando o indivíduo constrói uma zona de anestesia da realidade, suspendendo, momentaneamente, a percepção das leis do mundo que nos rodeia, especificamente quando estamos envoltos e/ou mergulhados em uma música, na leitura de um livro, assistindo um filme ou quando esquecemos do que acontece no mundo real (MURRAY, 2003).

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/xbox360/guitar-hero-ii/screenshots/gameShot/>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

Figura 5 - Tela de tutorial do jogo God of War com instruções de ataque (2018)



Fonte: YouTube<sup>12</sup>

A imersão sistêmica também acontece pelo envolvimento com o sistema abstrato de mundos ficcionais complexos, o que envolve todo um repertório de histórias e personagens que os habitam (KLAstrup; TOSCA, 2004). Um exemplo desse sistema abstrato seria o mundo da Terra Média<sup>13</sup>, uma realidade ficcional habitada por uma gama de seres fantásticos (elfos, hobbits, anões, etc.), detentores de uma cultura própria, habitantes de uma realidade geográfica detalhada por mapas, contextualizada através de mitos e eventos históricos que são devidamente catalogados e relatados por línguas variadas. Todos esses elementos constituem um vasto e consistente ambiente de histórias para exploração (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 56).

Nesse contexto, faz-se necessário que se defina o que são as mecânicas de um jogo, para que a compreensão acerca dessa nuance se estabeleça. Logo, sinteticamente, trata-se de um “conjunto de elementos disponíveis para interação e modificação do estado do jogo, a partir da agência<sup>14</sup> tanto do jogador quanto dos agentes artificiais controlados pela inteligência artificial (IA) [do game]” (SANTOS, 2010, p. 63). Em outras palavras, a mecânica estaria ligada à como o jogador pode progredir no jogo e fazê-lo acontecer, levando em conta as regras, restrições e objetivos gerais também pré-estabelecidos pelos desenvolvedores de um jogo, cujo planejamento pode, a depender de cada usuário, ser parcialmente ou completamente subvertido de acordo com os interesses, desejos e anseios de cada jogador (VIEIRA, 2016).

<sup>12</sup> O jogo em questão, desenvolvido pela Santa Monica Studios em 2018, ensina ao jogador através de tutorial no início do jogo como realizar ataques leves e ataques pesados e seus respectivos botões no controle de videogame. Posteriormente, após compreendidas as mecânicas, o jogador em controle do personagem principal utiliza esse ensinamento para vencer as adversidades do jogo, embora essa tela específica de tutorial não volte a ocorrer. Imagem disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sDyLGCA5LmI>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

<sup>13</sup> O mundo de fantasia criado e idealizado pelo filólogo e professor da Universidade de Oxford J. R. R. Tolkien, responsável pelas obras de “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”.

<sup>14</sup> Termo mais explorado ao longo do capítulo. Entretanto, em breve-definição, para esse contexto, representa uma espécie de livre-arbítrio dentro do universo proposto pelo jogo que substancializa a autonomia do jogador.

Entretanto, é importante que também se elenque a diferença entre mecânicas e regras no contexto do jogo, pois, para Sicart (2008 *apud* SANTOS, 2010):

As mecânicas de jogo estão preocupadas com a real interação com o estado de jogo, enquanto as regras preveem o espaço de possibilidades onde a interação é possível, regulando também a transição entre estados. Neste sentido, as regras são modeladas após a agência, enquanto a mecânica é modelada pela agência (SICART, 2008 *apud* SANTOS, 2010, p. 63).

Por fim, dando sequência aos propostos de Arsenault (2005), têm-se a imersão ficcional, que se diferencia das duas primeiras principalmente por poder ocorrer mesmo quando o jogador está afastado do aparato tecnológico e suas realidades simuladas. O envolvimento nessa instância se dá a partir da relação com a narrativa, suas causas e motivações. Pensar a história, as personagens e o mundo virtual que os domicilia pode fazer com que o jogador, enquanto consumidor desse tipo de mídia torne-se imerso, de forma empática, com o que vivenciou. Pensamentos, sonhos e demais territórios possíveis são categorizados como ambiências dessa imersão.

Massarolo e Mesquita (2014) completam que “essas três formas de imersão ajudam na compreensão dos elementos envolvidos em seu processo de envolvimento do sujeito nas realidades ficcionais” (p. 56). Esse quadro atesta que há, então, uma ideia de bem-estar proporcionada pela imersão, que é desencadeada pelo prazer de se envolver de forma sensorial, cognitiva e emocionalmente com estímulos. “Não se trata de um processo passivo da recepção de estímulos, mas o resultado de interações com o ambiente vivenciado, no qual as ações do sujeito imerso se transformam e configuram como um espaço imersivo de acontecimentos relacionados” (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 53).

Consequentemente, ainda nessa perspectiva da imersão de forma mais técnica (com exceção da imersão ficcional, pelo menos de forma direta), é notável em muitos jogos a evidência de uma simultaneidade corpórea, apontada por Gregersen e Grodal (2009), em que o jogador idealiza sua réplica - em forma de imagem corporal - inserida no mundo primorosamente simulado de um videogame. Esse mergulho traz à tona uma conversão dessa experiência de “canto da sereia” que resulta na amplificação virtual do corpo de origem, através de uma projeção e identificação (GREGERSEN; GRODAL, 2009).

Esses conceitos foram idealizados inicialmente por Edgar Morin (MORIN, 1980) para descrever a identificação do espectador com os dramas dos filmes que leva, no dizer de Edgar Morin, a uma simbiose das vidas imaginárias, um mergulho do espectador no fluxo de vida imaginária do filme, simultaneamente com o mergulho do filme nas emoções do espectador (MORIN, 1980). A projeção pode ser vista como um vetor que parte do espectador em

direção ao filme<sup>15</sup>. Ele projeta suas emoções na vida dos personagens, participa do drama, porque do filme parte um outro vetor em direção a ele trazendo os elementos de identificação. É nesse cruzamento que se dá a alquimia das substâncias imaginárias, permitindo a libertação das fadas e dos dragões, num novo tempo e num novo espaço.

O jogo também imita processamentos básicos do pensamento feitos através de imagens. Naturalmente que cada pensamento tem sua elaboração narrativa própria ao contar uma história, ao lembrar fatos, ao planejar o dia, ao sonhar, mas essas elaborações se utilizam constantemente de imagens. Sendo o videogame, assim como o cinema, o teatro contemporâneo, as animações, as séries de televisão, a novela etc., a invenção de uma linguagem que se utiliza de imagens, ele tem a princípio um grande poder sugestivo de elaborações narrativas para o pensamento, que aos poucos se utiliza dos movimentos e efeitos cinematográficos para a construção de ideias.

A projeção-identificação é para Arlindo Machado (1996) uma espécie de “assujeitamento”, conforme traz seu *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (MACHADO, 1996). Nesse processo o “espectador imerge subjetivamente no universo narrativo e passa a participar de forma ativa, tornando-se um sujeito no ato da enunciação” (LIMA, 2003, p. 71).

A figura abaixo (Figura 6) pode ilustrar um possível “canto das sereias” para a imersão. Ao criar o próprio personagem dentro das possibilidades ofertadas pelo jogo eletrônico, o usuário pode atribuir os sentidos que desejar ao controle desse *avatar*, desde que plausíveis dentro de limitações técnicas de *hardware*, *software* e narrativa do jogo. Esse quadro pode facilitar a projeção-identificação, para que então a imersão se substancialize de forma mais efetiva.

Essa conceituação perpassa o campo dos jogos eletrônicos, pois, a título de exemplo, o RPG de mesa como conhecemos, do termo Role-Playing Game<sup>16</sup>, também já fomentava essa prática. Criado oficialmente em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, com o sistema de jogo Dungeons & Dragons (D&D), o RPG pode ser jogado quando um grupo de jogadores desenvolvem seus personagens de acordo com regras de criação, ambiência do jogo e época (COVER, 2010). Conseqüentemente, são coordenados por um jogador Mestre (*Game Master* ou GM), que fica responsável por elaborar e narrar a história, assim como assegurar que todos

---

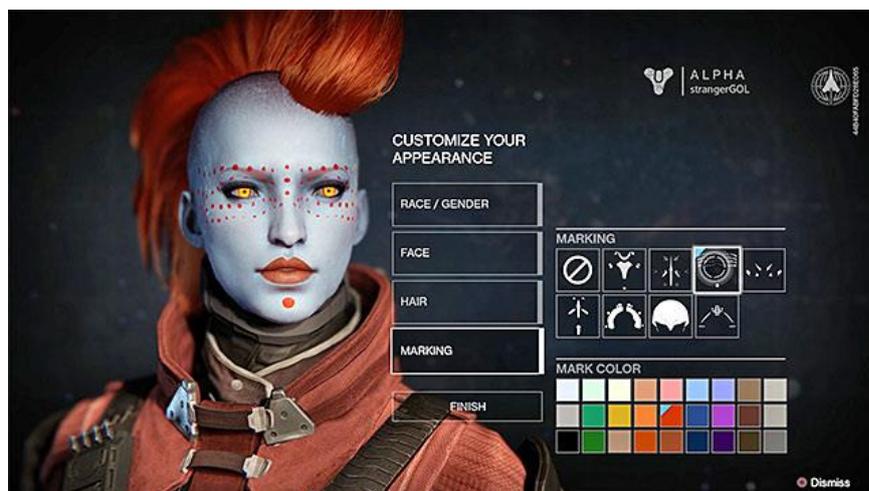
<sup>15</sup> É importante relatar que não tomamos a projeção-identificação como sinônimo único de imersão, mas sim como mais um tipo de transporte, em prol da vivência e da história do outro.

<sup>16</sup> Também conhecido como Tabletop Role Playing Game ou ainda Pen and Paper RPG (Jogo de Interpretação de Papéis/de Mesa/de Lápis e Papel).

joguem de acordo com as regras. Nessa série de aventuras os personagens interpretam, vivenciam e “encarnam” papéis de suas representações naquela ambiência simulada.

Cada jogador toma decisões que afetam a trajetória da narrativa, baseados nas características positivas e negativas dos seus personagens, sendo que o sucesso ou erro dessas ações (dependendo de sua complexidade) é decidido com o lançar de dados. Nesse momento, a ideia do *avatar* vem à tona quando o jogador atribui a um personagem sua própria personificação em campanha de aventura, pois, para Murray (2003) “quando entramos num mundo encantado como nós mesmos, corremos o risco de drenar sua diversidade” (MURRAY, 2003, p. 104). Mais do que suas reproduções *online*, o RPG de mesa mantém a comunicação pessoal, corporal e performativa como parte da construção da imersão, podendo adotar outros artifícios para a construção da realidade virtual onde o jogo ocorrerá.

Figura 6 - Customização de personagem no jogo eletrônico *online* Destiny (2014)



Fonte: Game Pressure<sup>17</sup>

O *avatar*, nesse contexto, é definido como uma:

Entidade exterior, a qual o jogador controla e que o representa no mundo ficcional. Os RPGs, que antes mesmo da implementação do 3D já haviam se constituído como gênero, com propriedades semelhantes às que têm ainda hoje, mantêm uma "fenomenologia óptica que, a princípio, parece ser contraditória em relação à missão de inscrever o usuário dentro da experiência do jogo" (Oliver, 2000). Ou seja, é justamente este gênero, que inaugura de forma explícita a busca pela aproximação total entre a subjetividade do *interator* [o jogador para a autora] e a intenção dramática do personagem, aquele que insiste em manter um regime visual que aparentemente enfatiza a diferença entre os corpos e os olhares desses dois atores (GOMES, 2003, p. 51).

<sup>17</sup> Foto retirada do portal Game Pressure, do guia do jogo multijogador massivo *online* de ficção científica Destiny, complemento do texto “Introduction/Character Creation”. Após o jogador iniciar o jogo é preciso montar seu personagem, escolhendo uma raça entre três disponíveis. A partir disso é possível customizar, de acordo com as opções disponíveis distintas, porém finitas, o rosto, cabelo, marcas e demais detalhes do personagem escolhido. Disponível em: <<https://guides.gamepressure.com/destiny/guide.asp?ID=25706>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

No jogo eletrônico esse quadro não muda. Na verdade, se ressignifica. Pois, a coexistência dos elementos audiovisuais que integram esse objeto, fundamentada a partir do período de retorno de gerenciamento do controle de videogame e interação traduzida em tela, se constitui na concepção que atesta o processo de imersão como mais orgânico. Entretanto, é verificado que o curso imersivo não se comporta exclusivamente como transferência direta do jogador para a realidade simulada. Essa, todavia, age igualmente como reverberação da presença em instância virtual, no qual é levada em consideração a contingência de identificação com a narrativa, propósitos e alternativas disponibilizadas pelo jogo eletrônico.

Ainda a respeito desse quadro no que tange os jogos eletrônicos é dito por Júlia Stateri (2008) que:

Inicialmente, os Vídeo Games não possuíam referência alguma senão a necessária para instigar ao jogador quanto à função dos componentes do jogo. Um jogo de Ping Pong em nada se assemelhava a uma mesa de Ping Pong real, exceto pelas funções que exerceriam o Pixel que passaria na tela como bola e as barras nas quais este Pixel ricochetearia. A associação era funcional, muito mais do que imagética. Com a evolução tecnológica, o aumento da resolução dos monitores e a inserção de cores nas telas dos computadores, tornou-se possível para os desenvolvedores buscarem referências do real para a criação dos jogos. Muito antes desta evolução, os desenvolvedores buscaram referências nas narrativas literárias para mexer com o imaginário dos jogadores. Assim surgiu um dos primeiros videogames de Role-Playing Game, ou seja, Jogo de Interpretação de Papéis (STATERI, 2008, p. 5).

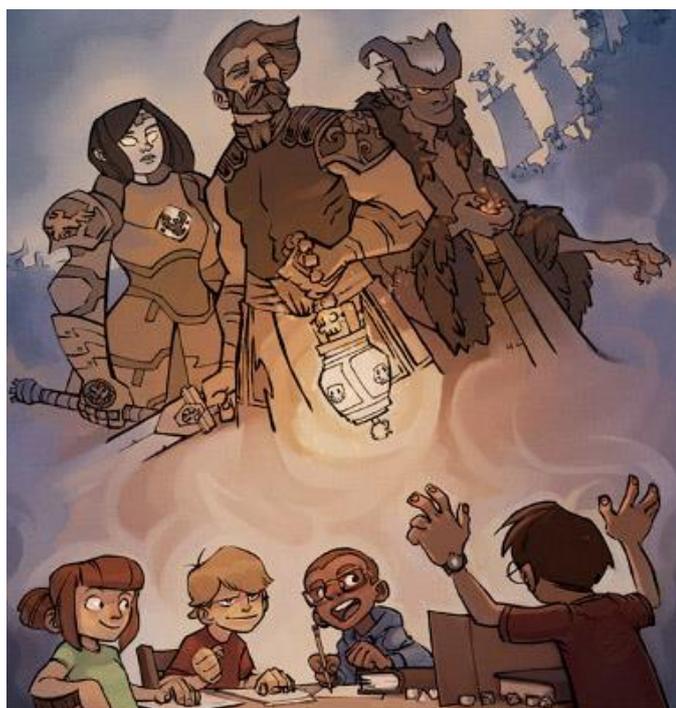
Murray (2003) complementa o diálogo prévio quando se traz novamente à discussão os apontamentos realizados por Machado (2014) e McLuhan (2012) no que ressona nos propostos de Stateri (2008) sobre o imaginário dos jogadores:

Alguns criadores de jogos fazem bom uso de técnicas cinematográficas para intensificar a força dramática de seus produtos. Por exemplo, o jogo em CD-ROM *Myst* (1993) deve muito de seu poder de imersão a seu sofisticado projeto de som. Cada uma das áreas do jogo é caracterizada por um som ambiente distinto, como o assobio do vento por entre as árvores ou o rebentar das ondas no litoral, reforçando a realidade dos mundos imaginários, que são, na verdade, apenas uma sucessão de imagens estáticas. Objetos individuais também são representados de um modo mais concreto quando pingam, batem e chamam apropriadamente ao serem manipulados. Perambulando por uma sinistra fortaleza escondida, ouço um tema musical que se torna, a cada passo, mais sombrio e agourento, atingindo um ápice tensional quando descubro uma cabeça decapitada. A trilha sonora faz parte da técnica do jogo: ela fornece pistas de que estou clicando com o mouse na direção certa, como as dicas de frio e quente nas brincadeiras de caça ao tesouro. Mas o seu tom não é o de uma brincadeira. Pelo contrário, a solenidade da música reforça minha sensação de estar em contato direto com um terrível ato de perversidade (MURRAY, 2003, p. 63).

O ápice tensional retratado por Murray acima exemplifica a regra de que não é preciso um jogo eletrônico supermoderno ou de última geração para que o processo imersivo ocorra efetivamente, visto que, apesar de toda a limitação tecnológica de um jogo em CD-ROM como *Myst* (comparado aos avanços da indústria na contemporaneidade), o usuário pode

encontrar em seus elementos, independentemente do tempo em que joga, algo que consiga classificar como “canto da sereia”. O que prova, de certo ponto, que a chave para o mergulho muitas vezes está impreterivelmente no próprio indivíduo e sua leitura do mundo fantástico. A chave é o mergulho no imaginário. “O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos” (MURRAY, 2003, p. 63).

Figura 7 - Ilustração de Lewis Brown, retratando o RPG de mesa, os jogadores, seus respectivos avatares e o Mestre que narra a história/campanha



Fonte: Lewis Brown (PuzzleNation)<sup>18</sup>

## 2.4 DAS MECÂNICAS ESTRUTURANTES

Hélia Vannucchi Santos (2010), na obra *A Importância das Regras e do Gameplay no envolvimento do Jogador de Videogame*, constata que diversos autores acreditam que todo jogo conta uma história. Já Tracy Fullerton (2018) defende a importância de um arco dramático no momento de contar uma história e formar uma narrativa nos jogos. Partindo desses apontamentos, Murray (2003) argumenta que histórias contadas em videogames são elementos importantes para a inserção do jogador no ambiente do jogo, uma vez que podem trazer representações potencializadas dele próprio e de muitas de suas vivências. Essas, acarretam também em semelhanças que contribuem para que seja possível viver

---

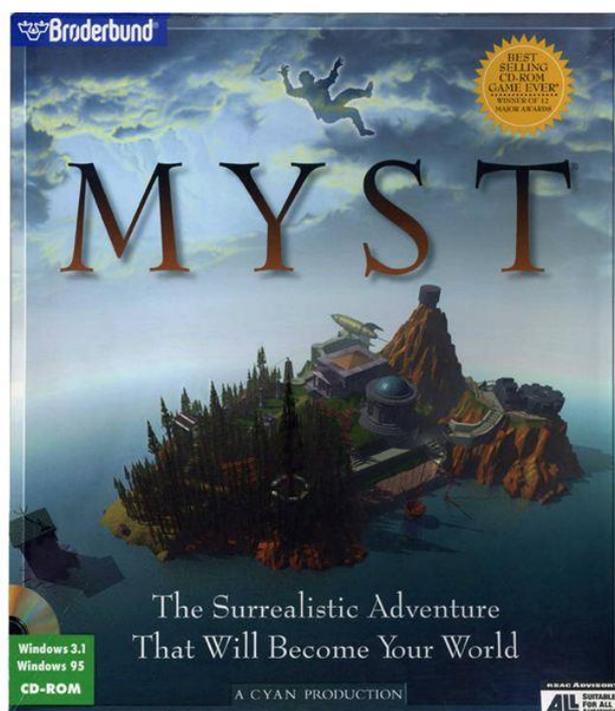
<sup>18</sup> Disponível em: <<https://blog.puzzlenation.com/2018/07/03/introducing-new-players-to-roleplaying-games/>>. Acesso em 06 jun. 2019.

simbolicamente experiências dentro do ambiente virtual e leva-las de aprendizado para a vida no mundo físico.

Para Dansky (2006 *apud* MENDONÇA, 2012), em diálogo com Murray (2003), a imersão ocorre quando o jogador se identifica com elementos do jogo digital, através de ligação entre o jogador e os itens do ambiente proposto. Essa ligação pode acontecer perante o elo emocional do jogador com o jogo, de acordo com seu envolvimento com a história, por exemplo.

Nos jogos, portanto, temos a oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes. Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas (MURRAY, 2003, p. 141).

Figura 8 - Pôster do jogo de CD-ROM Myst (1993)



Fonte: Rooms19

Nesse contexto, estar envolvido em uma história é o primeiro passo para imergir em uma narrativa, mesmo sendo apenas um simples leitor, espectador ou jogador. Renata Gomes (2003), em seu *Imersão e Participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos*, atesta que os ambientes digitais que se substancializam nos videogames já são imersivos puramente

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://rooms.spsteroid.com/a-puzzle-adventure-you-host-at-home-by/myst-game-review-revolutionizing-graphic-adventure-games>>. Acesso em 07 jun. 2019.

pela possibilidade de emergir um universo tridimensional navegável que é palco para o usuário, que pela autora é chamado de *interator* (MURRAY, 2003). Entretanto, não é um cenário exclusivo do advento do 3D. Nesse âmbito, essa espacialidade consente ao indivíduo uma navegação intrínseca desse meio, que pode garantir uma imersão que destoa de outros. “Agora, um passo além do cinema, não apenas criamos mentalmente a partir de fragmentos audiovisuais um mundo onde se passa a história: estamos nele e podemos explorá-lo” (GOMES, 2003, p. 44). Esse quadro, mais uma vez, dialoga com os propostos por Murray (2003) e Ryan (2001) no que diz respeito à exploração do universo primorosamente simulado.

O efeito de liberdade dá ao jogador a sensação de “estar no controle” do jogo, no entanto, todas as suas respostas estão entre as programadas pelo autor, fazem parte da matriz virtual do game. O uso deste efeito de liberdade é um dos responsáveis pelo sucesso de vários games, garantindo o que se entende como imersão do jogador no ambiente do jogo (SANTOS, 2010, p. 148).

Portanto, percebe-se que essa exploração, em conjunto da liberdade dada ao *interator*, facilita a imersão. Lúcia Santaella, em *Games e Comunidades Virtuais* (2004, *online*) complementa que há graus [de imersão] desde os mais leves até os mais profundos. No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Esse transporte a partir do “canto da sereia” pode se desenvolver de forma mais profunda, “acentuando-se na mesma medida da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço, como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão” (SANTAELLA, 2004, *online*). Esse, inclusive, é o caso do exemplo de simuladores de direção e voo<sup>20</sup>.

Gomes (2003) alude a qual seria a intenção da dinâmica de imersão por esses dispositivos supracitados:

Basicamente, a intenção era reproduzir, via simulação no computador – mas também como auxílio de instrumentos não necessariamente digitais – a experiência mínima de operar algum tipo de maquinaria como, por exemplo, um avião, para que se pudesse praticar as rotinas técnicas necessárias ao voo, sem que fosse preciso arriscar a integridade física do piloto e máquina num voo, num estágio de aprendizado em que a parte humana do conjunto ainda não tinha domínio suficiente da operação. O sucesso deste tipo de simulação está em que não apenas o universo a ser simulado é claramente delimitado, como também a interação entre suas partes e os estímulos externos relevantes são conhecidos a priori da modelagem do sistema em computador (GOMES, 2003, p. 58-59).

Em contrapartida,

A prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário é geralmente descritiva, nas palavras de Coleridge, como “suspensão intencional de descrença”. Mas essa é uma

---

<sup>20</sup> É dito por Gomes (2003) em sua obra *“Imersão e Participação – Mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos”* que a prática de simuladores de voo é inclusive usada pelo exército norte-americano como forma de treinamento para os seus soldados.

formulação muito passiva, mesmo para os meios de comunicação tradicionais (MURRAY, 2003, p. 111).

Apesar de passiva, essa ideia pode ser chave para que o processo de imersão ocorra. Antes disso, inclusive, pode ser necessária para que o *interator* considere a realidade ficcional que o atrai como verossímil.

Entretanto, Lúcia Santaella (2005), em seu *Os Espaços Líquidos na Cibermídia*, afirma que quanto mais uma narrativa é desenvolvida no ambiente tecnológico, ou seja, utilizando artifícios e recursos para desenvolver um filme ou jogo, mais um indivíduo tem chances de imergir. Em diálogo com Grau (2007), é possível inferir que a sensação de imersão concerne também à mudança de um estado mental para outro, que “é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p. 30).

McMahan (2003) contextualiza esse envolvimento emocional apontado por Grau (2007) em sua obra *Immersion, Engagement, and Presence: A method for analyzing 3D video games*, ao abordar o jogo de videogame Wolfenstein 3D, que desbravou uma pioneira perspectiva de imersão:

Wolfenstein colocava o jogador em salas separadas por portas, com paredes recuadas realisticamente distantes e povoadas por robôs que tomavam a forma de soldados nazistas, para o jogador destruir. Não havia textura nas paredes ou no teto, somente as paredes mudavam quando se movia adiante, e os robôs tinham aparência 2D, como se tivessem sido desenhados com bit-mapped sprites, cujos pixels se ampliavam à medida que nos aproximávamos deles. Wolfenstein trouxe outra inovação que foi adotada pelo gênero [tiro em primeira pessoa], que foi incluir uma representação das mãos (mãos do jogador) segurando uma pistola, na parte inferior da tela. A pistola não era usada para pontaria, mas fazia o jogador se sentir como se tivesse sido incorporado ao espaço. Estas convenções foram continuadas e desenvolvidas em outros first-person shooters [tiro em primeira pessoa], como Doom (1993), Hexen (1994) e Unreal (1998) (MCMAHAN, 2003, p. 71).

Apesar dessas afirmações, McMahan (2003 *apud* LIMA, 2012) também aponta outros recursos de ordem técnica que detém a propriedade de incrementar o mergulho do jogador em um jogo eletrônico. Para o autor, é pensado que a partir das melhorias que tangem a tecnologia para exibir o jogo, assim como a utilização de telas mais sofisticadas e com maior capacidade de resolução de imagens, mais verossímil se torna aquele universo. Embora conforme mencionado anteriormente, a imersão não se torne exclusiva desse avanço tecnológico. Contudo, considerando essa instância, torna-se plausível nesse contexto a:

Sensação produzida pelos ambientes virtuais. Entretanto, o autor diz que muitos estudiosos e cientistas concordam que o fotorrealismo e um áudio que simula os sons reais com alta qualidade não são necessários para que um ambiente virtual proporcione a imersão do indivíduo.” (MCMAHAN, 2003 *apud* LIMA, 2012, p. 74).

Figura 9 - Simulador de voo da aeronave C-105 Amazonas da Força Aérea Brasileira, homologado pela Agência Nacional de Aviação Civil



Fonte: Força Aérea Brasileira<sup>21</sup>

Portanto, baseado no exposto, é possível afirmar que a tecnologia facilita o transporte para as realidades primorosamente simuladas, entretanto, não esgota as formas que os “cantos das sereias” se manifestam, pois, nesse processo, há também muito da subjetividade do indivíduo em jogo.

As mãos do personagem na tela, assim como uma pequena representação de sua face que acompanha o jogador, facilitam o processo de imersão no jogo. O *avatar* (GOMES, 2003) age como uma representação corpórea no mundo do jogo, que obedecendo aos comandos do *interator* se configura como extensão do movimento físico no âmbito digital. Esse transporte pode evidenciar, também, a projeção-identificação, em diálogo com o “assujeitamento” de Machado (1996).

---

<sup>21</sup> A homologação desse simulador de voo caracteriza um equipamento que é capaz de reproduzir 100% do voo real, o que substitui horas de treinamento com redução de custos. Foto retirada do site da Força Aérea Brasileira. Disponível em: <<https://bit.ly/2I8XXXL>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

Figura 10 - Wolfenstein 3D (1992), da desenvolvedora iD Software



Fonte: Research Gate<sup>22</sup>

Nesse contexto, para McMahan (2003 *apud* LIMA, 2012):

A introdução do design tridimensional e a mudança para uma perspectiva em primeira pessoa, diferente da tela com visão lateral – usada em jogos como Super Mario Bros. e Sonic - The Hedgehog, muito populares na década de 1980 e na primeira metade da década de 1990 –, aumentam a imersão dos jogadores por proporcionarem, através da visão, a sensação de que eles estão incorporados ao ambiente virtual. É algo que tem muito mais apelo à percepção (MCMAHAN, 2003 *apud* LIMA, 2012, p. 73).

Já Brockmeier e Harré (2003), nos apurados de *Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo* trazem apontamentos que concordam e reforçam os propostos de Murray (2003) ao afirmarem que a narrativa é um gerador de possibilidades de interações, pois de forma aceitável e clara funciona como modelo de intermediação entre a vida de cada um de nós e a interpretação do mundo a nossa volta.

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (MURRAY, 2003, p. 10).

Gomes (2003) afirma que o *interator*, enquanto representado por personagem do jogo eletrônico, tende a assumir que a história acontece para ele, com ele e através dele. “Mesmo tendo em mente que toda interação se dá em diálogo com que o(s) autor(es) propõe(m) e a máquina atualiza, sem a navegação do *interator* pelo mundo narrativo não há jogo, não há

<sup>22</sup> Imagem retirada do portal Research Gate. Disponível em: < <https://bit.ly/2XLdHFQ>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

história” (GOMES, 2003, p. 37). Nesse âmbito, o jogador compartilha as “mesmas motivações, as aspirações, receios e outras emoções e sentimentos dos personagens” (ibidem). Ao entendermos tais conceitos, podemos tomar imersão também como a experiência de participar e modificar uma realidade exterior a nós, construindo significados a partir de nossas próprias experiências e abstrações. Por possibilitar uma imensa gama de cenários, situações, sentimentos e sensações, a imersão em realidades ficcionais atrai sujeitos despertando um prazer real ligado a um plano virtual e imaginário.

## 2.5 O PRAZER DO FLUXO

Mihaly Csíkszentmihályi (1975 *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014), psicólogo e pesquisador sobre a sensação de prazer ligada a uma atividade, chegou à conclusão de que o processo de imersão também pode ser entendido como *flow*. Este é uma espécie de estado de consciência relacionado a uma atividade executada com confiança e concentração.

Engajamento, satisfação e bem-estar são sensações descritas pelas pessoas em momentos de maior felicidade. Isso pode ocorrer em qualquer situação diária, desde aquelas ligadas ao trabalho, às atividades físicas, rituais religiosos, canto ou dança, da mesma forma quando se está envolvido com a leitura de um livro ou presenciando uma performance. São as atividades que mesmo diante das dificuldades e dores encontradas para realizá-las, são capazes de despertar a excitação de descobrir algo novo sobre si mesmo ou sobre as possibilidades de ação no ambiente (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 1990 *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 50).

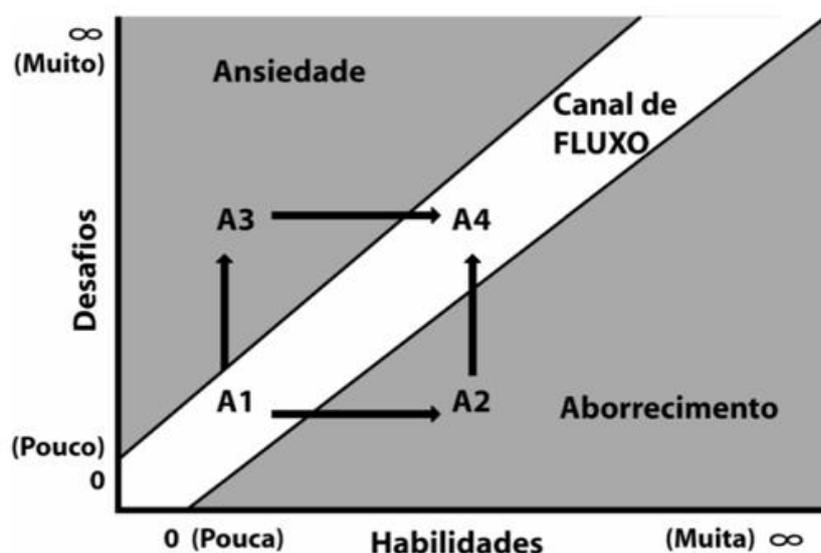
O autor elenca alguns passos - que veremos a seguir – que permitem a sensação de prazer nessas atividades imersivas, passos estes que podem ser percebidos em muitos jogos eletrônicos.

São eles: 1) objetivos claros, a partir de metas determinadas no jogo. Esse caso específico faz com que se tenha atenção sob os propósitos do *game*, pensando nas possibilidades e formas de atingi-los, o que pode aumentar a concentração; 2) *feedback*, a partir da visualização dos resultados alcançados durante o progresso. Nesse âmbito, os jogos tendem sempre a dar confirmações de que as ações do jogador estão sendo satisfatórias ou não. No exemplo supracitado de Guitar Hero II, esse *feedback* positivo pode se dar quando vemos a pontuação do *interator* crescer, significando o caminho certo, em contrapartida dos sons de erro, como se fossem trastejados (sons gerados ao se executar uma nota ou acorde que faz com que a corda afete os trastes adjacentes, gerando um som estalado e desarmonioso); 3) engajamento, considerando o foco na necessidade de achar a maneira correta de caminhar até os objetivos. Há, muitas vezes, um evento de perda da sensação de autoconsciência nesse momento, que faz, por exemplo, um jogador dizer “morri” quando perde uma partida. Tende a

remeter aos apontamentos de Santaella (2004); 4) desafio, onde se encontram os diferentes obstáculos ao longo do jogo e é necessário um certo nível de habilidade; 5) significado, quando vemos que nossas ações desencadeiam e valoram algo importante para a compreensão do jogo; 6) perda de autoconsciência, no que diz respeito por exemplo à sensação de desenvolvimento da história, de que aquele momento faz parte de algo maior; 7) sensação de controle, quando movemos, modificamos ou interagimos com o mundo primorosamente simulado; 8) alteração de tempo, relacionada à duração do jogo (quando o jogo parece curto, o tempo parece passar mais rápido ao jogar) e 9) experiência autotélica, quando percebemos que nossas ações tem uma finalidade e propósito. A experiência de *flow* tem ainda um ciclo dividido entre desafio x habilidade e tédio x ansiedade, no qual segundo Csíkszentmihályi (1990) as narrativas se desenvolvem (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 1990).

“A experiência do *flow* deve se equilibrar entre forças que dificultam a ação e as habilidades do sujeito. Se o desafio exigir muito das habilidades, o sujeito se sentirá ansioso, caso contrário, a sensação será de apatia” (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 51). Há, ainda, uma representação gráfica da experiência *flow*, como na figura 11.

Figura 11 - Canal Flow: A1 (objetivos claros), A2 (feedback), A3 (engajamento) e A4 (desafio)



Fonte: Csíkszentmihályi (1990 *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014)

No gráfico acima podemos observar os quatro primeiros pontos propostos por Csíkszentmihályi (1990) como parte do processo de *flow*, o que permite a compreensão de semelhanças diretas com um *design* de jogo, descrito por Massarollo e Mesquita (2014) como

“balanceamento de dificuldade, recompensas e penalidades, de acordo com as habilidades do jogador” (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 51)<sup>23</sup>.

O indivíduo que se encontra no estado de fluxo, ou seja, numa situação de equilíbrio entre os desafios e habilidades, tem sua energia psíquica totalmente focalizada e concentrada na atividade executada. Neste sentido, não há espaço na consciência para sentimentos externos ao foco da atividade ou para pensamentos diversos. Nesse contexto de perfeita harmonia entre energia física e psíquica, a noção de tempo torna-se alterada, de forma que o indivíduo passa a não ter uma percepção real do tempo ("horas tornam-se minutos") (ARAÚJO, 2008, p. 43).

Apesar de perceber esse estado de fluxo em outras instâncias e mídias, na presente pesquisa nos concentramos apenas no que tange a perspectiva dos jogos eletrônicos. Esses, especificamente, são tidos como uma das formas de entretenimento mais populares do mundo, o que justifica a criação de significado nas estruturas de diversão, que de certa forma são influenciadas pela capacidade de gerar emoção no espectador (ZAGALO; BRANCO; BARKER, 2004). Ansiedade, tensão ou medo tendem a ser estratégias constantes de muitos jogos eletrônicos da contemporaneidade, uma vez que a emoção é fator crucial por provocar sensações – tanto por um prazeroso e tranquilo momento vivenciado, quanto pelo expurgo dos sentimentos acumulados e retraídos dentro de si -, atraindo a atenção do público. Para os autores, fazer uso do suspense implica em proporcionar frequentemente um estado de incerteza, o que pode potencializar muitas emoções ao se acompanhar uma história (ibidem).

Quando nos transportamos para uma outra realidade, a partir da narrativa, estamos dentro do processo de imersão. E, ao considerarmos os vários tipos de mídias dotadas de narrativas, compreendemos a diversidade de possibilidades para este processo. Nesse contexto, a fim de trazer mais familiaridade do “canto da sereia” aos jogos, trago aqui exemplos de livros-jogos, gênero literário de ficção criado entre as décadas de 60 e 70 que permitia ao leitor ser o protagonista da história. A linearidade da narrativa, nesse âmbito, depende das ações do *interator*. Entretanto, muitas vezes, nessa narrativa, a sorte é fator decisivo, pois, assim como nos jogos de interpretação de estilo *Role-Playing Games* ou Jogo de Interpretações de Papéis, o livro-jogo conta com mecânicas de progresso por meio de

---

<sup>23</sup> Considerando o *flow* como uma relação de indas e vindas com o desafio proposto, estabelece-se a sequência de Desafio – Esforço – Superação. Entretanto, é importante mencionar que não temos esse conceito como o simples fruto de confiança e concentração no momento de jogo. Afinal, é preciso haver desafio. Muitas vezes a adversidade é proposta pelo próprio jogo digital. Entretanto, em outras instâncias, o próprio jogador pode atribuir seu desafio ao jogo, trazendo o esforço e superação como algo que foi projetado do real para o virtual e não o contrário. São exemplos dessa prática os acontecimentos de quando o jogador termina uma fase de jogo mais rápida porque tem um compromisso em poucos minutos e precisa parar de jogar, ou simplesmente, pela fruição lúdica, quando em uma roda de amigos jogando o mesmo jogo é lançado o desafio de jogar utilizando apenas uma mão como controle ou com um dos olhos fechados. Portanto, temos o *flow* como caminho imersivo, embora não seja explicitamente um sinônimo direto de imersão.

números sorteados em dados. Essa situação dialoga diretamente com os propostos de Csíkszentmihályi (1999) no que tange o passo de número sete para que a sensação de prazer na atividade imersiva seja atingida, a sensação de controle. Dependendo da sorte para controlar o jogo e o mergulho faz com que o jogador sinta que quando movemos, modificamos ou interagimos com o mundo primorosamente simulado não corremos o risco de sermos trapaceados pelas próprias regras do jogo, ou por uma dificuldade de regras nas quais não dispomos de habilidade o suficiente para enfrentar.

## 2.6 A AGÊNCIA COMO IMERSÃO

Nesse âmbito, emerge a necessidade de conceituar um fenômeno que converge com a ideia de imersão, a agência, para que se compreenda de forma satisfatória o espectro de atuação desse campo. Segundo Murray (2003), deseja-se entrar cada vez mais no jogo se o ambiente imersivo for bem resolvido, e quando as ações como jogador transformam o jogo. “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos - o sentido de agência” (MURRAY, 2003, p. 127). Aqui, para Arlindo Machado (2007), em seu *O Sujeito na Tela: Modos de enunciação no Cinema e no Ciberespaço*, o *interator* experimenta a sensação de que suas mudanças podem realmente influenciar no desencadear de eventos relevantes dentro de uma narrativa (MACHADO, 2007).

Murray (2003) define agência como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). E reitera que não se trata de apenas movimentar um controle de videogame ou clicar com o mouse, pois, essa atividade por si só não é agência. Consequentemente, é preciso destacar o prazer da navegação espacial em ambientes digitais como uma das formas de agência.

Nesse contexto, para Murray (2003), um jogo pode ser assegurado como bem projetado quando todas as evidências importantes para a tomada de decisão estão disponíveis para o jogador (*ibidem*). E, para que fique claro, essa conceituação, de modo geral, pode ser abordada de diversas formas, sejam narrativas ou não, eletrônicas ou analógicas. Entretanto, acredita-se (GOMES, 2003) que a melhor forma de constatar esse fenômeno seja através da participação em jogo como uma experiência a ser saboreada.

O agenciamento é a chave para a compreensão do videogame como forma narrativa. Nele, levando a definição de Murray um passo adiante, acreditamos que o conceito cumpre papel determinante, sendo a forma predominante de “assujeitamento” do *interator* no mundo narrativo: a tomada de ações dramáticas faz o *interator* imergir na história com um potencial que é inaugurado pelo jogo eletrônico. Assim, muito embora Murray cite o processo de imersão como algo que não requer,

necessariamente, a capacidade de agenciamento, tomamos este como o processo de imersão através da participação. Não qualquer participação, mas aquela que torna o *iterator* uma parte do universo narrativo (GOMES, 2003, p. 34).

Os jogos de combate, a título de exemplo, são apontados por Lima (2012 *apud* MURRAY, 2003) como grandes palcos representativos da ideia central de agenciamento no campo dos jogos, pois, desenvolveram uma combinação entre a imersão propriamente dita e a agência, onde cada apertar de botão pode significar uma explosão literal que desencadeia efeitos colossais na tela. Portanto, é necessário “um mínimo esforço de imaginação para entrar num mundo como esse, porque a sensação de agência é muito direta” (LIMA, 2012, p. 74).

Figura 12 - Interface de Battlefield V (2018), da Electronic Arts



Fonte: GameReactor<sup>24</sup>

É importante mencionar que Murray (2003) percebe a agência como uma instância completamente independente do processo de imersão, enquanto Gomes (2003), por outro lado, concebe os dois fenômenos como intrínsecos, considerando o agenciamento como um tipo de imersão que ocorre através da participação. Esse agenciamento, dialogando com o proposto anteriormente no presente capítulo, remete à ideia de projeção-identificação, pois, para Lima (2012), a agência permite que o indivíduo assuma “as ações dramáticas do personagem, permitindo, assim, que ele entre no jogo e se torne parte daquele universo” (LIMA, 2012, p. 75).

Ainda, para Gomes (2003), trazendo mais uma vez a questão do assujeitamento, todo jogo que apresente qualquer apelo figurativo tem a capacidade de ser categorizado como jogo de personagem:

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.gamereactor.pt/imagens/?textid=391293&id=2649013>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

Desde a nave que impede a invasão da terra por alienígenas, como em *Space Invaders* (Taito, 1978), ou a bola amarela que come tudo pela frente e tem que fugir dos fantasmas, como em *Pac-Man* (Namco, 1980), ou o encanador bigodudo que tem que cruzar mundos com cogumelos poderosos e tartarugas voadoras para salvar a namorada, como em *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Em todos esses exemplos o indivíduo assume as funções de protagonista da narrativa, em que sua habilidade em exercer o personagem através de suas motivações dentro do ambiente virtual – proteger a terra, comer compulsivamente ou salvar a namorada – será determinante para o desenrolar da trama e também para sua imersão nesse universo (LIMA, 2012, p. 76).

Figura 13 - Pac-Man (1980), a bola amarela que come tudo pela frente



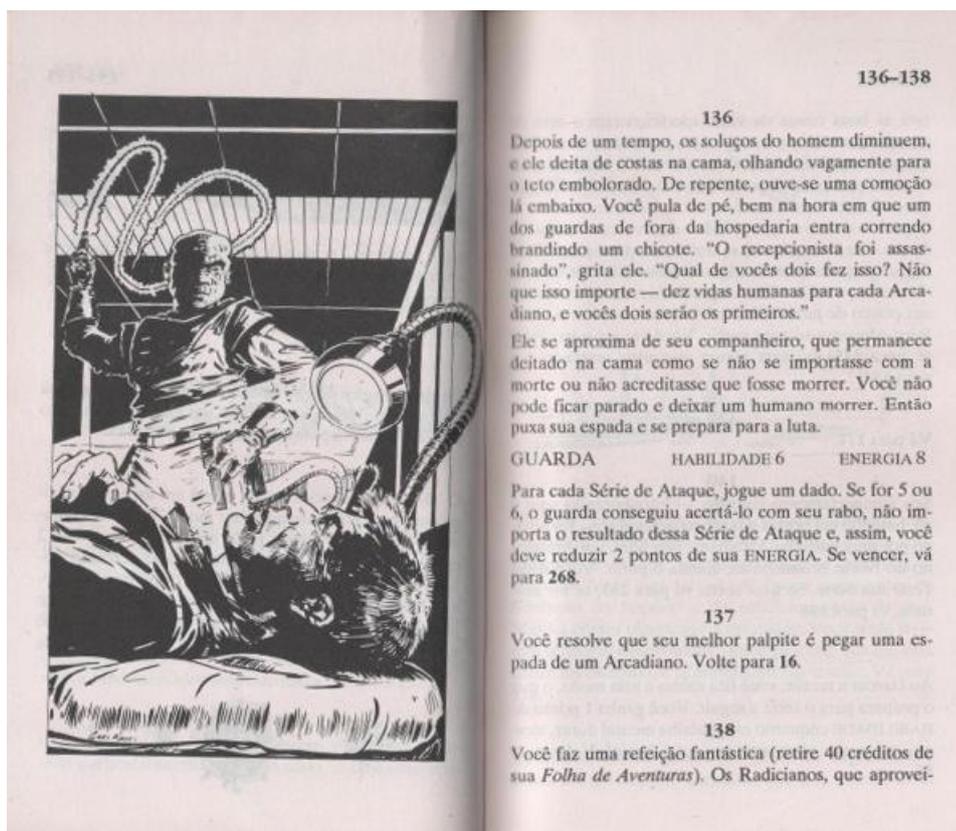
Fonte: Working Homepage<sup>25</sup>

Um exemplo comum da ação dessas regras ocorre no cenário dos livros-jogos. Trata-se da situação de que para escapar de uma armadilha e seguir em frente, na história do livro, é preciso contar com a sorte, ou seja, conseguir um número igual ou superior a quatro em um dado de seis lados. Essa é a dificuldade, entretanto, também a depender da sorte. Ian Livingstone é autor de livros-jogos da década de 80, e em seu trabalho *A Masmorra da Morte* (1984), o leitor, também *interator*, se depara com textos onde pode ser o herói, no seguinte estilo:

Gotas d'água pingam do teto, formando pequenas poças com um barulho assustador que ecoa pelo túnel. O ar é gélido, úmido e pesado. Depois de avançar devagar pelo túnel por mais ou menos cinco minutos, você chega a uma mesa de madeira posta contra a parede à sua esquerda. Sobre ela, seis caixas, uma das quais tem seu nome pintado na tampa. Se quiser abrir a caixa vá para a [página] 270. Se preferir continuar avançando para o norte, vá para 66 (LIVINGSTONE, 1984, p. 27).

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://workinghomepage-xexie30.blogspot.com/2010/05/pacman-longest-running-video-game.html>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

Figura 14 - Imagem do livro-jogo Planeta Rebelde, de Robin Waterfield (1985)



Fonte: Acervo pessoal do autor<sup>26</sup>

Os exemplos de “A Masmorra da Morte” e “Planeta Rebelde” tratam, justamente, dessa realidade fantástica dentro do processo de imersão. Dessa maneira, caso não haja nenhum ruído na decodificação da mensagem, o leitor não apenas torce pelo protagonista ou coadjuvante, mas torna-se o personagem principal. Há, mais uma vez, a possibilidade da projeção-identificação anteriormente citada. Descobrir o fim da história, através do seu *avatar*, significa triunfar sobre as adversidades propostas pelo autor. No fim, as ações tomadas pelo próprio leitor tecerão o destino dos envolvidos na história, garantindo um leque de possibilidades para o trajeto. Em adição, vale considerar que a liberdade para agir como a personagem do livro, dentro do processo de imersão, ainda é mais interativa do que participativa (JENKINS, 2008).

Jenkins (2008), bebendo das fontes de Lèvy (1999) e Battetini (1996), afirma que:

<sup>26</sup> Lançado em 21 de novembro de 1985, Planeta Rebelde traz uma aventura do século XXV, onde é possível ler no verso do livro a seguinte sinopse: “enquanto o poderoso e alienígena Império Arcadiano aperta seu domínio sobre a galáxia, os líderes da organização secreta terrestre, SAROS, juntam seus últimos recursos em uma última e louca missão de atacar o centro do planeta natal dos invasores. VOCÊ é a última chance da Humanidade. Treinado em todas as artes marciais, equipado com uma espada-laser proibida, sua missão é encontrar os remanescentes da resistência do submundo e juntar o código vital que você precisa para destruir o inimigo, mas o tempo está correndo e apenas VOCÊ está no caminho dos arcadianos para dominar completamente a galáxia!”

Interatividade passa a ser compreendida como a possibilidade de o usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata (LÉVY, 1999, p. 60), criam novos caminhos, trilhas, cartografias, valendo-se do desejo do sujeito. Acrescenta-se também a capacidade desses novos sistemas de acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo (BATTETINI, 1996, p. 67) (JENKINS, 2008, p. 9).

As considerações da citação acima dizem respeito ao fato do usuário apenas poder agir dentro das opções presentes dentro do jogo. Para além dos livros-jogos, esse quadro abrange inteiramente o campo dos jogos eletrônicos. Nesse processo de interação, as ações são controladas e tudo é previamente estabelecido pela equipe responsável de desenvolvimento do jogo. Ou seja, não é possível realizar qualquer ação que não esteja preestabelecida dentro da programação do jogo.

Voltando a discussão mais uma vez para o jogo de tiro em primeira pessoa (*First-Person Shooter* ou *FPS*) *Battlefield V*, de 2018, (Figura 12), como forma de também justificar sua escolha e a agência substancializada no título, é preciso ressaltar sua divisão, que em um prólogo e quatro capítulos independentes aborda ambiências, personagens e períodos distintos da Segunda Guerra Mundial. Desde o começo há a promoção de um sentimento de diversidade, de tomar o lugar de diferentes indivíduos e seus contextos tragados pela realidade da guerra, controlando diferentes situações e quase sempre padecendo propositalmente pela narrativa do jogo (METACRITIC, 2018).

O visual, sem dúvidas, é um dos pontos fortes do jogo pela tecnologia de gráficos utilizada. A caracterização dos ambientes, trajes, personagens de culturas diferentes com seus sotaques particulares, trilha sonora e efeitos especiais contribuem, portanto, para um transporte ao jogo. Cada capítulo envolve um arco distinto do outro e um estilo de jogo diferente é acentuado (modo furtividade e pilotar tanques de guerra são dois exemplos).

O primeiro ato, pós-prólogo, se chama *Por Conta Própria* e desenvolve a história de um ladrão britânico, enviado a Segunda Grande Guerra para uma missão com seu severo coronel. Se passa no norte de África, em 1942, e vemos o desenrolar de uma amizade entre os dois - um sentimento de pai e filho quase - com o progresso da guerra e dificuldades da missão. O segundo capítulo se chama *Nordlys*, e se passa um ano depois na Noruega, acompanhando uma garota que tenta ajudar a mãe, capturada pelo exército nazista, enquanto age pela resistência norueguesa. E assim por diante, ao longo dos capítulos, histórias de Guerra são contadas no controle do *avatar* (METACRITIC, 2018).

Todas as histórias apelam para o lado sentimental ainda que nunca deixem de ser o que são: parte de um jogo de tiro em primeira pessoa, situado na Segunda Guerra Mundial,

com incontáveis possibilidades de armas, estratégias e com um grande número de inimigos para se enfrentar. A agência, nesse caso específico, para além do disparo de projéteis, se substancializa na preferência do jogador no que tange as opções que são dadas.

A missão pode ser ir de ponto “x” a “y”. Entretanto, como o *iterator* realizará esse trajeto, dentro das regras pré-estabelecidas, fica ao próprio critério. Seja a pé, roubando um tanque de guerra, pilotando um avião, furtivamente enquanto se esconde, etc. (METACRITIC, 2018).

Aceitar e acreditar no sistema de conflito artificial proposto pela narrativa de um jogo pode se configurar como imersão, tomando uma realidade simulada como verossímil. Afinal, a imersão pode acontecer mesmo quando o jogador está mergulhado em um jogo que não é verossímil à realidade. Isso porque a imersão “pode requerer um simples inundar da mente com sensações (MURRAY, 2003, p. 102). Conseqüentemente, podemos elencar vários pontos que facilitam essa vivência entre jogo e jogador, porém, já antecipando que no fim das contas quem categoriza se um jogo eletrônico foi imersivo ou não é o próprio jogador.

Esse quadro de verossimilhança é posto à prova, por exemplo, quando há o processo de imersão em jogos eletrônicos antigos, onde a tecnologia não era tão desenvolvida quando comparado aos jogos da atualidade. Gráficos simples ou um projeto de som básico remetem tanto à suspensão intencional de descrença quanto a uma subjetividade responsável por ressignificar o que atravessa o *iterator* por meio de imagens (MURRAY, 2003; GOMES, 2003).

Não se pode pensar no jogo, qualquer que seja, como uma equação matemática em que *homem + percurso no jogo = resultado*. O percurso, como Huizinga (2014) aponta, já é um fim em si mesmo, visto que o resultado não pode ser igual para todos os que o experimentam exatamente porque o signo quer dizer algo concreto, enquanto os significados desse objeto são relativos à subjetividade. Portanto, o jogo digital, assim como diversas outras interfaces comunicacionais que possibilitam uma apreciação estética comum às artes narrativas (considerando que no momento de contato não somos espectadores meramente passivos), é totalmente ligado aos significados subjetivos, ao repertório de um indivíduo e ao que se consegue apreender através dos filtros pessoais. O jogo acontece através do próprio jogador.

## 2.7 IMERSÃO COMO CATALISADOR DA VIVÊNCIA

Eduardo Duarte (2015), em seu *Para além de toda forma de ciência, a experiência sensível* traz nessa mesma experiência sensível um efeito catalisador da vivência, uma espécie de saldo do vivido. Essa experiência pode ser subjetiva e pragmática, como veremos no

decorrer da pesquisa, ou até mesmo uma relação direta de experimentações do mundo e seus efeitos. Assim, a experiência não é a realidade, mas mexe com a forma de perceber essa realidade. Nos processos de experiência com jogos eletrônicos esse caso se repete.

A experiência com os jogos, que pode desencadear a imersão, versa sobre a vivência, sobre algo que toca, atravessa, aciona e provoca. É algo que pode não ser necessariamente real, mas que, a partir do vivido e experimentado por quem joga o jogo, interfere e age sobre o cognitivo desse indivíduo. O choque entre o mundo primorosamente simulado do jogo e o mundo do *iterator* é imprescindível, podendo transformar a posterior partilha desse jogador-indivíduo com o mundo que o cerca.

Quando entramos em um mundo ficcional, fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111).

Também é preciso destacar a relevância das experiências anteriores ao momento de contato com o jogo, pois, como informa Duarte (2015), “as transações organismo-ambiente também criam rastros, que podemos chamar de memória” (DUARTE, 2015, p. 72). Ou seja, o repertório de valores subjetivos em um indivíduo afeta inevitavelmente sua experiência com o jogo, quase como um diálogo constante entre as emoções presentes e as sensações e memórias do já vivido. Essa memória, nesse âmbito, toca o que seria a superfície da ação “sempre que precisa acionar um repertório de referências de reações imediatas em interação com o mundo” (DUARTE, 2015, p. 72).

Huizinga (2014) atesta que “mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” (HUIZINGA, 2014, p. 5). Isso tem uma conexão com o que Duarte (2015) aborda quando apontamos que a experimentação vai além de um impulso, como o susto, mas nos acerta no âmago e nos faz sentir.

Creio que o sentir é uma das qualidades mais fundamentais das capacidades do jogo eletrônico, porque é a partir de uma emoção ou uma sensação que o homem é levado a se mover. A indignação leva à luta, o amar leva ao compartilhar afeto e assim por diante.

E é através do jogo também que às vezes conseguimos dar vazão a determinados sentimentos e vontades. Vivendo o *avatar* ou o personagem para simular a comunhão entre o

que é possível no momento e o que realmente se quer fazer. A tentativa de satisfazer certos desejos através do imaginário construído naquele game, audiovisual, peça de teatro.

Não se pode nesse contexto, portanto, deixar de mencionar a similitude entre jogo e teatro, também trazida por Huizinga (2014) quando atesta que “o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa” (HUIZINGA, 2014, p. 13). Assim, jogar é como ser um personagem em uma peça, ou se identificar com ele enquanto espectador, por exemplo, torcendo por ele.

Duarte (2015), ao contextualizar os apontamentos de John Dewey (2010), diz que “a estruturação de uma experiência está diretamente ligada à disposição emocional que se coloca na relação. Sem a emoção, nem sequer poderíamos dizer que houve uma experiência” (DUARTE, 2015, p. 72). Portanto, é importante mencionar também nesse contexto o que compreendemos por emoção. De forma sucinta, para Damásio (2012), em seu *Ao encontro de Espinoza*, “as emoções são um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia de forma adaptativa” (DAMÁSIO, 2012, p. 62). Sendo assim, as emoções seriam parte importante da imersão no mundo diegético do videogame por ser a partir delas que nos sentiríamos presentes na narrativa. Afeto, raiva, medo, confusão são respostas a estímulos gerados pelo mundo que nos rodeia.

Santos (2010) reforça em contextualização ao afirmar que qualquer envolvimento do jogador com o jogo, dando vasão ou não para a imersão ou “cantos das sereias”, é tratado pelas perspectivas das regras e do *gameplay*, e como esses elementos trabalham na relação.

*Gameplay*, para Vanucchi e Prado (2009), é um termo que comumente se traduz por jogabilidade, embora não esteja ainda presente em dicionários da língua portuguesa. Entretanto, é de uso comum em sites e revistas especializadas de jogos eletrônicos, que o tratam então como corriqueiro. Ademais, em sua definição real (e complexa), é importante considerar como a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar, ou até mesmo como a maneira que o jogador interage com as mecânicas do jogo (VANNUCCHI; PRADO, 2009).

Embora não haja uma definição universal para *gameplay*, nos abstermos nas conceituações de Lindley (2002) e Assis (2007), que tem ideia do termo, respectivamente, como “processo de formação de uma gestalt interativa” (LIDNLEY, 2002, p. 2) que é útil ao jogador como atividades possíveis de serem realizadas dentro de um conjunto de regras para que se possa atingir metas; e como conjunto de decisões que se soma para determinar se a experiência será imersiva e divertida ou entediante (ASSIS, 2007).

Santos (2010) aponta a necessidade de aceitação do convite ao jogo pelo jogador como elemento primordial para o engajamento e possível imersão e, em concordância com Huizinga (2014), define que sem essa aceitação o jogo não consegue se fazer por completo. Ao atender ao convite do jogo, também se aceita as regras, limites e condições necessárias à experiência do jogo porque “as regras são responsáveis por determinar o que o jogador pode ou não pode fazer e o que acontece em virtude de suas escolhas, orientando sua ação no sentido de produzir resultados significativos no âmbito do jogo” (SANTOS, 2010, p. 169). Assim, as regras servem para a criação da ambiência e distanciamento da atividade lúdica de uma atividade comum do cotidiano do jogador, o que aperfeiçoa a potência do jogo em se fazer como algo que ultrapassa a realidade palpável e em existir como *Círculo Mágico* – o meio da experiência, que transcende – do qual aborda Huizinga (2014).

Segundo Lantz e Zimmerman (1999 *apud* SANTOS, 2010):

Jogar inclui a completa experiência do jogo que as regras engendram. Esta experiência inclui não apenas a complexidade estratégica do jogo, mas também a experiência estética, psicológica, social e material: tudo o que acontece na mente e no corpo dos jogadores quando eles se submetem ao sistema de regras (LANTZ; ZIMMERMAN, 1999 *apud* SANTOS, 2010, p. 51).

Se para Duarte (2015) construímos ao longo da vida um repertório de valores subjetivos que nos dão parâmetros para qualificar emocionalmente novas experiências vividas, é justamente esse repertório que vai decidir se a experiência de jogar, alinhado a experimentação do mundo fantástico e suas regras, tem potencial para ser significativa ou não, desencadeando a imersão estritamente narrativa<sup>27</sup>.

Essa questão ajuda a desmontar e nivelar o grau de imersão do indivíduo com o jogo de videogame. Logo, para que haja processo de imersão, para além de aspectos técnicos de programação ou maquínicos, é imprescindível que a narrativa seja forte o suficiente para prender o jogador em sua história, no sentido em que as opções de ações, ofertadas pelo jogo façam com que o indivíduo acredite que são suficientes e possíveis dentro dessa realidade fictícia. Por isso, é importante que o jogo e sua narrativa situem bem o jogador dentro do universo narrativo.

Como vimos até então, há muitos fatores que contribuem para que a imersão ocorra. Por vezes um simples detalhe, por outras, um complexo onde toda a trama se amarra. Ortega y Gasset (2005), em seu *A desumanização da arte*, afirma que existem diversas formas de

---

<sup>27</sup> Afinal, as imersões sensoriais e sistêmicas não necessariamente dependem de um repertório subjetivo do indivíduo para que de fato ocorra a imersão ou o transporte.

experimentar uma cena se levarmos em consideração os acontecimentos que vem à tona a partir do envolvimento emocional (ORTEGA Y GASSET, 2005).

Em comparação ao cinema, por exemplo:

Em jogos narrativos que envolvam de forma mais complexa a sonoridade, parece de fato haver uma tendência do uso dos clichês românticos que fundamentam a trilha sonora cinematográfica. Segundo o compositor Jason Graves (VALJALO, 2013), cada vez mais compositores de filmes estão entrando no mercado de jogos. O uso de orquestras, a aproximação estética com o cinema e o estabelecimento de uma indústria bem desenvolvida, sendo Hollywood um referencial de notável influência, faz com que se aproximem esses dois mercados (MENEGUETTE, 2013, p. 31).

Quando a equipe de produção de jogos responsáveis pelo *design* de som e trilhas sonoras cria parte da identidade do jogo, essas particularidades são essenciais para que esse processo ocorra. Dentro de uma cena-chave ou de um momento dramático, a música dos jogos é capaz de “deixar uma simplória descoberta impactar como um momento de revelação” (MURRAY, 2003, p. 63).

Ainda a título de exemplo dessa possibilidade imersiva, pode-se citar a difusão radiofônica de radionovelas, que segundo Gaston Bachelard (1985), estava “verdadeiramente de posse de extraordinários sonhos acordados” (BACHELARD, 1985, p. 181). Nesse caso, a imersão se dava pelo som e imaginação do indivíduo, conforme ilustra Martins (1999):

A peça radiofônica é, substancialmente, palavra. Ruídos e sons apenas contribuem para despertar imagens. Por ser impossível “reproduzir uma ação externa visível”, o ator radiofônico conta somente “com a possibilidade de comover interiormente. Usa a voz para suscitar sensações e emoções. Não se dirige a uma massa, mas fala com o ouvinte, com cada um, isoladamente. Embora o rádio possa contribuir para uma experiência coletiva, seus efeitos são essencialmente “individuais, isto é, o rádio leva para a vivência isolada (MARTINS, 1999, p. 50).

O som como gatilho imersivo, substancializado através de trilhas sonoras ou sonoplastias, é capaz de ampliar a experiência imersiva. Estudos como o de Karen Collins (2013), em seu *Playing with Sound: a Theory of interacting with Sound and Music in Video Games*, por exemplo, têm avaliado a experiência e o comportamento dos indivíduos ao interagirem com os sons dentro de um jogo, investigando, também, as diferenças de impacto entre esse processo e apenas ouvir uma música qualquer do gosto do jogador. O surgimento desses estudos nas últimas décadas se insere num contexto em que, se antes era comum diminuir o som ou deixar em estado de mudo (“*mutar*”) a música e os efeitos sonoros de alguns jogos para poupar a audição de sons tidos como “enfadonhos” ou pouco relevantes, hoje profissionais da área trabalham cada vez mais intensamente para que a música e sonoplastia sejam parte intrínseca ao ato de jogar. Nesse âmbito, também se tornam indissociáveis da estimulação de emoções e sentimentos variados, que corroboram, assim, até

mesmo como parte imagética do jogo, visando uma experiência mais imersiva e coerente no universo do videogame (COLLINS, 2013).

No que tange os gatilhos imersivos referentes ao som, Boury e Mustaro (2013) afirmam que:

Os efeitos sonoros podem ser considerados como eventos sinalizados com recursos de áudio. Eles constituiriam som ambiente, sons de resposta às ações realizadas pelo jogador, ou até mesmo um som que chama a atenção do jogador<sup>28</sup> ou o alerta de algum evento que está ocorrendo ou irá ocorrer (BOURY; MUSTARO, 2013, p. 346).

O jogo de ação e aventura *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), desenvolvido pela Rockstar Games, ganhou premiação de “Melhor Trilha Sonora” no *The Games Awards*, uma espécie de Oscar dos jogos eletrônicos<sup>29</sup>, por conta de sua atenção ao som e por dublagens coesas com as características do jogo, como sotaque, gírias, etc. “Dentro do carro pode-se ouvir a extensa e variada lista de músicas do rádio<sup>30</sup> (em conjunto com os sons do ambiente e efeitos sonoros do carro, armas, etc.), o que estabelece um cenário mais próximo da vida real” (BOURY; MUSTARO, 2013, p. 348). Nesse caso, ainda, a depender de ajustes feitos nas peças físicas do carro durante o jogo, o som tende a se modificar, causando uma sensação imersiva mais expressiva, que dialoga com Murray (2003).

Collins (2013), a partir das proposições dadas, justifica o mergulho em uma realidade como a de *Grand Theft Auto: San Andreas* pelo som ao afirmar que “ouvir não é meramente o ato de ouvir o som, mas também é conscientemente atender ao som” (COLLINS, 2013, p. 4). Portanto, nesse contexto faz-se interessante citar mais detalhadamente a dublagem de jogos eletrônicos. Para Boury e Mustaro (2013):

A dublagem, [...], pode ser considerada a voz que, por meio de um ator (“voice-actor”), é usada como voz de uma personagem em um jogo. A dublagem não necessariamente é a tradução da voz original da personagem, mas pode ser também a gravação de diálogos sincronizada com o movimento dos lábios dos atores ou das figuras em movimento (DICIONÁRIO ONLINE MICHAELIS, 2009), sendo o aspecto principal a ser levado em consideração pelo tradutor a sincronia entre o

---

<sup>28</sup> Como é o caso do jogo *Guitar Hero II* (2006) mencionado previamente no capítulo.

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://thegameawards.com/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

<sup>30</sup> *Grand Theft Auto: San Andreas* conta com 10 estações de rádio, que podem ser acessadas ao dirigir um veículo. Cada estação conta com seus próprios estilos musicais, que variam entre música Disco (Bounce FM); Hard Rock (K-DST); Reggae (K-Jah West); Country (K-Rose); Soul (Master Sounds 98.3); Grunge (Radio X); Eletrônica (SU-FR) e outras. A seleção de músicas é feita a partir de faixas reais, elencando performances musicais de Kool & The Gang; Rod Stewart; David Bowie; Depeche Mode e Ozzy Osbourne, por exemplo. Essas rádios contam com comentaristas e DJs, pelas vozes de Axl Rose na locução, por exemplo, e previsões do tempo, programas de viagem, esporte e entretenimento, a depender da hora do dia no jogo. Além disso, há também a presença de anúncios publicitários de lanchonetes, séries de televisão e remédios para calvície nas rádios, fictícios, intercalando as músicas e demais programações. Essas características da ambiência eletrônica facilitam o transporte por simularem uma realidade verossímil, que contem vida própria e pode facilitar a conexão através do som.

movimento dos atores em cena e fala traduzida (RAMALHO, 2010) (BOURY; MUSTARO, 2013, p. 346).

Um caso notável do exemplo do uso do som exemplificado por Meneguette (2013) é o da franquia de jogos japonesa Final Fantasy, onde as trilhas sonoras épicas representam o cenário de fantasia ambientado por seus títulos, simulando em seus primeiros lançamentos sons de orquestra (a depender das limitações de *hardware*) tal qual um filme como O Senhor dos Anéis, de Peter Jackson, que utiliza a partitura de Howard Shore para representar a grandeza do universo criado por J. R. R. Tolkien.

Figura 15 - Interface do jogo Grand Theft Auto: San Andreas (2004)



Fonte: YouTube<sup>31</sup>

Para além do som e todo seu campo de reverberação dentro do jogo eletrônico, faz-se necessário trazer para a discussão outros gatilhos imersivos, que podem facilitar o mergulho por outros meios, a fim de contextualizar como esse fenômeno se mostra e se substancializa diante do jogo como aparato tecnológico.

A questão visual e artística dos jogos eletrônicos também é um fator que não pode ser deixado de lado. Desde os gráficos mais simples dos primeiros jogos digitais até as versões ditas como “mais realistas” desenvolvidas nos dias de hoje trazem texturas, luzes, sombras, uso de cores e até cenários, por exemplo, que também detém relevante papel no estímulo de memórias e sentimentos dentro dos jogos. Independentemente da escolha estética a ser utilizada ou das tecnologias que essa necessite para ser posta em prática, a arte de um jogo pode ser bem projetada quando busca representar da melhor maneira a proposta do videogame, sua narrativa ou temática, aumentando a possibilidade do indivíduo adentrar ainda mais no universo ficcional do jogo – por mais simples e despretensioso que seja.

Embora estejamos imbuídos da consciência de que um mundo ficcional além do espaço narrado em uma obra específica é maior do que aquele que nos é dado a

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3PxPvK7T1Hs>>. Acesso em 10 jun. 2019.

contemplar, podemos afirmar que essas lacunas na verdade trabalham de acordo com a produção de significado presente em cada um dos leitores/jogadores ao entrar em contato com o dado mundo. Isso ocorre porque tais mundos são, segundo Juul (2005, p. 122), incompletos. Essa incompletude advém do fato de que aos autores é dado o poder de decidir o que é ou não verdadeiro no mundo que eles criam, no momento em que o estão criando – e se dá principalmente porque não é possível especificar todos os detalhes sobre qualquer que seja o mundo (FALCÃO, 2010, p. 5).

Os jogos da franquia “Life is Strange” – desenvolvidos pela Dontnod Entertainment -, por exemplo, fazem uso intenso de recursos de direção de arte e gráficos para ambientar e envolver o jogador na fictícia e temporariamente pacata cidade de Arcadia Bay, no estado norte americano de Oregon. Embora o primeiro jogo (2015) seja pautado numa temática sobrenatural, a franquia faz uso de uma fotografia, por exemplo, que se assemelham muito com as utilizadas no cinema tradicional, buscando uma aproximação profunda com os dramas cotidianos dos personagens e a demonstração detalhada dos cenários a sua volta, exibindo “lampejos” do que seria a visão humana naquele contexto.

Stateri (2008) contextualiza essa aproximação com o cinema tradicional ao afirmar que:

Tentativas mais bem-sucedidas da integração do Cinema no Vídeo Game, devem-se ao fato da busca do simulador pelo referencial cinematográfico. Temos jogos de temática realística que, embora possuam uma estética própria, podem ser vistos como verdadeiras obras expressivas dotadas de um forte potencial de fruição (STATERI, 2008, p. 12).

Figura 16 - Life is Strange (2015)



Fonte: YouTube<sup>32</sup>

Ainda no que tange os cenários dos jogos eletrônicos, especificamente os mais contemporâneos, como gatilho imersivo, faz-se necessário exemplificar esse transporte a

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O4N4RhvvvKM>>. Acesso em 10 jun. 2019.

partir das ambiências formadas e lugares disponíveis para a exploração, que quando verossímeis, funcionam como “canto da sereia”. O jogo de sobrevivência e horror *The Last of Us*, de 2013, traz personagens que se unem para sobreviver a uma epidemia causada por fungos, que resulta em mutações que lembram os clássicos zumbis. Entretanto, para além da carga dramática dos personagens que protagonizam o jogo, vemos enquanto *interators* ambientes completamente devastados, prédios caindo, desorganização e caos, em cima de um cenário que outrora teve paz. Entretanto, esse mesmo cenário em destruição, além de reforçar a situação de lugar abandonado que se encontram as locações em que a história se desenvolve, é baseado em estruturas reais. Logo, é comum vermos ao longo do jogo estradas, monumentos e estruturas reais digitalizadas para integrar o jogo, dessa vez, por uma releitura que converge com o que o jogo tenta passar.

Neste cenário, a maior parte das ocupações humanas é abandonada, sendo que a maior parte da civilização, que se tem contato, retrai-se para pequenas fortificações geridas e protegidas pelo exército, muitas vezes presentes nos arredores ou periferias das cidades. Desta maneira, a estética da ambientação foi conduzida de forma a valorizar a beleza do esvaziamento dos centros urbanos e da deterioração dos monumentos do dia a dia da humanidade, desde os mais básicos como a habitação, e preencher por uma paisagem em transposição do cinza do concreto, ao verde da natureza que ao mesmo tempo mostra-se árida e cheia de vida (CASARINI, 2014, p. 51).

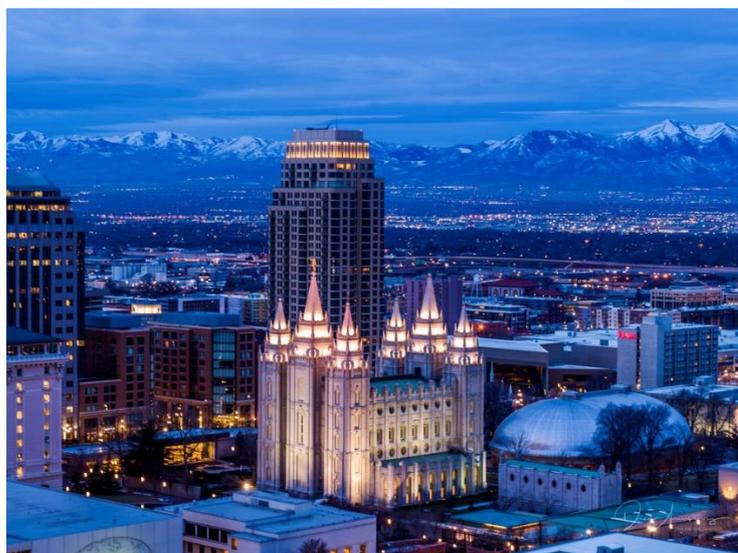
Um exemplo dessas ambiências é o do templo da religião mórmon, da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, de Salt Lake City, no estado norte-americano de Utah. No jogo, esse pedaço da cidade se encontra abandonado e destruído<sup>33</sup>. Assim como diversos outros cenários que mesclam o real ao fictício, como, por exemplo, estradas do Texas, telhados da cidade de Boston e o prédio do capitólio de Massachusetts.<sup>34</sup> Nas figuras abaixo há a ambiência real e, conseqüentemente, a digital.

---

<sup>33</sup> Enquanto pesquisador, me foi interessante trazer esse exemplo pois vivenciei um intercâmbio acadêmico durante a graduação no estado de Utah, em 2014, no mesmo ano em que o jogo em questão ganhou uma versão remasterizada para a plataforma *PlayStation 4*. O templo mórmon de Salt Lake City foi para mim uma vista do cotidiano, que representava como marco minha estadia por essa experiência. Vê-lo digitalizado no jogo, em outra perspectiva, ângulo e contexto, definitivamente permitiu minha imersão no universo fantástico de *The Last of Us*, pois acreditei que essa situação fosse mais um elemento que me traduzia essa realidade fictícia como verossímil.

<sup>34</sup> O portal Reality is game compilou em postagem localizações reais de *The Last of Us*, onde vários jogadores e entusiastas do jogo procuraram, tiraram fotos e compartilharam os cenários digitalizados em fóruns. Disponível em: <<http://www.realityisgame.com/archives/2070/real-world-architecture-and-locations-in-the-last-of-us/>>. Acesso em: 05 jun. 2019.

Figura 17 - O Templo mórmon de Salt Lake City real



Fonte: Acervo de Drew Armstrong<sup>35</sup>

Figura 18 - O Templo mórmon de Salt Lake City em The Last of Us (2013)



Fonte: Portal Fandom de The Last of Us<sup>36</sup>

Outra estratégia comumente usada nos jogos eletrônicos contemporâneos é a captura de movimentos para animação de personagens em jogos. Para Gomide *et al.* (2009), o *mocap*<sup>37</sup>, como é chamada usualmente essa estratégia, trata-se de um “conjunto de artifícios usado para mapear e reproduzir deslocamentos em objetos e seres vivos. Ela é atualmente realizada usando recursos digitais” (GOMIDE *et al.*, 2009).

<sup>35</sup> Acervo disponível em: <<http://www.drewarmstrong.com/salt-lake-city-lds-temple>>. Acesso em 11 jun. 2019.

<sup>36</sup> Disponível em: <[https://thelastofus.fandom.com/wiki/Salt\\_Lake\\_City](https://thelastofus.fandom.com/wiki/Salt_Lake_City)>. Acesso em: 11 jun. 2019.

<sup>37</sup> Abreviação de Motion Capture (captura de movimentos).

As primeiras utilizações dessa técnica foram destinadas para o contexto médico. Entretanto, não demorou muito para que as produções cinematográficas e conseqüentemente os jogos digitais estabelecessem uma apropriação dessa tecnologia para que, em um futuro não tão distante e já atual, expandissem-na. Nos quadros mais atuais, inclusive, a captura de movimentos é responsável por permitir atuações ao vivo se traduzirem em atuações digitais (GOMIDE *et al.*, 2009). De pequenos bits e pixels aglomerados, os jogos eletrônicos chegaram ao patamar de utilizar pessoas reais para simular o movimento. Menache (2000 *apud* GOMIDE *et al.*, 2009), nesse contexto, afirma que:

A captura de movimentos pode ser definida também como “o processo de gravar um evento de movimento ao vivo, e traduzi-lo em termos matemáticos utilizáveis ao rastrear um número de pontos-chave no espaço através do tempo, e combiná-los para obter uma representação tridimensional única da performance. Em geral, capturam-se separadamente os movimentos corporais dos movimentos faciais, devido às características e sutilezas desses últimos. São colocados marcadores ou sensores em pontos-chave do corpo, como as junções das articulações, e suas posições são monitoradas ao longo do tempo. Depois essas posições são transferidas para as articulações do personagem a ser animado e dessa maneira ele ganha vida (MENACHE, 2000 *apud* GOMIDE *et al.*, 2009, p. 3).

Durante o desenvolvimento de jogos podemos ver essas tecnologias sendo utilizadas a partir de diversos *softwares* e *hardwares* que em congruência tentam trazer um realismo dinâmico para complementar as mecânicas do jogo, resignificando seu *gameplay* e incrementando suas narrativas. Buscando trazer uma fluidez, de certo modo inclusive mais humana, a captura de movimentos é relevante na presente discussão por nos mínimos detalhes facilitar a projeção-identificação no universo dos jogos. O próprio *The Last of Us* (2013), citado previamente, já utilizava essa técnica, embora muitos jogos anteriores, como o jogo de luta *Mortal Kombat* (1992), já se utilizavam dessa prática de forma mais limitada por conta da tecnologia da época. Conseqüentemente, na contemporaneidade, outros títulos já desenvolvem de forma mais minuciosa essa técnica.

Os pontos-chave mencionados por Gomide *et al.*, (2009) são comumente registrados por diversas câmeras, de ângulos diferentes, que buscam, a partir da disponibilidade dos aparatos tecnológicos de edição, transformar e traduzir o material captado na maior verossimilhança possível para um jogo eletrônico.

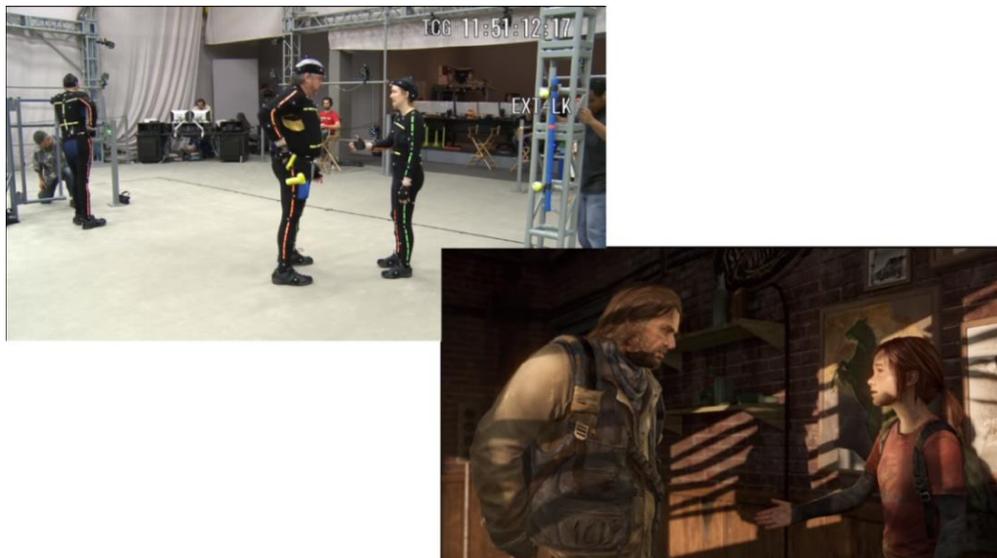
Figura 19 - A captura de movimentos em Mortal Kombat (1992)



Fonte: YouTube<sup>38</sup>

Na foto do lado esquerdo que compõe a imagem acima podemos ver marcações no chão, que mostram a posição exata e área de movimento disponível do ator para que as câmeras pudessem registrar a sequência de golpes que posteriormente, após edição, seriam adicionadas ao jogo. Aqui, detalhes como as fibras dos músculos e a fluidez dos passos são levados para a instância digital, destoando do cenário por trás do personagem que parece, de certo modo, mais simples. O caso específico de Mortal Kombat contou com sete personagens jogáveis<sup>39</sup> com diferentes feições, figurinos, personalidades e demais particularidades.

Figura 20 - A tecnologia de captura de movimentos em The Last of Us (2013)



Fonte: YouTube<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Na imagem o ator Daniel Pesina, que emprestou seus movimentos e rosto para os personagens Johnny Cage, Sub Zero, Scorpion e Reptile durante os quatro primeiros jogos da franquia Mortal Kombat. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Tj3\\_0AmiJbg](https://www.youtube.com/watch?v=Tj3_0AmiJbg)>. Acesso em 08 jun. 2019.

<sup>39</sup> Sonya Blade, Socorpion, Sub Zero, Raiden, Liu Kang, Johnny Cage e Kano.

<sup>40</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=7\\_mjLSzW13g](https://www.youtube.com/watch?v=7_mjLSzW13g)>. Acesso em 10 jun. 2019.

Em *Mortal Kombat II* (1993), a título de exemplo, entra em cena o personagem jogável Jax Briggs, um homem afrodescendente major das forças especiais estadunidenses. Através da técnica de captura de movimentos, que foi se aprimorando a cada título da franquia em questão, o personagem teve destaque por ser o primeiro afrodescendente a ser adicionado na franquia. Essa diversidade, apesar de não excluir certos estereótipos que se repetem na indústria cultural, se mostra como passo significativo para a representatividade no campo dos jogos. Nessa perspectiva, é possível afirmar a partir dos diálogos propostos por Ribeiro e Valadares (2018), que os traços do mundo real “representados pelas diversas linguagens que compõem as narrativas dos games podem ampliar o potencial de imersão deles e podem, ainda, democratizar a representatividade de minorias sociais vulnerabilizadas e pouco protagonizadas nas mídias” (RIBEIRO; VALADARES, 2018, p. 838).

Seguindo o uso da captura de movimentos, agora sobre uma ótica mais contemporânea, vale a pena considerar o caso do jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice*, do estúdio Ninja Theory (2017). Entretanto, para que se chegue na questão da ponte imersiva, faz-se necessário apresentar um pouco do enredo do jogo eletrônico, que se passa nos tempos de conquistas *vikings*.

Enquanto *interator* acompanhamos a história de Senua, uma guerreira de origem celta filha do druida de seu povo. Seu pai sempre a tratou com preconceito exacerbado, interpretando agressivamente os seus problemas de esquizofrenia, que foram herdados geneticamente de sua mãe. No que tange a linha temporal do jogo, os outros personagens detêm uma ideia mística das doenças mentais, o que garantiu a Senua um peso de mau agouro. Agouro esse que fez com que a ira da tribo caísse sobre sua mãe, que sofria do mesmo problema e teve o corpo queimado até a morte pelo companheiro como forma de se proteger das alucinações que a mulher presenciava. Senua, mesmo testemunhando a execução brutal de sua mãe, foi capaz de reprimir as imagens, respondendo de forma totalmente inconsciente a esse caso (SILVA, 2017).

Mesmo vivenciando tudo isso, e ainda sofrendo com o preconceito dos seus, Senua vê em Dillion, outro personagem da tribo, alguém que a trata com respeito e a enxerga com a humanidade que nem o próprio pai (e druida) conseguia. Dessa relação nasce um amor. Entretanto, “uma praga assola sua vila e muitos morrem. Por conta disso, a aldeia decide exilá-la baseando-se na explicação mística de que a praga foi resultado de Senua mexer com entidades de outros mundos” (SILVA, 2017, *online*).

Após um longo período de exílio, Senua regressa para sua tribo, pensando em reencontrar seu amado Dillion. Contudo, descobre que a aldeia foi massacrada por um

exército *viking* rival. Ao finalmente encontrar o amor, percebe-se que não está apenas morto, mas foi executado através de uma das punições mais severas da cultura nórdica: a águia de sangue<sup>41</sup> (SILVA, 2017).

Figura 21 - Senua lembrando que testemunhou a execução de sua mãe



Fonte: Game Blast<sup>42</sup>

Após encontrar seu amado pendurado nessa posição, Senua de fato entra de vez em um surto psicótico. Em seu delírio, ela precisa levar a cabeça de Dillion até Helheim, o inferno dos vikings, lugar onde a guerreira enfrentaria Hela em troca da alma de seu amado de volta. E assim Senua começa sua jornada em busca da redenção do seu amor (SILVA, 2017, *online*).

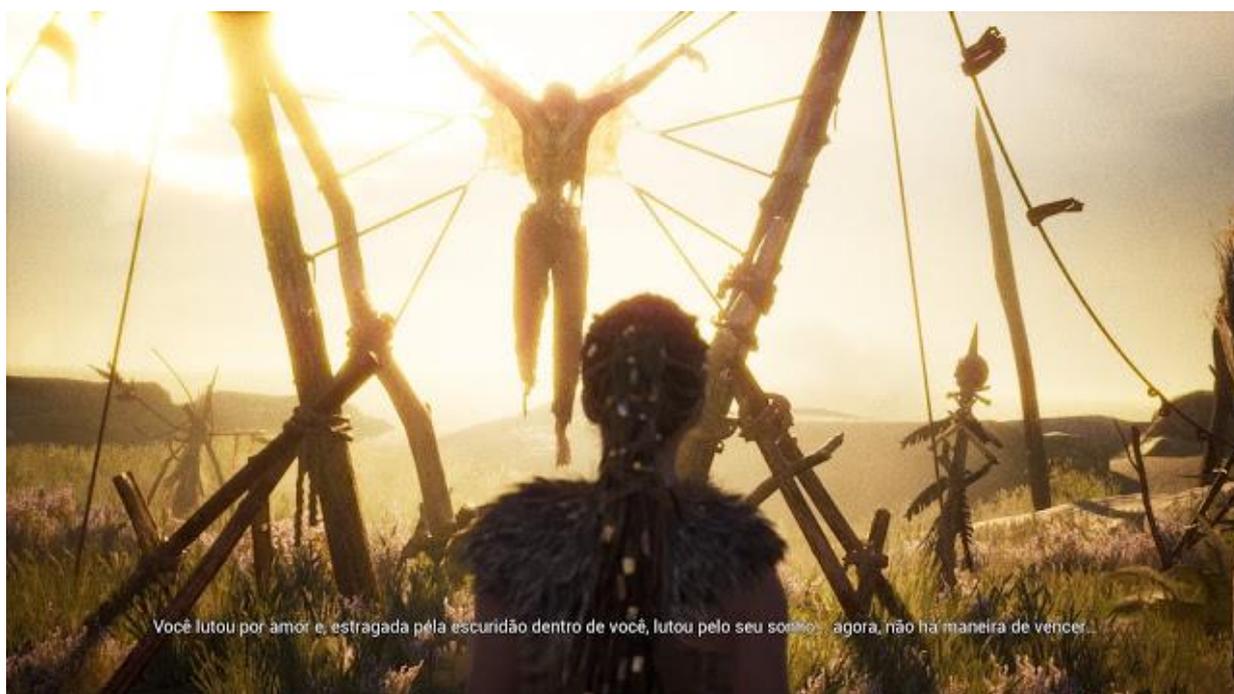
Senua sofre de Esquizofrenia Paranoide. E, além de apresentar isso, o jogo utiliza como mecânica os próprios delírios da personagem. Senua está em sua própria jornada. Como *interators* temos de guiá-la nesse processo. Entretanto, partilhamos dos delírios vivenciados, que tendem a deixar o jogador tão confuso quanto Senua. Durante a movimentação do personagem é possível escutar diversas vozes, que se atropelam entre graves, agudas, de crianças, de velhos, de risadas, de choro. Essas, alucinações auditivas, “surgem como vozes externas à pessoa, geralmente com teor de ordens a serem seguidas. Devido à confusão do estado mental da pessoa, é muito comum que essas vozes tenham comandos contraditórios,

<sup>41</sup> Segundo Silva (2017) a águia de sangue consiste de uma execução *viking* onde o indivíduo recebe um corte nas costas e tem as costelas quebradas na altura da coluna. Posteriormente seu pulmão é arrancado e pendurado nos ombros, fazendo com que a pele das costas e as costelas então abertas se transformassem em asas (SILVA, 2017).

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2017/09/hellblade-senuas-sacrifice-psicologia.html>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

representando a dualidade presente no enfermo” (SILVA, 2017, *online*). Para Guerreiro (2017), complementando Silva (2017), o jogo foi pensado para ser jogado com *headphones* porque utiliza uma tecnologia de captura de som binaural para simular as vozes que existem na cabeça de Senua (GUERREIRO, 2017). Como mecânicas, estas detêm também uma função peculiar no jogo: dando dicas do que deve ser feito. “Entre diversas ordens de “corra”, “fuja”, “saia daí” ou “volte, você não vai conseguir”, existem também comandos práticos para o contexto do jogo como “cuidado!” ou “atrás de você”” (SILVA, 2017, *online*).

Figura 22 - Senua encontra o corpo de Dillion após a Águia de Sangue



Fonte: Game Blast<sup>43</sup>

Além do projeto de som, os aspectos das alucinações visuais de Senua também se mostram como fundamentais no processo de projeção-identificação e imersão. Nesse campo se materializam distorções na sensibilidade da luz, a aparição de padrões repetitivos e ameaças que não estão realmente presentes no mundo físico.

---

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2017/09/hellblade-senuas-sacrifice-psicologia.html>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

Figura 23 - Senua em alucinações visuais



Fonte: Steemit<sup>44</sup>

A exploração da ambientação que Senua está inserida também faz parte da experiência do *iterator*. Assim como a personagem, estamos vivenciando o discernimento do real e do falso, atravessando planícies, campos e construções claustrofóbicas pela primeira vez, juntos. Mesmo não partilhando igualmente da doença que assola a personagem, é possível sentir os sintomas tal qual Senua, como se cada ação tomada, certa ou errada, se substancializasse como uma extensão de nosso próprio desejo e reação diante das adversidades. O mundo que nos rodeia no universo do jogo é ambientado na cultura nórdica e garante uma beleza que em alguns momentos se torna amedrontadora. Esse contraste transforma o visual do jogo em uma experiência singular.

Entretanto, é importante mencionar que tudo o que o jogo em questão aborda, assim como seus “cantos de sereia”, dialoga com a história de Senua em distintos graus. Os sentidos são postos à prova, desde os inimigos enfrentados e materializados direto de nossa mente (e de Senua), ou pelas câmeras que apresentam a espacialidade. Assumimos, nesse contexto, a pele de uma pessoa com esquizofrenia, compreendendo seus medos, seus anseios, seus deslizos e suas dúvidas. Em uma conexão íntima a partir da imersão, julgar as atitudes de Senua significa diretamente questionar nossas próprias ações.

Nesse ponto, exemplificando outra forma de ver a narrativa de Senua como verossímil e dotada de forte potencial imersivo, é imprescindível abordar as tecnologias de captura de

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://steemit.com/gaming/@hadebaryor/hellblade-senua-s-sacrifice>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

movimento que integraram o processo de desenvolvimento de *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Sobre essa intervenção, Silva (2017) diz que as performances da personagem, em conjunto de suas expressões faciais, tendem a aumentar a expressividade e profundidade de Senua.

Figura 24 - A ambientação de *Hellblade: Senua's Sacrifice*



Fonte: Peach's Almanac<sup>45</sup>

Para além de uma captura de movimentos, os desenvolvedores do jogo, a empresa Ninja Theory, aplicou o que chamam de captura de performance, uma evolução do conceito prévio. Nessa estratégia, além dos movimentos emulados pelos pontos-chave de uma roupa ou marcas em uma tela de fundo verde, se grava também as vozes do ator. Por uso de diversas câmeras, lentes, gravadores, iluminação e marcas visuais pelo estúdio e no corpo do ator, o intento da equipe foi registrar o corpo e as expressões de todos os ângulos possíveis. Conseqüentemente, após diversos registros convertidos e editados, foi gerado uma espécie de dublê digital, que a cada ponto-chave que marca o rosto, é capaz de captar até mesmo o franzir da testa, em forma de rugas e marcas de expressão. Essa técnica, então, gera um mapeamento de possibilidades de expressão do personagem, que é levado ao jogo.

---

<sup>45</sup> Disponível em: <<https://peachsalmanac.com/hellblade-senuas-sacrifice-exploring-mental-illness/>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

Figura 25 - A técnica de captura de performance de Hellblade: Senua's Sacrifice



Fonte: YouTube<sup>46</sup>

Após o alinhamento de voz, corpo e rosto, têm-se uma aproximação mais evidente do real e do virtual. Antes bits e pixels, hoje sinais de carne e cicatrizes. Os personagens dos jogos eletrônicos, de forma real, convidam para mergulhar no ambiente em que estão inseridos, também de forma real.

Muitos jogos, ainda garantindo essa perspectiva, costumam deixar o mínimo de interferência mecânica e de regras na tela, para que nada possa atrapalhar o mergulho. Emerge então uma “interface transparente”, ou “mascarada”. O *gameplay* de Hellblade: Senua's Sacrifice está sempre promovendo a tensão. Não possui nenhum dado ou informação escrito como forma de menu ou tutorial na tela, embora seja intuitivo. Não há uma barra de vida ou de energia, assim como placas que indicam o caminho. Silva (2017) complementa que “nada aparece na tela que não seja realmente parte da percepção de Senua. Isso torna o jogo mais imersivo e desafiador, principalmente nos combates” (SILVA, 2017, *online*).

Hellblade conhece as consequências de sua própria existência, e trabalha com essas consequências de maneira responsável. Ele manda uma mensagem de empatia e compreensão através da sua interatividade. E ele é tão preocupado com a sua própria mensagem que até coloca um aviso de conteúdo e uma lista de serviços de ajuda para pessoas passando por crises psicóticas que você pode contatar toda vez antes de começar (GUERREIRO, 2017, *online*).

É notada, em muitos jogos eletrônicos também, uma contextualização histórica real que é levada para dentro de suas narrativas digitais. Além da verossimilhança, podem

<sup>46</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=smj8i1\\_\\_bmo](https://www.youtube.com/watch?v=smj8i1__bmo)>. Acesso em: 12 jun. 2019.

provocar, nesse âmbito, reações diferentes em quem joga, estimulando até mesmo possíveis reflexões sobre a época em que o jogo se passa<sup>47</sup>. Dessa forma,

Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. Bastam alguns cliques na word wide web e, instantaneamente, encontramos-nos num dos domínios feudais da “Idade Média atual”, organizada pela Sociedade para o Anacronismo criativo, ou na enfermaria da nave estelar *Voyager*<sup>48</sup>, sendo examinado pelo excêntrico doutor (MURRAY, 2003, p. 101).

Assim, o jogo, em especial o eletrônico, possui a capacidade de reinventar eventos outrora vividos, podendo despertar emoções que, segundo Murray (2003) são “um elemento fundamental do entretenimento no que toca à sua capacidade gratificante e significativa” (MURRAY, 2003, p. 75). Com essas emoções, o jogador pode sofrer um processo de imersão ou não, tudo vai depender do tipo de jogo usado e do contexto social e histórico no qual esse jogador está inserido.

Para prosseguir na discussão das nuances imersivas, trago aqui o exemplo de *Hungry Hearts Dinner: A Tale of Star-Crossed Souls* (2018), da desenvolvedora GAGEX, para a plataforma mobile. Entretanto, faz-se necessário uma breve contextualização. Há jogos eletrônicos dos mais variados gêneros, estilos, tipos e plataformas. Entre os diversos destaco os jogos de administração. Nesse gênero podemos controlar, enquanto *interators*, uma casa, uma fazenda, um pet shop e até cidades, administrando recursos. No caso do jogo supracitado, controlamos um restaurante.

Logo no início podemos nos deparar com uma mensagem introdutória e convidativa do jogo. “Em uma pequena rua lateral em uma pequena vizinhança sem nome fica um velho restaurante japonês. As coisas são calmas aqui; à moda antiga você pode dizer. Mas é claro que é. É a Era Showa<sup>49</sup> no Japão, e a televisão está começando a chegar [...]”<sup>50</sup> (GAGEX CO. LTD., 2018).

De fato, os gráficos são mais simples, em duas dimensões e as cores em tons pastéis. Algo que é destoante dos jogos da atualidade, mas não são casos totalmente escassos. Enquanto se espera o jogo introduzir o *interator* dentro do restaurante é possível transmitir a atenção para a música. Algo parecido com uma canção de ninar, acústico e tranquilizante.

---

<sup>47</sup> Mas uma vez se remete aqui o exemplo de *Battlefield V* (Figura 12), com o contexto histórico da Segunda Guerra Mundial.

<sup>48</sup> Referência a série de ficção científica norte-americana *Star Trek: Voyager*, de 1995.

<sup>49</sup> O período Showa se estendeu de 1926 a 1989, e engloba um Japão ainda império e também o pós-segunda guerra, como Estado. Foi nessa era que o milagre econômico japonês ocorreu.

<sup>50</sup> Traduzido do Inglês pelo autor: “On a tiny side street in a nameless little neighborhood sits an old Japanese diner. Things are quiet here; old-fashioned you might say. But of course they are. It’s Showa era Japan, and the television is just starting to come into vogue” (GAGEX CO. LTD., 2018).

Não é mais preciso pensar em nada, simplesmente. “Deslize para liberar a tela [do mobile] e você verá uma gentil senhora trabalhando duro atrás do balcão. O marido dela ficou doente por um tempo e ela teve que cuidar do lugar sozinha. É um trabalho difícil, mas ela é forte, e consegue se virar<sup>51</sup>” (GAGEX CO. LTD., 2008).

O jogador se depara com uma personagem encolhida atrás de um balcão velho tomando chá. Os olhos fechados. Ela sorri. Um tutorial se inicia, ensinando a como servir e preparar a comida, como ganhar energia para realizar ações e como melhorar os pratos do restaurante, tudo ao alcance dos dedos à tela *touchscreen*.

Alguém entra e faz o pedido. Começa rotina dos jogos de administração. A personagem se levanta, prepara a comida e volta a sentar no banquinho atrás do balcão. Ela fecha os olhos e cochila um pouco. A trilha sonora agora se mistura com talheres, pratos, algo fritando, algo sendo lavado:

Sente-se em uma das mesas de madeira desgastadas e feche os olhos. *Thunk thunk* faz a batida constante de uma faca cortando vegetais. *Hisss*; o som de carne chiando em uma panela. *Swish swish*; uma batedeira batendo ovos. Os sons suaves de uma cozinha simples<sup>52</sup> (GAGEX CO. LTD., 2008).

Figura 26 - A tela inicial e a interface de Hungry Hearts Diner (2018)



Fonte: Eater<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Traduzido do Inglês pelo autor: “Slide open the screen door and you'll see a kindly old lady hard at work behind the counter. Her husband's been sick for a while, and she's had to run the place on her own. It's hard work, but she's a tough one, and she gets by” (GAGEX CO. LTD., 2008).

<sup>52</sup> Traduzido do Inglês pelo autor: “Sit down at one of the worn wooden tables, and close your eyes. Thunk thunk goes the steady beat of a knife chopping veggies, Hisss; the sound of meat sizzling in a pan. Swish swish; a whisk beating eggs. The soothing sounds of a simple kitchen” (GAGEX CO. LTD., 2008).

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://www.eater.com/pop-culture/2018/2/16/16992694/best-mobile-games-food-android-iphone>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

É quase Tanabata<sup>54</sup>, um festival que celebra o encontro das estrelas, em que as pessoas escrevem seus desejos em pequenos pedaços de papel e os amarram em árvores de bambu. Então, na rotina do restaurante vem a conexão com os clientes. É possível conversar com todos, que tem alguma aflição fruto de algo não resolvido na vida. Para a surpresa do *interator*, é preciso ganhar a confiança deles para saber toda a história. Isso se faz servindo seus pratos favoritos. Mas é preciso ser paciente. Muitos deles têm personalidade difícil e não se abrem tão fácil. A rotina do *interator* é muitas vezes interrompida, graças ao marido doente. Parece que a personagem também tem questões mal resolvidas. Logo, nota-se que o objetivo no jogo é ajudar os clientes a se encontrarem na resolução de suas mágoas, consequentemente ajudando a personagem do jogador a fazer o mesmo.

A renda do restaurante, assim como a melhoria dos pratos, torna-se secundária. É preciso se preocupar com as histórias dos indivíduos. Como jogador, também começo a me preocupar com minha personagem. Sentada bebendo chá, cochilando, picando legumes atrás do balcão, parando para dar atenção ao marido doente. Ela me lembra minha avó. Vem a saudade. As histórias e contextos dos outros personagens se misturam com pessoas reais.

Figura 27 - Exemplo de conversa no restaurante, sobre maternidade



Fonte: YouTube<sup>55</sup>

<sup>54</sup> Tanabata tem origem numa lenda japonesa, onde Orihime, a filha de um deus celestial, se apaixona por um homem. O pai permitiu o casamento. Entretanto, casados e cegos de amor, lhes foi ordenado que vivessem separados, um de cada lado da Via Láctea, pela negligência de seus afazeres. Porém, o casal se reencontra apenas uma vez por ano, no sétimo dia do sétimo mês, caso uma ordem especial do pai se cumprisse, a de atender os pedidos vindos da Terra. “Segundo a mitologia japonesa, Orihime é representada pela estrela Vega, e o rapaz pela estrela Altair, do lado oposto. Estas, só se encontram também uma vez ao ano” (CULTURA JAPONESA, 2014, *online*).

<sup>55</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6Kn60OGAUHI>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

O Festival Tanabata se aproxima e com ele o fim do jogo. À medida que vou ajudando os clientes, estes não retornam mais ao restaurante. E os poucos que sobraram vão em breve se resolver. Nessa etapa, sinto que posso resolver qualquer conflito. E com certeza tudo vai ficar bem. “Sente-se aqui por tempo suficiente e toda essa tensão fluirá diretamente de você. Então entre, e peça uma refeição quente e tire esse peso. A paz te fará bem”<sup>56</sup> (GAGEX CO. LTD., 2018).

A experiência de ser transportado para um país diferente, em época distinta da atual, no controle de um novo personagem que dialoga e interage com contextos alheios ao do *iterator*, no caso do pesquisador, promoveram o mergulho. Uma empatia cresceu durante o jogo, onde as motivações, dúvidas e anseios dos outros foram sentidos. E, além, foram associadas ao contexto do jogador enquanto indivíduo desconectado.

Embora existam muitos tipos de gatilhos e estratégias que possam facilitar a imersão dos jogadores, a verdade é que cada pessoa vai ser afetada de uma maneira em especial. Narrativas dramáticas, aventurescas ou sobrenaturais vão atrair nichos diferentes de público, enquanto trilhas sonoras mais voltadas para o *folk*, *rock* ou mesmo música eletrônica vão envolver perfis diferentes de jogadores. Videogames de visual mais “retrô”, assim como os que utilizam cidades inteiras digitalizadas, de gráficos mais detalhados ou não, também podem agradar – ou apenas não serão atrativos – para pessoas distintas. Tudo vai depender da personalidade e das experiências vividas anteriormente por quem joga, de modo que os estudos a respeito de imersão e seus gatilhos sejam, primordialmente, um campo aberto – e que ainda permitem infinitas reflexões.

Fazer da imersão uma atividade interveniente é necessário para que sejamos transportados para os infinitos universos de possibilidades que os jogos de videogame nos proporcionam. O entusiasmo de experimentar distintas realidades é um sentimento extasiante e incomum de se sentir no mundo real. Através dessa imersão pode-se, inclusive, extravasar os problemas do dia a dia, pode-se relaxar depois de uma rotina de trabalho cansativa, ou até mesmo distrair-se com ambientes inspiradores dentro dos jogos. “Podemos transformar faces com tamanha continuidade que um adolescente sorridente se refunde numa velha rabugenta como num passe de mágica” (MURRAY, 2003, p. 153).

Todavia, partindo do pressuposto que Ryan (2001) considera a imersão como unicamente cerebral, pode-se adicionar à discussão que esse processo é capaz de trazer manifestações físicas originadas dessas realidades distintas. Exemplos disso são dados quando

---

<sup>56</sup> Traduzido do Inglês pelo autor: “Sit here long enough, and all that tension will just flow right out of you. So come on in, order a hot meal, and take a load off. The peace'll do you good” (GAGEX CO. LTD., 2018).

um indivíduo acorda, subitamente, de um pesadelo no meio da noite, ou simplesmente suando frio (algo que pode se relacionar à imersão ficcional de Arsenault (2005)).

No fim das contas, percebe-se que o processo de imersão não é apenas um tipo de deslocamento do jogador para o universo fictício, mas é também o reflexo da participação naquele mundo fantástico, onde se tem empatia pela narrativa, objetivos e opções oferecidas pelo jogo. Nesse contexto, nossa extensão do real para o digital é infinita, nos limites da imaginação do indivíduo e de mecânicas e regras estruturantes dos jogos eletrônicos.

### 3 A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL: A REALIDADE HÍBRIDA DO JOGAR E SENTIR

Antes de alinhar o hibridismo mencionado no título do capítulo com os propostos anteriores e os intentos da dissertação, faz-se necessário emergir uma reflexão teórica e conceitual sobre o que se concebe como experiência. Dessa forma, será possível alinhar significados intrínsecos ao transporte para realidades primorosamente simuladas no videogame. Nesse capítulo, portanto, nos atentaremos às considerações a respeito de mobilizações que acontecem com o indivíduo durante suas experiências, para que possamos conceber essa relação no jogador durante o momento de jogo de videogame, evidenciando o que ocorre nesse contato.

Para uma breve contextualização etimológica, tal como fizemos com a conceituação-chave imersão, trazemos as definições do Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (2019, *online*) para experiência, onde temos as ideias de algo que “se experimenta”, ao mesmo tempo em que se configura como “conhecimento adquirido graças aos dados fornecidos pela própria vida” ou “conhecimento das coisas pela prática ou observação<sup>57</sup>”.

Em diálogo com essas definições de senso comum e rotineiras, embora em contexto científico, as proposições de Duarte (2015) classificam a conceituação de experiência de forma idealista como um saldo do vivido, que em sua sensibilidade traz efeito catalisador de vivência. Por essas considerações podemos inferir que através da experiência estabelecemos enquanto indivíduos uma experimentação do mundo e seus efeitos, que ressignifica a própria experiência não como a realidade, mas como interação com a forma de perceber o real que nos rodeia.

Pensar a ideia de experiência traz consigo um leque infinito de possibilidades de definição, o que para Duarte (2014), em contato com a obra de John Dewey (2010) *A Arte como Experiência*, atesta uma situação negativa. Pois, registrar as incontáveis definições desse termo nos leva “à pulverização de sua noção em muitas instâncias de sentidos comuns” (DUARTE, 2014, p. 44). Portanto, não há intento na presente dissertação traçar uma antologia e contextualização histórica das conceituações do que significa experiência, mas sim extrair

---

<sup>57</sup> Fonte: Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/experi%C3%Aancia/>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

do cerne da palavra ideias e consensos que possam auxiliar na interpretação das relações entre jogo eletrônico e jogador.

Para Kaplan (2010 *apud* DEWEY, 2010, p. 20), a experiência examinada de forma empírica não se constitui de uma “subjetividade encapsulada. Pelo contrário, detém locus objetivo, evocado, e perpassado por uma transação entre organismo e meio”, que dialoga diretamente com algo que toca, atravessa, aciona e provoca. É algo que interfere e age sobre nosso cognitivo a partir do vivido e experimentado. O empirismo, diante dessa análise, retrata a experiência como um simplório estatuto de conteúdo da consciência, técnico, e não como uma “teoria sobre a experiência” ou a própria “experiência em si” (OLIVEIRA, 2018), como retratada pela perspectiva deweyana. Esta afirmação, inclusive, pode informar uma espécie de sentido paradoxal nas obras de John Dewey, visto que o autor é considerado um empirista.

Sob essa análise de Kaplan (2010 *apud* DEWEY, 2010), percebe-se viável considerar o pragmatismo das observações de Dewey (2010) como uma classificação para além de um mero oportunismo na busca de fins materiais. É, na verdade, “uma avaliação de meios e fins por suas condições e consequências na experiência” (p. 9). Nesse sentido, as experiências a que somos submetidos durante a vida e tempo nos adentram não porque buscamos seu fim, mas sim porque o “durante” nos remete mais, de forma que continuamos a nos municiar de percepções, relações e contextos garantidos pela experiência.

Essa mesma experiência, sob a ideia de exploração, é tratada nessa pesquisa como uma transação entre um organismo e seu ambiente (QUÉRÉ, 2013), distanciando-se, portanto, de percepções exclusivas das sensorialidades, no íntimo com o conjunto de sentidos (audição, paladar, visão, olfato e tato), assim como de propostas de experiência compreendidas unicamente pela faculdade do entendimento (KANT, 2012). Logo, toma-se como frente epistemológico da dissertação para compreensão e tratamento da experiência o lugar ocupado por uma teoria das emoções, tal como defendida por Dewey (2010) em suas primeiras obras. Nesse campo, e de forma objetiva, os indivíduos experimentam o mundo em que vivem através de uma integração com o ambiente em que estão inseridos. E as relações estabelecidas por esse ambiente são passíveis de troca, o que nos permite ser afetados pelos estímulos diversos desse mesmo local (DUARTE, 2015). A emoção, para Dewey (2010), é produto da racionalidade.

Desses estímulos, onde efeitos emocionais se integram a processos fisiológicos, nascem as ideias, como referências que ocupam lugar privilegiado na visão que detemos da realidade que nos rodeia. Faz-se necessário afirmar que compreendemos os processos fisiológicos previamente mencionados como as adaptações ao ambiente que o indivíduo faz

para que se mantenha o curso da vida, embora também incorporam a própria realidade. Dewey (2010) abordando o processo vital, inclusive, afirma que visando a experiência a inteligência detida pelo ser humano se molda a partir de soluções que supram suas necessidades, através de um acréscimo qualitativo que é inerente ao processo de adaptação. Esta particularidade, portanto, prova que a experiência “só pode ser entendida a partir dos processos interacionistas” (TEIXEIRA, 2018, p. 88). Nesse contexto, saber que fechamos os olhos quando olhamos o sol sem querer e sentimos seu brilho incandescente machucar nossas pupilas, emerge como defesa, substancializada por um processo fisiológico, o de fitar a claridade excessiva. Esse acontecimento, em verdade, se configura apenas como uma descarga de reflexo. Entretanto, se fazemos a mesma ação para visar um eclipse solar, intencionalmente, ao utilizarmos óculos que nos permita olhar o sol por mais tempo, essa reação configura uma experiência que possibilita a resposta a uma adaptação ao ambiente. Afinal, se sabemos que pode nos machucar, evitamos olhar diretamente. Aqui, se constitui uma experiência.

Muitas vezes, inclusive, diante de outros exemplos para além da estrela de fogo, não sabemos o motivo de tal defesa ou porque reagimos de tal maneira, mas ainda assim, condicionados pelo que já vivemos, repetimos. Ademais, quando uma interação detém aspecto passivo, ou seja, quando a interação não é intencional, o indivíduo pode ser considerado apenas um espectador da ação. Dessa situação não é gerado propósito ou significação, que reverbera na falta da construção de conhecimento e na pobreza de uma experiência.

Consequentemente, visto que essa relação do indivíduo-ambiente não é apenas um quadro passivo, se estabelece um ciclo de ações que compõem um circuito da experiência, pois, há reciprocidade por uma cadeia de transformações. Ou seja, o ambiente, assim como o indivíduo, altera um ao outro, e acabam por se retroalimentar. É o que acontece, por exemplo, quando nos condicionamos aos processos adaptativos para formar nossa cultura, pois:

Assim como o crescimento evolutivo do indivíduo, desde o embrião até a maturidade, resulta da interação do organismo com o meio circundante, a cultura é o produto não de esforços empreendidos pelos homens no vazio, mas da interação prolongada e cumulativa com o meio (DEWEY, 2010, p. 98).

Afinal, nesse sentido, a modificação do meio resulta na criação e manutenção da cultura. Pois também, para Dewey (1959),

Toda criatura mantém, enquanto acordada, constante interação com o seu ambiente. Fica envolvida num processo de dar e receber, de agir sobre os objetos circundantes e receber deles, de volta, alguma ação - impressões, estímulos. Esse processo de interação constitui a estrutura da experiência (DEWEY, 1959, p. 44).

Kaplan (2010 *apud* DEWEY, 2010, p. 36), conseqüentemente, afirma que “não existe emoção senão como vivenciada por um sujeito senciente”. Entretanto, a afirmação desse quadro não categoriza as emoções como algo estritamente subjetivo, afinal, é nesse momento que o “relativismo de Dewey vem à tona”, pois a emoção “é para, de ou sobre algo objetivo, seja na realidade ou no pensamento” (KAPLAN, 2010 *apud* DEWEY, 2010, p. 36). Portanto, é plausível dizer que a experiência, para Dewey (2010), já existe desde o primeiro instante, enquanto para outras vertentes epistemológicas só se forma no julgo do pensamento (KANT, 2012).

Ainda sobre a teoria das emoções de Dewey, Duarte (2015) afirma que é justamente a presença dessa emoção no circuito da experiência que faz com que a própria seja valorizada, até mesmo como principal elemento a dar sentido a uma experiência. Desse contexto, de forma orgânica, a formulação de ideias torna-se possível.

Ademais, Dewey (2010) classifica suas conceituações de experiência em dois grupos potentes, com seus respectivos ciclos marcados por uma noção estética e inestética. Entretanto, os propostos de Duarte (2015) atestam que Dewey (2010) tem a força estética<sup>58</sup> como “o principal resultado do envolvimento emocional pleno do indivíduo em total fruição com o instante” (DUARTE, 2015, p. 72). Esse mesmo envolvimento do campo das emoções é definido como um estado de consumação, que é contrário às atividades rotineiras que fazemos de forma automática. Essa automatização, em primeira instância, pode ser classificada como o que Dewey (2010) chamou de inestético, ou seja, “sem a integração profunda dos afetos, sem o envolvimento completo de integração da percepção” (DUARTE, 2015, p. 72). Para a presente pesquisa, a experiência estética deweyana “está, portanto, na experiência normal” (SILVA OLIVEIRA, 2018, p. 103). Entretanto, faz-se necessário afirmar o que compreendemos do estado de consumação, onde emerge uma conclusão em detrimento de uma cessação.

Nessa instância, Silva Oliveira (2018) atesta que:

As condições a partir dos quais o homem cria seus propósitos é exatamente o ritmo entre a perda da integração com o meio e a recuperação posterior dessa integração. Esse ritmo não apenas persiste no homem, mas se torna consciente nele. A erupção

---

<sup>58</sup> John Dewey (2010) ainda afirma que: “há dois mundos possíveis em que a experiência estética não ocorreria. Em um mundo de mero fluxo, a mudança não seria cumulativa, não se moveria em direção a um desfecho. A estabilidade e o repouso não existiriam. Mas é igualmente verdadeiro que um mundo acabado, concluído, não teria traços de suspense e crise e não ofereceria oportunidade de resolução. Quando tudo já está completo, não há realização. Só contemplamos com prazer o Nirvana e uma bem-aventurança celestial uniforme porque eles se projetam no pano de fundo de nosso mundo atual, feito de tensão e conflito. Pelo fato de o mundo real, este em que vivemos, ser uma combinação de movimento e culminação, de rupturas e reencontros, a experiência do ser vivo é possível de uma qualidade estética” (DEWEY, 2010, p. 80).

emocional é o sinal de que a integração está ou realmente ou hipoteticamente se rompendo. A ruptura enseja a criação (o pensamento, a reflexão). A ânsia por reconquistar o equilíbrio perdido converte a torrente emocional em um interesse deliberado pelos objetos no vislumbre de serem esses os materiais de sua realização. É essa realização que Dewey denomina de consumação (SILVA OLIVEIRA, 2018, p. 104).

Baseado nessas informações, compreendemos a consumação também como o instante em que novas experiências podem se fazerem possíveis. Trata-se de um recomeço, circundado pela continuidade, que para Dewey (2010) faz com que a experiência nunca deixe de ocorrer, “porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver” (DEWEY, 2010, p. 109).

O indivíduo detém durante a vida um conjunto de experiências. Entretanto, é no cerne das mesmas que serão determinadas como estéticas ou inestéticas. Sobre esse caso, Dewey (2010) ilustra com a metáfora de uma pedra que rola ladeira abaixo em um morro: No exemplo, em sentido geral, quando uma pedra rola, uma experiência é constituída. Apesar de suficientemente “prática”, é inegável que a pedra parta de algum lugar, enquanto se move a partir do permitido pela ocasião, para outro, até atingir o estado de repouso, seu fim. Desse fato comum e corriqueiro consideremos a pedra como passível de imaginação, conseqüentemente, ansiando por um resultado final. Durante seu trajeto a pedra classifica os obstáculos e auxílios ao longo do percurso, seja através de uma barreira ou de uma superfície mais lisa. Da “chegada final ao repouso [a pedra] se relaciona com tudo o que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, e uma experiência com qualidade estética” (DEWEY, 2010, p. 115-116). Do cume à base do morro, a pedra passa por experiências que se interligam em movimento consecutivo, preenchendo um percurso até o final. Desse trajeto a pedra pode sintetizar os acontecimentos que serão organizados através da experiência que está evoluindo. É estético por não deter substituições banais como as inestéticas, onde não se absorve e tende-se a não levar adiante o que foi aprendido.

Apesar da metáfora trabalhar com um ente inanimado para estabelecer uma relação que acontece com o homem, o exemplo cumpre seu papel para que percebamos o processo de experiência.

Ademais, quando voltamos mais uma vez para os acontecimentos organizados através do processo de experiência, entendemos essa organização como a ação de “colocar as coisas em contato uma com as outras de forma que estas funcionem com facilidade, flexibilidade e de forma ampla” (DEWEY, 2002, p. 60).

Do entendimento desses dois grupos (estético e inestético), podemos conceber a composição de uma experiência a partir de suas conexões com a disposição emocional do indivíduo que emerge na relação. Logo, para Dewey (2010), sem o envolvimento emocional não é possível afirmar que houve uma experiência, o que constitui a emoção como “o elemento que distingue uma experiência autêntica e completa” (DUARTE, 2015, p. 72).

Nesse contexto, a distinção que emerge nesse ponto se comporta na verdade como uma condição de existência entre emoção e experiência autêntica, onde de forma simultânea, uma retroalimentação volta a acontecer, garantindo uma coprodução desses elementos. Portanto, baseado nisso, reflexos e demais reações instantâneas, enquanto possível experiência, não necessariamente detém emoção como ponto central e/ou de ignição.

Durante a atual discussão sobre experiência, faz-se necessário afirmar também que o que compreendemos por emoção se distancia da noção comum do termo sentimento. Este último é considerado aqui como uma emoção que já foi nomeada e que tomou forma após uma consolidação de reflexão subjetiva (DUARTE, 2015).

Além disso, impulsionando a discussão:

A constante relação de transação e processos do indivíduo com o ambiente externo, ou mesmo psíquico, cria formas e estruturas a partir das quais nos acostumamos a identificar como repositórias de características que reportamos como sentimentos ou emoções definidas. A partir daí a própria memória tem sua autonomia, e ela pode agenciar inúmeras experiências emocionais independente de qualquer circuito de relação com o ambiente. Em outras palavras, não se trata apenas de uma questão de localizar se a emoção ocorre primeiramente nas relações objetivas ou na subjetividade. O fato é que tanto em uma circunstância teórica como na outra as experiências emocionais são sentidas do mesmo jeito (DUARTE, 2015, p. 73).

Nesse sentido, os propostos de Duarte (2015) e Dewey (2010) facilitam a compreensão sobre o momento em que o indivíduo passa por uma reação instantânea provocada por uma sensação como um reflexo natural. Essa reação orgânica não pode ser conceituada como experiência, pois, diferente de uma emoção propriamente dita, estamos considerando apenas uma simples descarga automática de reflexo. Essa lógica se aplica, por exemplo, a um amigo que dá susto em outro distraído. A ação de brincadeira causada por um indivíduo através de movimentos bruscos não necessariamente faz emergir uma emoção, afinal, a verdadeira energia emocional quando organizada “gera uma experiência mais completa do que uma simples descarga de energia por reflexo” (DUARTE, 2015, p. 73).

Portanto, é possível afirmar que o que concebemos rotineiramente como experiência não pode ser considerada como tal nos moldes do pragmatismo de Dewey, no sentido de que nem toda experiência é de fato uma experiência autêntica (dotada de emoção). Pois, para que essa se consolide para a formulação de ideias como saldo do vivido é “necessário que uma

ação anterior dê resultado à próxima”, de forma que se unam (GONZATTO, 2012, p. 8). Dessa união, conseqüentemente, emerge a real noção de experiência, permitindo que o indivíduo possa assimilá-las e concebê-las, adicionando o ocorrido em seu repertório.

Na transação estabelecida entre indivíduo-ambiente, no circuito da experiência, o saldo do vivido e a memória passam a deter autonomia, o que para Duarte (2015) facilita o agenciamento de experiências emocionais independentes. O repertório de referências que é criado pelo ser humano a partir de suas interações é capaz de gerar, como reações infinitas, manifestações de impacto nas emoções. Esse mesmo repertório, portanto, “não é apenas o que desaparece nos lençóis virtuais da lembrança e transforma-se numa ideia. A memória toca a superfície da ação sempre que precisa acionar um repertório de referências de reações imediatas em interação com o mundo” (DUARTE, 2015, p. 76).

Se este repertório é fomentado pelas experiências consideradas emotivas, o campo das emoções tem papel primordial no vínculo do mundo com o indivíduo e vice-versa. Logo, o território povoado pela memória, emoção e experiência, dão vazão a um imaginário que recebe o combustível do saldo do vivido, mesclando convicções, ideias e o fantástico. Conseqüentemente, religam “o mundo dos fenômenos práticos com o mundo dos pensamentos” (DUARTE, 2015, p. 76).

Nessa árvore de relações, o indivíduo deve ser levado em consideração não meramente ou sobretudo através de um impulso mecânico da curiosidade. Assim como não deve ser considerado apenas pelo forte desejo de atingir um fim. Entretanto, durante o percurso da experiência, a atividade prazerosa detém lugar primordial (COLERIDGE, 1882 *apud* DEWEY, 2010, p. 62). Em segundo exemplo, agora versando sobre o prazer, Dewey (2010) atesta sobre o circuito da experiência a partir das ligações entre as próprias experiências:

Ao brincar com cubos, a criança constrói uma casa ou uma torre. Toma consciência do significado de seus impulsos e atos, por meio da diferença que eles causam nos materiais objetivos. As experiências previas dão cada vez mais sentido ao que é feito. A torre ou o forte a serem construídos regulam não apenas a escolha e o arranjo dos atos praticados, mas expressam valores da experiência. Como evento, a brincadeira ainda é imediata, mas seu conteúdo consiste em uma mediação de materiais atuais por ideias extraídas da experiência passada (DEWEY, 2010, p. 479-480).

As nossas experiências, portanto, nos formam e preparam para o que ainda enfrentaremos durante o ciclo da vida. Conseqüentemente, o momento em que se firma uma harmonia entre o ambiente e indivíduo constitui uma experimentação intensa, que pode ser considerada vital para o indivíduo. Da retroalimentação emerge uma integração entre passado e futuro, como territórios que dão molde à experiência vigente. E, quando o passado

influencia o presente, seja qual for o teor da transformação (reforço, inibição, potencialização, dentre outros), faz o futuro aparecer “como uma espécie de *halo*, um *porvir* passível de concretização, rompendo, por isso, com a ideia do tempo futuro como conjectura preenchida por falsas ilusões ou, como é mais comum, por falácias e expectativas receosas” (DUARTE, 2017, p. 164).

A experiência, nesse sentido vital, define-se pelas situações e episódios a que nos referimos espontaneamente como “experiências reais” – aquelas coisas de que dizemos, ao recordá-las: “*Isso* é que foi experiência.” Pode ter sido algo de tremenda importância – uma briga com alguém que um dia foi íntimo, uma catástrofe enfim evitada por um triz. Ou pode ter sido algo que, em termos comparativos foi insignificante – e que, talvez por sua própria insignificância, ilustra ainda melhor o que é ser uma experiência. Como aquela refeição em um restaurante parisiense da qual se diz “*aquilo* é que foi uma experiência”. Ela se destaca como um memorial duradouro do que a comida pode ser. Há também aquela tempestade por que se passou na travessia do Atlântico – uma tormenta que, em sua fúria, tal como vivenciada, pareceu resumir em si tudo o que uma tempestade pode ser, completa em si mesma, destacando-se por ter-se distinguido do que veio antes e depois (DEWEY, 2010, p. 110-111).

As experiências reais exploradas por Dewey (2010), então, são as mesmas que formulam ideias no circuito da experiência e agregam ao repertório o saldo do vivido. Nesse sentido, uma experiência não se configura como uma simples alternância entre o ato de fazer e do estar sujeito a algo. Pois, consiste na verdade de uma junção desses dois casos. Saltar de uma altura potencialmente mais alta do que a que suportamos sem sentir dor não necessariamente constitui uma experiência. Entretanto, se a consequência dessa ação se mescla em conjunto da própria ação através da percepção, o quadro muda. Afinal, a percepção é responsável por conferir significado. Nesse contexto, saltar por saltar não garante uma experiência, principalmente por um impulso. Entretanto, se considerarmos a mesma altura, saltar por sua sobrevivência, escapando de um incêndio, põe em cheque a vontade de sobreviver. Há um significado atribuído a essa ação, que pode perpetuar a espécie e somar-se ao repertório do vivido. A percepção, portanto, garante uma experiência genuína.

Contudo, quando pensamos esse mesmo caso do salto sob a perspectiva de uma criança em comparação com um adulto, há diferenças significativas. Não necessariamente pelo foco na percepção, mas talvez pela falta de repertório e saldo do vivido que um pode ter em detrimento do outro. A criança, no contexto do incêndio, talvez não tenha saldo de memória o suficiente para cogitar o salto. Para Dewey (2010), em casos como esse, a experiência do indivíduo considerado “menos experiente” “não tem grande profundidade nem largueza (DEWEY, 2010, p. 123).

Nesse contexto, é importante considerar que a experiência também pode ser limitada por causas que inibem a percepção das relações entre a consumação, fruição e produção. O

excesso do fazer ou de receptividade pode trazer interferências, fazendo com que qualquer desequilíbrio seja capaz de pôr em cheque a experiência como um todo. Um exemplo desse caso se substancializa no telespectador assíduo de programas televisivos de culinária. Nessas ambiências, a receptividade de conteúdo pode ser excessiva. Entretanto, na prática, talvez o indivíduo constata que apesar de “tanta experiência”, seu saldo não endossa sua ação, o que gera, conseqüentemente, desastres culinários. Aqui, mais uma vez, as falsas ilusões ou falácias e expectativas receosas podem se fazer presente (DUARTE, 2017), afinal, pensar que é possível cozinhar como um chef por causa de programas televisivos de culinária pode ser considerada uma ilusão. Na prática, portanto, pode ser formulada uma expectativa receosa.

Em seus propostos, John Dewey (2010) elenca a experiência a partir de exemplificações que versam sobre o campo da arte, fazendo jus ao nome de sua obra, *A Arte como Experiência*. Entretanto, a fim de situar a noção de arte tratada pelo autor, trazemos Shusterman (1998), que explicita a verdadeira função da arte para o pragmatista quando afirma que esta não está ligada necessariamente a um fim particular. Entretanto, tem intento apenas de satisfazer a criatura viva, garantindo experiências que formulam juízos, revigoram e vitalizam. Esta, é também a própria expressão humana, capaz de gerar conhecimento, e que Kaplan (2010) atesta em contexto deweyano como "produto da interação contínua e cumulativa de um eu orgânico com o mundo" (KAPLAN, 2010 *apud* DEWEY, 2010, p. 18). Para Marcondes (2017), a partir de Dewey (2010):

A arte é o uso de recursos e condições que nos levam a certos resultados, sejam eles materiais ou abstratos; é a criação do artificial, resultado das interações da criatura e o meio, de modo mais específico, do ser humano com o meio, já que este é um ser de significados. Assim, nos parece bastante aceitável que arte e experiência são um só conceito: a experiência humana levada ao cabo, ou seja, processo e produto da ação humana em virtude de um meio, como resultado das interações (MARCONDES, 2017, p. 67).

Nesse contexto, a experiência dita estética é formulada a partir da consciência que é gerada pelo indivíduo quando alinhado ao ambiente. É, portanto, o “desenvolvimento esclarecido e intensificado de traços que pertencem à toda experiência normalmente completa. [Em que] estético refere-se à experiência como apreciação, percepção e deleite” (DEWEY, 2010, p. 125-127), trazendo mais exemplificações do processo de consumação. Dessas afirmações emergem a ideia de que John Dewey (2010) desafia em seus propostos “toda a tradição filosófica acerca do conceito de estética. O autor coloca o estético, assim como as Artes, nas origens da existência humana” (WOSNIAK, 2018, p. 10-11). Portanto, é possível dizer que a noção de estética está também para Dewey (2010) acomodada na experiência regular.

Ainda, sob esse tipo de experiência, é percebido que o pragmatismo deweyano:

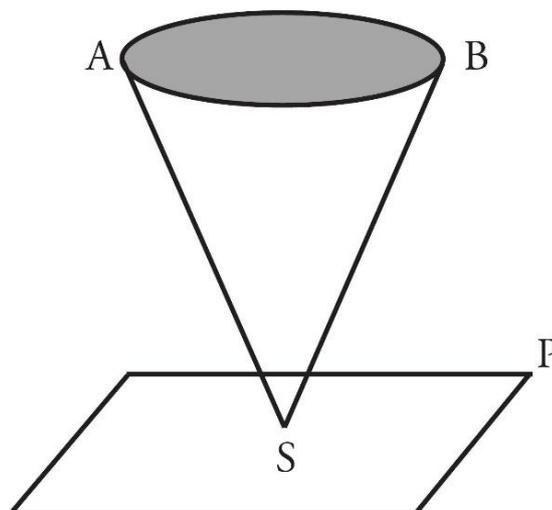
Sublinha, fundamentalmente, o facto de o produto da arte referir-se menos ao trabalho acabado, ao resultado, do que ao desenvolvimento pelo qual, tanto artista quanto espectador, atingem uma experiência intensificada e transformadora do real, muito embora essa relação deva comportar, para ser completa, uma corporização [*embodiement*] externa (objeto artístico) estimuladora do organismo (DUARTE, 2017, p. 165).

Exemplifica-se aqui o campo da arte porque levamos em consideração que a experiência estética “pode, além das fronteiras da arte, nascer de uma experiência religiosa, amorosa, alucinógena, onírica, política, social... As possibilidades são infinitas” (OLIVEIRA, 2018, p. 36). Nesse sentido, “até uma experiência tosca, se for genuína, está mais apta a dar uma pista da natureza intrínseca da experiência estética do que um objeto já separado de qualquer outra modalidade de experiência” (DEWEY, 2010, p. 71).

Ainda, segundo Oliveira (2018), o modo pelo qual a experiência se forma no indivíduo, seja através de uma produção/fruição estética por filme, livro, quadro ou videogame faz emergir uma “experiência temporal, ou melhor, uma experiência sensível de duração, pois vai além da simples interpretação lógica, alcançando camadas de memória e sensibilidades antes tidas como esquecidas, adormecidas” (OLIVEIRA, 2018, p. 39). Os estímulos fronteiraços que intensificam o saldo de nosso vivido nos garantem experiências que são capazes de formular juízos, que mais uma vez são potencializados pelas emoções, gerando um quadro mais completo do “que uma simples descarga de energia por reflexo” (DUARTE, 2015, p. 73).

As camadas de memória e sensibilidades mencionadas por Oliveira (2018) detém seu despertar através de um exercício de revitalização da experiência e das emoções. Se a experiência, para Duarte (2014), está ligada ao que se armazena na própria memória através de uma maturação do vivido, em perspectiva metafórica, dialoga com os propostos de Henri Bergson (1999), que apresenta esse lugar do saldo do vivido como um composto de camadas virtuais que tocam o plano do atual (DUARTE, 2014). Nesse contexto, emerge o diagrama do cone (figura 28):

Figura 28 - O diagrama do cone de Bergson (1999)



Fonte: Portal Razão Inadequada<sup>59</sup>

O cone acima está representado pelos pontos SAB, que conseqüentemente agrupa a totalidade das lembranças que foram apreendidas e armazenadas na memória desde o primeiro sopro de vida de um indivíduo. A base do cone, aqui representada como AB, demonstra o passado que não move e não se altera, portanto, é imutável. Entretanto, o vértice S detém a responsabilidade de figurar todos os momentos do presente, que conseqüentemente avança de forma contínua, sem previsão de parada e conclusão. Esse mesmo vértice S toca, então, o plano da representação atual do indivíduo na realidade em que se vive, ou seja, o plano móvel P.

O vértice S focaliza a imagem que se tem do corpo, enquanto também faz parte do plano P. Logo, para Bergson (1999), “essa imagem limita-se a receber e a devolver as ações emanadas de toda as imagens de que se compõe o plano (BERGSON, 1999, p. 178). Se consideramos o presente como o momento expressivo da mescla entre memórias e lembranças, deve-se aceitar que estas serão constantemente atualizadas no presente, que por sua vez continua seu movimento infinito, enquanto houver vida, no plano P.

Para Duarte (2014), ainda sobre o diagrama do cone (BERGSON, 1999), o que percebemos e como agimos no mundo vai se deslocando através do ponto S para a base AB, até que se realoquem em camadas profundas da virtualidade. Somente após esse trâmite se transformam em lembranças, para enfim serem guardadas na memória. Entretanto, quando Oliveira (2018) aborda as camadas esquecidas, faz-se necessário salientar que as lembranças

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://razaoinadequada.com/2019/02/13/bergson-o-cone-da-memoria/>>. Acesso em: 15 ago. 2019.

ainda podem persistir por seu efeito, mesmo que não emerjam como fatos. Logo, é através dessa persistência que se apontam “intenções de futuro, projetos e perspectivas que norteiam o indivíduo no presente” (DUARTE, 2014, p. 45).

Para Trindade (2019), ainda sobre o cone, exemplifica que:

Tocar piano contrai a memória de muitas maneiras, exige que muitas partes sejam convocadas a habitarem o atual. O presente convida o passado a atualizar-se, e o passado pressiona o presente em determinados sentidos. Uma música é um sinal, um apelo, e é toda nossa existência que responde ao chamado. Isso é a memória atualizada. Memória é um caminho que se faz, uma tendência, um movimento. Cada lembrança atualiza um caminho. O hábito e a memória do que fazemos todo dia, uma *highway*. Mas existem trilhas dentro de nós, que pouco exploramos. Cada espaço do cone, cada contração, é uma maneira de se conduzir, uma maneira de se mover (TRINDADE, 2019, *online*).

Por outro lado, em sentido pragmatista como o que nos interessa na presente dissertação, a experiência se manifesta através de um fenômeno objetivo, que muitas vezes detém caráter impessoal e não necessariamente ocorre no íntimo do indivíduo. Mesmo assim, para Duarte (2014), “ela pode vir a ser capturada por instâncias emocionais profundas, que a denominarão como componente da subjetividade, criando-lhe um significado” (DUARTE, 2014, p. 45). Porém, ao chegar nesse ponto, a categorização ou até mesmo a definição desse conteúdo experimentado torna-se inviável de ser contextualizada e explorada de forma cientificamente objetiva.

Ademais, por essa experiência de sentido pragmatista ser tão individual, mesmo que pudesse ser definida em seu passo a passo, talvez não fizesse sentido para outros indivíduos ou para seu próprio detentor, afinal, o sentido elaborado por alguém não é o mesmo elaborado por outro, garantindo a singularidade desse fenômeno. Logo, se não há partilha, não é possível destrinchar a experiência. Por essas e outras que John Dewey (2010) oferta o foco nos discursos acerca da experiência e não necessariamente na própria. Portanto, nos interessa, primordialmente, os processos emocionais acarretados.

Por fim, sintetizando a contextualização realizada do início do capítulo até esse ponto, temos a noção de que Dewey (2010) atesta a experiência como algo simples, fruto do imediatismo causado pelas interações de um indivíduo e objetos, pois:

Ela se manifesta numa percepção ativa e imediata do que lhe acontece, como carregar uma pedra, por exemplo. Antes de o indivíduo erguer uma pedra ele dimensiona e calcula o esforço que deverá fazer, mas apenas na experiência de suspendê-la é que ele poderá dispor de mais ou menos força, numa adequação natural das energias em percepção e ação com o fenômeno que se desdobra. Esse acontecimento é a experiência (DUARTE, 2014, p. 47).

Logo, a experiência age como uma dimensão prática de cada sopro de vida que damos enquanto indivíduos. E, quando considerada pela ciência para critérios de observação e

análise, configura-se como fenômeno que somente através de seu comportamento é que pode ser distribuído e assimilado. Nesse sentido, emerge um saldo formulado de afetos, que mescla memórias e ações até o ponto em que processos sociais são consolidados. Portanto, “é preciso experimentar, certamente, mas não experimentar como se o fenômeno passasse completamente fora daquele que o observa. A construção da observação também é afetiva” (DUARTE, 2014, p. 51). Os propostos de Duarte (2014) situam o pesquisador para levar em consideração que os afetos são a primeira responsabilidade para que se considere, de forma pragmática, a experiência sensível.

No campo da Comunicação essa postura é potencializada, pois, imergir na experiência acaba por gerar uma manifestação de “repertórios de saber-fazer construídos e disponíveis que se combinam com a descoberta de novas ações, movimentos, novas compreensões que não compunham seu quadro de referências, nem de prazer, nem de dor, nem de saber-fazer” (DUARTE, 2014, p. 51). Tomar esses preceitos como experiência pessoal, me permite, enquanto pesquisador, uma condução e ampliação perceptiva dotada de ressignificações do material observado e seus juízos formulados.

Comunicar as experiências que nos constituem, nesse sentido, nos permite exercer a empatia de habitar o lugar do outro. Esse quadro permite, através da imaginação, então, uma relação entre as experiências dos indivíduos. Para Dewey (1959) "precisamos conhecer, imaginando-a, a experiência de outras pessoas, para compreensivelmente lhe falarmos sobre nossa própria experiência. Toda comunicação é semelhante à arte" (DEWEY, 1959, p. 6). É através da arte, enquanto expressão humana, que se resulta a "continuidade da vida a partir da reconstrução de significados e de valores advindos da comunicação da experiência" (MARCONDES, 2017, p. 26).

### 3.1 A COMUNICAÇÃO SENSÍVEL, EXPERIÊNCIA E O VIDEOGAME

No tocante ao campo da Comunicação, especificamente onde a experiência pragmatista, através de vivência contínua, se desprende um pouco mais do catedrático e passa a abraçar algo de recorrência comum, temos o videogame, que enquanto interface comunicacional facilitadora de fruição de experiência, não apenas conduz a experiência, mas sim a constitui como parte indissociável.

Portanto, a experiência de jogar videogame é genuína e recorrente no campo da Comunicação, visto que “tudo ao nosso redor produz sinais que podem ou não ser convertidos em componentes do processo comunicacional” (MARCONDES FILHO, 2010, p. 15). Entretanto, sob essa ótica, é preciso que quem recebe esses sinais queira, de fato, recebê-los.

O sensível e a razão presente nas narrativas experimentadas pelo jogador, nesse contexto, se aproximam da arte explorada por Dewey (2010) como forma de apreensão sensível do mundo em que vivemos, que para Marcondes Filho (2010 *apud* JÁCOME, 2014, p. 55):

[...] ocorre igualmente nas formas sociais maiores de contato com objetos, especialmente com objetos culturais das produções televisivas, cinematográficas, teatrais, nos espetáculos de dança, nas performances, nas instalações, nas possibilidades de criação de situações similares, inclusive em ambientes de relacionamento virtual (MARCONDES FILHO, 2010, p. 23 *apud* JÁCOME, 2014, p. 55).

Nessa perspectiva, podemos perceber alguns diálogos entre Ciro Marcondes Filho (2010) e John Dewey (2010), principalmente no que diz respeito ao caráter estético da Comunicação, que para Jácome (2014) também é marcado pela apreensão sensível do mundo. Dessa relação percebe-se um campo sensível que se manifesta a partir de cada estruturação de sentidos que perpassa o decifrar de linguagens, plataformas e seus esclarecimentos. Nesses ambientes não estão presentes apenas informações, mais além, está formulada uma dimensão de afetos, que conseqüentemente geram blocos de sensações (DUARTE, 2014, p. 55). Conseqüentemente, estes mesmos blocos detêm força que atravessa e perpassa todos que se deixam tomar por esse encontro sensível (DELEUZE; GUATTARI, 1997), que é mobilizado por afetos.

Partindo do pressuposto de que o mundo é palco das experiências de deslocamento, é relevante mencionar também que não precisamos estar de corpo presente em muitos ambientes para termos experiências genuínas, até mesmo no campo sensível. Trazendo a ideia do transporte imersivo para realidades primorosamente simuladas no videogame, conforme explanadas no capítulo anterior, temos as narrativas que emergem no videogame, muitas vezes, como ambientes passíveis de apreensão sensível, que dispensam o deslocamento físico em detrimento de um palco de experiências que é formado na conexão das relações humano-maquínicas.

Entendemos esse quadro como resultado de uma fricção, que detém a viabilidade de fazer o indivíduo pensar em possibilidades narrativas e/ou sensoriais que não havia experimentado antes. Para Marcondes Filho (2010), esse quadro gera uma comunicação densa capaz de trazer o novo à tona, pois possibilita parâmetros para analisar um processo comunicativo gerado dessa relação. Esse processo também é defendido por Marcondes Filho (2010) quando este atesta que para haver comunicação faz-se necessário emergir modificações às formas de pensar, sentir e interpretar o mundo a nossa volta.

No caso do videogame, baseado em suas narrativas, suas formas de transporte e projeção-identificação, enxergamos um quadro possível do caso apontado por Marcondes Filho (2010). Ademais, concebemos, ainda, a legitimação da comunicação nessa plataforma quando emerge uma reconfiguração de pensamento, onde seja possível resgatar inclusive do campo das memórias, trazendo mais uma vez o diagrama do cone de Bergson (1999), algo que até o presente momento não tínhamos noção que estava em nosso cerne. Para Marcondes Filho (2010), “essa descoberta de algo que não se sabia antes é o expor-se à ‘violência’, é o ato de a comunicação nos fazer pensar nas coisas, nos outros, em nós mesmos, na nossa vida” (MARCONDES FILHO, 2010, p. 22). Esses parâmetros, no presente contexto, configuram a experiência sensível, pois é através dela mesma e sua partilha que uma redescoberta do mundo contemporâneo pode emergir.

O videogame, também enquanto tecnologia de comunicação e informação (TIC), é dotado por mediar e proporcionar experiências sensíveis aos jogadores através da imersão. O transporte causado pela relação humano-maquínica nesse ponto nos leva a pressupor que os impactos e demais efeitos trocados e partilhados pelo jogo-jogador (ambiente-indivíduo) possibilita um leque de contornos individuais infinitos, variando e se moldando de forma diferente para cada experimentação dos universos fantásticos oferecido por essa interface comunicacional.

Desse contato, o videogame é capaz de estreitar relações entre os espaços reais e virtuais, originando e resgatando configurações que podem impactar os processos sociais de mobilizações afetivas (JÁCOME, 2014). Por vezes utilizamos o termo “relação humano-maquínica” quando abordamos as formas de transporte do real para o virtual na presente pesquisa. Entretanto, no contexto da comunicabilidade sensível, faz-se necessário informar que a vivência nesses mundos virtuais, muitas vezes chamada de ilusão ou puramente determinação maquínica, na verdade detém uma relação e experiência que vai muito além da de operador-aparelho. Nos referimos aqui a uma convivência com a alteridade no mundo do jogo, que em sua raiz produz elementos que são desencadeados também pela subjetividade do indivíduo. A modernidade, por sua vez, assimilou experiência à subjetividade.

Renata Gomes (2008), em sua obra *Agentes Verossímeis: Uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames*, afirma que a narratividade dos jogos não brota de forma pura e simples de uma intenção pré-determinada. Esta, pelo contrário, emerge da experiência do jogar, e detém agenciamento que facilita a imersão e criação de sentido no próprio jogador.

Além do mais, nesse ponto da dissertação, partimos do pressuposto de que a narrativa que exploramos nos jogos de videogame apresentados até então não se configura como uma cadeia de causa-e-efeito que pode ser atravessada, acionada e experimentada a partir da cognição ou pela corporização do *iterator*<sup>60</sup>, por exemplo. Nos referimos, nesse ponto, a um processo de modelização de universos conceituais em que o jogador habita da maneira que assim desejar, fazendo com que cada experiência seja única e individual nesse processo (GOMES, 2008).

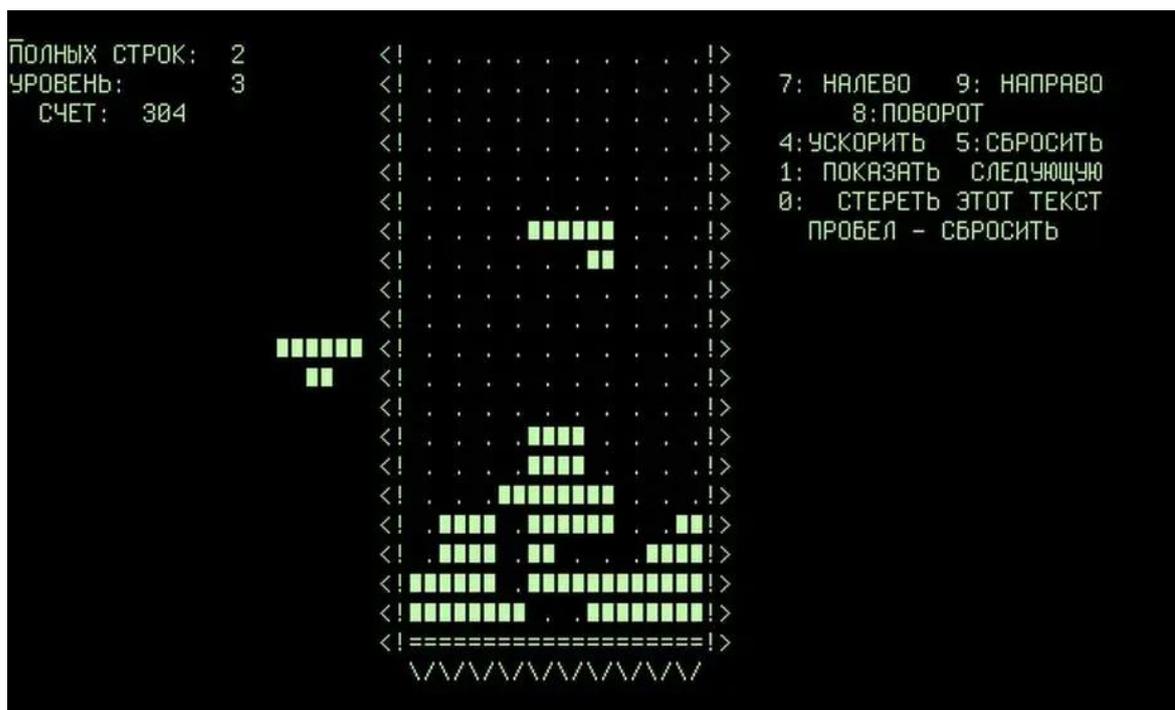
Tomemos o exemplo de Janet Murray (2003) sobre o jogo eletrônico russo casual Tetris, de 1984. Com diversas releituras até a contemporaneidade, o título, que foi um dos primeiros sucessos de exportação da União Soviética (MATIAS, 2004), foi considerado pela autora de *Hamlet no Holodeck* como uma verdadeira reconstrução histórica da vida super atarefada dos norte-americanos dos anos 90, considerando o constante bombardeio de deveres que demandavam da atenção e que de algum modo deveriam se encaixar nas agendas superlotadas. Por isso, formava-se uma metáfora de limpar as mesas para criar espaço para a próxima investida de ataque do sistema (MURRAY, 2003). Para a autora, claramente um retrato do frenético trabalho da modernidade pós-industrial.

A interpretação “exagerada” de Murray (2003) foi considerada infeliz por muitos pesquisadores de jogos. Principalmente por se tratar de um jogo reconhecidamente abstrato (ver figura 29). Gomes (2008) afirma inclusive que Murray (2003) "defende o conteúdo "claramente dramático" de Tetris" (GOMES, 2008, p. 36). Entretanto, em momento algum a ideia de metáfora da vida norte-americana da década de 90 foi defendida pela autora como uma única possível, em detrimento de outras. Não foi intenção de Murray (2003), aparentemente, desmiuçar o verdadeiro sentido de um jogo russo contextualizando-o para a realidade noventista norte-americana. Porém, enquanto consideramos a total liberdade do *iterator* em suas experiências com o jogo eletrônico, não se pode afirmar que é uma interpretação impossível. Nesse sentido, a vivência, memória, subjetividade e a própria experiência orgânica e pragmática conferiu a Janet Murray tal interpretação. O cone de Bergson (1999) alongou a vértice S no ponto P trazendo à tona um sentido conferido pela base AB (conforme visto anteriormente na figura 28).

---

<sup>60</sup> Conforme informado no primeiro capítulo, o *avatar* (GOMES, 2003) age como uma representação corpórea no mundo do jogo, que obedecendo aos comandos do *iterator* se configura como extensão do movimento físico no âmbito digital.

Figura 29 - A interface do russo Tetris (1984)



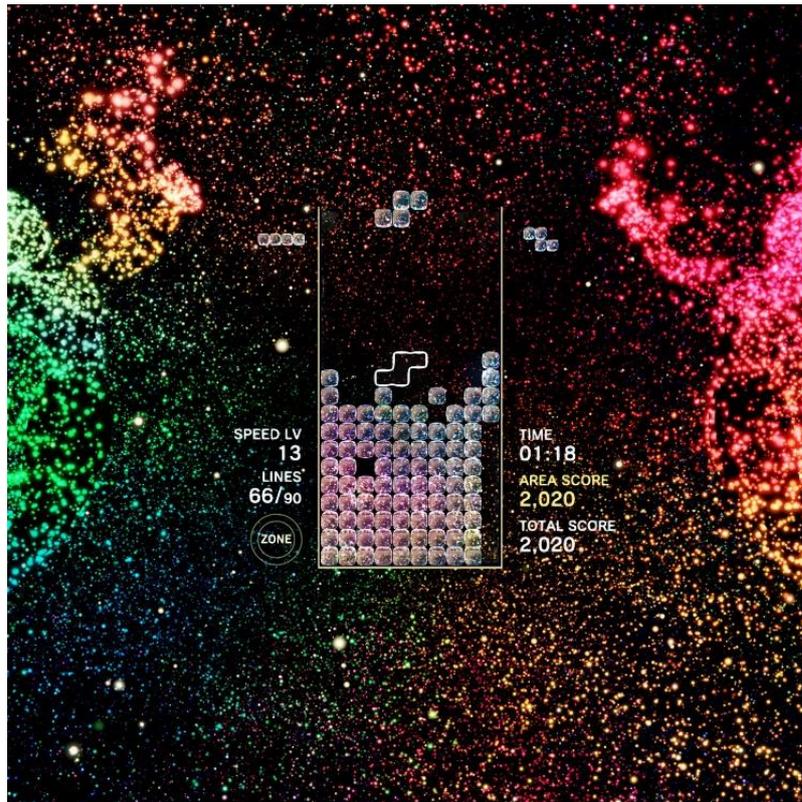
Fonte: Estadão<sup>61</sup>

Para breve contextualização, Gomes (2008) afirma que Murray (2003) utiliza a expressão “claramente dramático” para explicitar a descrição pura do jogar. Afinal, em Tetris, objetos de formato irregular caem do topo da tela se acumulando na base. O objetivo do jogador é guiar cada peça individual enquanto caem e posicioná-las de forma em que se encaixem com outras peças, formando uma fileira uniforme. Todas as vezes que se completa uma coluna uniforme, esta desaparece, garantindo pontuação (*score*). Ao invés de manter o que você constrói enquanto jogador, como num quebra-cabeça convencional, em Tetris tudo o que você traz para uma completude de forma é varrido de você. Sucesso significa apenas estar apto a manter o fluxo.

A relação entre Murray (2003) e Tetris fomenta uma discussão, inclusive, entre narratologistas e ludologistas, dentro do campo de estudo de jogos. Entretanto, não é foco de a dissertação abordar essa discussão, embora vejamos como necessário apontar as possíveis ramificações e reverberações da assimilação realizada.

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/fotos/geral,tetris-1984,885454>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

Figura 30 - Tetris Effect: Um dos títulos-releitura contemporâneo (2018)



Fonte: The Verge<sup>62</sup>

O ser-jogado, nesse contexto, “remete a um cenário que certamente é bastante familiar a ela [Janet Murray] e, conquanto não seja entendido como única interpretação possível para um jogo que não parece sequer ter pretensões figurativas, também não nos parece absurdo algum” (GOMES, 2008, p. 37). Ora, diante de um cenário onde há releituras do clássico Tetris, uma versão que chegasse próximo ao conceito interpretado por Murray não seria algo distante. Pelo contrário, blocos genéricos trocados por objetos típicos noventistas poderiam cair sob uma escrivadinha, enquanto o jogador organizaria os mesmos por categoria ou formato, ganhando pontos e limpando a área de trabalho. A "dinâmica do jogo permaneceria a mesma" (GOMES, 2008, p. 37). Nessa instância, uma reformulação maquínica dialogaria mais com a experiência obtida por Murray, embora, em primeiro momento, não fosse necessária para legitimar sua interpretação. Esta, bebendo das fontes de Marcondes Filho (2010), foi a forma em que a comunicação, substancializada através do videogame, modificou formas de pensar, sentir e interpretar o mundo a nossa volta. Uma experiência transformadora.

<sup>62</sup> A versão do clássico desenvolvida por Moonstar Resonair em 2018 pode ser jogada inclusive com suporte de óculos de realidade virtual (Oculus Rift/HTC Vive/PlayStation VR), e mescla a jogabilidade com música e efeitos gráficos “futuristas”. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/7/24/20708246/tetris-effect-pc-review-vr-oculus-rift-htc-vive>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

Alinhando conhecimentos e propostos ao longo da dissertação, podemos amarrar a noção, respaldados por Renata Gomes (2008), de que a narrativa, por si só, é uma forma muito antiga de organização da experiência. Para além de uma sistematização de toda uma tradição oral, a narrativa nesse sentido é pensada como uma "forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal oral, dar sentido à experiência do vivido (GOMES, 2008, p. 42). Consequentemente, nesse raciocínio, temos essa mesma tradição narrativa oral se desenvolvendo a partir da necessidade de “sistematizar a experiência em forma de conhecimento” (ibidem).

Conferir sentido, primordialmente, estaria atrelado mais uma vez às formas de pensar, sentir e interpretar o que nos rodeia. Ciro Marcondes Filho (2014), em sua obra *Das coisas que nos fazem pensar: o debate sobre a Nova Teoria da Comunicação*, elenca a partir desses parâmetros uma nova forma de legitimar os processos comunicacionais. Nesse âmbito, a imersão emerge mais uma vez como campo principal facilitador do transporte. Entretanto, não necessariamente no videogame, afinal, também se utiliza esse deslocamento para garantirmos, enquanto pesquisadores, melhor percepção e transmissão dos acontecimentos mediados por interfaces comunicacionais. Para isso, a apreensão pela intuição sensível permite, através da experiência individual, "a obtenção de um conhecimento adquirido de uma só vez e sem conceitos" (MARCONDES FILHO, 2014, p. 112), o que gera, consequentemente, uma pureza na partilha do sensível. Para o autor, inclusive, só mediante essa postura temos como perceber o real sentido e propriedades do ato comunicacional, captando então sua essência e natureza.

No começo do capítulo, mencionamos as alterações e retroalimentação ofertadas pela relação ambiente-indivíduo (DEWEY, 2010). Nesse contexto, elencando mais uma vez os propostos pragmatistas, pode-se afirmar que é através da permissão de um próprio desdobramento que essa relação ocorre. Entretanto, a experiência é automática, é orgânica, como se as ações que desencadeiam memória fossem o juízo de uma subjetividade que nos molda e reflete para o externo. Porém, partimos sempre do pressuposto de que a subjetividade é construída da objetividade (DUARTE, 2015).

Essa objetividade também dialoga com o apontamento de que o sujeito da experiência:

Se define não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura. Trata-se, porém, de uma passividade anterior à oposição entre o ativo e o passivo, de uma passividade feita de paixão, padecimento, de paciência, de atenção, como uma receptividade primeira, como uma disponibilidade fundamental, como uma abertura essencial (BONDÍA, 2002, p. 24).

Os apontamentos de Larrosa Bondía sobre a abertura essencial, na obra *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*, refletem, mais uma vez, o fato da experiência para

Dewey (2010) acontecer desde o primeiro instante. Para Bondía (2002), o sujeito precisa estar aberto e disposto para conceber a experiência. Ainda:

A experiência é a passagem da existência, a passagem de um ser que não tem essência ou razão ou fundamento, mas que simplesmente 'ex-iste' de uma forma sempre singular, finita, imanente, contingente. (...) Posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem 'pré-ver' nem 'prédizer' (BONDÍA, 2002, p. 28).

A abertura para o desconhecido é o que o jogador se submete quando experimenta as realidades primorosamente simuladas apresentadas pelo videogame. E, ainda, se o repertório de vivência de alguma forma dialogar com o que está sendo formulado na retroalimentação do indivíduo-ambiente, através da superfície da ação que gera reações imediatas em interação com o mundo (DUARTE, 2015), é possível afirmar que há vazão para uma congruência entre os territórios do pensamento e dos fenômenos práticos.

A interação, nesse sentido, se formula como um intercâmbio entre condições subjetivas, localizadas no cerne do ser humano, em conjunto das condições objetivas. Entretanto, estas nomenclaturas atuam somente como conceituações da análise da experiência. Não há distinção, para Dewey (2010) do que está dentro ou fora, pois, como apenas uma instância, tudo faz parte da experiência humana.

A experiência, conseqüentemente, inclui "o que os homens fazem e sofrem, o que eles se esforçam por conseguir, amam, creem e suportam, e também como os homens agem e sofrem a ação, as maneiras pelas quais eles realizam e padecem, desejam e desfrutam, veem e creem, imaginam" (DEWEY, 1958, p. 8). Logo, é plausível dizer mais uma vez que a experiência se constitui, primordialmente, como a própria vida do homem.

"Desta forma, podemos afirmar que tudo está na experiência humana e se está desconectado da ação, não é experiência no sentido deweyano do conceito porque não há intenção ou reflexão, nem aprendizagem" (MARCONDES, 2017, p. 39). Também, a título de contextualização, toda experiência está viva, autêntica, se perpetuando nas próximas que virão. As experiências passadas, portanto, estão diretamente ligadas a ideia de inteligência. Afinal, é possível afirmar que as experiências da base AB do cone de Bergson (1999) agem como conhecimento, que é utilizado, nessa instância, para "projetar novas ações por meio da construção de hipóteses, pois a experimentação envolve o próprio processo de experimentar: passado e futuro compõem o fluxo da experiência" (MARCONDES, 2017, p. 49). Trata-se de um aperfeiçoamento das ações.

Exemplificando esses propostos substancializados em um jogo eletrônico, trago o caso que vivenciei, enquanto pesquisador, com o título *Dark Souls*, de 2012. Desenvolvido pela empresa *From Software*, trata-se de um RPG (*Role-Playing Game*) de ação, onde o jogador aprende a jogar pela dor. Tornou-se, na época de seu lançamento, um recrudescer da dificuldade, com regras, jogabilidade e mecânicas difíceis e exigentes (ALEXANDRE, 2017). Definitivamente, *Dark Souls* não é um jogo convidativo para os que não detém um letramento no gênero videogame. Em outras palavras, para os que não detém o hábito de jogar. Essa afirmação se faz presente na dissertação pelo fato do jogo específico não dispor de um tutorial inicial para guiar o jogador, ou não ter um nível de dificuldade que cresce gradualmente ao longo da narrativa (sendo sempre programado para ser difícil a todos os momentos). O novo jogador, considerando ser *Dark Souls* sua primeira experiência com videogames, se depararia com muitas frustrações até se acostumar com as mecânicas, afinal, até para os mais experientes o título se mostra frustrante em certos momentos. Já estas mesmas mecânicas bebem da fonte de gêneros de jogos de aventura, RPG e ação. Em sua narrativa linear, erros são severamente punidos, fazendo com que o jogador repita demasiadamente passos e momentos até memorizar e aprender padrões que possam, enfim, garantir o sucesso. Estes, bem recompensados.

Alexandrino Pereira (2016), em sua obra *Eu morro, tu morres, eles morrem: Heurísticas para uma boa experiência de fracasso nos videogames*, atesta que o fracasso é o ponto central do jogo, e a repetição é a verdadeira atração. A experiência de deixar o personagem que controlamos morrer, inúmeras vezes, e com isso voltar todo o trajeto já jogado é no mínimo cansativo. Porém, para muitos jogadores isso pode ser um estímulo. Para além da imersão, o transporte para um jogo como *Dark Souls* se dá, primordialmente, pelo *Flow*. Por outro lado, o ponto principal de trazer essa exemplificação é a que de caso nos concentremos, estejamos dispostos a aprender, a memorizar e a experimentar as inúmeras mortes dentro do jogo, o sucesso e o progresso na narrativa acabam por vir.

Figura 31 - Interface de Dark Souls (2012)



Fonte: Microsoft<sup>63</sup>

Nesse âmbito, a partir dos fracassos e derrotas, sabemos onde o dragão vermelho dará uma investida na próxima vez, ou que tipo de golpe será dado quando escutamos um tipo específico de grunhido inimigo. Sabemos, inclusive, a distância ideal para que possamos aparar um golpe certo. Porém, só é possível assimilar esse conhecimento após nos condicionarmos às mortes e fracassos prévios. O fator sorte, obviamente, conta nesse processo de jogo. Entretanto, por ser estruturado em códigos que realmente estão ali para dificultar o progresso do jogador, Dark Souls convida o usuário para vencer a partir das experiências fracassadas, que após aprendizado, memória e interações indivíduo-ambiente, conseguirá compreender esse universo e suas sensibilidades (ver figura 31). Afinal, a fé na experiência, para Dewey (2010), não produz algo como uma devoção. Entretanto, garante um esforço pelo progresso. Nesse sentido, a própria experiência é que é responsável por conduzir seu aperfeiçoamento. E, também, somos capazes de aprender com as experiências pelo fato de observarmos resultados da ação que não estavam claros antes, ou que até mesmo não tínhamos como observar.

<sup>63</sup> O jogo eletrônico Dark Souls está disponibilizado para as plataformas PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows. O sucesso do recrudescer da dor foi tanto que o jogo foi remasterizado e convertido para a geração de consoles posterior, englobando PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch. Além disso, o jogo da desenvolvedora From Software conta com 2 títulos sequenciais, além de um *Spin-Off*, todos com a mesma mecânica e jogabilidade. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/en-ca/p/dark-souls-remastered/bs18vcf4nlq9?activetab=pivot:overviewtab>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

Consequentemente, através do sensível, ainda nos referenciando a subjetividade, toda essa relação faz surgir o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial (GUATTARI, 1992). Pois, nesse campo, o videogame enquanto máquina originada da tecnologia, é capaz de formular experiências, significados, emoções e sensações que atuam diretamente na produção da subjetividade humana, em um jogo de efeitos colaterais que configuram o circuito da experiência.

### 3.2 DA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL

Para que se evidencie o sensível nas transformações acarretadas pela comunicação do jogo-jogador, em fim de compartilhamento, é preciso considerar uma alteridade com a experiência do outro, aqui interpretada também como a forma de lidar com o diferente. Nesse sentido, a mensagem, como registro simbólico que retrata a experiência ativa, passa por deformações e ressignificações quando é interpretada pelo outro, pois, muitas vezes, esse indivíduo não detém repertório ou não compartilha as mesmas experiências para que seja possível deduzir e compreender o lugar do autor e sua mensagem pela forma como se expressa. Por isso, na comunicação, a partir dos propostos de Ciro Marcondes Filho (2010), uma mensagem jamais chega de forma fidedigna no outro, pois, não funciona como uma inserção mecânica ou uma espécie de *download* de sistema para sistema.

Nesse contexto, a comunicação não comunica, entretanto, performa. E essa característica de performance é responsável por moldar a mensagem até que seja possível criar sentido para ela. Nesse caminho, obviamente, se criam ruídos que dificultam a apreensão. Diante de tantos dispositivos tecnológicos capazes de comunicar, assim como letramentos específicos para operar esses dispositivos, nossa maior preocupação, na contemporaneidade, é saber como essas máquinas, em especial o videogame, no caso dessa dissertação, nos toca. E, consequentemente, como compartilhamos nossas experiências desse toque. Atravessando tudo isso, emerge um ponto crucial dessas relações, o afeto. Onde através da compreensão do outro, torna-se possível afetivamente ser tocado. Nessa instância, laços de afetividade e laços de confiança podem se configurar na recepção da mensagem, na compreensão da experiência do outro.

Enxergamos o videogame nesse contexto como dotado de mobilizar potências sociais, onde após reter experiências, os jogadores possam misturá-las, em diálogo. Nesse âmbito, as subjetividades também se mesclam a medida em que os relatos de imersão emergem e a comunicação performa. Essa prática, inclusive, é dotada de agenciar comportamentos

distintos, tanto nos âmbitos individuais ou coletivos. Esse espaço de diálogo, mais explorado na prática no próximo capítulo, apresenta uma diluição das subjetividades, pois, colocar-se à disposição do jogo garante um momento que dá um disparo de ampliação de subjetividade, oriundo de uma dimensão e herança antropológica.

Do mesmo jeito que essa situação cria novas dificuldades no campo da comunicação, podemos inferir que compreender a experiência do outro segue, conseqüentemente, o mesmo padrão.

Comunicação, como sabemos, é um processo que tem a capacidade de promover mudanças de valores, posicionamentos políticos, orientações morais, inclusive uma reordenação de vida na pessoa. É algo que, em contextos normais, não ocorre facilmente. Grandes revoluções interiores ocorrem por amadurecimento, choques inesperados de vida ou pela lenta ação de influências externas, momento em que há um episódio de virada em que algo se quebra e, da recomposição, constitui-se uma nova postura. A percepção disso é algo que ocorre no plano do sutil, do sensível, daquilo que nos indica que já não somos os mesmos, que mudamos (MARCONDES FILHO, 2019, p. 11).

O jogo, nesse contexto, comunica. Entretanto, a experiência sensível cria um repertório de base de experiência. E na comunicação, que por muito tempo foi vista através do modelo clássico (fundamentalista, inclusive) entre emissor e receptor através do meio, pensava-se em um modelo metafórico sistematizado que bebia da fonte da ideia de caixas de processamento cognitivos (*input/output*). Entretanto, no final da segunda metade do século XX, o pensamento metodológico da comunicação foi observando que essa demonstração funcionalista poderia servir como metáfora, em quadro geral, para demonstrar o que realmente se passa na comunicação.

Porém, não descrevia de fato o que ocorre quando a comunicação leva em consideração as pessoas que usam dessas informações e mensagens. Porque, em verdade, realmente, na transmissão de informação e de conhecimento, o receptor nunca recebe a mensagem plenamente pelo emissor por não se tratar, conforme mencionado anteriormente, de um *download*. No *download*, especificamente, existe uma quantidade de “quilo bytes” de informação que é transmitida de um aparelho para outro. Porém, esse receptor garante após a transação exatamente o mesmo pacote de informações enviado pelo emissor.

Nossa humanidade, por outro lado, nos garante que não pensamos como máquinas como nessa metáfora, afinal, somos seres humanos. Nesse âmbito, nem o emissor consegue plasmar em linguagem tudo aquilo que deseja comunicar, e nem o receptor consegue absorver tudo aquilo para então decodificar. Seres humanos interpretam, deformam e performam a mensagem que criam e a mensagem que recebem. Como não somos máquinas, o processo de

elaboração de mensagem, por si só, já é uma deformação. E o processo de recepção, nesse contexto, já se configura como outra deformação.

Afirmamos essas questões a partir dos apontamentos de Marcondes Filho (2010), pois tudo o que temos a dizer é indizível dentro da transformação de uma linguagem. Entretanto, conseguimos pactuar uma série de entendimentos suficientes a respeito do que temos a dizer. Mas uma grande quantidade de coisas que gostaríamos de expressar nos escapa, primordialmente por não sabermos como formular.

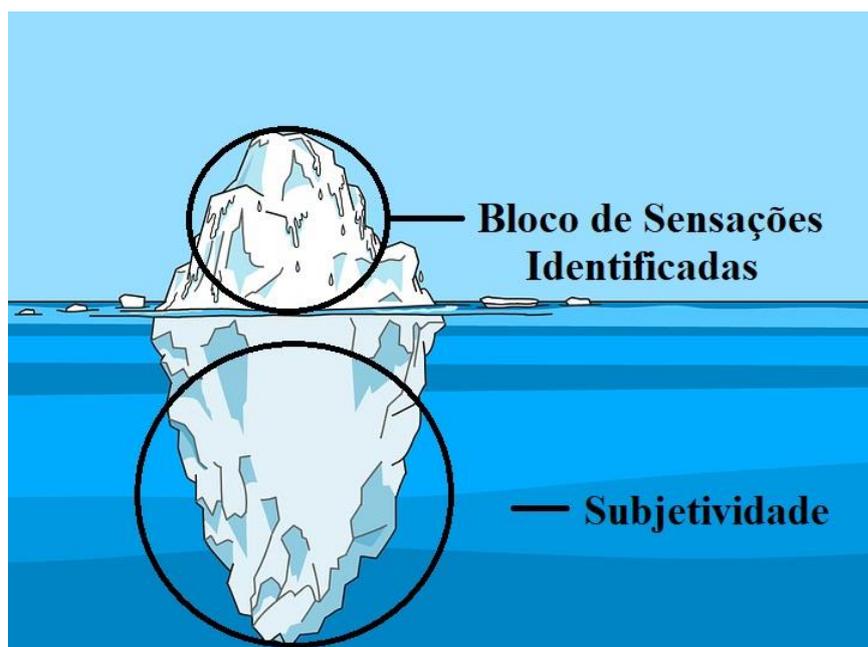
Imaginemos a seguinte situação hipotética: Um indivíduo em diálogo com outro deseja descrever uma série de sentimentos que o acomete. Essa informação, também atua como uma série de impressões que este detém a respeito da vida e que de alguma forma passa pela sua experiência de perceber a vida por blocos de sensações não definíveis em palavras. A partir disso, para se fazer compreensível, o indivíduo inicia um processo de descrição de reverberações que lhe são comuns para a narração desse sentimento. Nesse pacote de descrições formulado, o outro indivíduo consegue, com muito esforço, localizar três ou quatro elementos que por ele são sentidos da mesma maneira, pois o atravessam como algo que reconhece, a partir de sua própria experiência. Posteriormente, os dois decidem dialogar com um terceiro indivíduo, descrevendo as mesmas sensações e emoções. Dessa troca, o último, diferente do segundo, passa a perceber apenas um elemento sentido da mesma forma no modo dito pelo primeiro indivíduo, enquanto percebe cinco elementos do modo do segundo. Na proporção que vão conversando, emerge a partilha de uma grande quantidade de sensações que podem ser nomeadas e reconhecidas por outras pessoas capazes de dizer o quanto daquilo lhes pertence na sua experiência de vida.

A partir dessa situação descrita acima, imaginemos sua continuação a partir de uma metáfora de iceberg, que contextualizada por Duarte (2015) e Marcondes Filho (2010), retrata a experiência sensível. Esse grande bloco de gelo, nesse sentido, está submerso e errante, pois não está fixado no fundo do mar. Por conta disso, boia sem rumo. Nessa conjuntura, também apresenta uma pequena parte, que é visível, além de uma parte expressivamente maior que é invisível, ou seja, está localizada abaixo do mar. Esse bloco, em sua contextualização, é representado pela emoção ou sensação que deu início a conversa dos dois primeiros indivíduos. E conseqüentemente, a partir do desenvolver do diálogo, foi aparecendo nesse bloco de sensação um pouco mais da ponta, que agora visível e fora da superfície da subjetividade (oceano), pôde ser nomeado e identificado ao mesmo tempo por todos (ver figura 32).

No diálogo dos três indivíduos do exemplo hipotético, essa pequena parte que emerge, em comparação com a submersa, ainda na metáfora, recebeu o nome comum de **saudade**, para que em qualquer tempo futuro, quando esse assunto outra vez fosse abordado, as ideias que permeiam essa sensação pudessem emergir como ponto comum a todos. Então, saudade, nesse ponto, tornou-se um signo. E este se firma porque passou a ser aquela expressão da sensação que pôde ser nomeada e reconhecida por vários indivíduos, apontando, de forma satisfatória, o mesmo sentido que estes gostariam de expressar.

Nesse âmbito, signo é tudo aquilo que toma o lugar de (DURAND, 1988). Se em uma sala com diversas pessoas falamos a palavra saudade, criamos um signo dentro de cada um dos presentes, baseado nas experiências constituídas sobre a saudade que pairam sobre cada um dos indivíduos. Nessa situação exemplo, o signo é evocado a partir da palavra, logo, vem ao pensamento aquilo que tomou o lugar de (ibidem).

Figura 32 - A metáfora da experiência sensível através do iceberg



Fonte: Autor

Desse modo se formam os signos, e estes, aqui são tratados como tentativas de estabelecer laços comuns de convivência, de pertencimento dentro da cultura. O signo, por outro lado, é aquilo que vai formar o que nos distingue com relação a natureza. Afinal, nessa natureza naturante, no sentido mais cru de sua definição, somos categorizados como animais a partir de noções instintivas. Nesse âmbito apresentamos as necessidades de comer, dormir, excretar, etc., porém, além das necessidades naturais dos animais não humanos, surge na consciência, enquanto plataforma cognitiva, a possibilidade de desenvolver linguagem.

No desenvolvimento da linguagem, emerge em conjunto uma série de sons que significam, uma série de expressões que significam, ou seja, que tomam o lugar de. Quando isso ocorre, nasce entre todos, uma superfície comum de interface que supera a capacidade animal de interferir um no outro. Nessa ambiência animal, por outro lado, podemos agir com repulsa, curiosidade, atração, temor, tudo em função do próximo. E isso também acontece conosco enquanto humanos, independente de linguagem. Entretanto, no momento em que detemos linguagem, nos descolamos um pouco da natureza e conseguimos formar cultura. E é justamente quando estamos imersos nesse campo que são criados todos os signos e significados, para que possamos ter uma vida em convivência.

Essa vida em convivência, assim como seu repertório sógnico, foi sendo construído e constituído por milhares e milhares de anos. Resgatando uma próxima metáfora em cima da das pessoas do iceberg, temos o primeiro indivíduo representado pela herança de um povo antigo, enquanto o segundo também é representado da mesma forma por outro povo e assim sucessivamente com o terceiro. Suas cargas de tradição, nesse contexto, permitiram aos três que estabelecessem em comum na linguagem que partilham a definição do sentimento que os acomete e que deram o nome de **saudade**.

Esse exemplo representa, portanto, uma cultura de negociações que ocorreram no campo do idioma para criar palavras, onde essa própria experiência, por sua vez, levou à construção de uma sintaxe, como uma forma de se expressar que torna capaz o estabelecimento de nossa vivência cultural. O presente quadro só é possível pelo fato de compartilharmos, enquanto seres humanos que já vivenciaram a mesma herança, a compreensão da sintaxe que está presente e estrutura a forma que vemos o mundo. Entretanto, a formação de signos que estabelece a sintaxe, que conseqüentemente estabelece a gramática que acaba por fundar a cultura de cada povo, também traz uma herança animal, que nunca conseguiu ser codificada de maneira sógnica.

Ainda existem sensações, portanto, que foram força-motriz para fazer originar palavras que entraram em acordo para a fundação de um signo. Esses blocos de sensações, conseqüentemente, só operam com uma categoria que ainda nos remete a parte de nossa herança animal. Os seres humanos, então, formulam expressões significantes a partir de dimensões inomináveis de afeto e de sensação (que muitas vezes não conseguem ser partilhadas por não existirem palavras).

Descrever uma sensação, sob essa perspectiva, talvez requeira muitas palavras, e que mesmo assim pode ser que não toque o outro. Essa possibilidade é atual baseado no fato de que a sensação diz respeito a experiência. E esta, em âmbito coletivo, não é possível ser

partilhada. Por outro lado, pode ser narrada, mas como foi informado ainda nesse subtópico, não é possível fazer um *download* do saldo do vivido para alguém.

Às vezes, algo que falamos reverbera porque há um pouco do vivido em algum lugar do outro. Entretanto, isso não pode ser feito por completo porque cada ser humano é resultado de uma vida de experiências, baseada na forma como cada um foi moldado nas ideias, nos valores, na educação. Esses campos são primordiais para podermos interpretar e construir em nós mesmos a estrutura emocional dessas sensações. Porém, passar toda informação é impossível, pois a real intenção é intransferível. Nessa perspectiva, blocos de sensações dão conta, na verdade, de uma dimensão inominável na nossa própria cultura.

Os sentimentos já são, por outro lado, nomeações, partes significantes, visíveis, que possuem significados na nossa cultura. Estes operam na construção da mensagem, e são utilizados para que se possa elaborar algo a se dizer para seu receptor.

Apesar de todas essas considerações, faz-se necessário firmar mais uma vez que a comunicação performa ao invés de informar. Pois, o efeito informativo da comunicação diz respeito a tudo que pode ser informado objetivamente, pragmaticamente, no contexto cultural, que todos podemos interpretar da mesma forma. Já o performativo diz respeito a tudo que mexe, que revira, que provoca rejeição, adesão, prazeres estranhos, elementos que são indizíveis. Entretanto, é de efeito próprio da constituição da mensagem, porém, não se configura como signo, e sim afeto. Portanto, esta performance garante e é a própria experiência sensível. Esta é a parte da comunicação onde os pesquisadores deixam de lado fenômenos quantitativos, estatísticos e afins, onde do lógico performa o ilógico.

A ideia de experiência geral, portanto, nos foi constituída de uma forma em que as instâncias subjetivas e as instâncias pragmáticas são atravessadas pela própria experiência. No campo dos videogames, outra vez, podemos afirmar que nenhum jogador joga o mesmo jogo eletrônico, mesmo que aquele conjunto de *hardware* ou *software* seja, de fato, o mesmo título. Isso ocorre porque a quantidade de sensações que são performadas no jogo ocorre de modo diferente para cada indivíduo, independente das regras, mecânicas e afins. Gadamer (1997), a partir dos propostos estruturados no capítulo anterior, confere a possibilidade de estabelecermos, enquanto jogamos, uma habitação do universo proposto. Dessa relação, portanto, construímos uma intimidade vivencial. Além disso, através do que o jogo performa em nós, podemos nos indagar do que o aparato tecnológico realmente dispara no jogador.

Na experiência sensível, o universo do jogo acontece no efeito performático de atravessá-lo. E dessa relação surge, portanto, um campo próprio em que as sensações vão

dando significações afetivas. O *software*, nesse contexto, apenas aciona o território por onde a emoção performa.

Assim como a experiência do pesquisador com os jogos apresentados ao longo do capítulo atual e anterior, faz-se necessário investigar a existência de formulações de juízos e a formulação de outras experiências entre outros jogadores, elencando o grupo de jogos formador do corpus da pesquisa para que possamos, através da fortuna crítica, analisar os detalhes que possam responder os objetivos da dissertação. Considerando a imersão em tempos de tecnologia assim como a realidade híbrida do jogar e sentir, pretende-se, no próximo capítulo, exemplificar os distintos circuitos de experiência, considerando o sensível, que emergem da aplicação de todos os conceitos estudados em um grupo de controle, considerando os propostos elencados nesse capítulo.

#### **4 ENTRE A IMERSÃO E A EXPERIÊNCIA: MOBILIZAÇÕES AFETIVAS E FORMULAÇÃO DE JUÍZOS**

Este capítulo, conforme abordado brevemente na introdução da dissertação, pretende se dedicar a um conjunto de jogos que, agindo como corpus de pesquisa, apresenta uma potencial natureza imersiva em seu desenvolvimento. Nessa categorização também são consideradas construções firmes de roteiro (no sentido de narrativas bem trabalhadas como intento dos desenvolvedores de jogos eletrônicos), trilha sonora e demais fatores abordados no capítulo dois como gatilhos imersivos. Esse percurso metodológico, por sua vez, pretende conceber esses jogos digitais como narrativos imersivos comerciais, primordialmente por deterem, para o pesquisador, o sentido de fácil acesso e distribuição internacional, elencando a democratização de espaços e comunidades virtuais para debate dos mesmos, detalhes que ao longo do capítulo serão mais desenvolvidos.

O intento maior desse bloco, fomentado pelos dois capítulos anteriores, é também apresentar a fonte que deságua sobre as constelações de possibilidades de imersão e experiência nos jogos de videogame: um grupo de indivíduos composto por alunos graduandos no curso de Bacharelado em Rádio, TV e Internet (RTVI) da Universidade Federal de Pernambuco – Campus Recife. Os vinte e dois estudantes matriculados, nesse sentido, tiveram contato com os propostos da presente dissertação, seus objetivos e intentos no semestre 2019.1, através de Estágio Docência facilitado pelo professor doutor Eduardo Duarte Gomes da Silva e eu, autor da dissertação, configurando um grupo de controle a partir da disciplina obrigatória da grade do curso, que compõe o sexto período, Comunicação Comparada.

A disciplina em questão, que não tem pré-requisitos, detém a carga horária teórica de 45 horas dedicadas às aulas, e em 2019.1 albergou também a aplicação metodológica da dissertação. O conteúdo dessa matéria, por sua vez, visa atualizar os inscritos sob o “contexto da comunicação no meio social, as condições de produção, circulação e consumo das mensagens. O condicionamento da informação às políticas que determinam as diversas formas de controle da informação” (UFPE, 2013, *online*).

Sob essa contextualização, a ementa de Comunicação Comparada no semestre 2019.1 buscou apresentar o contexto do videogame, como interface comunicacional dotada de profunda capacidade de contundência de imersão e refazimento de estrutura de subjetividade, no meio social, acadêmico e mercadológico. Em adição, foi proposto trazer luz à imersão quando aplicada à tecnologia e discutir os desdobramentos do transporte do jogador para

ambientes primorosamente simulados, promovendo possíveis recomposições de si mesmo, como uma reestruturação do presente a partir do saldo do vivido, durante o processo. Conseqüentemente, buscou-se nessa empreitada compreender a experiência sensível do jogar, bem como os estados múltiplos de sensibilidade que refletem e reverberam na complexidade da condição humana a partir do interagir.

Nesse sentido, partindo de aulas expositivas, seminários, rodas de jogos digitais e analógicos e trabalhos práticos acerca da temática, conseguimos atingir os objetivos de situar o videogame como interface comunicacional contemporânea que facilita a experiência de imersão de consciência de jogadores nos universos de jogos de videogames interativos. Além disso, tornou-se possível, pelos mesmos métodos, compreender possíveis mobilizações afetivas angariadas na vivência dos jogos, principalmente quando estes formam a compreensão do pensamento científico no que concerne a temática.

Portanto, expostas as circunstâncias do Estágio Docência enquanto instrumental analítico, faz-se necessário justificar a escolha do método de grupo de controle e demais percursos metodológicos utilizados para atingir os objetivos da dissertação.

No que tange os fenômenos humanos e sociais e seus processos investigativos, percebe-se na contemporaneidade um pensamento estático, objetivo e inquestionável contextualizado nas metodologias. Minayo (2010) compreende a metodologia como algo além de uma teorização exacerbada, onde o rigor metodológico deve produzir conhecimento válido evidenciando conjuntos de representações e apurados humanos, o que implica em tratar as realidades pesquisadas como um cenário dotado de dinamismo e seus indivíduos não como seres inanimados, mas como expressivos também em constante mobilidade.

Ao longo do trabalho, dessa maneira, foi empregada uma abordagem qualitativa de pesquisa, em virtude de compreendermos ser primordial a pré-organização de um corpus que se adeque satisfatoriamente as proposições colocadas. Alvez-Mazzotti e Gewandszajder (2002), nesse contexto, afirmam que a pesquisa qualitativa é essencial para que se apresente um melhor entendimento do problema proposto.

O cenário contemporâneo das pesquisas em comunicação, especificamente as que tangem as interfaces tecnológicas, com fundamentos teóricos críticos, expressam a relevância da compreensão do território empírico e epistemológico que permeiam esse espectro, principalmente no que se dialoga com as tecnologias em contextos de mobilizações sociais. Nesse sentido, a metodologia do projeto teve intento de construir possibilidades teórico-metodológicas que proporcionassem a leitura qualitativa de pontos intrínsecos ao uso do

videogame para conhecer o que e como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores nos universos de jogos de videogame interativos.

Logo, como método conceitual, as apresentações dos pilares metodológicos estudados e abordados até então facilitaram, de forma direta, a construção do corpus de pesquisa, que também agiram como espécie de filtro capaz de dar norte à escolha de um conjunto de jogos de videogame que pudessem ocupar o centro de preocupação.

Conforme informado anteriormente, os critérios utilizados para a escolha dos jogos, a partir de modelo de triagem, se configuram, majoritariamente, por seus conteúdos, plataformas, acessibilidade e promoção no meio. Partindo desses princípios, os jogos *Papers, Please* (2013); *Old Man's Journey* (2017); e *Rainy Day* (2016) foram selecionados. Nesse ponto, faz-se necessário salientar que nossa escolha de jogos teve como principal característica o acaso. No caso dos dois primeiros títulos, nos baseamos nos marcadores "Atmosférico" e "Rico em História" da plataforma de loja virtual Steam<sup>64</sup>. Nesse sentido, conforme explicita Pires (2019), essa escolha por acaso é uma alternativa para as “pesquisas qualitativas no *long run* (ou a longo prazo), no qual é preciso que o objeto não seja definido a priori, de forma a evitar uma influência marcante do pesquisador sobre seus resultados a partir de suas observações” (PIRES, 2019, p. 16).

No caso específico de *Rainy Day*, o terceiro jogo eletrônico, a escolha partiu de iniciativas distintas. Visto que o jogo é brasileiro e disponibilizado gratuitamente a partir do site das desenvolvedoras, não seria possível encontrá-lo a partir de marcadores na plataforma de loja virtual Steam. Portanto, utilizou-se como critério de seleção a relevância de notícias relacionadas a jogos imersivos e causas sensíveis a partir do motor de busca Google, no qual *Rainy Day* recebeu certo destaque, inclusive internacional, a ponto de interessar o autor<sup>65</sup>.

A organização do grupo de controle, baseada em todas essas abordagens teórico-metodológicas empregadas, consistiu de uma investigação e coleta de dados a partir da experiência de indivíduos que compunham o núcleo do grupo escolhido, em ordem para conceber diferentes constatações do processo imersivo em videogames e distintas formas de

---

<sup>64</sup> Disponível em: <[www.steam.com](http://www.steam.com)>. Acesso em: 20 set. 2019.

<sup>65</sup> Seleção de notícias e reportagens sobre *Rainy Day* disponíveis em: <<https://www.overloadr.com.br/especiais/2016/07/rainy-day-da-thais-weiller-e-um-jogo-curtinho-sobre-ansiedade-e-depressao-que-voce-deveria-jogar-agora>>; <<https://br.ign.com/brasil/33684/news/rainy-day-jogo-brasileiro-indie-sobre-depressao-ganha-versao-em-portugues>>; <<http://ovelhamag.com/rainy-day-um-game-sobre-ansiedade/>>; <<https://saude.abril.com.br/bem-estar/conheca-rainy-day-um-jogo-sobre-ansiedade-e-depressao/>>; <<https://www.aficionados.com.br/rainy-day/>>; <<https://www.redbull.com/br-pt/rainy-day-jogo-brasileiro-sobre-depressao>>; <<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/11/6-games-educativos-que-vaio-fazer-voce-vai-pirar.html>>; e <[https://indiegamesplus.com/2016/08/rainy\\_day\\_is\\_about\\_the\\_challen](https://indiegamesplus.com/2016/08/rainy_day_is_about_the_challen)>. Acesso em: 15 fev. 2019.

ter experiências a partir de um jogo. A partir disso, componentes e desdobramentos da experiência de cada um dos integrantes foi coletado durante o momento de jogo, assim como antes e depois do contato. Para dar suporte a esse percurso, entrevistas e diálogos que versavam sobre essas etapas também foram realizados.

O fato da pesquisa ser realizada com voluntários constitui-se num importante elemento ético relacionado ao consentimento. Dessa forma, esse procedimento garantiu que os participantes estivessem cientes da situação integralmente, o que também culminou em uma confidencialidade de dados estabelecida, respeitando o valor e expressividade de cada informação, fosse esta considerada pelos indivíduos como íntima ou não.

Junto a metodologia de grupo de controle, por outro lado, também foi proposto a observação participante (TRAUTH; O'CONNOR, 1991), enquanto método de investigação qualitativa, do autor com jogos eletrônicos distintos ao longo dos dois capítulos anteriores, a fim de enriquecer o material explorado através de um relacionamento multilateral. Esse instrumental analítico traz à dissertação mais consistência dos dados apurados, a fim de registrar mais expressividade sobre a experiência da imersão no videogame no que tange as vivências.

Além disso, durante as aulas, para além dos conteúdos programados pela ementa do curso, contamos, no grupo de controle, com encontros periódicos para reflexão, planejamento, desenvolvimento e avaliações comparativas de jogo a jogo adicionado ao corpus, buscando títulos expressivos e seus desdobramentos na imersão, vivência e contextos de formulações de ideias. Nesse ponto, uma comunicação horizontal foi estabelecida, além de transparente, que perpassou os seminários e demais relatos que tinham em evidência a experiência individual e coletiva com os jogos. Também, um grupo na rede social Facebook foi criado, com o intento de facilitar ainda mais os propostos da dissertação e da pesquisa (ver figura 33).

Figura 33 - O grupo privado Comunicação Comparada 2019.1, visando uma comunicação transparente e horizontal



Fonte: Autor

Ao final desse percurso metodológico, conseqüentemente, foram gerados dados empíricos e discussões teóricas que facilitaram a compreensão de aspectos do uso do videogame como interface comunicacional, bem como suas potencialidades para otimizar processos que formulam juízos nos jogadores e fundamentem-se na valorização de contextos socioculturais de uma cultura digital e na consciência crítica sobre essa realidade.

Considerando esse quadro, mais uma vez reforçando a ideia de jogos de videogame potencialmente imersivos através de suas possibilidades de levar o homem a uma situação de fascínio, faz-se necessário apresentar os jogos que compõem o corpus da dissertação. Que, conseqüentemente a partir da experiência sensível de imergir, podem se utilizar da subjetividade humana como força motriz desse processo. As apresentações, portanto, partem da observação participante e considerações do pesquisador, para então serem contextualizadas com as percepções gerais/coletivas do grupo de controle.

Entretanto, jogos de videogame que não necessariamente tem esse intuito em seu cerne narrativo (talvez pelas intenções dos desenvolvedores) também serão contemplados,

para que não haja uma exclusão como no caso de Murray (2003) e a represália por sua percepção e experiência com o russo Tetris.

Ainda como estratégia metodológica, emprega-se na dissertação relatos pessoais e considerações específicas dos integrantes do grupo de controle sobre os jogos que compõem o corpus e demais títulos da preferência de cada um, a fim de exemplificar, com fidelidade, o processo de desenvolvimento e percepção do videogame enquanto interface comunicacional. Essa estratégia, portanto, conta com a liberdade de expressão dos membros do grupo, assim, refletem suas opiniões pessoais, contextos e vivências.

#### 4.1 GLÓRIA A ARSTOTZKA: A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL E IMERSÃO EM PAPERS, PLEASE

Com as possibilidades de emoções ofertadas pelos jogos eletrônicos, o jogador pode sofrer um processo de imersão ou não. O transporte, nessa conjectura, vai sempre depender tanto do tipo de jogo em evidência quanto do contexto social e histórico no qual esse jogador está inserido, ou seja, sua experiência e saldo do vivido.

Partindo dessa ideia, o presente tópico se propõe a analisar o jogo “Papers, Please”, lançado de forma independente em 2013 e que se pretende fazer uma releitura da Europa nos anos 80 (época em que o mundo estava sob tensão devido à Guerra Fria), acompanhando os acontecimentos na fronteira de um país fictício chamado “Arstoztka”, uma alusão à extinta União Soviética. A narrativa do jogo, que propõe trazer à tona questões do passado, também conversa com o contexto atual: devido a recentes conflitos marcados na Europa, a questão da política de segurança em relação à entrada de imigrantes é uma realidade em vários países – como pode ser observado em nações como os Estados Unidos, onde a segurança, em detrimento do medo que aconteçam novos ataques terroristas, passa a ser mais rígida e severa, caso que tem reverberado, inclusive, no Brasil e seus países vizinhos entre 2016 e 2018<sup>66</sup>.

Nesse sentido, a aplicação de Papers, Please consistiu de um experimento para o autor da dissertação e três integrantes do grupo de controle. Consequentemente, do tempo disponibilizado para a experimentação do jogo e as considerações em encontros para reflexão da temática, foram utilizados os meses de maio e junho de 2019, totalizando 55 dias.

---

<sup>66</sup> Informações obtidas de El País, *Deutsche Welle* e Estado de Minas. Disponíveis respectivamente em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/09/18/internacional/1568808067\\_804228.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/09/18/internacional/1568808067_804228.html); <https://www.dw.com/pt-br/crise-migrat%C3%B3ria/t-18411121>; [www.em.com.br/app/noticia/internacional/2018/06/20/interna\\_internacional,968136/imigracao-o-tema-mais-sensivel-em-varios-paises-da-europa.shtml](http://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2018/06/20/interna_internacional,968136/imigracao-o-tema-mais-sensivel-em-varios-paises-da-europa.shtml)>. Acesso em 08 dez. 2019.

Em aspectos gerais, o título Papers, Please é um jogo eletrônico disponível para Windows, Mac e Linux, além de iPad e PlayStation Vita, criado pelo desenvolvedor estadunidense independente Lucas Pope em 2013. Reconhecido por desenvolver jogos independentes e experimentais, Pope teve a ideia de criar um jogo envolvendo um agente de imigração durante as viagens que realizou, o que foi substancializado através de Papers, Please. O título, ainda, leva a alcunha de um *thriller* distópico em documentos, conforme seu subtítulo visto em jogo.

O título, que apresenta um visual retrô em *pixel art*<sup>67</sup> (ver figura 34), justifica os apurados de Forty (2007), que afirma que esses jogos, na contemporaneidade, não se tratam de “produções servis da Antiguidade: esses usavam imagens e formas do passado, mas pretendiam expressar sentimentos modernos” (FORTY, 2007, p. 25). Sua narrativa, portanto, se passa em 1982 no Estado comunista de Arstotzka, que após seis anos em guerra com Kolechia, tenta se recuperar. O objetivo do jogador, conseqüentemente, é aparentemente simples: inspecionar imigrantes e turistas que desejam cruzar a fronteira do país e decidir se concede ou não o visto com base na sua documentação.

Figura 34 - O visual do jogo Papers, Please



Fonte: Humble Bundle<sup>68</sup>

<sup>67</sup> “*Pixel Art* é uma forma de arte digital onde os detalhes da imagem são representados ao nível de visão dos pixels. Até a metade da década de 90, todos os computadores e videogames representavam, em seus dispositivos de saída de vídeo, gráficos quase totalmente em *pixel art* (GOLDBERT; ROBERT, 1982). Inicialmente, as imagens eram representadas em *pixel art* devido às limitações de hardware da época, onde os artistas eram obrigados a trabalhar com uma pequena paleta de cores em um arranjo manual de cada pixel, ao invés de fazer downscaling de uma arte em maior resolução (KOPF, 2011)” (apud TELOCKEN *et al.*, 2015, p. 1).

<sup>68</sup> Disponível em: <<https://www.humblebundle.com/store/papers-please>>. Acesso em: 19 set. 2019.

Durante as partidas, há sempre uma grande fila esperando a inspeção no topo da interface do jogo: são pessoas procurando trabalho, querendo visitar seus parentes, além de terroristas, bandidos e muitas outras tentando entrar no país. Em alguns momentos, inclusive, a fronteira sofre ataques terroristas e, com isso, o posto de controle é fechado mais cedo.

Vale ressaltar que antes da partida de fato começar, o jogador de Papers, Please deve escolher seu caminho: ele precisa decidir se irá jogar na versão “história”, que permite a inserção num jogo com começo, meio e fim, linear; ou no modo “infinito”, que prioriza algumas formas de jogar e que precisa ser liberado a partir de uma senha obtida jogando na primeira opção. O próprio desenvolvedor Lucas Pope, sugere na sessão de perguntas e respostas do site oficial de “Papers, Please” que os interessados em jogar primariamente no modo infinito podem encontrar a senha (62131) facilmente navegando na web (PAPERS, PLEASE, 2013).

Figura 35 - A interface do posto de imigração em Papers, Please



Fonte: Steam<sup>69</sup>

No modo história, há vinte possibilidades de finais diferentes, que variam com as escolhas e o desempenho de cada pessoa ao longo de 31 dias fictícios dentro do jogo eletrônico. Já na versão infinita, o jogador pode optar pelo modo “cronometrado” – avaliando quantos viajantes é possível atender em dez minutos -, pelo modo “perfeição” – em que o jogo só acaba após a primeira penalidade da vistoria de documentação -, ou pelo modo

<sup>69</sup> Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/?l=portuguese](https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/?l=portuguese)>. Acesso em: 19 set. 2019.

“persistência” – que permite jogar conseguindo pontos por cada avaliação correta, podendo zerar os pontos por erradas, evitando ao máximo as penalidades. Dentro das três possibilidades do modo infinito, o jogador ainda pode escolher entre quatro tipos de regras que vão se aplicar a qualquer uma das três opções (cronometrado, perfeição e persistência) que ele escolher.

Levando em conta as opções do jogo eletrônico supracitado, a sua narrativa é, sem dúvida, um dos fatores que permitem uma maior coerência e coesão entre os dois modos do jogo – história e infinito -, sendo um dos pontos altos e talvez mais atrativos de Papers, Please. Contudo, tal constatação não se dá por acaso: Murray (2003), por exemplo, explica a próxima relação existente entre a manutenção do interesse do jogador e as narrativas nos jogos. Segundo a autora, nossos cérebros estariam adaptados para se conectarem a boas histórias ficcionais de forma tão intensa a nos fazer esquecer do mundo real. Entra aqui, mais uma vez, o resgate da metáfora do canto da sereia. Considerando essa imersão e envolvimento com círculo mágico (HUIZINGA, 2014), uma das características cruciais desse ambiente é a possibilidade de o indivíduo poder entrar e sair dele livremente, caso não queira mais participar da dinâmica do jogo. Esse espaço simbólico também foi descrito por Santos (2010), que trabalhou reunindo definições de diversos autores sobre o conceito de “arena” no jogo eletrônico.

Partindo da imersão, Murray (2003) argumenta que as histórias contadas em videogames são elementos importantes para a inserção do jogador no ambiente do jogo, uma vez que elas trazem representações potencializadas dele próprio e de muitas de suas vivências, semelhança que contribui para que seja possível viver simbolicamente experiências dentro do ambiente virtual e levá-las de aprendizado para a sua vida no mundo real, como formulações de juízos. Resgata-se aqui, mais uma vez, a oportunidade de encenar nossa relação mais básica com o mundo, afinal, da mesma forma que vivenciamos “as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas (MURRAY, 2003, p. 141).

Com o intuito de atrair ainda mais o interesse do jogador e complexificar a sua experiência de imersão no jogo eletrônico, Papers, Please faz uso do suspense e de um clima frequente de tensão em diversos pontos da narrativa, que justifica seu subtítulo como *thriller*. Sendo durante ataques terroristas, no momento em que saem as manchetes do dia, ou para checar o salário ao fim do trabalho – e saber até mesmo se o protagonista vai continuar tendo dinheiro para sobreviver -, o jogador é exposto a situações em que fica sem muitos parâmetros

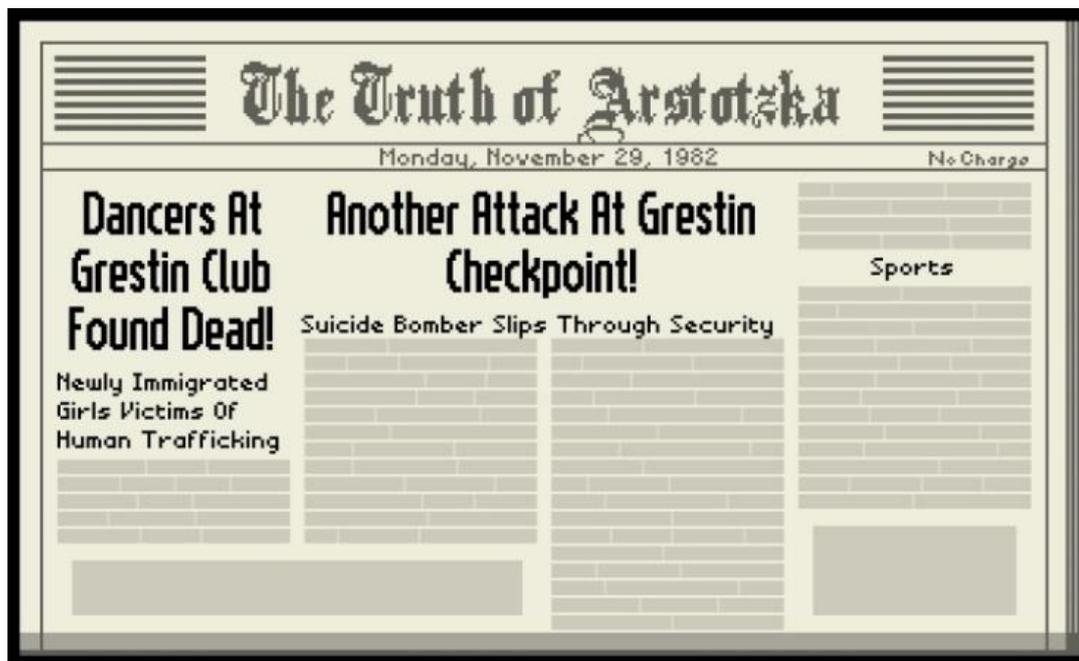
sobre o que vai acontecer depois. Essa estratégia de gerar ansiedade, tensão ou medo tende a ser bastante utilizada nos jogos eletrônicos, uma vez que, como explicam Zagalo, Branco e Barker (2004), a emoção é um fator crucial no mundo do entretenimento, pois ela provoca sensações diversas nos telespectadores – tanto por um prazeroso e tranquilo momento vivenciado, quanto pelo expurgo dos sentimentos acumulados e retraídos dentro de si -, atraindo a atenção do público. Para a dissertação, partimos do pressuposto, também, que fazer uso do suspense implica em proporcionar frequentemente um estado de incerteza, o que pode potencializar muitas emoções ao se acompanhar uma narrativa (ZAGALO; BRANCO; BARKER, 2004).

Outros fatores, além da história e do uso do suspense, contribuem para a imersão do jogador em *Papers, Please*. A música tema do jogo, por exemplo, age como um importante gatilho imersivo para o clima tenso e austero do país fictício de Arstotzka, recém-saído de uma guerra e sob um alto controle de segurança e vigilância. Sua melodia transmite a ideia de um contexto repleto de adversidades em que um desafio precisa ser vencido pelo herói (o jogador num tipo de jornada épica).

Contribui também para melhor ambientação no jogo o jornal que fica disponível no começo de todo dia de trabalho. As notícias ajudam a informar o jogador sobre o que anda ocorrendo em Arstotzka e a conhecer um pouco mais sobre a política, economia e das personalidades do país (ver figura 36). A própria arte do jogo – ilustrações, fontes tipográficas, cores, formas, etc. – foi utilizada como um recurso para localizar a história em um contexto de tempo e espaço específicos. Como já citado, foi adotada uma estética retrô, versando sobre o *pixel art*, com predomínio das cores do branco, preto e vermelho – até por se tratar de uma nação fictícia localizada numa região de predomínio de países comunistas.

Todavia, todas essas estratégias de imersão que o jogo dispõe não são utilizadas por acaso: elas chamam e convidam os jogadores para a ação. Afinal, *Papers, Please* não faz uso apenas da questão audiovisual – como um filme ou uma série regular, por exemplo, em que nos encontramos como espectadores de uma história -, mas trata-se de um jogo eletrônico dotado de interatividade. Portanto, foi projetado para que as pessoas interajam e ocasionem elas mesmas o destino do protagonista e daqueles que por suas escolhas estão tentando atravessar a fronteira de Arstotzka.

Figura 36 - O jornal publicado durante os 31 dias em jogo, “A Verdade de Arstotzka”, com manchetes sobre as mudanças diárias que precisam ser seguidas no posto de imigração



Fonte: Expert Reviews<sup>70</sup>

Murray (2003), ilustrando conceitos que tomamos para exemplificar o transporte em Papers, Please também oferece um olhar delicado ao resgatar que:

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. (MURRAY, 2003, p. 127).

Entretanto, diante de tantas explicações do jogo, faz-se necessário, também, exemplificar como um jogador pode verdadeiramente agir em Papers, Please. Esses propostos podem ser alcançados quando observamos a mecânica do jogo. Conforme vimos pelos propostos de Santos (2010), em outras palavras, a mecânica estaria ligada a como o jogador pode progredir no jogo e fazê-lo acontecer, levando em conta as regras, restrições e objetivos gerais também pré-estabelecidos pelos designers do jogo, cujo planejamento pode, a depender de cada usuário, ser parcialmente ou completamente subvertido de acordo com os interesses, desejos e anseios de cada jogador (VIEIRA, 2016).

No início do jogo, somos transportados para a cabine pessoal do protagonista, um inspetor do setor de imigração de Arstotzka (ver figura 37). Visualizando todos os objetos em visão e perspectiva de primeira pessoa, com apenas o “clique e arrastar” é possível realizar todas as atividades do jogo, como carimbar passaportes, interrogar, entregar documentos,

<sup>70</sup> Disponível em: <<https://www.expertreviews.co.uk/games/pc-games/52845/papers-please-review>>. Acesso em: 25 set. 2019.

consultar o livro de regras e também dados a respeito dos países de origem dos possíveis imigrantes, ler o boletim com as notícias do dia, visualizar a transcrição dos áudios das entrevistas, chamar a polícia, etc. As opções de ação são liberadas à medida que o personagem vai chegando a etapas mais complexas do jogo.

Figura 37 - Visão da cabine pessoal do protagonista, um inspetor do setor de imigração



Fonte: Game Cloud<sup>71</sup>

Embora Papers, Please aparente ser um simples jogo eletrônico de “checagem de documentos”, se monta como uma espécie de “quebra-cabeça”: o jogador precisa encontrar as correspondências e também as inconsistências no discurso e nos documentos de algumas pessoas que desejam atravessar a fronteira do país fictício, evitando assim a entrada de contrabandistas, presos políticos, fugitivos ou terroristas. Ao final do dia de trabalho, o inspetor precisa ter recebido dinheiro suficiente para sustentar a si mesmo e a sua família que mora na cidade, podendo administrar seus recursos (figura 38) para comprar comida, remédios, aquecimento e pagar o aluguel – o que só será possível se o jogador atender o máximo de pessoas em seu posto e sem cometer nenhuma infração.

<sup>71</sup> Disponível em: <<https://gamecloud.net.au/reviews/papers-please-makes-you-feel>>. Acesso em: 30 set. 2019.

Figura 38 - Tela de administração de recursos entre os dias do calendário, para a tomada de decisões financeiras/morais importantes



Fonte: Beauty and Gloom<sup>72</sup>

Uma ferramenta bastante útil para ajudar na checagem dos documentos dos imigrantes é o equipamento de inspeção. Acessível no canto inferior direito da tela, ele auxilia a encontrar discrepâncias entre os documentos das pessoas que passam pela cabine. Funciona basicamente como a seleção – por meio de cliques – das informações que estariam incorretas, comparando-as com as de outros documentos ou com as instruções presentes no livro de regras da bancada – essencial ao jogo, uma vez que as instruções mudam dia após dia no jogo. Nesse contexto, a decisão de aprovar ou recusar a entrada de um cidadão no país deve ser tomada. Os carimbos e passaportes se encontram acessíveis no canto direito da tela, na mesa do protagonista. E cada seleção de sim ou não, através de carimbos verdes ou vermelhos, soa como um tribunal romano onde o protagonista, como um imperador, aponta seu polegar para cima ou para baixo.

Diante dessas questões, problemas morais emergem da história e do sistema de Papers, Please. No jogo, os únicos diálogos que vemos são os presentes na cabine, no contexto tenso de aprovação e reprovação de entrada em Arstotzka. Por conta dessa postura, para Formosa, Ryan e Staines (2016), há um processo de desumanização no título, que é reforçado, inclusive, pela distância reforçada entre o agente e os viajantes. Nessa instância, temáticas como lealdade e transparência também são exploradas.

<sup>72</sup> Disponível em: <<https://beautyandgloom.wordpress.com/2016/05/20/papers-please-game/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

Além disso, a temática de privacidade no que tange sexo, gênero e mau uso de poder também encontra lugar em *Papers, Please*.

Cada passaporte tem um campo de sexo, que é marcado por M ou F (masculino e feminino, e que o jogador deve checar. Entretanto, tanto o jogo (intencionalmente) quando o inspetor (provavelmente não-intencional) rapidamente confunde questões de gênero e sexo. Se a aparência (gênero) obviamente não combina com o sexo documentado, quando por exemplo um indivíduo masculino (sexo) aparenta ser muito feminino (gênero), uma discrepância é registrada. Aceitar e permitir esse viajante é uma violação (que surpreendentemente é registrada como “gênero inválido” ao invés do tecnicamente correto “sexo inválido”). O jogador é, portanto, encorajado a procurar por tais discrepâncias. Se um viajante é interrogado sobre tal discrepância, por outro lado, a conversação é tipicamente curta: “Você é homem ou mulher? ”, diz o diálogo automático do inspetor, e “O documento está correto” é uma resposta comum. Às vezes os viajantes demonstram descrença e constrangimento por tal questão afrontosa, dizendo: “Porque você pergunta” ou “O que é essa pergunta?” (FORMOSA; RYAN; STAINES, 2016, p. 216-217, *tradução nossa*)<sup>73</sup>.

A partir das leituras e reflexões realizadas pelos indivíduos que compõem o grupo de controle e que jogaram *Papers, Please*, nota-se que a narrativa do jogo é marcada por diversos pontos de suspense e tensão, utilizados no começo e no fim de cada dia fictício com o objetivo de restaurar o interesse do jogador pelo contexto de Arstotzka. Outro fato destacado como relevante sob perspectiva coletiva é que durante muitos momentos o jogo eletrônico põe em questão a moral do próprio jogador, que deve fazer escolhas que muitas vezes podem ir contra seus valores e princípios: Ele deve deixar uma personagem imigrar, ainda que seus documentos sejam falsos? Deve aceitar suborno e ter dinheiro para poder sanar suas dívidas? Deve gastar o salário para curar o filho de uma doença ou não deixar a esposa morrer de fome? A solução prática para essas e outras perguntas – que dizem muito a respeito da atual problemática de imigração em vários países do mundo – vai depender do envolvimento de cada jogador com o jogo. A cada indivíduo, ao longo de sua jornada no jogo eletrônico, é proposta exercer seu poder de agência para definir o destino de dezenas de personagens que passam pelo posto, mas também o seu próprio e o de sua família.

---

<sup>73</sup> No original: “Each passport has a sex field which is either M or F (i.e. Male or Female) and which the player must check. However both the game (intentionally)<sup>5</sup> and the Inspector (probably unintentionally) quickly confuse issues of sex and gender.<sup>6</sup> If travellers’ appearance (and gender) does not obviously match their documented sex, if for example a male (sex) looks too feminine (gender), a discrepancy is registered. Accepting such a traveller is a violation (which surprisingly reads “Invalid gender”, rather than the technically correct “Invalid sex”). The player is therefore encouraged to look out for such discrepancies. If a traveller is interrogated about such a discrepancy the conversation is typically short: “Are you a woman or a man?”, the Inspector bluntly asks, and “The document is correct” is a common response. Sometimes the travellers register disbelief and embarrassment at such a confronting question saying: “Why do you ask?” or “What is this question?” (FORMOSA; RYAN; STAINES, 2016, p. 216-217).

Figura 39 - Tela mostrando discrepâncias de dados percebidas pelo jogador no controle do agente de imigração em sua cabine. Neste caso se refere a um criminoso procurado pelo Ministério da Justiça de Arstotzka tenta adentrar o país pela fronteira terrestre



Fonte: CM Vivid Gamer<sup>74</sup>

Além da utilização do suspense na narrativa, foi percebido pelo grupo de controle que Papers, Please faz uso de uma trilha sonora e de uma direção de arte marcantes, que contribuem para que o jogador fique ainda mais imerso no contexto austero e militarizado de Arstotzka. O boletim diário com as notícias do começo de toda jornada de trabalho, “A verdade de Arstotzka”, também é fator que auxilia em sua “localização no tempo e no espaço” do país totalitarista, servindo para introduzir as mudanças que acontecem nas políticas de imigração.

Com relação à sua mecânica, embora Papers, Please tenha se apresentado enquanto um jogo cujo as etapas vão se complexificando, todas as atividades no que tangem a narrativa necessitam apenas do arrastar e do clicar como forma de interação com a interface digital – o simples movimento de puxar os objetos para a mesa do inspetor permite uma melhor visualização e leitura -, o que torna o jogo mais acessível para aqueles que não tem o costume de consumir jogos que exijam grandes habilidades motoras. E, fica a critério do jogador a organização da própria bancada. Para Santos (2010), as mecânicas de um jogo são “concebidas para a interação com o estado de jogo” (SANTOS, 2010, p. 63).

Jason Morissette (2017), em sua obra *Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please* relaciona os propostos de Weber e suas conceituações sobre Jaula de Ferro<sup>75</sup> substancializadas no jogo. Entretanto, também argumenta que:

<sup>74</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=QoGu9\\_4fh1E](https://www.youtube.com/watch?v=QoGu9_4fh1E)>. Acesso em: 16 out. 2019.

<sup>75</sup> Para Neto (2019), "Max Weber, nas últimas páginas de "A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo", foi o responsável pela criação da expressão “jaula de ferro”[embora esse não tenha sido o termo original em alemão], para designar aquelas organizações rigidamente burocratizadas, dominantes no seio da sociedade industrial, da

*Papers, Please* transmite com sucesso um sentimento particular e indaga questões particulares que não poderiam ser levadas por nenhum outro meio da mesma forma... enquanto talvez forçando você a perguntar algumas questões sobre você mesmo quando voltar para a realidade. Isso espelha o entendimento de Sicart (2014) de jogar como “a forma de explicar o mundo, os outros e nós mesmos. Jogar é nos expressar – quem queremos ser, ou quem não queremos ser” (p. 6). Enquanto o jogador é convidado a ser o inspetor de passaportes encarregado do espaço entre moralidade e execução racional de regras, o jogo é ao mesmo tempo tediosamente simulativo e tematicamente consequencial – particularmente no que concerne o debate do “mundo real” no debate sobre a população de refugiados e imigrantes (MORISSETTE, 2017, *online*, tradução nossa<sup>76</sup>).

Contudo, apesar do jogo ter ganhado bastante popularidade e premiações a nível internacional pela relevância de seu tema e também pelos seus outros atributos, o fato é de que quando se trata de experiência sensível, cada pessoa pode enxergar e absorver o jogo digital de uma forma diferente – a depender de seu contexto cultural, econômico e psicológico/emocional, ou melhor, a partir de todo o saldo do vivido garantido pelas relações e interações indivíduo-ambiente.

Durante os 2 meses disponíveis em que parte do grupo de controle se debruçou sobre *Papers, Please*, foi compreendido, portanto, que o título vai muito além de um jogo no qual documentos devem ser analisados: Além de fazer uma retomada histórica, ainda que com um país fictício, também tem como propósito refletir sobre as políticas de imigração dos dias atuais. É um jogo com temática diferente das usuais: é difícil encontrar jogos cujo objetivo é trabalhar a burocracia e, ainda, fazer uma crítica social. Cada personagem que tenta entrar em Arstotzka traz uma história e contexto diferente, podendo ativar (ou não) gatilhos imersivos em quem joga. O jogador, durante a narrativa, precisa tomar decisões morais tidas como difíceis caso haja alteridade com o mundo do jogo. Enquanto um/a refugiado/a com documentos falsos pode morrer caso não entre no país, um homem oferece suborno para conseguir entrar. Não à toa, o jogo ganhou vários prêmios, incluindo o de “excelência em narrativa e em design”, do Independent Games Festival (IGF, 2014).

---

administração pública, escolas, empresas, igrejas, etc. É a burocracia como forma de racionalização, que se presta para controlar e dirigir o comportamento e as ações sociais das pessoas, direcionando-as para modelos desenhados para atingir os objetivos do sistema, seja ele qual for. Aí está a metáfora da “jaula de ferro”, em que as pessoas são “aprisionadas” numa organização burocrática hierarquizada, que suprime todo tipo de espontaneidade, iniciativas pessoais, criatividade, etc.” (NETO, 2019, *online*).

<sup>76</sup> No original: *Papers, Please* “successfully conveys a particular feeling and asks particular questions that couldn't be conveyed through any other medium in quite the same way...while perhaps forcing you to ask a few questions about yourself once you come back out”. This mirrors Sicart's (2014) understanding of play as “a way of explaining the world, others, and ourselves. Play is expressing ourselves -- who we want to be, or who we don't want to be” (p. 6). By casting the player as a passport inspector thrust into the contested space between morality and the rational execution of rules, the game is both tediously simulative and thematically consequential -- particularly with regards to the “real world” debate on refugee and immigrant populations (MORISSETTE, 2017, *online*).

Anna Lopez (2015), na obra *Emotions at Play: Assessing Emotional Responses of Teenagers after they play "Papers, Please"*, propõe uma série de estudos e testes de percepção através de um modelo de grupo de controle em adolescentes, a fim de contextualizar o jogo em museus, com intento de estender os diálogos nesse campo para discutir tópicos semelhantes. Baseado nisso, a autora afirma que:

Jogos, por eles mesmos, são acessórios permanentes de nossa cultura contemporânea. E com o advento de jogos independentes há possibilidades de continuar seu estudo não apenas pelo tópico da imigração, mas focando em problemas sociais que circundam pobreza, depressão, câncer, sexualidade e outras questões sociais (LOPEZ, 2015, p. 41, *tradução nossa*)<sup>77</sup>.

É interessante, pontuar, finalmente, que mesmo *Papers, Please* sendo para parte expressiva do grupo de controle que o jogou um título essencialmente simples, é capaz de mostrar como jogos eletrônicos podem proporcionar experiências que servirão de bagagem para a vida, pois mesmo contando uma história que nunca existiu em realidade, as muitas camadas existentes por trás da narrativa estão presentes na vida fora das telas, cuja realidade tende a ser muito mais dura e impiedosa com os erros que cometemos ao longo de nossa existência.

Sob as percepções individuais dos integrantes do grupo de controle, trazemos à dissertação os apurados dos alunos Ana Lúcia, Brenda Andrade e Raiane Lima sobre o jogo, onde de forma livre puderam se expressar sob a experiência de jogar e imergir.

### **Ana Lúcia**

A minha experiência com o jogo *Papers, Please* não foi muito boa. Assim que conectei o jogo no computador tive dificuldades em relação aos comandos – apesar de serem relativamente simples. Por conta disso, foi necessário reiniciar o jogo cerca de três vezes até, finalmente, entender sua proposta. Apesar disso, *Papers, Please* possui uma narrativa bem interessante. Isso porque tem um apelo histórico – Arstotzka faz alusão à União Soviética e a história do jogo se passa nos anos 80, ou seja, em plena Guerra Fria. Além disso, é importante perceber que as políticas de imigração do jogo, conversam, também, com os dias atuais: Conflitos têm obrigado parte da população mundial a se deslocar para a Europa, o que gera polêmicas e diversas opiniões sobre a política de controle de quem entra e quem sai de cada país.

---

<sup>77</sup> No original: “Games in themselves are permanent fixtures to our contemporary culture and with the advent of indie games, there is the possibility to continue this study with not only the topic of immigration, but focusing on social issues around poverty, depression, cancer, sexuality, and other social issues” (LOPEZ, 2015, p. 41).

Nesse contexto, *Papers, Please* consegue ter uma proposta nostálgica, já que os gráficos se assemelham aos jogos dos anos 80, bem simples e sem tanta sofisticação, trazendo à tona situações que poderiam, de fato, acontecer na fila da imigração. A minha maior dificuldade foi, talvez, me organizar dentro do jogo. Deixar a bancada organizada poderia ter facilitado na hora de conferir os dados das pessoas. É um jogo mecânico, em que a paciência e organização são fundamentais. Se não houver checagem correta das informações, as pessoas que não são consideradas aptas acabam entrando no país, causando problemas ao inspetor. Várias pessoas diferentes passam pelo controle de imigração. Às vezes, existem apelos para entrar no país, ainda que os dados estejam inválidos. Tentei seguir à risca as regras de cada dia, porém, quando existia uma história que eu julgava interessante, deixava a pessoa passar ainda que não fosse o correto.

O jogo é um pouco enfadonho e a checagem de todas as informações cansa. É necessário observar a idade, o sexo, a cidade, o país, fazer interrogatórios quando necessário... tudo isso com o tempo contado no relógio, o que traz uma certa aflição e desespero. Então, por preferir jogos mais dinâmicos, eu não consegui gostar de *Papers, Please* como achei que gostaria por sua sinopse. Meu personagem acumulou uma dívida, fazendo com que a família passasse fome e frio, sem contar que o filho estava doente e precisava de remédios. E isso acarretou na minha prisão e *game over*. Acredito que seja um jogo melhor para quem gosta de analisar dados e de criar estratégias.

### **Brenda Andrade**

Achei a proposta do jogo interessante logo no primeiro momento: a música se mostrou bastante marcante e foi o fator principal que me aproximou do mundo de Arstotzka, juntamente com as notícias que saíam todos os dias no jornal fictício dentro do universo de *Papers, Please*. Contudo, com o desenrolar do jogo, minha interação com ele foi se tornando menos prazerosa do que eu imaginei. Apesar do aumento de complexidade em cada etapa, eu via a repetição das mesmas atividades como algo bastante tedioso de se fazer, principalmente considerando que eu não podia adentrar mais no drama dos personagens que passavam pela minha cabine. Alinhado a isso, também gostaria de saber mais sobre meu próprio personagem – seus sonhos, desejos, origens, dramas, etc. Tudo era abordado de maneira superficial, de modo que não me conectei com ninguém como gostaria. Portanto, quando meu filho estava com fome e meu tio e esposa estavam com frio, não fui afetada. Eu não conhecia seus nomes nem seus rostos, então eles pareciam não existir para mim.

A ideia de fazer escolhas que poderiam ir contra meus próprios valores parecia também ser bastante interessante. Ao mesmo tempo em que seguir todas as instruções não era garantia de que os ataques terroristas cessariam, não havia possibilidade de optar por não seguir algumas regras, pois eu seria punida de qualquer forma (com redução do salário ou à prisão). Entre ser presa e negar o visto de muitas pessoas que nem cheguei a estabelecer conexões como gostaria, a primeira alternativa pareceu bem mais razoável. Em outras palavras, se minha única opção era seguir as regras, não havia sentido em descumpri-las em prol de alguém, caso contrário eu perderia o jogo.

Pessoalmente, gostaria de ter mais opções, de poder arriscar mais, de ter a possibilidade de subverter as normas, de saber que minhas ações fossem realmente fazer alguma diferença para aquele universo. Nas vezes que joguei, me senti como um “peão” de xadrez trabalhando para uma “grande máquina” cujos feitos mudam dia após dia. Talvez a situação se aproxime da vida real, quando em muitos momentos sentimos que não podemos fazer nada para mudar uma realidade, mas o fato é que até chegarmos a essa conclusão fazemos muitas escolhas consciente ou inconscientemente e estabelecemos conexões com as pessoas – o que pode tornar difícil tomar determinadas decisões.

### **Raiane Lima**

Minha experiência com o jogo não foi boa nem ruim, apenas mediana. Embora eu não tenha qualquer afinidade com jogos, principalmente em computadores, foi uma atividade diferente e que não exigiu muito esforço pela falta de complexidade do jogo. Embora tenha seus níveis de dificuldade, Papers, Please tem na maior parte do tempo poucas opções de ação.

No início ficamos curiosos com o que o jogo pode oferecer. Mas com o passar do tempo percebemos algo muito mecânico, que não demanda muito esforço. Se estiver bem atento às regras você consegue passar pelas fases facilmente. Também notei que as atividades são lentas, como quando você solicita que o próximo da fila chegue, por exemplo. Ele demora alguns segundos que poderiam ser economizados. Ao mesmo tempo isso traz um pouco da realidade para dentro do jogo, pois, nada é instantâneo como pode ser no mundo virtual.

Sempre estive atenta às regras e consciente de que se tratava de um jogo, fictício e sem compromissos com a realidade. Então, ao primeiro sinal de irregularidade eu já negava o visto. Além disso, o visual cansado e antigo é uma coisa que me causa desinteresse, não chama atenção aos meus olhos.

Me aborreceu, também, o fato de que o mínimo de erro já é capaz de trazer penalidades muito severas ao personagem, o que faz você perder parte do salário, que já não é suficiente para manter filho, esposa, sogra e demais integrantes da família aquecidos, alimentados e saudáveis. Essa foi, talvez, a maior das frustrações, porque passa a sensação de que nosso trabalho para nada serve, já que nem cuidar da sua família você consegue.

### **Comentários do autor sobre o experimento**

A verificação das nuances e possibilidades experimentadas pelos integrantes do grupo de controle em *Papers, Please* fez emergir como discussão diversos temas passíveis de contextualização histórica, de empatia (ou falta de), de possíveis caminhos e transportes para a realidade primorosamente simulada do jogo eletrônico. Percebemos em conjunto que há elementos que se agrupam e são comuns a todos enquanto gatilhos, ao mesmo tempo em que há elementos que se separam, detendo certa individualidade e sentido único para cada integrante. Esse quadro configura a infinidade de possibilidades e gatilhos.

Das possibilidades de como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores no universo de interação proposto por *Papers, Please*, nota-se como fator comum em evidência a similaridade do ambiente proposto pelo jogo quando comparado com a contextualização histórica da Guerra Fria e também com as questões políticas que envolvem a imigração em nossa sociedade contemporânea.

Além disso, a trilha sonora e direção de arte provaram ser capazes de contribuir com ambientação de suspense e clima austero e tenso para o jogo, o que garante uma identidade relevante, enquanto a estética "retrô", em *pixel art*, também dialoga com a contextualização histórica. Em contrapartida, os dilemas morais também puderam, a partir da narrativa, realizar o convite para o transporte. Esse último registro é potencializado, por exemplo, quando a integrante Ana Lúcia aponta que por várias pessoas diferentes passarem pelo controle do posto de conferência de documentos, apelos para a imigração são recorrentes, o que a fazia permitir qualquer indivíduo que a jogadora julgou interessante, mesmo que contra as regras, atravessar. Já Brenda Andrade afirma que tanto a trilha sonora quanto a verossimilhança do universo proposto pela narrativa contribuíram para sua imersão, principalmente no que tange as notícias de jornal diárias, provando que naquele mundo havia vida e um ecossistema próprio, independente do jogador. Além disso, a integrante destaca também a ideia de fazer escolhas que poderiam ir contra seus próprios valores, que se mostrou interessante. Por outro lado, a aluna Raiane Oliveira não conseguiu se conectar com o jogo, o que inviabilizou seu transporte imersivo.

Um dos fatores recorrentes entre os três exemplos que não permitiu a imersão foi a consideração das mecânicas como enfadonhas e repetitivas. Enquanto o visual foi aspecto positivo para Brenda e Ana, foi negativo para Raiane, pois não era agradável aos olhos. E Brenda, por outro lado, se desconectou por exigir mais da narrativa, principalmente ao dizer que sentiu o jogo eletrônico como raso em alguns sentidos, pois gostaria de compreender mais as vivências dos personagens, considerando-os efêmeros.

#### 4.2 ENTRE FLUXO, AGÊNCIA E IMERSÃO: A CAMINHADA EM OLD MAN'S JOURNEY

Conseqüentemente, em segundo experimento, foi aplicado o título *Old Man's Journey* para o autor da dissertação e quatro integrantes do grupo de controle. Conseqüentemente, do tempo disponibilizado para a experimentação do jogo e as considerações em encontros para reflexão da temática, foram utilizados os meses de abril e maio de 2019, totalizando 50 dias.

O jogo eletrônico independente de aponte e clique<sup>78</sup> *Old Man's Journey* foi desenvolvido em 2017 pelo estúdio austríaco *Broken Rules*. Trazendo noções do estilo aventura, o jogo conta a história de um homem idoso que parte em uma viagem de autodescoberta. Nesse sentido, durante a produção, os desenvolvedores focaram em um jogo curto de 90 minutos, em que a experiência fosse mais importante do que a jogabilidade.

O desenvolvimento do jogo contou com a plataforma Unity, e que após um *pitching*<sup>79</sup> apresentou a ideia para possíveis investidores. *Old Man's Journey* foi produzido, então, por onze pessoas entre animadores, diretor de áudio e programadores que trabalham em tempo integral. Em adição, o projeto contou com artistas visuais, designers gráficos e editores de vídeo que ajudaram a finalizar o projeto. O processo de produção durou de setembro de 2014 a novembro de 2017.

Todo do design do jogo foi baseado na ideia da palavra de origem inglesa '*wanderlust*' que quer dizer: vontade ou desejo de viajar (COUTURE, 2017). Podemos inferir a partir dos propostos de Marcondes Filho (2010), inclusive, que a experiência de cada desenvolvedor uniu na ponta do iceberg o signo de '*wanderlust*', para que então, em trabalho coletivo, o bloco de sensações pudesse intervir na produção do jogo. A partir desse conceito, portanto,

---

<sup>78</sup> Gênero de jogos cuja linguagem de interação dominante se baseia na possibilidade de interagir com cenários à tela através do toque ou clique.

<sup>79</sup> Para Santos (2016), "no pitching, uma espécie de apresentação rápida muito comum em meios comerciais e empresariais, tenta-se apresentar as criações gerais idealizadas pelo estúdio ao cliente, trazendo argumentos para sustenta-las, desde o desenvolvimento artístico feito até o momento (*character design* e *concept arts*, por exemplo) até a elaboração da história, por meio dos conceitos de *logline* e *outline*."

criou-se um personagem e um *background* que justificasse o desejo ou a vontade de viajar. Em entrevista, os desenvolvedores afirmam:

Uma de nossas ideias centrais em fazer jogos é trabalhar em algo que ressoe conosco em algum nível pessoal – algo que podemos nos relacionar emocionalmente. Nós começamos a procurar por respostas em nossas próprias experiências e situações da vida cotidiana. Um desses tópicos foi que todos nos tornamos pais nos últimos anos. Os desafios que vieram com a busca por nossos sonhos de trabalhar em projetos criativos independentemente enquanto criamos filhos e tomamos conta de nossas famílias é uma situação que nos aproxima uns dos outros.

A história de vida do velho se tornou uma progressão emocional que nós queremos que nossos jogadores experimentem. Nós queremos que jogadores estejam aptos a simpatizar com o personagem do velho, criando um elo emocional entre os dois. Essa curva de progressão se tornou a base de todas as nossas decisões. Nós desenhamos todos os aspectos do jogo, os visuais, a música, o *gameplay*, etc., para seguir essa curva e para aumentar o impacto emocional (COUTURE, 2017, *online*, *tradução nossa*<sup>80</sup>).

A narrativa visual do game, conseqüentemente, ficou sob responsabilidade da empresa Salona Alpin, que possui sedes na Áustria e em Portugal. Propagandas, ilustrações e animações foram pensadas como a forma máxima de comunicação, visto que o jogo conta uma história sem apresentar diálogo algum.

Felix Bohatsch, o CEO da desenvolvedora, relatou na convenção Game Developers Session – 2017, em Praga, que o público-alvo eram pessoas de 25 a 40 anos que não tinha mais tanto tempo para jogar jogos eletrônicos e que procuram experiências singulares que as tocassem emocionalmente.

Com portabilidades para as plataformas Android, iOS, macOS e Windows em 2017, o título também alcançou os consoles Nintendo Switch e Playstation 4 em 2018, e, conseqüentemente, o Xbox One em 2019. Além disso, de acordo com o portal oficial do jogo (BROKEN RULES, 2017), o título ganhou uma quantidade significativa de prêmios e festivais como Bolognaragazzi; Emotional Games Award; Google Indie Games Contest; Taipei Game Show - em duas categorias; Apple Design Awards; Apple iPad Game of the Year; AzPlay; Busan Indie Connect Festival; BIG Festival - em duas categorias; Sense of Wonder Night; TapTap Game Awards - em três categorias e o IndieCade Europe.

---

<sup>80</sup> No original: “One of our core ideals of making games is to work on something that resonates with us on a personal level – something we can emotionally relate to. We started looking for answers within our own experiences and topics that concern our daily lives. One of those topics is that we all became parents in the past few years. The challenges that come along with following our dreams of independently working on creative projects while raising kids and taking care of our families and is a topic that ties us together.

The old man’s life story became an emotional progression we want our players to experience. We want players to be able to empathize with the character of the old man, creating an emotional link between the two. This progression curve became the base of all our decisions. We designed all aspects of the game, the visuals, the music, the gameplay, etc., to follow this curve and to increase the emotional impact” (COUTURE, 2017, *online*).

Nesse sentido, versando agora sobre a história propriamente dita do título, Old Man's Journey traz uma narrativa tradicional, com começo, meio e fim, onde o jogador precisa trilhar um caminho de descobertas para chegar ao final. Os desafios são diversos e potencializados por sua jogabilidade, que funciona como um livro interativo pop-up, onde cada área nova explorada emerge como destaque, saltada no cenário.

Figura 40 - Arte de Old Man's Journey, com o personagem principal encarando o mar



Fonte: iMore81

Figura 41 - As camadas pop-up em Old Man's Journey



Fonte: The Verge82

---

<sup>81</sup> Disponível em: <<https://www.imore.com/old-mans-journey>>. Acesso em: 25 out. 2019.

No jogo, controlamos um homem velho e o ambiente em que ele está inserido, substancializado em montanhas, ovelhas, portas das casas, janelas de hotéis, sinos de igreja, etc. Nesse âmbito, caminhamos em uma sobreposição de ambientes para o objetivo do jogo, como se afastássemos com cliques os pop-ups de um livro interativo para nos depararmos com que está escondido pelo cenário. Nas folhas de uma árvore estão escondidas frutas, nas frutas está escondida a fome do velho, na mordida estão escondidas memórias que desencadeiam no idoso (e potencialmente no jogador) reflexões sobre as motivações que o levaram a trilhar sua jornada. A narrativa, também, é formada pelo desejo do reencontro e nostalgia (COUTURE, 2017).

No início do jogo, de forma direta, um homem velho está em sua casa, na beira de um penhasco com vista para o mar. Apesar de solitário, o ambiente também passa um ar de calma e tranquilidade. Enquanto o personagem aprecia o oceano com olhar reflexivo, ouvimos o barulho da buzina da bicicleta de um carteiro. O velho recebe uma carta e imediatamente seu conteúdo resulta uma aparente preocupação. Nesse momento, o personagem arruma uma mochila cargueira nas costas e uma vareta que utiliza como bengala e sai para o que parece ser uma árdua missão para sua idade. Esse é o único pontapé inicial para a narrativa. Nesse momento, enquanto jogadores, não sabemos o conteúdo da carta, principalmente pelo fato do jogo não apresentar diálogo algum.

Com pesar aparente nos olhos, o caminho do velho é repleto de montanhas. Ora ele está subindo-as, ora ele as desce. É possível elevar essas planícies e montanhas com cliques, pois se arrastam para que novos cenários e possibilidades de interação se façam possíveis. Para Nakano (2017):

As mecânicas são claras: o jogador interage com as montanhas, esticando-as e as movendo de forma a criar uma perspectiva onde elas se encostam, permitindo que o velhinho magicamente salte de uma parte para outra, por mais que isso pareça um feito impossível no mundo real (NAKANO, 2017, *online*).

Por alguns momentos ele sente a necessidade de parar, de acordo com o que está acontecendo no local. Seja um banco de praça, seja uma vista para o mar, essas ambiências desencadeiam memórias diversas no idoso, de sua juventude, a qual enquanto jogador não conhecemos e vamos descobrindo ao longo do jogo, em formato de janelas pop-up. Aqui tendemos a imaginar e atribuir sentido ao conteúdo da carta recebida, que nunca poderemos

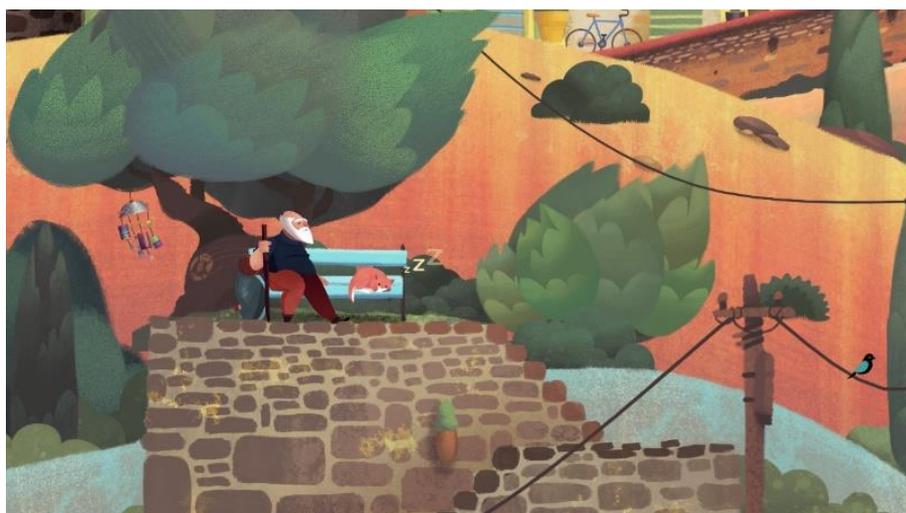
---

<sup>82</sup> Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/2/8/14547126/old-mans-journey-gameplay-trailer-interview>>. Acesso em: 25 out. 2019.

ler. Nessa instância, compreendemos, mesmo que brevemente, o pesar no rosto do personagem, lembrando alguns acontecimentos da sua vida. Por exemplo: chegando a um banco de praça, o velho senta automaticamente. Ao conferir essa ação, conseqüentemente, o jogo libera o som dos sinos da igreja próximo à praça. E esse som desencadeia no personagem balões de pensamento preenchidos por memórias (ver figura 42 e 43).

Dessas memórias podemos interpretar diversos caminhos, razões e motivações. Embora os mais comuns, discutidos entre o grupo de controle, são as ideias do relacionamento do velho com sua esposa sendo alimentado, vemos suas viagens, vemos fotos dos filhos e vemos sua paixão pelo mar. Formam-se, ao longo da narrativa, sentimentos e nostalgias que não nos pertencem, mas que por assumirmos o papel do idoso, através de uma projeção-identificação (MORIN, 1980), encontram caminhos para nos atingir, através da imersão e do processo de *flow*.

Figura 42 - O velhinho descansando em um banco



Fonte: Old Man's Journey Official Website<sup>83</sup>

O velhinho<sup>84</sup>, detém uma mania constante de coçar a barba, e realiza essa ação por diversas vezes durante a sua viagem. Interpretamos esse sinal como uma humanização do personagem. Nakano (2017), dialogando com essa perspectiva humanizada percebida durante a análise, afirma que:

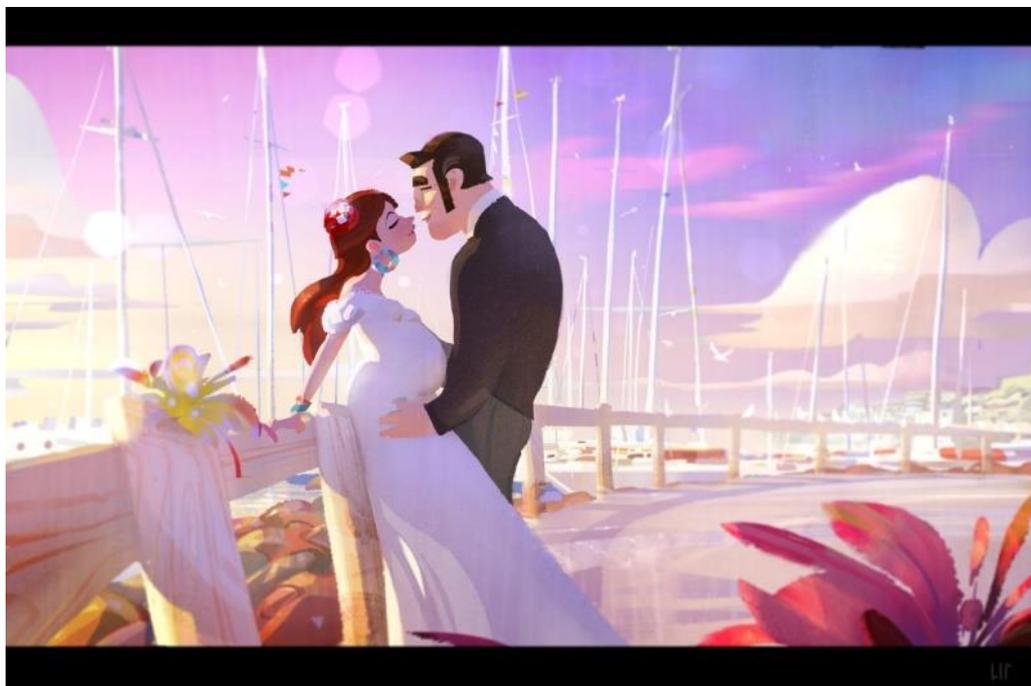
Ao decorrer da sua caminhada o protagonista passa por cenários, momentos e situações que desencadeiam suas memórias, como conheceu sua esposa, sua filha,

<sup>83</sup> Disponível em: <<http://oldmansjourney.com/>>. Acesso em: 26 out. 2019.

<sup>84</sup> Durante o avanço na narrativa por parte do grupo de controle responsável por esse título, percebi, de forma muito natural, que o velho sem nome enquanto personagem gerou uma empatia a ponto dos integrantes mudarem a forma de tratamento com o idoso, passando a chamá-lo, portanto, de velhinho. O diminutivo aqui é encarado como indício de carinho, cuidado, zelo e tato, como se ao mesmo tempo o personagem provocasse a alteridade com o mundo de jogo e uma representação de um avô ou ente querido de idade avançada.

sua paixão pelo mar e todos os eventos que desencadearam na sua solidão no tempo presente. O jogo então se intercala entre sessões de interação e sessões de contemplação (NAKANO, 2017, *online*).

Figura 43 - A memória do velho que sai do balão de pensamento e toma a tela



Fonte: Lip Comarella<sup>85</sup>

Além das montanhas, destacam-se também várias cachoeiras e riachos, onde o personagem trafega por muitos momentos do jogo. Campos de lavandas e ferrovias também tomam o espaço. Nesse sentido, quase que sensorial, a imagem pluridimensional que se forma no íntimo de cada jogador do grupo começa a se firmar definitivamente. Potencializada, inclusive, por uma trilha sonora parecida com a de uma radiola, antiga, suave e distante (NAKANO, 2017).

A partir de cada memória, desencadeada através da interação com objetos que a remetem, nos é contada a história e o passado do idoso, nos deixando, enquanto jogadores, detentores de uma possível empatia que pode nos ajudar a projetar nossas expectativas da história. Os cenários, portanto, refletem as memórias que o personagem sente em sua jornada. O abandono da família muito tempo atrás, por exemplo, tal como descobrimos em certo ponto da narrativa, é substancializado através de tempestades que mudam o cenário. Enquanto o arrependimento é marcado pela calma da mesma ambiência (ver diferenças entre as figuras 44 e 45).

---

<sup>85</sup> Disponível em: <<https://lipcomarella.artstation.com/projects/d94nX>>. Acesso em: 26 out. 2019.

Por muitos momentos, o jogador pode ter dificuldade em saber lidar e controlar as montanhas pop-up, que se alteram de lugar a partir dos cliques do jogador para que o idoso possa seguir o seu trajeto. O jogo, em verdade, se formula através dessa mecânica: uma espécie de quebra-cabeça, onde arrastando as perspectivas do ambiente em pop-up é possível fazer o velhinho prosseguir entre as camadas de cenário. Vale salientar também que em *Old Man's Journey* não é possível falhar, ou seja, não haverá inimigos, telas de *Game Over* e afins. Por outro lado, a única adversidade é a longa jornada do personagem e o quanto esta desgasta o personagem. E, ainda, o caminho trilhado também pode ser considerado um empecilho, que por conta de suas mecânicas pop-up pode acabar demandando um pouco mais de tempo e dedicação do jogador.

Ainda, mesmo com as exemplificações de mecânicas que acompanham o jogador do começo ao fim do jogo:

Há uma sutileza nos elementos escolhidos de forma a enriquecer a história. A mecânica de mover montanhas contrasta com o seu amor pelo mar e o preço que isso teve em sua vida, trazendo uma carga de redenção à viagem, as ovelhas [sheeps] podem ser vistas como uma alegoria aos navios [ships] (que também aparecem mais tarde na fase no fundo do mar) e os barris que rolam as colinas retratam sua relação com a bebida, presente em vários flashbacks, podendo ser vistos como uma solução para um problema, porém de forma destrutiva e irreversível. As cachoeiras retomam o elemento água, sua grande fraqueza, e tal mecânica é usada em um dos momentos mais emotivos dentro da história, onde após uma longa queda o protagonista é transportado ao fundo do mar, onde descendo cada vez mais (o estranhamento de andar e respirar embaixo d'água sobressaltam o tom onírico) ele finalmente encontra uma caverna trancada com um cadeado, a memória que se sucede é a antiga casa que dividia com sua mulher e filha, completamente destruída (NAKANO, 2017, *online*).

Figura 44 - As tempestades desencadeadas por algumas memórias



Fonte: Emotional Game Awards<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Disponível em: <<http://www.emotionalgamesawards.com/>>. Acesso em: 26 out. 2019.

Figura 45 - Os ambientes ensolarados comuns em Old Man's Journey



Fonte: App Gamers<sup>87</sup>

Por alguns momentos, além de andar a pé o idoso também anda de balão, barco, trem e caminhão durante sua jornada. O personagem para em alguns locais para dormir, como num hotel e também debaixo de um moinho, onde faz uma fogueira para se aquecer. Entretanto, depois de andar muito e sentir as reminiscências ao longo do jogo no controle do jogador, o velhinho consegue enfim nos mostrar sentido efetivo à carta recebida.

Sob a perspectiva de *Flow*, conforme apontada por Mihaly Csíkszentmihályi (1990) no capítulo dois, percebemos os passos que permitem a sensação de prazer nas atividades imersivas de Old Man's Journey como: 1) Objetivos claros: Sabemos que o velhinho tem de chegar em algum lugar, embora não saibamos a princípio onde, assim como o porquê; 2) Feedback: é possível visualizar os resultados alcançados se pausarmos o jogo, acessarmos a interface de menu e percebermos em qual 'memória', em uma espécie de registro, estamos, além de quantas faltam e quantas já experimentamos (ver figura 46); 3) Engajamento: foco na atividade, pois precisamos achar a maneira correta para o personagem caminhar até os objetivos através do cenário pop-up; 4) Desafio: encontramos diferentes obstáculos ao longo do jogo, como por exemplo controlar ovelhas que bloqueiam uma passagem para um novo local, em formato de quebra-cabeça, para que o velhinho possa prosseguir; 5) Significado: quando vemos, enquanto jogadores, que nossas ações desencadeiam e significam algo; 6) Perda de autoconsciência: quando se instaura a sensação de desenvolvimento da história, de que aquele momento faz parte de algo maior; 7) Sensação de controle: quando o mapa mental que se forma em nossa cabeça ao controlarmos o velhinho nos condiciona a exercer a agência diante das regras e mecânicas pré-estabelecidas; 8) Alteração de tempo: quando se percebe que o jogo é relativamente curto, mas sua proposta traz uma viagem temporal de passado,

---

<sup>87</sup> Disponível em: <<https://www.appgamers.de/spieletipps/old-mans-journey-walkthrough>>. Acesso em: 27 out. 2019.

presente e futuro de um personagem, o que ressignifica a experiência de jogar. Entretanto, também faz referência ao nosso tempo real, ou seja, perdemos a capacidade de perceber que o tempo passou. Jogam-se horas, mas a sensação é de poucos minutos. O transe imersivo remete a perda dessa consciência do tempo real; 9) Experiência autotélica: quando há uma empatia e conexão, a partir de uma experiência sensível, de cuidado com o personagem, assim como preocupação e curiosidade gerada pela narrativa que toca, aciona, provoca e atravessa (DUARTE, 2015).

Conseqüentemente, foi percebido pelo grupo de controle, que Old Man's Journey se utiliza muito de efeitos sonoros e visuais, cumprindo a proposta de ser um jogo simples, acessível e que todos possam jogar. Essa é a maneira que a desenvolvedora encontrou de contar uma história interativa que pudesse apelar para o lado emocional, possibilitando encontrar formas de imersão e transporte para a realidade primorosamente simulada em questão.

Na jornada que percorremos como velhinho, as estruturas sensoriais são de grande valia para o processo imersivo. A narrativa é contextualizada através da paisagem, das memórias do personagem (as inserções de ilustrações), dos efeitos sonoros e mudança de trilha que acompanham cada momento do protagonista, contidos em cada fase/cenário distinto do jogo. Essas “memórias” funcionam muito bem como gatilhos imersivos, uma vez que nos transportam, através de um convite, para dentro da história. São, ainda, simples e até mesmo clichês (romance, família, sonhos, mar). O jogo retorna sempre para esses elementos ao decorrer da história, resgatando-os diversas vezes para reforçar e construir sua narrativa, além de emocionar e cativar os jogadores.

Figura 46 - O menu de progresso em Old Man's Journey, através de memórias bloqueadas e desbloqueadas



Fonte: WSGF<sup>88</sup>

<sup>88</sup> Disponível em: <<http://www.wsgf.org/dr/old-mans-journey/en>>. Acesso em: 28 out. 2019.

Tratando pela perspectiva da imersão explorada por Arsenault (2005), emergem enquanto possibilidades os prismas sensoriais e sistêmicos. Podemos observar a imersão sensorial quando a audição, visão e demais sentidos são explorados a partir do jogo. Na jornada que percorremos com o velhinho usamos desses elementos para nos entreter e contextualizar sua narrativa através das paisagens, das memórias do personagem (*insert* de ilustrações) e dos efeitos sonoros e mudanças de trilha que acompanham cada momento contido em cada cenário do jogo. Já a perspectiva sistêmica se aplica a partir da adoção do sistema de regras do jogo. Nesse sentido, não apenas falamos sobre o equilíbrio entre habilidade x desafios como proposto pelo gráfico de Mihaly Csíkszentmihályi (1975, *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014), entretanto, sobretudo sobre quando um sistema de regras é tomado como real naquele universo ficcional e as leis de funcionamento do mundo que conhecemos passam a não contar para o desenvolvimento da história. Em *Old Man's Journey* essa adoção sistêmica é o acordo entre o jogo e o jogador ao estipular que o fato de ter o idoso pulando de montanha a montanha como se elas estivessem alinhadas no horizonte, em duas dimensões, é o real. Há um exercício constante de encenação de crença.

O transporte é possível através envolvimento com a história, sob a formulação de hipóteses e empatia com o personagem. É a partir do uso da imaginação de cada um que se leva verossimilhança para a composição de cenários, para atribuir motivações, coletar pistas e avaliar possibilidades. Esse quadro, para o grupo de controle, se configura nos signos compartilhados e identificados entre ambiente e jogador.

No início do jogo recebemos uma carta e saímos em jornada. Não sabemos por que nem para onde iremos, se a trajetória será longa ou curta, mas podemos imaginar que seja extensa pela quantidade de diferentes cenários. Podemos tomar essas imagens como memórias ou desejos não concluídos, como a jornada sendo a busca tardia para fazê-las ou um desejo de consertar as coisas; vai de cada experiência individual.

A imersão na história de *Old Man's Journey* está ligada intrinsecamente aos seus elementos de narrativa que são visuais e sonoros, mas certamente, sua mecânica simples e rápida - por deixar o jogador livre para se concentrar em outros aspectos - contribui positivamente para esse fator. Ao iniciarmos a jornada tomamos esse mundo de traços e cores simples e bonitos como real, onde o velhinho sobe ou desce morros atrás de um objetivo que não é claro, mas que se desenvolve durante a jornada. Se passarmos por cachoeiras há o receio de que ele se machuque ao cair, se passarmos por abismos há o temor de que ele ande muito perto da borda e escorregue, mas quando passeamos de barco no mar sabemos que isso lhe é familiar e não nos preocupamos.

Nesse contexto, a imersão, em conjunto da teoria de *flow*, se mostra como formuladora de juízos, estabelecendo a possibilidade de uma empatia que afeta diretamente nosso sistema sensorial, proporcionando uma viagem a um universo primorosamente simulado.

Old Man's Journey pode cativar e emocionar quem joga principalmente pela sua história contada de maneira simples e apoiando-se na direção de arte, assim como considerando clichês para a melhor compreensão do público geral. Acredita-se, portanto, que apostando nesses signos mais comuns e recorrentes nas narrativas de entretenimento, a comunicação que é performada consegue dialogar de forma efetiva para as relações indivíduo-ambiente que constituem experiências. Esse conjunto de aspectos tidos como sutis e bem ilustrados tendem a proporcionar uma empatia rápida com o personagem e a história, ainda que haja uma desconfiança sobre qual o sentido de tudo, sobre o porquê da importância da jornada. O jogo apresenta todos os aspectos possíveis para uma prazerosa imersão, mas como vimos, apenas pode acontecer a depender do jogador, suas experiências, gostos, disposição, aceitação de encenação de crença e empatia com o personagem e a narrativa.

Sem nenhuma comunicação oral, e sutis dicas da dinâmica do jogo que aparecem raramente em tela, enquanto personagem temos apenas o controle do velhinho, que com mochila nas costas e bengala na mão, parte para uma jornada cruzando montanhas em cenários pintados a giz e que remetem a vida no interior, conforme percebido pelo grupo de controle. É notável a maneira como a construção estética e narrativa do jogo é constituída a partir da correlação entre os cenários e as memórias, no qual os pontos nos levam a conhecer melhor a jornada do velhinho em diferentes pausas e interações com os objetos nos ambientes.

Old Man's Journey começa em uma quieta cidade costeira, mas o velho viaja através de diferentes lugares em sua jornada. Nosso objetivo foi criar lugares que você gostaria de ir de férias. Outra vez, nós estávamos procurando por inspirações que fossem próximas a nós pessoalmente e que invocassem sentimentos de *wanderlust* [sede por viagens] e nostalgia. Países ao redor do Mediterrâneo foram um ótimo encaixe, então criamos lugares ficcionais inspirados pela França, Itália, Espanha e Grécia. Mas também lugares mais ao norte, como Irlanda, Escócia e Islândia (COUTURE, 2017, *online*, tradução nossa<sup>89</sup>).

Para os integrantes do grupo de controle, a cada novo quadro inserido, com transições lentas nas cores e trilhas, nos faz entrar no personagem e compreender que a experiência se dá

---

<sup>89</sup> No original: "Old Man's Journey starts in a quiet coastal town but the old man will travel through a few different places on his journey. Our goal was to create places that you would want to go to on a vacation. Again, we were looking for inspirations that are close to us personally and that invoke feelings of wanderlust and nostalgia. Countries around the Mediterranean were a natural fit, so we created fictional places inspired by France, Italy, Spain and Greece, but also places further up north, like Ireland, Scotland and Iceland" (COUTURE, 2017, *online*).

mais pelo percurso do velhinho que pela dúvida do objetivo final. Descobrimos também que, o senhor de barba comprida e barriga saliente, pelas percepções do pesquisador e de alguns integrantes do grupo, era um belo marinheiro, o que talvez venha a ser justificativa de algumas atitudes tomadas pelo personagem. Entre várias outras lembranças, testemunhamos a primeira troca de olhares com quem viria a ser sua futura esposa, a gestação de um bebê, bem como momentos de comemoração. Não são apenas momentos felizes que marcaram a vida e o relacionamento do personagem, o que ressalta ainda mais as expressões nostálgicas e de arrependimento, sendo coerente com todos os outros elementos do jogo.

De uma forma objetiva, quem se permite entrar no ambiente de *Olds Man's Journey*, experimenta o mundo num movimento ativo de integração com seu ambiente. Ficar nessa posição ativa nos coloca à disposição para sermos afetados pelos diversos estímulos do ambiente. A percepção inicial não é apenas receptiva, pelo contrário, de fato nos pode ser despertado a curiosidade externada através de cliques para se obter um retorno ou recompensa. E é a partir desse momento que a imersão e experiência no jogo desencadeiam processos afetivos, que quando performados para o jogador, se transformarão em identificação com a narrativa ou insatisfação, posteriormente.

Esse aprendizado com as experiências ficcionais é inerente ao ser humano, pois, da mesma forma que ele é capaz de encontrar padrões na natureza e torná-los familiares à sua imaginação, também é capaz de encontrar padrões nas histórias e associar a significados pessoais. Desse modo, realidades que não fazem parte do nosso cotidiano se tornam novos conhecimentos para nossa bagagem pessoal. Alimentamos o ponto AB do cone de Bergson (1999). Dessa maneira, vemos como o jogo em si é um gatilho de memórias afetivas.

Sob as percepções individuais dos integrantes do grupo de controle, trazemos à dissertação os apurados dos alunos Myrella Nérís, Maria Lúcia, Rayane Mickaella e Malysson Carielo sobre o jogo, onde de forma livre puderam se expressar sob a experiência de jogar e imergir. Dos 50 dias de experimento, a média de tempo jogado pelos integrantes foi de 20 dias. A partir de perguntas estímulo como “como você se relacionou com o jogo”; “o que mais chamou sua atenção”, “o que te distanciou”, “o que você mudaria no jogo para sua experiência ser melhor” os integrantes puderam chegar, de forma livre, às seguintes considerações abaixo.

### **Myrella Nérís**

Não há como falar de *Old Man's Journey* sem se atentar à beleza do jogo, seu traço, suas cores e trilha sonora. O principal objetivo, que era ser fácil e de simples compreensão foi

sem dúvidas alcançado, na minha opinião, uma vez que o jogo não possui texto, não precisa de mais do que alguns cliques (ou toques na tela no meu caso) para funcionar e ser curto, possível de se concluir em poucas horas. A mecânica é fácil, os estágios simples, a música acompanha as transições majestosamente, é difícil encontrar algo que seja ruim visualmente falando, uma parte da trilha que não case, algum ponto que proporcione uma imersão sensorial que seja falha. Já em termos de narrativa, para mim, foi um pouco diferente.

Desde o começo foi estranho para mim não saber para onde o homem está indo, não saber o que aconteceu, e ter que ir descobrindo aos poucos. Claro que faz parte da graça do jogo, mas me peguei por algumas vezes pensando “qual o intuito afinal? Vai mesmo valer a pena no final?”. Além de, a partir das minhas próprias concepções de mundo, não me conectei com a ideia de ver o velhinho esperando sempre saber o ponto no qual ele fez algo de errado para resultar em viver sozinho, longe de tudo. E precisar, ainda, naquele momento, confrontar algo do seu passado através da jornada. Por mais fofo que eu o tenha achado e por mais que eu tenha desejado que ele pudesse resolver seus problemas alcançando um final feliz, não me conectei tanto assim com o personagem. De certo, esperava mais opções de games desse mesmo estilo com protagonismo feminino, talvez essa carência de materiais diversos com esse foco me deixe sempre querendo algo assim.

Observei comparando *gameplays online* sobre o jogo a reação de três *streamers/youtubers*<sup>90</sup> de games na parte do desfecho do jogo. E, foi mais ou menos o que eu esperava. Enquanto Alanzoka (YouTube<sup>91</sup>) e MaxPalaro (YouTube<sup>92</sup>) falavam coisas como “minha mulher” e “minha filha” no conteúdo das memórias do velhinho, a *streamer* Dexbonus (YouTube<sup>93</sup>) falava “a mulher dele”, a “filha dele” e chorava, o que fez eu me identificar mais com a sensação dela do que com a deles. Não quero aqui excluir a capacidade de imersão e empatia de um jogo ou produto ficcional apenas atrelado ao fator gênero, mas na verdade reiterar a importância da representatividade.

Há quebras de imersão para mim em alguns momentos, como a fase do trem e não poder acender um farol (já que era possível interagir com basicamente tudo do cenário). Entretanto, ao jogar perto de minha namorada, visto que joguei também no celular dela, foi interessante ver como ela, de fora, detinha outra percepção, um distanciamento e

---

<sup>90</sup> Para Adão (2007) "O streaming apresenta-se hoje como um método estável para disponibilizar vídeo e áudio via Internet de uma forma rápida, baseado em tecnologias simples, baratas e que oferecem maior controle sobre a propriedade intelectual dos conteúdos" (ADÃO, 2007, p. 2).

<sup>91</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GSLAXMU1ZQU>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

<sup>92</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=f\\_vYm7lyfWA](https://www.youtube.com/watch?v=f_vYm7lyfWA)>. Acesso em: 01 nov. 2019.

<sup>93</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jmDhIBI-8SI>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

racionalidade diferente da que adquirimos ao encenar uma crença em alguma realidade ficcional.

Por fim, gostei do jogo e o recomendaria. Provavelmente não o compraria, mas o jogaria se o tivesse encontrado em outra circunstância. Recomendaria no computador, também, já que em smartphones a tela fica muito pequena para apreciar todas as ilustrações. O jogo é simples, bem feito, usa de um tema comum e que tem apelo aos jogadores e é basicamente o que se espera das pessoas que o desenvolveram.

### **Maria Lúcia**

Old Man's Journey é um jogo emotivo. Essa é infelizmente a principal e quase única característica que posso destacar. O ritmo lento do início do jogo, as cores e os objetos me lembraram muito a cena de abertura do filme *Up! Altas Aventuras*, e não por acaso. Começando pelas cores. A paleta de cores do jogo é dourada, verde, magenta e azul-claro. A predominância do dourado e verde logo de cara - nada muito saturada ou com sombra - cria uma atmosfera amigável em torno do personagem principal.

Assim que o velhinho recebe a carta e decide iniciar sua jornada, fiquei me perguntando por que alguém deixaria um lugar tão bonito sem motivo. A paisagem é uma mistura de sul da França com o litoral mediterrâneo da Itália, e isso é reforçado pela trilha sonora, típica. Ao decorrer do caminho começo a notar que o cenário funciona em um gradiente de cores: quanto mais alto o velhinho se desloca, mais escuro é o solo em tons que vão do amarelo ao verde.

À medida em que o passado do personagem vai sendo revelado, minha empatia com ele diminui gradativamente. O tom pastel não se revela constante, o que provavelmente deve representar o estado de espírito do personagem no decorrer da jornada, mas isso é uma interpretação minha. Noto que alguns elementos em cena são 3D e graças a um *bug* do jogo que tive em PC, vejo que os cenários são como papéis sobrepostos um sobre o outro. Como uma peça de teatro ou como um livro pop-up.

Cada cenário funciona como uma pintura. Algumas me lembram as obras de Magritte por causa das cores. Os quebra-cabeças são interessantes, mas nunca são frustrantes, então sempre sobra tempo para observar cada detalhe, já que o velhinho anda relativamente devagar de um ponto a outro. A música e os sons são os narradores da história. E em qualquer outra ocasião, a música seria o motivo para eu não abandonar o jogo.

Do que eu conseguir identificar, o *Original Soundtrack* é uma mistura de banjo, violino, acordes de violão, e alguns contrapontos de acordeão. Em momentos de *flashback* a

música assume uma versão acústica, mais lenta e o som ambiente se sobrepõe sobre ela. Além disso, na aventura do jogo e na progressão da história do personagem, a música irá passar para uma mistura de tons acústicos e elétricos para manter a história e o tema. Me pareceu que a música principal que permeia a jornada do protagonista representa o seu desejo de viajar, algo que ele sempre quis durante sua vida. Ela fica mais alta e dinâmica quando estamos tentando resolver os *puzzles*, e mais baixa e melancólica quando o velho se lembra da sua família. É como se a saudade que ele sente abafasse o desejo de viajar para longe em alguns momentos.

Há um ponto do jogo em particular que a música quase para: o pôr do sol no mar. É como se o velho prendesse a respiração para olhar aquela vista e desejasse ficar ali observando. Senti algo semelhante com o papel da música em *Up! Altas Aventuras*, talvez por isso a semelhança. No geral, foi uma experiência visual e auditiva muito agradável, mas narrativamente decepcionante. Uma história bem contada como manda a fórmula, entretanto, a filha do velhinho, no final do jogo e pelas memórias, conseguiu mais minha empatia do que ele próprio. Não sei o que pensar sobre o jogo como veredito... apesar da trilha sonora maravilhosa e o jogo ser bom, para mim não foi suficiente.

### **Rayane Mickaella**

O jogo *Old Man's Journey* é um jogo lindo! Não tem como deixar passar a intensidade das cores e harmonização com o ambiente do jogo que parece brincar com a nossa imaginação, nos colocando em êxtase de beleza e curiosidade. Sou fã do que vejo. O jogo por si só, leva você a expandir sua imaginação tentando descobrir o que pode vir a acontecer quando não te dá nenhuma instrução de como vai se desenvolver ou quando vai começar efetivamente.

Fui tocada por apreciação de imagem e de som. Não sei se por apego a um velhinho recebendo uma carta, que já supus que iria modificar sua vida dali em diante, ou por cada detalhe mágico que preenche sua visão com o cenário que faz a beleza saltar de seus olhos e contemplação.

O jogo é super fácil e não demanda tanto foco na interatividade. Joguei no PC e não é necessário mais do que atenção, para que se possa dar um sinal de vez em quando, de que estamos realmente jogando. Confesso que fui surpreendida pelos quebra-cabeças ao longo do caminho, junto com as ovelhas como empecilhos. O que parecia ser um jogo de continuidade, acaba fazendo você pensar e refletir a cada memória descoberta pelo velhinho. Fazendo com que nós não desistamos de ajudá-lo a atravessar para ir montando as peças e ir tentando entender o que era tão importante para que o levasse a seguir viagem.

Existe muita beleza na mistura de sentimentos e sensações passadas através da tela e das paisagens que constroem o cenário. Você claramente percebe a ligação da importância do mar na vida dele e dos barcos pela frequência com que aparecem. Ou como cria expectativa sob sua cabeça quando os cenários mudam de tons de cores e as paisagens ganham chuva ao invés de sol, principalmente quando você nota a mudança de sentimentos conforme as lembranças vão retomando seu passado. Isso me faz realmente imergir no jogo e até me colocando no lugar dele e ligando memórias para possíveis acontecimentos.

Questionei-me várias vezes se era necessário tanto caminho para contar uma história de forma tão lenta. Mas, é incrível como o jogo brinca com sua capacidade emocional, fazendo você acender uma luz quando está escuro para o velho retomar alguma lembrança ou fazer você ter paciência para tirar aquelas benditas ovelhas e desencadear mais algum tipo de mistério no final das contas.

Os elementos gráficos me passam a ideia de paz, mesmo quando é proposta uma experiência de levar você a percorrer os obstáculos, os vários tipos de locomoção do velho e os questionamentos do porque aquela história ter tomado um rumo solitário. O jogo não te explica o que fazer e não interage através de diálogos te dando pistas, mas há algo que faz com que você tenha uma experiência visual significativa. Realmente, é algo para ser apreciado e não apenas algo instrutivo como um jogo que tem começo, meio e fim claros.

### **Malysson Carielo**

Old Man's Journey é um jogo que mexeu muito com meus sentimentos. É um jogo que exige muita atenção do jogador para lidar com o controle do personagem e das montanhas. É muito trabalhoso, mas ao mesmo tempo, é um teste para a sua habilidade e raciocínio, principalmente quando se tem que tirar as ovelhas do caminho para poder prosseguir a missão.

Achei muito legal a diversidade usada pelos criadores em relação ao transporte do velho em determinadas partes do jogo, explorando elementos como a terra, o ar e a água: Ele anda de trem, outrora ele anda de caminhão, de barco e até de balão. Também achei interessante o fato do protagonista ser alguém da terceira idade, o que não é muito comum em jogos. O lado negativo, na minha visão, é que a história se repete muito. É sempre aquele ciclo: sobe montanhas, desce montanhas, pega um transporte e lembra de uma situação vivida no passado quando vê algo semelhante no percurso.

Comecei a criar empatia com o velho no momento em que ele chega num lugar e tem dois jovens (um menino e uma menina) conversando. Esse é o primeiro momento no qual

ele começa a ter suas lembranças de quando ele paquerava a sua esposa, anos antes. A partir desse momento, eu comecei a imergir na história, chegando a ter pena do que ele estava fazendo, percorrendo um caminho cheio de desafios para voltar ao lar de sua família. Outros momentos também me proporcionaram isso, principalmente quando ele lembra da sua filha, enquanto estava no trem; na hora em que ele escuta um sino tocar e em sua memória aparece a esposa grávida junto com ele; quando está chovendo forte e ele tem que parar e esperar a noite passar para poder continuar a jornada e no momento que ele tem que descer algumas cachoeiras, sendo uma pessoa de idade avançada.

No tocante à trilha sonora, algumas músicas eu achei bem tristes, mas que condizem com o momento presente que estava passando o personagem. Outras, eu achei um pouco mais alegre. As cores são bem variadas, o que faz aumentar ainda mais a beleza do jogo. Sobre as montanhas, são muitas, não me lembro de ver tantas assim em um jogo. Mover as ovelhas é uma parte bem confusa, mas muito bonita, assim como o caminhão, trem, barcos e balão. No geral, tudo foi bem produzido. O que me chama mais atenção é a reflexão que esse jogo deixa para a vida. Após receber a carta, o velhinho parte em busca do seu objetivo, que é retornar para a sua casa e rever sua família. Para isso, ele não mede esforços, passa por muitos obstáculos, muitos lugares diferentes, sobe e desce muitas montanhas. Nós, às vezes, não temos essa força de vontade que ele teve, e logo desistimos quando vemos algo difícil. Isso me tocou muito e pode tocar muita gente. Valeu muito a pena ter entrado nesta aventura com o velhinho.

### **Comentários do autor sobre o experimento**

A verificação das nuances e possibilidades experimentadas pelos integrantes do grupo de controle em *Old Man's Journey* fez emergir como discussão diversos temas sensíveis. Mais uma vez a empatia (ou falta de), assim como no experimento de *Papers, Please*, se fez presente. Foi possível perceber caminhos e transportes diversos para a realidade primorosamente simulada do jogo eletrônico. Percebemos em conjunto que há elementos que se agrupam e são comuns a todos enquanto gatilhos, ao mesmo tempo em que há elementos que se separam, detendo certa individualidade e sentido único para cada integrante. Esse quadro configura a infinidade de possibilidades e gatilhos.

Já no caso das possibilidades de como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores no universo de interação proposto por *Old Man's Journey*, foi possível perceber um certo distanciamento imersivo no que concerne a narrativa por parte da maioria das integrantes mulheres. Enquanto Myrella Nérís e Maria Lúcia apontaram como fatores

imersivos a direção de arte e a trilha sonora, a falta de representatividade feminina e o passado do personagem (que não agradou) foram fatores que causaram quebra na imersão. Myrella, especificamente, se distanciou também por reprovar as atitudes passadas do personagem e por não saber para onde o velhinho estava indo no começo do jogo. Já Malysson Carielo estabeleceu sua conexão baseado no fato em que não é comum para ele protagonistas de jogos serem representados na terceira idade, o que se tornou um fato interessante. Além disso, teve pena do velhinho em muitos momentos. Ainda, para o integrante, a força de vontade do personagem foi contagiante, o que para ele reforçou a ideia de não desistir quando nos deparamos com algo difícil enquanto formulação de juízo.

#### 4.3 EMPATIA, ALTERIDADE NO MUNDO DO JOGO E EXPERIÊNCIA EM RAINY DAY

O último experimento em formato de grupo de controle foi conduzido através do jogo eletrônico *Rainy Day* para cinco integrantes. Por se tratar de um jogo mais curto em termos de duração e dinâmica, centramo-nos nos aspectos originados da discussão acerca do jogo por mais tempo que os demais experimentos. O processo de jogar o jogo eletrônico e os encontros para discussão e reflexão da temática durou 30 dias, e foram conduzidas durante o mês de maio.

*Rainy Day* é um jogo originalmente de computador, produzido no ano de 2016 pela desenvolvedora e produtora Thais Weiller, em conjunto da ilustradora Amora Bettany. É um jogo caracterizado pela sua curta duração e facilidade de ser jogado, uma vez que se projeta no estilo e gênero de aponte e clique, com o tom de videogame popularizado principalmente na internet – os *Browser Games*, ou seja, jogos eletrônicos que se utilizam de navegadores de internet, criados e montados em curto tempo, sem que os usuários precisem fazer *downloads* ou instalações para jogar.

Partindo de uma premissa relativamente simples, *Rainy Day* emerge na categoria de videogame IF – *Interactive Fiction*, um estilo de jogo interativo com falas escritas e ações que são motivadas a partir das escolhas do jogador. Isso significa, de certo modo, que o jogo eletrônico toma para si regras de jogabilidade que muito se assemelham aos RPGs (*Role Playing Games*) enquanto jogos de interpretação em que as regras procuram não ser vistas apenas como obstáculos ou limitações, mas como parte indissociável da narrativa.

Concordando com Santos (2010), tais efeitos da narrativa podem ser explorados pelo jogador de forma em que os próprios gerem e observem os efeitos de suas ações dentro do

processo de imersão no jogo. Nesse sentido, é a causa da reação no usuário que culmina na tomada de ação dentro do jogo.

Programas de computador que estão aptos a falar dessa forma são referidos, em inglês, como “interactive fiction” ou “text adventures” ou algo mais simples como “text games”. O termo em espanhol “aventuras conversacionales” é também apropriado, pois uma troca de língua natural, que é um tipo de conversação, é um importante atrativo desses programas (MONTFORT, 2006, *online*, tradução nossa<sup>94</sup>).

Porém, diferentemente da maior parte dos jogos interativos ficcionais, *Rainy Day* provoca com uma jogabilidade que não põe o jogador no lugar da personagem principal dentro do jogo, mas muito mais como uma consciência ou um ser decisório, e a partir dessa decisão a personagem tomará uma reação que esteja acordada com o que o jogador decidiu submetê-la. As decisões do jogador dão rumo à personagem, que reagirá de forma expositiva ao comando dado.

Inspirado nos severos quadros de depressão e ansiedade que incapacitam a humanidade no mundo contemporâneo, *Rainy Day* é um jogo cuja temática principal aborda cuidadosamente os temas que circundam essas desordens. Problemas como dificuldades de concentração, sono, alimentação ou as mudanças comportamentais são alguns quadros dos sintomas apresentados em um diagnóstico de ansiedade e que se não cuidados podem evoluir e se agravar drasticamente (PALHARES; CHADE, 2017).

Baseado na própria experiência da brasileira Thais Weiller, a desenvolvedora afirma que por um momento de sua vida não se sentia bem e que isso havia desencadeado uma sensação de incapacidade constante. E como forma de lutar contra essa situação, *Rainy Day* nasceu (MALTEZ, 2016). Se Murray (2003) afirma que os jogos e suas histórias não são necessariamente opostos, podemos inferir que estes se somam facilitando uma performance de padrões que dialoguem com nossas vivências. Dessa forma, entra a narrativa de *Rainy Day*. Um jogo de ficção interativa que apresenta a história de uma pessoa com depressão e ansiedade, tentando superar pequenos obstáculos da vida para sair da cama e ir ao trabalho (ver figura 47).

*Rainy Day* apresenta como situações consideradas banais podem ser complicadas para pessoas que se identificam e/ou vivem com depressão e ansiedade. O drama tenta fazer com

---

<sup>94</sup> No original: “Computer programs that are able to talk like this are referred to, in English, as “interactive fiction,” or “text adventures,” or sometimes simply “text games.” The Spanish term “aventuras conversacionales” is also a very appropriate one, because a natural-language exchange, which is a sort of conversation, is a very important feature of these programs” (MONTFORT, 2006, *online*).

que o jogador ajude a personagem a sair da cama, de casa e dos sentimentos negativos para conseguir seguir com sua vida, tudo isso através das escolhas do jogador.

Nesse sentido, atuamos como um fio condutor, que tanto recebe como doa, pois, qualquer escolha feita proporciona finais diferentes do jogo. Além disso, as opções ofertadas pelo jogo para cada situação são caminhos para que descubramos os diálogos internos que representam os sentimentos e as vontades da personagem. Esta, uma representação da própria Thais Weiller.

Figura 47 - A tela inicial do jogo Rainy Day



Fonte: Print Screen da tela do jogo<sup>95</sup>

Portanto, o jogo é simples se comparado com muitos títulos contemporâneos. Entretanto, coberto de sentimentos e individualidades para cada jogador. Cada evento narrativo demonstrado no jogo apresenta uma única ilustração, por vezes animada, seguida de trilha sonora composta por barulho intenso e leve de chuva, em alternância, se utilizando integralmente das sensações da personagem para criar o ambiente.

Durante a jornada da personagem principal podemos perceber pelas ilustrações e narrativa que toda a ambientação criada e substancializada pelo jogo tenta dialogar com o jogador para se provar verossímil. Uma camiseta de cultura pop que podemos utilizar para ir ao trabalho ou um jogo de videogame portátil de sucesso dos anos 2000. Tudo tenta

---

<sup>95</sup> Disponível em: <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

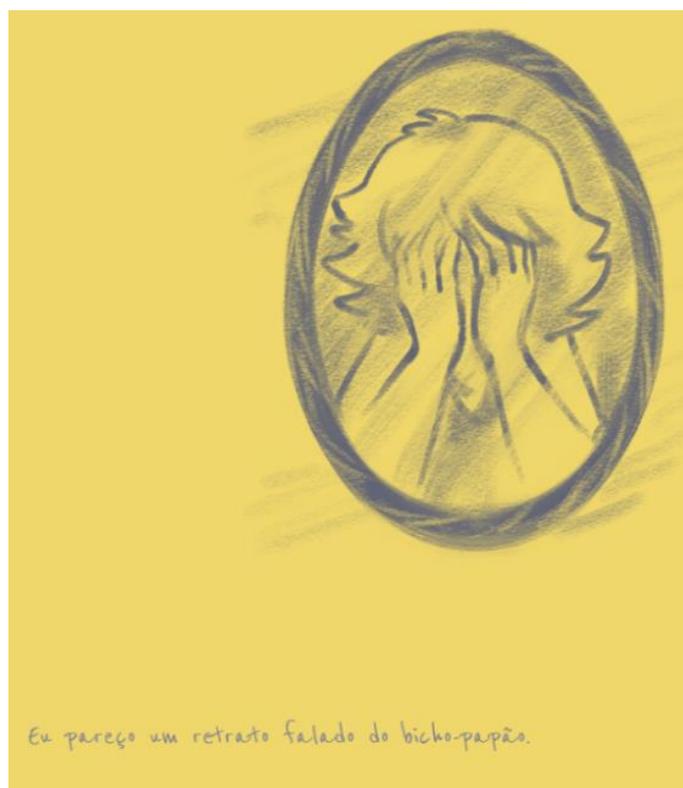
demonstrar a ideia de que isso poderia estar acontecendo com nós mesmos, com nossos vizinhos, com desconhecidos, com a atual geração.

O jogo realmente aposta no controle do personagem pelo jogador. Entretanto, logo nas primeiras decisões narrativas podemos perceber que quem realmente tem a palavra/atitude final é o próprio personagem. Percebo isso como o próprio esforço interno que o personagem detém para vencer a situação em que o envolve. Por exemplo, o jogo se inicia com uma chuva severa e o personagem perdido em pensamentos que demonstram que ir ao trabalho em um dia como esse seria um desperdício. Principalmente por ter que lidar com pessoas naquele ambiente. Entretanto, mesmo se decidimos não ir ao trabalho é preciso ligar para avisarmos da ausência. Quando se opta por pegar o telefone e discar o número a personagem lembra que mesmo através do telefone vai ter que se expor e falar com um estranho, o que a apavora. Surge a opção “ligar mesmo assim”. E quando a selecionamos a tela do jogo é tomada pela ilustração de uma mão prestes a tocar um celular e a mensagem “A quem eu estou tentando enganar? Eu não vou ligar”. Nossa autonomia durante o jogo é levada à prova. Acompanhamos o progresso da narrativa do personagem, mas muitas vezes podemos nos sentir impotentes nas situações, assim como alguém que sofre das desordens que caracterizam o próprio personagem.

Rainy Day apresenta quatro finais distintos que de forma semelhante exploram questões internas da personagem e sua forma de lidar consigo e com os outros ao redor. A cor da tela pode mudar de acordo com a ansiedade do personagem, variando entre tons de verde, amarelo e vermelho (ver figura 48).

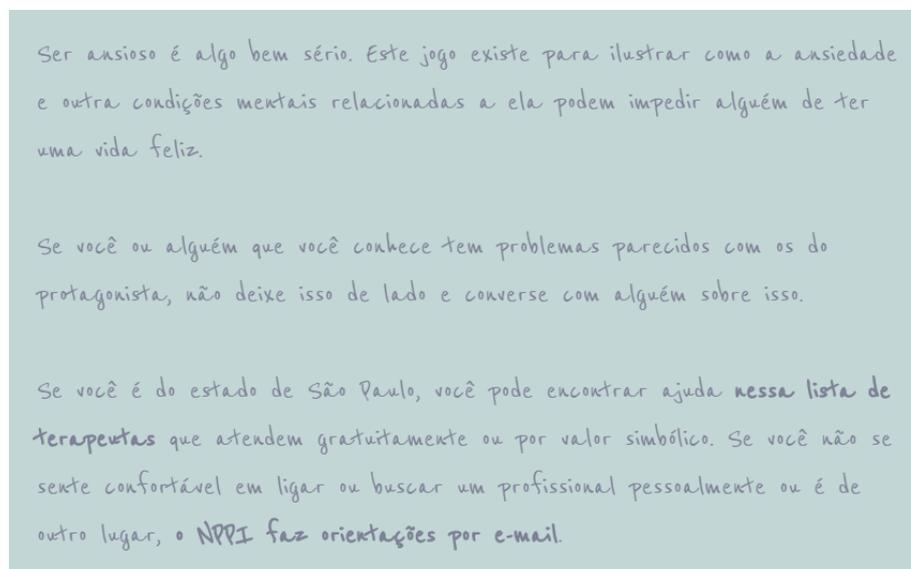
E, ainda, após cada final distinto, o jogador se depara com uma tela oferecendo ajuda para pessoas que se identifiquem com sintomas similares aos da personagem, oferecendo uma lista de atendimento psicológico gratuito e/ou de valor simbólico pelo estado de São Paulo, com respectivos contatos e afins. Infelizmente, se limita a essa localidade, visto que seria complicado traçar um mapeamento de todos esses serviços a nível Brasil (ver figura 49). Além disso, se a narrativa de Rainy Day pudesse ser resumida em uma pergunta, esta seria: “O que você pode fazer para ajudar?”.

Figura 48 - Parte da variação do tom de cores em Rainy Day



Fonte: Print Screen da tela do jogo<sup>96</sup>

Figura 49 - A tela final do jogo Rainy Day, com hiperlinks



Fonte: Print Screen da tela do jogo<sup>97</sup>

A imersão, nesse sentido, pode ocorrer quando o jogador se permite aceitar e acreditar no sistema de conflito artificial proposto pela narrativa do jogo. Consequentemente, a coerência estruturada nas etapas da história detém fundamental papel. Se para Duarte (2015) a

<sup>96</sup> Disponível em: <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>. Acesso em: 03 nov. 2019.

<sup>97</sup> Disponível em: <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>. Acesso em: 03 nov. 2019.

experiência sensível se formula através de um efeito catalisador da vivência, essa relação direta entre jogo e jogador pode se configurar como uma relação direta de experimentação do mundo e seus efeitos. Afinal, conforme explorada no capítulo dois, a experiência não é a realidade, mas mexe com a forma de perceber essa realidade.

No caso de *Rainy Day*, a exploração do jogo pode provocar a empatia de quem o joga e tenta amparar a personagem que sofre de ansiedade e depressão. Entretanto, da mesma forma, pode gerar um descompasso na sintonia entre jogador e personagem, sem uma representação ativa e forte.

Sobre a experiência em si, é percebido que *Rainy Day* detém, em suma, dois objetivos principais: alertar e sensibilizar o público para a ansiedade e depressão, fazendo com que o jogador perceba os sinais que alguém com os problemas citados pode apresentar – levando o jogador a oferecer assistência e ajuda; auxiliando quem sofre com ansiedade e depressão a perceber os próprios sintomas e buscar algum tipo de apoio necessário.

É essencial pontuar que os dois objetivos supracitados não se farão atingidos em todos que jogarem *Rainy Day*. Não é razoável assumir que todo público se enquadrará em uma das duas situações - conviver com alguém com os problemas que *Rainy Day* toca e/ou ser alguém com tais problemas. Portanto, o jogo será usufruído por, sumariamente, pessoas investidas com a narrativa, parcialmente investidas e pouco ou nada investidas. Por outro lado, vale ressaltar que a alteridade em pessoas que não vivenciaram a realidade de alguém com ansiedade e/ou depressão é possível, no entanto, não é algo que deve ser esperado de todos.

De acordo com a experiência proposta por Dewey (2010), é possível que *Rainy Day* se firme em cima desses apurados. Pois, para se envolver com a narrativa do jogo é preciso que o jogador esteja familiarizado em nível íntimo com as doenças abordadas, esteja disposto a acordar a verossimilhança dessa narrativa e, em muitos casos, nutra uma alteridade pelo mundo ofertado pelo jogo. Nesse sentido, a experiência é o ponto-chave em *Rainy Day*. É o que vai levar o jogador a alcançar o objetivo dos desenvolvedores.

Jogar inclui a completa experiência do jogo que as regras engendram. Esta experiência inclui não apenas a complexidade estratégica do jogo, mas também a experiência estética, psicológica, social e material: tudo o que acontece na mente e no corpo dos jogadores quando eles se submetem ao sistema de regras (LANTZ; ZIMMERMAN *apud* SANTOS, 2010, p. 51).

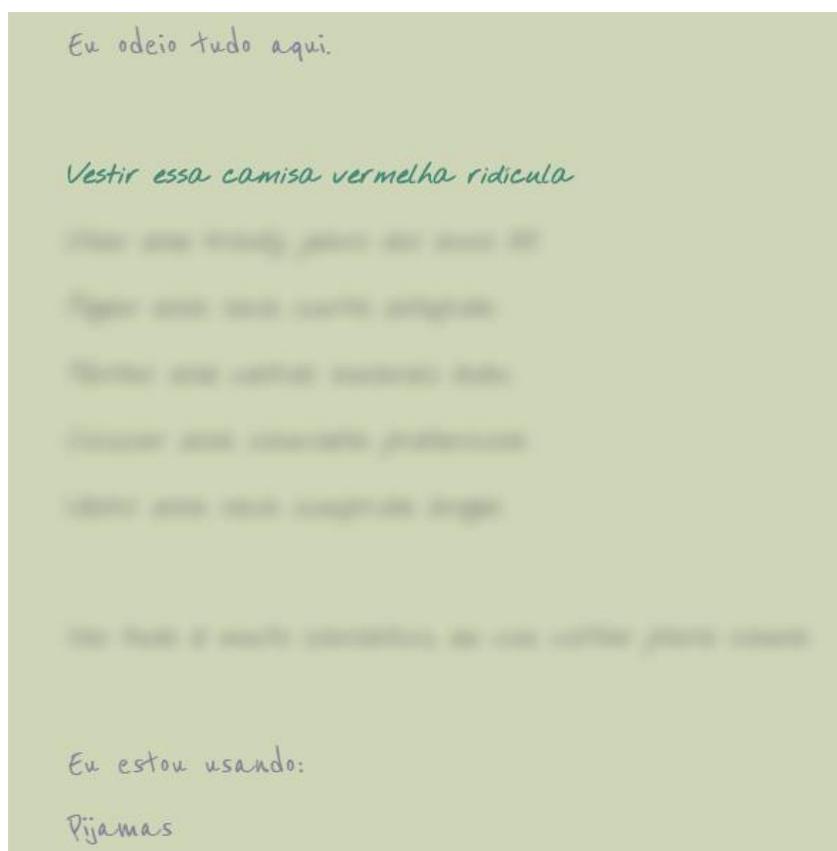
Apesar de Santos (2010) discorrer corretamente sobre o que a experiência no jogo abarca, é crucial apontar que é na mencionada “experiência psicológica” que acreditamos que o jogo vai se apoiar com mais efetividade. É com ela que os criadores contam para alcançar os objetivos iniciais do desenvolvimento de *Rainy Day*.

Dessa forma, a experiência do jogador que se deparar com Rainy Day vai depender diretamente das suas vivências coletadas ao longo da vida e/ou do quanto é capaz de se colocar no personagem, através da projeção-identificação (MORIN, 1980). Para Duarte (2015), construímos ao longo da vida um repertório de valores subjetivos que nos dão parâmetros para qualificar emocionalmente novas experiências vividas, e é justamente esse repertório que vai decidir se a experiência de jogar Rainy Day detém potencial para ser significativa ou não, se a comunicação performada entre as interações indivíduo-ambiente é suficiente para que o signo formado dialogue com o íntimo do jogador através do bloco de sensações.

No que diz respeito especificamente a agência que detemos no jogo enquanto jogadores, baseado em informar e aproximar os pensamentos da personagem com as ideias que são construídas pelo jogador, o gênero aponte e clique se deu como ótima ferramenta para conquistar os objetivos. Entretanto, a superficialidade das informações e da abertura emocional da personagem com o jogador, de maneira geral, não se fez suficiente para conquistar uma imersão mais efetiva no pesquisador. Acredito que um mergulho mais profundo na subjetividade da personagem e maior quantidade de informações sobre sua luta pessoal poderiam trazer mais riqueza ao jogo eletrônico, bem como um potencial maior de relação e conexão jogador-jogo. O horizonte de possibilidades também se apresentou como um ponto de frustração e quebra de imersão, já que a repetitividade de ações – que não se sabe se intencional ou não – provocou cansaço e distanciou o jogador de um transporte mais efetivo.

Apesar disso, consideramos pertinente o uso da plataforma utilizada – o computador/navegador – para o alcance de mais jogadores, já que não se dá como necessário o *download* ou instalação do jogo em questão. Também julgamos positivamente os tons pálidos, as palavras nebulosas que se tornam legíveis apenas quando posicionamos o cursor em cima (ver figura 50), a tipografia e fonte, que são similares à escrita manual e a trilha sonora cálida e calma de chuva. A construção de ambiente proposta por esses pontos se mostram como bons apoiadores da mensagem que se constrói ao longo de Rainy Day e que permite a conexão do jogador em forma de transporte por esses gatilhos. Nesse contexto, os relatos do grupo de controle em Rainy Day foram apurados dos alunos João Lucas, Karoline Silva e Beatriz Jatobá.

Figura 50 - As frases nebulosas que só se mostram após posicionarmos o cursor



Fonte: Print Screen da tela do jogo<sup>98</sup>

### João Lucas

A primeira impressão que tive de *Rainy Day* foi nostálgica. Relembrar os antigos (muito antigos) games de escolhas alternadas e diálogos longos que mudam a rota do nosso personagem é uma ótima estratégia em videogames. O jogo traz uma ideia de quebra-cabeça com palavras, no qual temos de escolher sabiamente a opção para que não afete o emocional do nosso personagem. Também é nostálgico por evocar a memória dos jogos de computador – os *Browser Games* – que tanto fizeram parte da vida dos jovens jogadores dos anos 2000.

Entretanto, no que se trata do jogo em si, logo nas primeiras escolhas que são oferecidas me vi no conflito de não entender bem o meu papel dentro do jogo, ou seja, “quem sou eu” dentro do jogo. *Rainy Day* oferece várias opções do rumo que se deve seguir na história, mas todos eles são completamente opostos ou ao menos se distanciam a cada escolha que podemos selecionar. É como se pudéssemos escolher entre 1) ser um verdadeiro amigo para a personagem, que vai agir com empatia e cuidado em relação ao que ela quer; 2) ser a

<sup>98</sup> Disponível em: <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

extensão da consciência dela, escolher com realismo o que a personagem diria ou faria diante de certas circunstâncias; 3) ser a âncora da personagem e prendê-la em seus problemas, 4) agir como a ansiedade social dela agiria.

Todas as opções nos fazem voltar ao jogo e tentar entender e aceitar seus múltiplos finais, nos trazendo sempre para mais próximo da realidade da personagem e entendendo os seus problemas e dificuldades – ainda que às vezes a repetitividade e as voltas que a mente dela dá sejam frustrantes. Das discussões que tivemos em sala de aula, esse retorno aparente ser algo que se repete de forma memorável, pensando em retrospecto. *Rainy Day* não se trata de ganhar ou perder, de chegar mais rápido ou mais demoradamente ao fim das múltiplas mensagens que chegam em nossa tela.

Não se trata de resolver o problema da nossa personagem ansiosa e “finalizar” o game. Trata-se de criar uma relação empática e de alteridade, que se desenvolve em cada uma dessas falas, cenários e efeitos sonoros de chuva. O “prêmio” ao jogador “vitorioso” é o oferecimento de uma mão amiga, que vêm na forma de links e números de apoio às pessoas que sofrem (ou conhecem alguém que sofre) da depressão e ansiedade que nossa personagem principal se vê imersa.

Procurando uma análise mais técnica da minha experiência, percebo que senti muita falta de uma trilha sonora mais elaborada, que nos ajudasse no processo de imersão com a personagem, sobretudo para adicionar mais carga dramática ao que ela pretende nos passar. Trilhas sonoras que parassem ou continuassem, efeitos sonoros mais pontuais e demais ruídos, poderiam conduzir uma mensagem sensível, uma imersão inconsciente na experiência sensível do jogo brasileiro de Weiller.

*Rainy Day* tem uma proposta de jogo bastante simples, porém interessante, junto a mensagem que pretende entregar. Te faz mergulhar – seja pela empatia, ou pela sua proximidade com os “problemas” da personagem – e sentir, até certa profundidade do iceberg das experiências sensíveis, o que a personagem sente.

### **Karoline Silva**

*Rainy Day* é um jogo interativo, rápido e básico em termos de mecânica. Uma das coisas que me marcou nesse processo foi a preocupação com os jogadores, pois, sempre que acaba uma partida o jogo abre uma janela de ajuda para pessoas que se encontram em situações parecidas com a da personagem.

Eu, como uma pessoa que vivencia de perto a ansiedade e depressão, me senti bastante tocada pelo drama retratado na história de dias chuvosos apresentada pelo jogo. É realmente

frustrante, e até um pouco revoltante, ter que lidar com os diálogos e inquietações dela – e não conseguir fazer muita coisa para mudar aquilo.

Tentei diversas vezes chegar aos quatro finais possíveis no jogo, mas confesso que as repetições iniciais e animações muito simples foram aspectos que dificultaram a minha imersão. No mais, ver a comunicação retratada de forma afetiva foi um tanto quanto dolorido; porque, praticamente, achei que iria jogar para fugir um pouco dessa realidade e acabei me vendo ali.

### **Beatriz Jatobá**

Pessoalmente, tendo sofrido com depressão, me sinto contemplada pelo jogo em momentos como a dificuldade em levantar da cama – que para quem vive ou viveu sabe o quão difícil é, mais do que insistir com dois cliques em um comando -, em ir tomar banho e até comer. Satisfaz muito no jogo a não existência de um “vencer”, mas um tentar passar por isso da forma que se consegue, assim como a frustração de tentar e não conseguir, porque é o que acontece.

O parar e ouvir, ou melhor, ler o que a personagem tem a dizer também é um ponto alto do jogo, porque ao meu ver incentiva a criação de empatia e o exercício de escuta. Estes, são cada vez mais suprimidos em nossa sociedade, o que faz com que a personagem tenha de viver uma rotina exaustiva, regrada, cronometrada e sem cor. O minimalismo, tanto de formas quanto de cores, ajuda muito a criar o ambiente, assim como a chuva que atua incessantemente como *background* musical. Também achei muito importante falar das escolhas literalmente “nebulosas”, um detalhe muito perspicaz na jogabilidade para indicar essa confusão nas escolhas.

Sobre meu papel enquanto jogadora, me senti como uma voz na cabeça dela, que a própria personagem havia criado a imagem de alguém que ela sabe que se importa com ela. Alguém que gostaria de vê-la satisfeita e conseguindo realizar as atividades que tem vontade, superando a paralisação do medo de tudo que a depressão e ansiedade garante.

### **Comentários do autor sobre o experimento**

A verificação das nuances e possibilidades experimentadas pelos integrantes do grupo de controle em *Rainy Day* fez emergir como discussão diversos temas sensíveis, assim como *Old Man’s Journey*. A empatia com o personagem teve lugar privilegiado na discussão. Foi possível perceber caminhos e transportes não tão diversos, lineares, para a realidade simulação no jogo eletrônico. Percebemos em conjunto que há elementos que se agrupam e

são comuns a todos enquanto gatilhos, ao mesmo tempo que há elementos que se separam, detendo certa individualidade e sentido único para cada integrante. Esse quadro configura a infinidade de possibilidades e gatilhos. Em primeiro lugar, João Lucas elencou a nostalgia de jogos do gênero como formulador de transporte para a realidade primorosamente simulada. Entretanto, a empatia com a personagem e seu contexto foi o que permitiu a imersão de forma mais intensa, substancializada pela alteridade com a personagem. Já os momentos de quebra foram marcados pelo aspecto técnico da falta de trilha sonora mais elaborada, o que para João, baseado em seus relatos, atua como alma da narrativa em jogos, e também o conflito de não entender seu papel no jogo, que emerge trazendo uma confusão. Nesse ponto, não se sabe se é preciso fazer o que a personagem quer, o que deve ser feito moralmente e o que o próprio João faria, botando em cheque a afirmação cega de que o jogo eletrônico em questão garante autonomia consciente.

Já Karoline Silva aponta como principal aspecto imersivo a preocupação que o jogo tem com os jogadores, pois, em suas palavras, sempre que uma partida do jogo chega ao fim surge na tela uma janela de ajuda para pessoas que se encontram em situações parecidas com a da personagem. Entretanto, por outro lado, a frustração de não conseguir cuidar da personagem de forma eficiente traz uma quebra imersiva para Karoline, assim como a inevitável possibilidade de se projetar na personagem enquanto indivíduo que sofre dos mesmos sintomas. Esse caso é interessante por demonstrar uma Projeção-Identificação (MORIN, 1980) ambígua, pois enquanto o transporte une personagem e indivíduo, esse segundo tende a se afastar. A integrante Beatriz Jatobá, a critério de contextualização, também informa sofrer de alguns sintomas. No entanto, afirma que se sentir como uma voz na cabeça da personagem se configurou como a forma de sua imersão, não havendo, portanto, quebras significativas aparentes.

#### 4.4 PARA ALÉM DOS APURADOS EM “PAPERS, PLEASE”, “OLD MAN’S JOURNEY” E “RAINY DAY”

Durante o processo de análise dos jogos por parte do grupo de controle, acreditamos ser imprescindível para a pesquisa trazer também as considerações percebidas pelos integrantes a respeito dos pilares metodológicos da dissertação quando substancializados também em outros jogos eletrônicos. Partimos dessa iniciativa para que possamos acrescentar à fortuna crítica da imersão e experiência, podendo analisar esse mesmo quadro em diferentes jogos e de distintas percepções pessoais, registrando as nuances de como o saldo do vivido pode se externalizar. Esses blocos são relevantes para a pesquisa por permitir saber que

experiências passadas com jogos eletrônicos foram primordiais enquanto saldo do vivido para que pudessem, de certo modo, alterar as futuras experimentações. Também por permitir que possamos nos situar de forma mais expressiva nas percepções dos integrantes do grupo. Portanto, durante os tópicos a seguir, teremos as opiniões críticas dos integrantes do grupo de controle.

As discussões e relatos abaixo foram surgindo a partir do desenrolar das impressões sobre os jogos do corpus de pesquisa, de forma natural. Nesse sentido, surgiu a necessidade de o autor contemplar também essa parcela, de modo que o sufocamento dessas percepções não se fizesse presente.

### **Ana Lúcia**

Desde pequena, sempre fui fã dos livros e dos filmes da saga Harry Potter. Eu tinha pôsteres, revistas, filmes, livros e, claro, jogos de videogame. Afinal, o jogo permitia que eu me sentisse a própria estudante de Hogwarts, uma escola de magia e bruxaria desse universo fantástico.

Eu já tive a experiência de jogar os títulos da franquia em três consoles: PlayStation One, PlayStation 2 e Xbox 360. Entretanto, para mim, a experiência que mais marcou foi o jogo “Harry Potter e a Ordem da Fênix” (desenvolvido para PC, Xbox 360, Xbox, PlayStation 2, PlayStation 3, Nintendo Wii, PSP e Nintendo DS), uma vez que este era o meu livro favorito. A minha experiência foi no console, mais especificamente com o PlayStation 2, em que o gráfico não é tão avançado, mas já se percebe a evolução em relação a jogos mais antigos. Assim como nos jogos anteriormente lançados, o jogador só poderia usar Harry como personagem. Então, sendo mulher e tendo preferência por personagens femininas, eu poderia me sentir mais à vontade jogando com Hermione (personagem feminina mais marcante da série) do que com o próprio Harry, o protagonista da saga. Porém, creio que, devido a lógica dos livros, essa liberdade de escolha não foi possível, mas seria interessante se essa opção estivesse disponibilizada.

Todo fã de Harry Potter sonha em estudar em Hogwarts. E comigo não era diferente: no jogo, você pode andar por Hogwarts, fazendo amizades, conversando com os fantasmas da escola, etc. Esse sentimento de pertencimento é um importante elemento da imersão. Além disso, era necessário assistir às aulas, fazer poções, não quebrar regras da escola para não perder pontos da Casa, entre outros. Ademais, um dos gatilhos imersivos mais facilmente encontrado é a trilha sonora. Despertar a imersão por meio do som que, em muitas vezes, é o

mesmo (ou, pelo menos, muito similar) utilizado nos filmes, traz a sensação de estar em Hogwarts. Portanto, esse efeito transmidiático ressignificou minha experiência.

Por isso, no momento em que eu estava jogando, realmente me sentia parte daquele universo. Nesse sentido, mesmo depois de jogar esses jogos, por anos, ficam as boas memórias da minha pré-adolescência. À época, mais ou menos em 2007, eu tinha 12 anos e amava jogar videogame com meu irmão mais novo. Então, a gente jogava todo tipo de jogo: Harry Potter, GTA, Need for Speed, Guitar Hero, Tony Hawk's Pro Skater, etc. Como não possuo mais o console e nem os jogos, fica aquela sensação de saudade e de nostalgia, já que me lembra não apenas meu jogo favorito, mas também a época do fim da minha infância e início da adolescência. Outro fato que posso relacionar à experiência de ter consumido esse universo é o nome das minhas duas gatas: Luna e Minerva, que são inspiradas em personagens femininas da série.

É possível dizer, portanto, que por causa da narrativa criada no jogo, permitindo que eu me sentisse uma verdadeira estudante de Hogwarts, a imersão foi facilitada e constituiu sentido à minha experiência de jogar.

Ainda, pode-se citar o jogo desenvolvido pela Ubisoft, Just Dance, em que os jogadores devem dançar de acordo com a coreografia proposta na tela. Quanto mais movimentos certos o usuário alcançar, melhor a pontuação. Assim, a experiência de jogo torna-se atrativa, pois une atividade física à diversão. Por isso, destaco aqui minha experiência imersiva com o jogo e como ele foi importante para a minha jornada de emagrecimento.

Devido à dinamicidade do jogo – é possível jogar só, com amigos e com pessoas do mundo inteiro -, Just Dance me proporcionou a prática de exercícios e entretenimento ao mesmo tempo. No jogo, não é necessário um controle, apenas os movimentos do corpo, que são detectados com sensores acessórios de console. Por não ser muito fã de esportes e por ter uma certa vergonha de ir à academia, o jogo me ajudou a “me soltar” mais, fazendo com que eu pudesse me sentir melhor com o meu próprio corpo, uma vez que consegui emagrecer e, com a prática de exercícios, consegui ter uma qualidade de vida melhor. Portanto, é interessante dizer que a minha experiência com o jogo me fez adotar um estilo de vida diferente, inserindo à minha rotina um momento em que eu pudesse jogar, me divertir e praticar atividade física ao mesmo tempo.

### **Brenda Oliveira**

Considero que o poder de tomar decisões realmente relevantes para uma narrativa é o que torna a experiência imersiva nos jogos potencialmente enriquecedora, uma vez que o

jogador é impulsionado a agir e pensar dentro da lógica de um novo universo, a sentir pelos seus personagens, o que torna esse momento um dos mais fortes gatilhos para a imersão no jogo.

Entretanto, também considero outros fatores capazes de ampliar sua experiência imersiva em videogames: a trilha sonora e a sonoplastia. Esses dois campos, em específico, são os gatilhos que dialogam de forma mais efetiva comigo, exemplificando a forma de como essas informações são performadas através do jogo para o entendimento de alguém pelos blocos de sensações.

A questão visual e artística dos jogos eletrônicos, por outro lado, é um fator que não pode ser deixado de lado na minha experiência. Desde os gráficos mais simples dos primeiros jogos digitais até as versões mais “realistas” desenvolvidas nos dias de hoje, a questão dos cenários, das texturas, da luz e sombra e do uso das cores, por exemplo, também tem seu papel no estímulo de memórias e sentimentos dentro dos jogos. Contudo, um dos maiores fatores de imersão em jogos para mim fica por conta das inúmeras decisões que o jogador deve realizar no decorrer dos jogos interativos, principalmente escolhas que são lembradas pelos demais personagens dentro do videogame e vão influenciar direta ou indiretamente em suas ações individuais, bem como ocorre na vida cotidiana. Suas decisões podem, inclusive, definir o destino da cidade por completo em momentos tensos de “tudo ou nada”.

Para mim, após o momento de jogo ficam pequenos e grandes aprendizados, muitos dos quais o ensino tradicional não foi capaz de instruir. Embora cada pessoa vá reagir aos jogos eletrônicos de uma forma diferente devido ao contexto cultural, econômico e psicológico que ela se insere, os jogos de hoje seguem em ritmo de aperfeiçoamento, e atendem múltiplas e específicas demandas da sociedade. Portanto, os jogos nos preparam para a vida. Tudo vai depender da personalidade e das experiências vividas anteriormente por quem joga, de modo que o estudo a respeito da imersão e de seus gatilhos é um campo aberto - e que ainda permite muitas reflexões.

### **Myrella Nérís**

Battlefield V é o décimo sexto jogo da franquia Battlefield criada pela desenvolvedora EA DICE e distribuído pela EA. Teve seu lançamento oficial em 2018. O tema Segunda Guerra Mundial, presente no jogo, é por si só palco de diversas dramatizações e narrativas, ficcionais ou não e é algo que sempre mexe comigo. Inclusive, o que me levou a jogar jogos dessa temática, mesmo não gostando de jogos de tiro, foi realmente o recorte feito pela EA nesse caso específico: a adoção de personagens diversos para compor uma narrativa em

diferentes lugares da Europa na Segunda Guerra. Para mim, é importante ver inclusão nesses jogos e - apesar das críticas - senti que Battlefield V conseguiu incluir de maneira emocionante personagens que geralmente não vemos como protagonistas, muito menos num jogo de ação tradicional como os da franquia. Os finais não são os melhores, não são sempre felizes ou memoráveis. Entretanto, o sentimento, a trajetória, e especialmente como cada um modificou e foi modificado pela guerra é muito interessante de se ver e de se desenrolar no jogo. Além, é claro, dessa aproximação com a realidade, uma vez que as histórias são baseadas em contextos e narrativas reais. Todas as histórias apelam para o lado sentimental ainda que nunca deixem de ser o que são: um jogo de tiro com visão em primeira pessoa na Segunda Guerra Mundial.

Apesar disso, histórias de guerra retratadas pela ficção, quase sempre caem no lugar comum do soldado branco, que deixou uma família, americano, lutando pelo seu país. Não deixa de ser comovente, emocionante, mas a opção do jogo de trazer essas outras histórias me chamou muita atenção, facilitando meu transporte. Me fez pensar e sempre buscar, a partir disso, as histórias que comumente não são contadas.

As histórias de Nordlys e Tirailleur (capítulos do jogo) foram as que eu mais gostei, e as que eu achei mais triste também. Os soldados senegaleses lutando por uma França que nem ao menos os reconheciam como franceses ou a menina que sozinha se dispôs a enfrentar tudo por um objetivo maior e também pessoal, me comoveram bastante. Há ressalvas, claro, como o fato de negros e mulheres ainda serem colocados - mesmo protagonistas - como a parte dramática mais triste da narrativa (ainda que todos sejam comoventes), como se para esses arquétipos de personagens a vitória e a guerra não pudessem vir juntas.

Entretanto, fica o sentimento agriçoce de uma boa narrativa num tema tão pesado e triste, assim como as reflexões sobre nossa história e como ela só dá destaque a quem está no topo da pirâmide do poder.

A possibilidade de interpretar vários papéis nos jogos me acompanha desde quando jogava RPG de mesa, mais precisamente durante uma campanha que se passou num cenário de Grécia Antiga de Deuses e Mitos. Nesse tempo, formei com amigos um grupo com dois elfos (eu inclusa), um minotauro, uma meio-centauro, uma meio-dragão e uma paladina. A história, o desenrolar das nossas ações (quase sempre) desastrosas ou ambiciosas demais, as risadas das situações inusitadas e os enigmas, sempre me motivaram. Em suma, lembro de passar tardes e tardes, todas as semanas, por meses, indo jogar com meus amigos e tentar desvendar as charadas, vencer as batalhas e aprisionar o vilão. Acho que mais do que a história, o companheirismo e as missões em grupo eram os mais legais de experimentar. Ver

que enquanto eu personificava uma peculiaridade, havia alguém que fazia um sotaque característico do seu personagem.

De todo modo, sinto muita falta de jogar (hoje por motivos diversos, parei) e me lembro como era interessante estar imersa naquele universo, que com certeza me moldou e hoje dá frutos da minha percepção de mundo.

### **Rayane Mickaella**

Acredito que o mais próximo que senti os efeitos práticos de imersão e pós-imersão em jogos eletrônicos foi acerca de um ano e meio atrás, quando fiquei grávida. Estava no final da gestação, mas nunca tive o costume de jogar esses tipos de jogos, quando baixei para *android* o título *Cooking Crazy*.

Trata-se de um jogo de preparo de comidas rápidas em vários restaurantes de países diferentes. Conforme você passa de nível, são acrescentadas distintas opções ao cardápio para que seu personagem aprenda a cozinhar. Logo o prato tem que ser preparado o mais rápido possível. Era o que eu procurava no final da minha gestação, algo que me tirasse da fase da espera e ansiedade, que poderia ser trabalhado através dos novos desafios e conquistas de cada fase do jogo. Aqui, foi o que encontrei imergindo nele através do seu direcionamento.

Assim que meu filho nasceu, continuei dando andamento às conquistas do jogo, que eu jogava bastante. Principalmente, também, por ter visto amigos jogando, que disponibilizavam *online* seus respectivos progressos. Isso me dava vontade de ultrapassá-los, como numa competição.

O ruim do jogo é que tínhamos apenas 3 chances de queimar alguma comida. E isso me frustrava! Pois quando erramos a receita, precisamos esperar cerca de meia hora até a próxima chance, o que era terrível para minha ansiedade. Entretanto, o jogo me deixava bastante feliz a cada nova culinária que eu conhecia, afinal, se ambientava em vários países também, me proporcionando a experiência de conhecer comidas diferentes, além dos cenários legais que mostravam os alimentos de cada região e suas características.

Acredito que essa sensação de já fazer parte do jogo como uma chef importante me trouxe à tona um elemento importante para imersão, me fazendo ser parte de algo. Sobre o que ficou depois desse processo, pude perceber o quanto eu ocupava meu tempo com algo que não fossem redes sociais. Estas, me mantinham presa a ficar só olhando o que nem tinha tanto interesse assim para mim. Portanto, o jogo me afastava disso.

Toda vez que me recordo desse título lembro da perseverança que eu ganhei para conquistar coisas após ele e o quanto isso me motivou em várias partes da minha vida. Inclusive, a dedicar mais tempo de qualidade ao meu filho ao longo do seu crescimento.

### **Maria Lúcia**

Godus é um jogo lançado em 2013 pela empresa independente 22cans e publicado pela companhia DeNa. Por ser projetado por Peter Molyneux, que detém um histórico de produção de jogos do mesmo estilo, segue a linha de gênero *godgame*.

Nessa perspectiva, o jogador age como uma divindade, deus ou arquiteto capaz de alterar tudo ao seu redor e contribuir diretamente para um fim específico. No caso de Godus esse fim é a evolução e perpetuação da raça humana. O jogador começa salvando um homem e uma mulher de afogamento. E uma vez que os conduz puxando terra até a água, vem o objetivo de levá-los até a "Terra Prometida". Enquanto o jogador limpa o caminho de árvores, pedras e terrenos arenosos para os personagens passarem, eles se estabelecerão e construirão tendas, que após a procriação perpetuam a espécie.

Usando essa estratégia, o jogador irá explorar o mundo e melhorar a população através dos tempos, construindo casas, barcos e demais recursos para seus fiéis viverem em sociedade. A principal característica deste jogo é que o jogador é capaz de redesenhar os níveis de terra à vontade. Em determinado momento do jogo, conseqüentemente, a população começa a produzir "oração", que agora serve como energia ou poder para mover o ambiente. O jogador, enquanto deus, divindade ou arquiteto, juntará os pontos de oração para trocar por melhorias para a população. Quando bem vista pelo povo, as mudanças garantem mais "orações". Quando mal recebidas, a popularidade cai e se torna mais difícil guiar o povo para o objetivo principal. À medida que a população cresce, o jogador será recompensado com cartões que lhe darão acesso a mais "poderes" e também concederão novas habilidades e comportamentos a seus seguidores, trazendo dinamismo e fugindo de uma mecânica repetitiva.

Conheci Godus através de uma recomendação da plataforma PlayStore após ter instalado o jogo EDEN, que partilha dos mesmos princípios. Nessa perspectiva, me considero, sem dúvidas, o público-alvo desse tipo de jogo porque sempre gostei muito do gênero, mesmo considerando suas mecânicas geralmente complicados. Entretanto, uma vez que se aprende, tudo acontece e se desenvolve muito rápido. Me disponho nessa análise como uma pessoa que joga com frequência jogos desse gênero, mas Godus foi o primeiro jogo do estilo em que me senti de fato no controle.

Poder controlar o ambiente, mudar a trajetória dos personagens, destruir, queimar ou construir o que quiser me garantiu uma autonomia como nunca tive antes. Para, além disso, os gráficos simples, cores usualmente em tons pastéis e música suave de sinos sempre me faziam reinstalar o jogo para relaxar. Pois, apesar de não jogar mais com frequência, nunca esquecerei o nome e nem o visual porque sempre me traz uma calma muito grande.

### **João Lucas**

É interessante pensar que um grande fator de imersão no mundo de algum jogo são as possibilidades criadas a partir de gatilhos, a partir de ferramentas pensadas para que o jogador se emocione, abstraia, e fique pronto para a experiência sensível que o jogo tenta nos transmitir. E dentro dessa transmissão, captamos uma mensagem que é diferente para todos, uma vez que aquilo que construímos é também instituído dentro de nós mesmos. Quando compartilhada a mensagem, ela deixa de ser sua, e é recepcionada pelo outro de forma totalmente diferente, única - Que só acontecerá dentro do receptor.

Por isso é tão difícil explicar algo que só acontece dentro de nós, uma emoção que só existe em nós mesmos, porque “o que é triste para mim pode não ser triste para você”, como bem foi dito em sala de aula. Gatilhos imersivos, nesse sentido, podem nos ajudar a compreender e até mesmo tentar replicar experiências comuns a todos para fazer com que aquela experiência sensível permita a imersão, ainda que de formas diferentes. Portanto, os gatilhos imersivos são de suma importância para que nós percebamos a experiência do outro a partir de nossa própria experiência.

Na minha longa e quase inseparável jornada com os videogames em minha vida, jogar nunca foi um passatempo. Nunca foi uma atividade para ser feita entre atividades, com finalidade de não sentir o tempo passar. Videogames sempre me acompanharam como forma de entretenimento comprometido – Uma espécie de acordo comigo mesmo para me comprometer a jogar um jogo específico. Muito dessa ideia parte do fato de gostar de *storytelling*, contar e ouvir histórias. Por isso me atendo às narrativas e *backstories* de jogos que mal tinham história pelo simples prazer e vontade de saber ainda mais sobre um personagem secundário específico; uma vontade de *imersão* no jogo. E de fato, percebo que muito dessa imersão se deve a cenarização, ambiência e a forma que você encara a história e seus personagens - A forma de se reconhecer e se identificar nessas histórias que nos são contadas ou contamos a nós mesmos (como quando criamos em nossas cabeças uma história para um jogo que nunca a teve, como Pong). Atribuir histórias sempre foi um processo muito natural em minha experiência.

Quando falamos de experiência e imersão, me vem à cabeça o personagem Jax, do *Mortal Kombat*, e como jogar com ele em específico fazia toda a diferença simplesmente por ele ser negro. Sentir-se parte da narrativa e, portanto, imergir nela, faz parte do espelho que é uma obra audiovisual. Consideramos o que é essa ideia de procurar sentido dentro de uma obra literária, musical, de jogos ou filmes porque você consegue se enxergar dentro dessa obra. Quando penso em me sentir parte de um jogo, penso na carga que um jogo como os da franquia japonesa *Donkey Kong* tem na minha vida, e como ele faz parte até hoje de quem sou. Porque muito mais que um espelho, trata-se também de uma experiência sensorial - Algo que escapa aos limites dos *bits* de um jogo noventista. São criações de momentos que nos ressignificam e nos marcam.

### **Anna Carlyne**

Uma das mais expressivas interações com games que tive foi com o jogo *Song Pop*. Este, trata-se de um jogo *multiplayer* que consiste em fazer o jogador adivinhar, o mais rápido possível, a música que está sendo tocada. Após escolhido o ritmo musical no menu, são lançados na tela, com músicas ao fundo, opções de cantores, bandas ou nomes de músicas para serem escolhidas pelo jogador. Basicamente, ganha quem acertar mais rápido. Nesse contexto, desafios são lançados pelos competidores, com o intuito de demonstrar quem entende mais sobre um determinado estilo de música. *Song Pop*, ainda, pode ser jogado tanto com os amigos ou usuários aleatórios.

No auge do meu apreço pelo jogo, e com vários amigos conectados, passava horas jogando. O maior prazer, já que tenho grande identificação com música, era ganhar as batalhas. Quanto mais música você conhece, mais facilidade terá em ganhá-las. Isso fez com que eu, que já escutava muita música, passasse a pesquisar outros estilos, que não faziam parte do meu repertório pessoal. O jogo aumentou ainda mais minha relação com a música. Ainda, o efeito de *Song Pop* me fez sair do jogo e baixar, também, as músicas que eu passava a conhecer/gostar.

Hoje, passada a febre, muitos usuários/amigos não jogam mais *Song Pop*, o que me fez perder um pouco a frequência de *log in* no jogo. Porém, alguns usuários aleatórios, de outros países, ainda me lançam desafios e, sempre que estou livre, acabo jogando. Entretanto, como os usuários são internacionais, os desafios geralmente contam com músicas específicas dos países dos desafiantes. Isso me faz refletir que há uma nova relação no ato de jogar: conhecer novas culturas. Se antes eu aprofundava meu conhecimento musical de bandas e estilos musicais que eu já gostava, agora novas oportunidades e conhecimentos são lançadas

para mim, a partir da minha própria experiência. É interessante quando nos deparamos com o final de uma jornada imersiva. Às vezes, precisamos de uns minutos ou meses para entendermos o percurso daquele sistema de possibilidades, mas que com certeza nos modifica, traçando um antes e depois, como tudo na vida.

### **Karoline Silva**

Pontuando os elementos que despertam gatilhos imersivos em mim, posso afirmar que, sem dúvidas, a experiência que eu tinha cada vez que me sentava de frente para o computador e me dispunha a jogar *Life is Strange* (2003), me fazia realmente sentir parte daquele universo. Entretanto, o progresso no jogo, muitas vezes, me dava vontade de vomitar, tonturas e dor de cabeça... caso não fosse a narrativa do jogo, eu talvez não tivesse me disposto a continuar. E também, durante esse processo, eu pude concluir que algo me fez não gostar de jogos, quaisquer que fosse, por muito tempo: O vício que um parente próximo tinha quando eu era bem pequena. Por vezes, me deixava em casa cuidando dos meus irmãos para gastar o pouco dinheiro que possuíamos em máquinas de caça-níquel e em jogo do bicho. Essa experiência, portanto, moldou meu gosto, me condicionando a me afastar, muitas vezes, dessas atividades por uma questão de associação.

### **Beatriz Jatobá**

Lembro-me bem do dia que venci o último chefe do jogo *Shaman King* lançado para a plataforma PlayStation 1 quando nenhum dos garotos conseguiu. O fato aconteceu em uma das tardes que costumava passar na casa da minha tia. Meu primo, mais velho, e os amigos que sempre se reuniam, tentaram várias vezes passar dessa fase sem sucesso. Como já estavam quase sem esperança, deixaram a priminha do Arthur (eu) tentar jogar uma vez a última fase do jogo. Sem muita experiência no próprio jogo, ou em qualquer outro, consegui crescer frente ao chefe. Arthur foi me dando as instruções de qual botão apertar, qual sequência fazer, quase que jogando comigo, até que o gigante rosa foi derrotado. E eu, consequentemente, aclamada pelos sem sucesso e incrédulos adolescentes.

Nessa experiência que me marcou, a vitória para mim não foi vencer e finalizar o jogo, mas sim ter recebido todos aqueles olhares: a pequena petulante que provavelmente nem deveria estar ali, venceu. Senti-me enorme e importante. De qualquer forma, nunca esqueci disso. Realmente, foi uma experiência sobre me sentir capaz fazendo parte daquele clubinho restrito de garotos aficionados por videogame e muito melhores do que eu naquele espaço.

Penso que, depois disso e na minha cabeça de criança, poderia fazer o que quisesse na vida se tentasse. E lembrei dessa situação anos depois, quando num torneio de judô, aceitei lutar contra um garoto muito maior do que eu. Não ganhei. Entretanto, sabia que tinha sido difícil de me derrubar. Essas ideias e sentimentos, vez por outra, passam pela minha cabeça, mesmo que já se tenham passado tantos anos, que eu nem fale mais com meu primo e que nem lute mais judô.

A questão é que não se trata do jogo em si, mas do que o rodeia, do que atravessa quem joga, do que é esquecido ou ignorado e, principalmente, do que permanece. E falando mais uma vez de experiências pessoais, mesmo ainda não sendo uma super jogadora de games de qualquer tipo, preservo amizades nas quais os games foram e são muito importantes para a manutenção do afeto. Tenho dois amigos com os quais passava tardes jogando Mortal Kombat e Crash e até hoje permanecemos com esses rituais. Rituais que sempre acontecem quando finalmente nos juntamos numa mesma cidade, já que vivemos a quilômetros de distância uns dos outros. Nesse caso, não é sobre jogar, mas sobre estarmos juntos novamente, sobre relembrar e se reconectar.

Mesmo que na maioria das vezes em que experimentei um jogo fosse com alguém ao lado, com certeza também há jogos aos quais me senti atraída para jogar sozinha. Um deles foi da revista Super Interessante, o De Volta a 1964, no portal da revista. A ideia de poder simular minha existência e escolhas em um passado que me intriga tanto tornou possível uma imersão completa minha, ainda que o jogo fosse tão simples e, para muitos, um tipo de aprendizado forçado sobre história. Nesse sentido, atraem-me jogos onde eu possa simular minha própria existência e escolhas numa época ou local alheios à minha realidade. E isso reflete inclusive na minha vontade extrema em viver em outras cidades, outros países, experimentar realidades e culturas diferentes. Acho que esse fator também é um grande potencializador da capacidade imersiva que o jogo pode me trazer, porque o que fica após a imersão é muito satisfatório.

É claro que nem sempre é ou vai ser assim. Existem frustrações, caminhos dentro do jogo que você queria poder não ter escolhido, os recomeços e os finais. Mas creio que o que fica após a imersão são as possibilidades, os sentimentos, a experiência em si mesma. Ficam as histórias, imaginações, o diálogo que se tem com nosso próprio interior. Fica o relembrar de uma memória já guardada há tanto tempo e até desconstruções quando estamos abertos a isso.

#### 4.5 ENTRE O COMUM E O DIFERENTE: AS EXPERIÊNCIAS

Diante de tantas perspectivas sobre os jogos do corpus de pesquisa e demais apontamentos sobre outros jogos eletrônicos que foram trazidos de forma pessoal pelos integrantes do grupo de controle, faz-se necessário, nesse momento, registrarmos as possibilidades de imersão e experiência que foram mais recorrentes e expressivas a partir de seus gatilhos imersivos. Por outro lado, também buscamos dar destaque às experiências mais singulares enquanto formulações de juízos que podem ter se constituído tanto durante quanto após o ato de jogar. Nessa instância, esse registro auxilia na compreensão das mobilizações afetivas experimentadas na vivência dos jogos e seus mundos simulados. Consequentemente, reverberando na hipótese de que nas conexões entre jogo e jogador são consideradas as lembranças de momentos de jogo assim como qualquer sentimento relacionado ao universo experimentado no contexto do videogame, é criada uma espécie de acervo de valores subjetivos que fazem com que a experiência no momento de jogo se externe, em especial, pelo campo emocional. Logo, a partir de todos os dados coletados ao longo do capítulo e das perspectivas apresentadas, pretende-se tratar uma discussão sobre o infinito de possibilidades que emergem como território possível diante do videogame enquanto interface comunicacional.

No que diz respeito às experiências vivenciadas no videogame em perspectiva geral, temos no caso de Ana Lídia um reforço ao gosto, como um resgate dos sentimentos bons que sentia durante a transição entre infância e adolescência. Além disso, os jogos eletrônicos estão para a integrante como um palco de repertório de boas lembranças que viveu com o irmão mais novo. Anos depois, essas memórias e experiências culminaram até mesmo na escolha de como a estudante batizou dois animais de estimação, provando que o apreço pelas memórias potencializadas pelo jogo anos atrás voltam de tempos em tempos a partir das interações ambiente-indivíduo. Consequentemente, também surge como ponto importante para Ana Lídia a mudança para um estilo de vida mais saudável e que a trouxesse mais plenitude, causado por suas interações com um jogo específico.

Para Brenda Oliveira, a partir de suas experiências com jogos ao longo da vida, ficam à memória os (considerados pela integrante) pequenos e grandes aprendizados que o ensino formal regular não é capaz de garantir enquanto vivência. O contato com jogos como *Life is Strange* (2015), para a integrante, é capaz de preparar um indivíduo para a vida.

No que concerne a experiência com outros jogos, destacamos como formulações de juízos e mobilizações afetivas individuais diversas nuances distintas entre os integrantes. O

consumo de jogos com temáticas de guerras históricas, por exemplo, representa para Myrella Nérís uma forma de compreender as relações de poder, representatividade e protagonismo, que garantiram para a integrante uma consciência crítica a respeito dessa temática, embora, claro, não consolidada exclusivamente através de jogos eletrônicos, porém, reforçada. Por outro lado, os jogos também garantiram à Myrella uma memória afetiva das tardes que jogava com amigos, que por conta da imersão a moldou e dá frutos de sua percepção de mundo.

Para Rayane Mickaella o quadro muda um pouco. Por não se considerar uma jogadora nem assídua nem casual, o contato com jogos eletrônicos se deu completamente por acaso. Durante a gravidez viu em um título específico a oportunidade de aprender sobre novas culturas e países através da culinária virtual. Consequentemente, um método de ajuda no controle da ansiedade. A perseverança de aprender sobre novos pratos e contextos, nesse âmbito, garantiu à integrante muitas motivações ao longo da vida, como por exemplo não investir seu tempo livre em situações que não considera edificante e a dedicar mais tempo de qualidade ao filho ao longo de seu crescimento.

No caso de Maria Lúcia, o que fica após a imersão se constitui pela autonomia gerada pelos jogos eletrônicos, que ela sabe que sempre pode contar quando precisa relaxar ou necessita de uma calma muito grande, como a mesma pontuou.

No que concerne a experiência com outros jogos, destacamos como formulações de juízos e mobilizações afetivas individuais também diversas nuances distintas entre os integrantes. Para João Lucas, especificamente, as memórias de ter jogado com o personagem negro Jax trouxe a importância da representatividade para o integrante desde cedo. Além disso, lista que há jogos que fazem parte de quem ele é até hoje, pois mais do que um espelho que permite que nós nos vejamos em um jogo através da imersão, as experiências através desses jogos eletrônicos permitem criações de momentos que nos ressignificam e marcam, como no caso da franquia Donkey Kong para João.

Já as experiências de Karoline Silva com jogos eletrônicos foram marcadas por situações consideradas tristes que aconteceram em sua infância. As influências de um caso familiar de vício a afastou das possibilidades de jogar por puro entretenimento, por uma questão de associação. Das vezes que tentou, inclusive, sentia processos fisiológicos que quebravam a imersão e marcavam a experiência como negativa, como por exemplo, tonturas, dores de cabeça e vontade de vomitar. No caso de Karoline, a associação ressignificou seu ato de jogar, marcando para o futuro como sua subjetividade interpreta essa prática.

Beatriz Jatobá, por outro lado, viu nos jogos eletrônicos a possibilidade de se sentir enorme e importante, como a própria integrante pontua. A experiência com jogos eletrônicos

na infância reverberou na ideia de que Beatriz poderia fazer o que quisesse na vida se tentasse. Tanto que em um campeonato de judô anos depois lembrou da superação que sentiu enquanto jogava jogos eletrônicos ainda na infância. Além disso, como uma ponte nostálgica, a experiência de jogar leva à Beatriz a chance de relembrar e se conectar com amigos antigos. O ritual de jogar, nessa instância, atravessa e faz permanecer memórias afetivas. Para a integrante, conforme pontuado, ficam as histórias, imaginações, o diálogo que se tem com nosso próprio interior. Fica o relembrar de uma memória já guardada há tanto tempo e até desconstruções quando estamos abertos a isso.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Explorar conclusões sobre o dinamismo do videogame enquanto interface comunicacional é no mínimo algo que necessita de muita cautela. Por nos referirmos a um aparato que tende a produzir efeitos imediatos e é passível de acarretar reverberações na vida futura do indivíduo que com ele interage, corremos o risco de apontar certezas prematuras, que em pouquíssimo tempo podem ser palco de novos questionamentos e indagações a respeito de sua efetividade. Entretanto, por ser um requerimento exigido pela prática científica formal, nos atentaremos em apontar nossas considerações sobre o universo de conexões entre jogo eletrônico e jogador. Contudo, nesse sentido, faz-se necessário advertir também que uma parcela das conclusões, mais do que auxiliar no processo de bater uma estaca de ponto final na pesquisa, nos oferece a percepção de inúmeros percursos que se fazem viáveis diante dos desejos de investigar distintas questões que a presente pesquisa se propôs possibilitar.

Nos comprometemos, desde o início, a conhecer o que é e como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores nos universos de jogos de videogame interativos. Nesse percurso, buscando respostas e estratégias que pudessem ser aplicadas para atingir esse objetivo, nos deparamos com um extenso quadro de possibilidades. Os elementos tratados por gatilhos imersivos na dissertação puderam ser explorados. Através de narrativas que dialogam, informam e performam diretamente para o íntimo do jogador, assim como trilhas sonoras que evocam sentimentos ou cores que convidam memórias a emergir, o processo de transporte foi abordado. Mais que isso, através das conceituações de *avatar* (GOMES, 2003), da projeção-identificação (MORIN, 1980) e da imersão propriamente dita (MURRAY, 2003) contextualizadas no videogame, fez-se possível estabelecer um horizonte de possibilidades inesgotáveis, que em diferentes tempos, circunstâncias e contextos pode nos afetar de maneiras distintas.

Conseqüentemente, durante a pesquisa, constatamos a viabilidade de identificar também características que diferenciasssem as experiências nos processos imersivos em videogames. Diante dessa perspectiva, através dos percursos metodológicos de observação participante e grupo de controle, tratamos os objetos que compõem o corpus de pesquisa com rigor. Entretanto, mantemos acesa a chama do olhar crítico, reflexivo e sensível. As formas como os gatilhos imersivos e demais nuances de transporte convidam através do que é performado pelo jogo elenca as diferenciações nas experiências. Nos deparamos com títulos que tocaram (ou deixaram de tocar) jogadores de distintas formas. Considerando por vezes o mesmo objeto, as reações e experiências se externalizaram até mesmo através de processos

fisiológicos imediatos, fosse um estilo de arte que não agrada os olhos, uma sensação de ânsia de vômito após alguns minutos de jogo ou até mesmo uma narrativa que provoca empatia e arranca sorrisos.

Ainda, pelo percurso percorrido, tivemos a chance de compreender as mobilizações afetivas experimentadas na vivência dos jogos e seus mundos simulados. Nesse espectro, percebemos uma recorrência das memórias afetivas do passado afetando o futuro. Momentos que marcaram a vida de alguns dos integrantes do grupo de controle, seja pela sociabilidade que o jogo eletrônico enquanto palco fomentou no passado, ou até mesmo por características intrínsecas aos títulos que puderam ressignificar traços da personalidade, mobilizações afetivas foram registradas. Nos deparamos com relatos sobre jogos eletrônicos que mudaram estilos de vida, a forma de ver o mundo, como se enxerga, inclusive, os próprios jogos. Dessas perspectivas emergem considerações marcadas pela evidência de que o uso das tecnologias é capaz de mudar como podemos nos ver, possibilitando novas formas de experimentar o mundo. Conseqüentemente, dessa relação, são aguçados desejos de expressão e sensibilidade, que quando em partilha podem garantir uma epifania desses sentidos. Portanto, as manifestações das mobilizações afetivas recuperam e valorizam as dinâmicas do sensível. Pelos propostos, no intento de atingir os objetivos da dissertação, foi possível através dessa mesma perspectiva verificar se a experiência de imersão no videogame era capaz de formular ideias e juízos que podem ser refletidos no cotidiano do usuário mesmo longe do aparato tecnológico. Nesse ponto a aplicação da metodologia de grupo de controle também se mostrou valiosa, por permitir a apuração de distintas ideias e juízos que atuam como novas camadas externalizadas pelo saldo do vivido.

O caminho percorrido, portanto, demonstra que as perguntas de partida que serviram de alicerce para a prática científica dessa pesquisa foram ideais para que os objetivos pudessem ser atingidos. Estes, por outro lado, superaram as expectativas do autor. Na ação de retomar questionamentos do problema de pesquisa tais como “como o processo de imersão costuma se diferenciar entre as pessoas? De que forma a subjetividade me permite uma conexão mais forte que a do outro? Como a subjetividade do jogador interfere na experiência de imersão do jogo?”, pudemos perceber que há ainda diversos desdobramentos sobre essa temática, que reverberam em novas perguntas.

A hipótese inicial dessa pesquisa desdobrava-se fundamentada no pressuposto de que a experiência subjetiva, a partir do processo de imersão em jogos de videogame, se reflete no cotidiano dos usuários baseado no que é vivenciado em mundos primorosamente simulados. Nessa conexão, são consideradas desde as lembranças de momentos de jogo a qualquer

sentimento relacionado ao universo experimentado no contexto do videogame. A hipótese formulou que nessa relação de transações organismo-ambiente entre jogo e jogador se criava uma espécie de acervo de valores subjetivos que faziam com que a experiência no momento do jogo se externasse, em especial, pelo campo emocional. Através dos exemplos obtidos do grupo de controle, em especial a partir dos propostos de Bergson (1999), a hipótese se formulou como verdadeira.

Ainda, após a fase de experimentação no grupo de controle, surgiu a suspeita de que alguns resultados não estivessem completamente sinceros a partir dessa escolha metodológica. É preciso considerar que estávamos captando a essência do saldo do vivido e suas reverberações no contato com jogos eletrônicos. Entretanto, por se tratar do contexto de uma disciplina de curso universitário e que permeia relações pessoais e interacionais, talvez alguns desses resultados foram expressados com ressalvas. Por esse “vínculo obrigatório” com o curso de Rádio, TV e Internet, além de discutir relatos pessoais na frente dos colegas, acreditamos que nesse ponto a comunicação tenha sido performada de modo que nem todo bloco de sensação em potencial foi possível de ser considerado. Contudo, não acreditamos que essa possibilidade deslegitime o processo de apuração, mas que talvez, se os experimentos fossem conduzidos a longo prazo, os resultados pudessem ter sido mais expressivos e potentes.

Baseado nesse processo registrado nas considerações finais e levando em conta todos os resultados obtidos e analisados durante a dissertação, foi possível perceber as diversas nuances que permeiam os três pilares metodológicos dessa pesquisa: a imersão, a experiência sensível e o videogame. Cada um desses campos pôde servir de mola científica, como uma propulsão intencional que agiu como ponte, para que pudéssemos entender a infinidade de relações que podem se estabelecer da constelação que une esses três campos. No caso do videogame, baseado em suas narrativas, suas formas de transporte e projeção-identificação, conforme informado anteriormente, enxergamos um quadro possível do caso apontado por Marcondes Filho (2010) e suas conceituações acerca da experiência sensível. Concebemos, em adição, a legitimação da comunicação nessa interface tecnológica quando emerge uma reconfiguração de pensamento, onde se fez possível inclusive resgatar do campo das memórias, trazendo mais uma vez o diagrama do cone de Bergson (1999), algo que até o presente momento não tínhamos noção que estava em nosso cerne. Trata-se do ato de a comunicação nos fazer pensar em tudo e todos que nos rodeiam, em nós mesmos e em nossa vivência. Provou-se ser através da experiência sensível, por ela mesma assim como sua partilha, que uma redescoberta do mundo contemporâneo pode emergir.

Nesse sentido, o videogame, enquanto tecnologia de comunicação e informação (TIC), é dotado por mediar e proporcionar experiências sensíveis aos jogadores através da imersão. O transporte causado pela relação humano-maquínica nesse ponto nos leva a pressupor que os impactos e demais efeitos trocados e partilhados pelo jogo-jogador (ambiente-indivíduo) possibilita um leque de contornos individuais infinitos, variando e se moldando de forma diferente para cada experimentação dos universos fantásticos oferecidos por essa interface comunicacional.

Consequentemente, esses apurados só puderam ser obtidos durante a pesquisa pela forma no qual foram conduzidos, especialmente através do percurso metodológico de grupo de controle. Essa estratégia, que se baseou no esforço coletivo para que os blocos de sensações se fizessem compreensíveis entre todos os integrantes, se apropriando ao máximo da performance comunicativa, permitiu uma aproximação/intimidade conferida pelo compartilhamento de vivências. Através de uma experiência crua e rica, enquanto pesquisador, me deparei com histórias de vida diversas, situações e percursos formativos em que o videogame teve lugar privilegiado como estopim de um turbilhão de sentimentos que puderam emergir como saldo do vivido. Este, ainda, serviu como palco fantástico para que pudéssemos perceber seu potencial sobre o imaginário.

A relação entre esse imaginário e a experiência sensível, por outro lado, também facilitou a concepção do videogame como uma tecnologia da imagem e do imaginário. Onde sua fruição a partir da interatividade de jogo-jogador (ambiente-indivíduo) agiu como disparador cognitivo de sensibilidades e sensações, e até mesmo emoções, que pudessem revelar uma mínima parcela de efeitos e práticas que constituem um oceano de possibilidades que podemos imergir.

Pelas experiências com o videogame, pudemos perceber reverberações no futuro de diversas formas. Ideias e juízos formulados, assim como boas lembranças e memórias afetivas, também percursos formativos e até ideológicos puderam ser formados ou fomentados pelos jogos eletrônicos. Temáticas como representatividade, pensamento crítico e autoconhecimento, por exemplo, foram atestadas de formas diferentes a partir do videogame.

Por deterem caráter dinâmico, quando as experiências obtidas no videogame são maturadas no saldo do vivido, é imprevisível marcar e prever as formas de como estas se externalizarão no futuro. Através de diferenças sutis ou completamente destoantes das apuradas no grupo de controle, essas experiências podem refletir em diferentes atitudes e expressividades a cada momento, enquanto esses, são únicos. Por conta desse dinamismo e leque infinito de possibilidades, o título desse tópico se reafirma mais uma vez como

considerações finais e não conclusão. Se o quadro de resultados obtidos fosse tratado como conclusão, a dissertação seria marcada por uma sombra da urgência do definitivo, o que não foi intento da pesquisa. Por outro lado, também seria impossível, visto que compreendemos que a maturação do saldo do vivido funciona como uma espécie de fórmula físico-química no pensamento objetivo e subjetivo. Atribuímos essa qualidade baseada no fato de que o que consumimos da vida através da experiência sensível nos adentra e atravessa por meio de reações diversas, como ligações covalentes entre átomos com elevada tendência a receber elétrons.

A experiência sensível nos universos imersivos propostos pelos jogos eletrônicos pode refletir na vida cotidiana, no agir, no pensar e até mesmo no próprio ato de jogar. Percebi que enquanto vivemos as vidas de avatares, personagens e demais elementos vívidos nos jogos, podemos agregar todas essas vivências para nosso íntimo. Absorvemos as experiências, às vezes até mesmo mesclamos nossa individualidade com as individualidades propostas pelos elementos do jogo. E a partir de gatilhos imersivos ressignificamos, de forma sonhadora, nosso próprio viver. Enquanto temos uma vida mortal, podemos sentir que já vivemos várias. Sob essa percepção pessoal, por exemplo, marcamos algumas respostas à pergunta de partida de como o processo de imersão costuma se diferenciar entre as pessoas e como a subjetividade me permite uma conexão mais forte que a do outro.

O contato com a noção de experiência sensível substancializada no videogame permitiu, na verdade, a construção de uma teia imaginária de curiosidades e anseios. Dúvidas e questionamentos emergem através de cada fio invisível, que atam e desatam nós a cada leitura e interpretação dos dados, a cada universo conceitual explorado, a cada autor que orbita a presente temática. Percebo essa situação como algo positivo. Como uma gratificação do saber científico, pois, a cada fio emaranhado, multiplicam-se as possibilidades de interpretação, assim como o saldo do vivido garantido por essa experiência sensível.

## REFERÊNCIAS

- ABRAGAMES - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS DIGITAIS. **Dados sobre o Mercado de Games do Brasil**. 2017. [online]. Disponível em: <[www.abragames.org/o-que-estamos-fazendo](http://www.abragames.org/o-que-estamos-fazendo)>. Acesso em: 10 dez. 2019.
- ADÃO, C. M. C. de J. **Tecnologias de Streaming em contextos de aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Sistema de Informação) - Universidade do Minho - Repositório de Teses e Dissertações da Universidade do Minho. Guimarães, 2007.
- ALEXANDRE, V. **TOP 10: Os jogos mais difíceis de sempre**. Eurogamer Portugal. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2017-10-11-top-10-os-jogos-mais-difíceis-de-sempre?page=4>>. Acesso em: 25 ago. 2019.
- ALVES, L. R. G. Letramento e games: uma teia de possibilidades. **Educação & Tecnologia**, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, v. 15, n.2, jun. 2010. Disponível em: <<http://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/272>>. Acesso em: 15 jan. 2020.
- ALVEZ-MAZZOTTI, A.; GEWANDSZNAJDER, F. **O Método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- ARAÚJO, R. C. Experiência de fluxo na prática e aprendizagem musical. **Revista Música em Perspectiva**, vol.1, n. 2. 2008.
- ARSENAULT, Dominic. **Dark Waters: Spotlight on Immersion**. In: Game on North America 2005 Conference Proceedings. Montreal, 2005.
- ASSIS, J. de P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. Editora Alameda. São Paulo, 2007.
- BACHELARD, G. **Devaneio e rádio**. Trad. José Américo Motta Pessanha. In: BACHELARD, Gaston. O direito de sonhar. Editora DIFEL. São Paulo, 1985.
- BATTETINI, G. **Semiótica, computação gráfica e textualidade**. In: PARENTE, A. (Org.). Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual. Editora 32. Rio de Janeiro, 1996.
- BENJAMIM, W. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre a Literatura e História da Cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BERGSON, H. **Matéria e Memória – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, 2002.
- BOURY, E. S.; MUSTARO, P. N. **Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos**. SBC - Proceedings of SBGames. Art & Design Track. São Paulo, 2013.

BROCKMEIER, J.; HARRÉ, R. *Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo*. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16. n. 3. Porto Alegre, 2003.

BROKEN RULES. **Old Man's Journey Official Website**. 2017 [online]. Disponível em: <[www.brokenrul.es/presskit/?Old\\_Mans\\_Journey](http://www.brokenrul.es/presskit/?Old_Mans_Journey)>. Acesso em: 20 out. 2019.

CASARINI, M. **Arquitetura e Level Design nos Games**. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência Digital) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2014.

COLLINS, K. **Playing with Sound: A theory of interacting with sound and music in video games**. The MIT Press. Massachusetts, 2013.

COUTURE, J. **Road to the IGF: Broken Rules' Old Man's Journey**. Portal Gamasutra [online]. Disponível em: <[gamasutra.com/view/news/290653/Road\\_to\\_the\\_IGF\\_BrokenRulesOldMansJourney.php](http://gamasutra.com/view/news/290653/Road_to_the_IGF_BrokenRulesOldMansJourney.php)>. Acesso em: 05 out. 2019.

COVER, J. G. **The Creation of Narrative in Tabletop Role-playing Games**. North Carolina: McFarland & Company, Inc, Publishers, 2010. Disponível em: <<https://epdf.pub/the-creation-of-narrative-in-tabletop-role-playing-gamesb2d8e247e680ca728cf4805169dcf57447914.html>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

CSÍKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper & Row, 1990.

CULTURA JAPONESA. **Tanabata Matsuri**. [online], 2014. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/festivals/tanabata-matsuri/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

DAMÁSIO, A. **Ao encontro de Espinosa: As emoções sociais e a neurologia do sentir**. Editora: Temas e Debates. Lisboa, 2012.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** 2. ed. Rio de Janeiro: 34, 1997 (Coleção TRANS). 7a. reimp. 2007.

DEWEY, J. **Experience and Nature**. New York: Dover Publications, Inc. 1958.

DEWEY, J. **Como pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo - uma reexposição**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

DEWEY, J. **A Escola e a Sociedade a Criança e o Currículo**. Lisboa: Relógio D'água, 2002.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Editora Martins, 2010.

DUARTE, E. **Um Estatuto Científico para a Experiência Sensível**. In: Benjamim Picado; Carlos Magno Camargo Mendonça; Jorge Cardoso Filho. (Org.). *Experiência Estética e Performance*. 1ª ed. Salvador: EDUFBA, 2014

DUARTE, E. Para além de toda forma de ciência, a experiência sensível. **Revista Líbero**, vol. 18, n. 35. São Paulo, 2015.

DUARTE, M. M. A arte como experiência [Resenha de: DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: A Perigee Book, 1980.]. **Crítica Cultural – Critic**, Palhoça, SC, v. 12, n. 1, p. 161-169, jan./jun. 2017.

DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Tradução: Eliane Fittipaldi Pereira. São Paulo: Cultrix. Editora USP, 1988.

FALCÃO, T. **Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionais como Vetores para o Comportamento Social In-Game**. XIX Encontro da Compós. PUC-RJ Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <[http://compos.com.puc-rio.br/media/gt\\_thiago\\_falc%C3%A3o.pdf](http://compos.com.puc-rio.br/media/gt_thiago_falc%C3%A3o.pdf)>. Acesso em: 08 jun. 2019.

FORMOSA, P.; RYAN, M.; STAINES, D. Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. **Ethics Inf Technol**, v. 18, 2016.

FORTY, A. **Objetos do desejo – Design e Sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRAGOSO, S., *et al.* **Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. Anais do... Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

FULLERTON, T. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. AK Peters/CRC Press. Natick, 2018.

GADAMER, H. **Verdade e Método I: traços fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

GAGEX CO. LTD. **Hungry Hearts Diner: A Tale of Star-Crossed Souls**. [Jogo Eletrônico]. Disponível em: <<https://www.gagex.co.jp/>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

GOMES, R. C. L. F. **Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2003

GOMES, R. C. L. F. **Agentes Verossímeis: Uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2008.

GOMIDE, J. V. B.; FLAM, D. L.; PACHECO, D.; ARAÚJO, A. de A. **Captura de Movimento e Animação de Personagens em Jogos**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009.

GONZATTO, C. R.. **Do ato de Expressão à Experiência Estética em Dewey**. IV SENAFE - Seminário Nacional de Filosofia e Educação: Confluências (Anais de Congresso). Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012. Disponível em:

<[http://w3.ufsm.br/senafe/senafe2012/Anais/Eixo\\_4/Cosmo\\_Rafael\\_Gonzatto.pdf](http://w3.ufsm.br/senafe/senafe2012/Anais/Eixo_4/Cosmo_Rafael_Gonzatto.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2019.

GRAU, O. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Senac, 2007.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. **Embodiment and interface**. In: PERRON, B.; WOLF, M. (org.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009.

GUATTARI, F. **Da produção da subjetividade**. In: \_\_\_\_\_. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

GUERREIRO, F.. **Um caso de consequências: Hellblade, The Cat Lady, Downfall e Atipicidades Mentais**. Felicia's Gaming Diary, [online], 2017. Disponível em: <<https://felicagiad.com/2017/10/11/um-caso-de-consequencias-hellblade-the-cat-lady-downfall-e-atipicidades-mentais/>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

IGF. **Independent Games Festival - 2014**. 2014 [online]. Disponível em: <<http://www.igf.com/2014>>. Acesso em: 17 out. 2019.

JÁCOME, M. L. **Comunicação, experiência sensível e cidadania: a construção do comum entre comunidades virtuais e espaço urbano**. Universidade Federal de Pernambuco (Dissertação de Mestrado) – Repositório de Teses e Dissertações do Centro de Artes e Comunicação – UFPE. Recife, 2014.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Editora Aleph. São Paulo, 2008.

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR, N. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. **Revista Brasileira de Educação**, vol. 21. Rio de Janeiro, 2002.

JUUL, J. **A Clash between Game and Narrative**. Dissertação (Master's Degree on Computer Games and Interactive Fiction) - Universidade de Copenhagem. Copenhagem, 1999.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2005.

KANT, I. **Crítica da Faculdade de Juízo**. Forense Universitária, 3ª ed. São Paulo: 2012.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. Editora 34. São Paulo, 2010.

LIMA, B. V. **Então você quer brincar de ser um rock star?: considerações sobre a imersão em Guitar Hero e Rock Band**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 102p. 2012.

LINDLEY, C. A. **The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling**. In: MÄYRÄ, F. (ed.) *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*.

Tampere, Finlândia: Tampere University Press, 2002. Disponível em <<http://www.digra.org/dl/db/05164.54179>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

LIVINGSTONE, I. **A Masmorra da Morte**. Tradução: Gustavo Brauner. Editora Jambô. Porto Alegre, 1984.

LOPEZ, A. R. **Emotions at Play: Assessing Emotional Responses of Teenagers After They Play "Papers, Please"**. Diss. University of Washington Libraries, 2015.

MACHADO, A. **Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas**. 2ª edição. São Paulo: Edusp, 1996.

MACHADO, A. **O Sujeito na Tela. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. Editora Paulus. São Paulo, 2007.

MACHADO, L. C. de S. **Da Caverna ao Holodeck: as significações da palavra Imersão**. VIII Simpósio Nacional da ABCiber - Comunicação e Cultura na era de Tecnologias Midiáticas onipresentes e oniscientes. São Paulo: ESPM-SP, 2014.

MALTEZ, J. **Rainy Day: Brasileira cria game sobre depressão e ansiedade**. **Portal Aficionados**, 2016. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/rainy-day/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MARCONDES FILHO, C. **O princípio da razão durante**. O conceito de comunicação e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III – Tomo V. São Paulo: Paulus, 2010. (Coleção Comunicação).

MARCONDES FILHO, C. **Das coisas que nos fazem pensar: o debate sobre a Nova Teoria da Comunicação**. São Paulo: Ideias & Letras, 2014.

MARCONDES FILHO, C. **Hora de Reescrever as Teorias da Comunicação**. XXVIII Encontro Anual da Compós, PUC-RS. Porto Alegre, 2019. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos\\_arquivo\\_1JAQSYR5M9UFHNPWZ5K8\\_28\\_7260\\_04\\_02\\_2019\\_15\\_39\\_00.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_1JAQSYR5M9UFHNPWZ5K8_28_7260_04_02_2019_15_39_00.pdf)>. Acesso em: 12 set. 2019.

MARCONDES, O. M. **Dewey: Estética Social e Educação Democrática**. Universidade de São Paulo: Faculdade de Educação. Repositório de Teses e Dissertações da USP (Tese de Doutorado). São Paulo, 2017.

MARTINS, F. **Senhores ouvintes, no ar... a cidade e o rádio**. Editora C/Arte. Belo Horizonte, 1999.

MASSAROLO, J.; MESQUITA, D. Imersão em realidades ficcionais. **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1. Niterói, 2014.

MATIAS, A. **Da Rússia, com amor**. Nintendo World, v. 69. São Paulo: Conrad Editora, 2004.

MCLUHAN, M. **Os Meios de Comunicação como extensões do Homem**. Editora Cultrix: São Paulo, 2012.

MCMAHAN, A. **Immersion, Engagement, and Presence: A method for analyzing 3-D video games**. In: WOLF, M. J. P.; BERNARD, P. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003.

MENDONÇA, R. L. **Imersão e emoção em jogos digitais: uma abordagem a partir de sistemas especialistas, lógica fuzzy e mapas auto-organizáveis**. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2012.

MENEGUETTE, L. C. **Situações sonoras e Jogos digitais: Fenomenologia, Paisagem Sonora e Design Adaptativo**. SBC - Proceedings of SBGames. São Paulo, 2013.

METACRITIC. **Battlefield V**. [online], 2018. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/pc/battlefield-v>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. **Imergir**. [online], 2019. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imergir/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa. **Experiência**. [online], 2019. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/experiencia/>>. Acesso em: 08 set. 2019.

MINAYO, M. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa**. São Paulo: Hucitec, 2010.

MONTFORT, N. Interactive Fiction's Fourth Era. **Revista Nada – Tecnocultura, pensamento, arte e ciência**, vol. 8. 2006. Disponível em: <[http://nicjm.com/if/fourth\\_era.html](http://nicjm.com/if/fourth_era.html)>. Acesso em: 09 nov. 2019.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MORISSETTE, J. J. **Glory to Arstoztka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please**. *Games Studies*, vol. 17. 2017. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>>. Acesso em: 06 nov. 2019.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NAKANO, A. H. **Old Man's Journey - Quais histórias as suas mecânicas contam?** Plataforma Medium [online]. Disponível em: <<https://medium.com/@andreheina/old-mans-journey-quais-hist%C3%B3rias-as-suas-mec%C3%A2nicas-contam-69ee2d71b4ee>>. Acesso em: 19 out. 2019.

NETO, J. F. **Jaulas de Ferro**. [online]. Disponível em: <<https://blogdoafre.com/articulistas/joao-francisco-neto/jaulas-de-ferro/>>. Acesso em: 10 set. 2019.

NEWZOO. **Global Games Market Report – An Overview of Trends & Insights**. 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>. Acesso em: 15 de Out. 2019.

OLIVEIRA, R. A. **Entretempos: A experiência sensível de duração que atravessa e aproxima imagens fixas e em movimento**. Universidade Federal de Pernambuco (Dissertação de Mestrado) - Repositório de Teses e Dissertações do Centro de Artes e Comunicação - UFPE. Recife, 2018.

ORTEGA Y GASSET, J. **A desumanização da arte**. Tradução de Ricardo Araújo; Revisão técnica da tradução Vicente Cechelero. 5. ed. Editora Cortez. São Paulo, 2005.

PALHARES, I.; CHADE, J. **Brasil tem maior taxa de transtorno de ansiedade do mundo, diz OMS**. O Estado de São Paulo. São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-tem-maior-taxa-de-transtorno-de-ansiedade-do-mundo-diz-oms,70001677247>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

PAPERS, PLEASE. **Frequent Asked Questions**. 2013 [online]. Disponível em: <[www.papersple.se](http://www.papersple.se)>. Acesso em: 25 set. 2019.

PEREIRA, A. **Eu morro, tu morres, eles morrem: Heurísticas para uma boa experiência de fracasso nos videogames**. Dissertação de Mestrado - Ergonomia - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2016. Disponível em: <<https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/13184>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

PINHEIRO, C. **Videogames - Do entretenimento à comunicação**. Revista Universitária do Audiovisual. Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, 2008. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/videogames-do-entretenimento-a-comunicacao/>>. Acesso em 13 dez. 2019.

PIRES, R. V. **O uso colaborativo de mecânicas em videogames de sobrevivência e estratégias comunicacionais coletivas**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Juiz de Fora: FACOM - Repositório de Teses e Dissertações. Juiz de Fora, 2019.

QUÉRÉ, L. **Note sur la conception pragmatiste des émotions**. Institut Marcel Mauss – CEMS, Occasional Papers 11, février, 2013. Disponível em: <<http://odel.ehess.fr/cems/document.php?id=2358>>. Acesso em: 10 out. 2019.

RIBEIRO, S. de S.; VALADARES, V. H. da P. R. **Jogos digitais "fora do armário": reflexões sobre a representatividade queer nos games**. SBC - Proceedings of SBGames 2018 - Culture Track, 2018.

RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Editora Parallax. Baltimore, 2001.

SANTAELLA, L. Os espaços líquidos na cibermídia. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, vol. 2, 2005.

SANTAELLA, L. **Games e Comunidades virtuais**. In: Catálogo da exposição hiPer>relações eletro//digitais. Porto Alegre: Instituto Sergio Motta, Santander Cultural, 2004. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/-tecno-politicas/archives-link/00334.html>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

SANTOS, H. V. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

SANTOS, L. E. Q. **Metodologia para produção de animação publicitária: Adequações Projetuais para potenciais mercados**. Projeto de Conclusão de Curso, Bacharelado em Design. Repositório da Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

SHUSTERMAN, R. **Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular**. São Paulo: Editora 34, 1998.

SILVA OLIVEIRA, F. S. **Sobre o Conceito de Experiência no pragmatismo de John Dewey**. Universidade Federal de Goiás (Tese de Doutorado): Faculdade de História. Repositório de Teses e Dissertações do Programa de Pós-Graduação em História - UFG. Goiânia, 2018.

SILVA, C.; LINHARES, I.; AMARAL, M.; CAVALCANTI, K. **Contemplando o Jardim das Delícias de Bosch: Um Diálogo com Huizinga e Caillois**. 14 ENAREL - UNISC. Santa Cruz do Sul - RS. Disponível em: <[http://www.redcreacion.org/documentos/enarel14/Mt\\_el04.html#\\_ftn1](http://www.redcreacion.org/documentos/enarel14/Mt_el04.html#_ftn1)>. Acesso em 13 dez. 2019.

SILVA, G. P. T. **Hellblade: Senua's Sacrifice (PC/PS4) e os seus aspectos psicológicos**. GameBlast, [online], 2017. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2017/09/hellblade-senuas-sacrifice-psicologia.html>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

SILVA, L. X. de L. **Processos Cognitivos em Jogos de Role-Playing: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons**. Dissertação (Mestrado em Psicologia Cognitiva) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2008.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2019.

STATERI, J. **Cinema e Video Game: Diferenças e Possibilidades**. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0260-1.pdf>>. Acesso em 13 mai. 2019.

TEIXEIRA, M. S. **O conceito de experiência em John Dewey: Contribuições para uma epistemologia naturalizada**. Revista Fundamentos, vol. 1, n. 1. 2018.

TELOCKEN, A. V. *et al.* **Pixel Art: Uma técnica de arte simplificada para desenho Digital. Simpósio de Pesquisa e Desenvolvimento em Computação**, 2015. Universidade de Cruz

Alta, Cruz Alta, RS. Revista Eletrônica Disponível em: <<http://www.revistaeletronica.unicruz.edu.br/index.php/computacao/article/view/3912/71>>. Acesso em: 18 set. 2019.

TRAUTH, E.; O'CONNOR, B. **A Study of the interaction between information technology and society**. Amsterdã: North-Holland, 1991.

TRINDADE, R. **Bergson - O Cone da Memória**. Portal Razão Inadequada. 2019. Disponível em: <<https://razaoinadequada.com/2019/02/13/bergson-o-cone-da-memoria/>>. Acesso em: 20 set. 2019.

UFPE. **Relatório Perfil Curricular - Perfil: 9703-1 Curso de Rádio, TV e Internet (Pró-reitora para Assuntos Acadêmicos da UFPE)**. 2013. [online]. Disponível em: <[https://www.ufpe.br/documents/39227/0/radio\\_tv\\_internet\\_perfil\\_9703.pdf/0fe6c417-af0a-408d-9aa5-d676d0b2c4cd](https://www.ufpe.br/documents/39227/0/radio_tv_internet_perfil_9703.pdf/0fe6c417-af0a-408d-9aa5-d676d0b2c4cd)>. Acesso em: 12 out. 2019.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de Gameplay. **Revista Texto Digital**, vol. 5, n. 2. São Carlos, 2009.

VIEIRA, A. **Conhecendo a Mecânica de Jogos: Parte 1**. [online], 2016. Disponível em: <<https://imasters.com.br/desenvolvimento/conhecendo-mecanica-de-jogos-parte-01>>. Acesso em: 26 mai. 2019.

WOSNIAK, F. Sobre o conceito de arte como experiência no grupo de estudos Estúdio de Pintura Apotheke. **Criar Educação**, v. 7, n.1, jan/jul 2018. - PPGE - UNESC, Criciúma, 2018.

ZAGALO, N.; BRANCO, V.; BARKER, A. **Emoção e Suspense no Storytelling Interactivo**. ACTAS - GAMES 2004 - Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos. Lisboa, 2004.