

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/326694143>

Imersão em jogos narrativos de videogame

Article in *Revista Contracampo* · April 2014

DOI: 10.22409/contracampo.v0i29.632

CITATIONS

0

READS

487

2 authors:



Gustavo Magliano Audi
Fundação Oswaldo Cruz

7 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Fatima Regis
Rio de Janeiro State University

23 PUBLICATIONS 47 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Game Studies [View project](#)

Imersão em jogos narrativos de videogame

Immersion in narrative video games

Gustavo Audi

gustavo_audi@yahoo.com.br

Doutorando em Comunicação pela UERJ. Mestre em Comunicação pela UERJ.

Fátima Régis de Oliveira

fatimaregisoliveira@gmail.com

Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. Pós-Doutoranda em Comunicação e Informação no PPG-Comunicação da UFRGS. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ.



Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

AUDI, Gustavo; OLIVEIRA, Fátima Régis de. *Imersão em jogos narrativos de videogame*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 65-83

Enviado em: 11 de mar. de 2014

Aceito em: 27 de abr. de 2014

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir o conceito de Imersão como elemento na construção de experiência na prática de jogos narrativos de videogame. Em uma sociedade repleta de estímulos, torna-se essencial para qualquer mídia conseguir atrair e manter a atenção do usuário sobre si. No caso do jogo narrativo de videogame, a atenção é o primeiro passo para um algo maior: a imersão. Esta é um estado em que o jogador tem a sensação de controlar um personagem e de fazer parte de um mundo ficcional. A imersão permite ao jogador esquecer que está apenas jogando e passar horas na prática de uma mesma atividade.

Palavras-chave: Videogame. Narrativa. Imersão.

Abstract

This article aims to discuss the concept of immersion as an element to create experience in the practice of narrative video games. In a society full of stimuli, it is essential for any media to attract and maintain the user's attention upon itself. In the case of narrative video game, the attention is the first step towards something bigger: the immersion. This is a state wherein the player has the feeling of controlling a character and being part of a fictional world. Immersion allows the player to forget that he is just playing and to spend hours in the same activity.

Keywords: Video game. Storytelling. Immersion.

Introdução

Na vida contemporânea, temos nos acostumado a conviver com excesso de estímulos e a realizar diversas tarefas quase que simultaneamente. Trabalho, estudos, filhos, lazer: tudo em nosso cotidiano são estímulos disputando a atenção. Segundo Davenport e Beck (2001, p. 2-3), o problema mais urgente de hoje é a falta de atenção para atender às demandas de informação de negócios e da sociedade. Os autores apontam que até o início do séc. XX, o crescimento de informação e estímulos produzidos pelo homem possuía ainda um ritmo que o indivíduo conseguia lidar (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 6). Na sociedade atual, em função, por exemplo, das tecnologias digitais, valorização do consumo e facilidade no acesso e utilização de ferramentas de comunicação, o problema da atenção intensificou-se analogamente à quantidade de informação disponibilizada: são muitos estímulos surgindo em uma frequência alta (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 4-6).

A questão sobre a abundância de informação não é contemporânea. Seu volume já foi debatido, por exemplo, após a invenção da prensa tipográfica no final do século XV (EISENSTEIN, 1998). A diferença é que, com a digitalização, as formas de produzir e compartilhar dados aumentaram, multiplicando, também, o número de indivíduos produtores – assim, quantidade e velocidade de compartilhamento intensificaram-se ainda mais. A ferramenta tornou-se mais acessível, qualquer um é capaz de utilizar. Em função disto, o que antes parecia de boa qualidade, hoje é monótono e necessita de reformulação.

Davenport e Beck (2001, p. 10) afirmam que, hoje, dedica-se mais atenção à indústria do entretenimento que no passado – como exemplo ilustrativo, segundo um estudo realizado pela empresa de mídia e marketing *InsideComm*, o brasileiro passa, em média, duas horas por dia, sete vezes por semana, jogando *videogame*¹. Neste contexto de busca pela captação da atenção das pessoas, surge a questão de como um indivíduo consegue se concentrar? Como consegue ignorar todos os outros estímulos e obrigações e passar horas em apenas uma atividade (muitas vezes solitária) como o *videogame*? Como esta dedicação da atenção é possível? A maneira de atrair o jogador e conseguir criar um estado capaz de mantê-lo focado chama-se *Imersão*.

¹ O texto integral está disponível online em:
<http://m.g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html>

Este artigo aborda a Imersão considerando-a como um importante elemento na experiência de entretenimento. Caracteriza-se, portanto, como uma abordagem inicial no estudo maior sobre a experiência de jogar *videogame*, fazendo-se necessário um estudo empírico sobre o jogador e o ato de jogar.

Uma característica do entretenimento, seja através de livros, filmes, teatro ou o próprio *videogame*, é a sensação de imersão, um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem ou testemunha) dentro do mundo ficcional. No caso específico do *videogame*, este estado é criado, primeiramente, após um comprometimento mental com a atividade – a atenção.

Fernanda Costa e Silva (2009) relaciona a gramática (regras formais de significações) utilizada pelo jogo eletrônico com mudanças cognitivas e organizacionais da “geração *videogame*” e da sociedade contemporânea, que deseja “adentrar e participar de mundos imaginários” (SILVA, 2009, p. 46). O uso da narrativa, neste caso, pode facilitar a simulação crível destes mundos.

Jogos narrativos de aventura para *videogame* caracterizam-se pela união de componentes lúdicos (agência, regras, exploração etc.) e narrativos (história, estrutura dramática, identificação com personagens etc.) a fim de criar um ambiente em que as ações do jogador estejam em sintonia com a progressão dramática. A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação). O objetivo deste artigo é discutir as principais definições e elementos da imersão em *videogames*, demonstrando que a união de componentes lúdicos e narrativos é importante para se criar um ambiente de imersão. O texto pretende, portanto, fornecer subsídios para se entender como os *videogames* podem ser úteis nas discussões sobre a captura e manutenção da atenção na sociedade contemporânea.

Imersão

Em um sentido mais amplo, imersão pode caracterizar um estado concentrado, estimulado por um desejo/objetivo, como jogar xadrez. No caso de jogos abstratos, o

jogador não cria um *avatar*/personagem dentro do jogo². Já em jogos narrativos, a realidade simulada é um *habitat* para o *avatar* do jogador. Nesse caso, ocorre o que Ryan (2001) chama de recentralização: um deslocamento do jogador para o mundo ficcional (testemunha) e para dentro da história (ator). Para a autora, é uma concepção mimética da imersão podendo ser aplicada a romances, filmes e jogos narrativos de computador; é um tipo diferente de imersão daquela gerada por jogos abstratos (RYAN, 2001, p. 15).

Davenport e Beck (2001, p. 22) fazem uma analogia afirmando que a atenção é a “mosca” e a consciência (saber que existe; estar ciente) é o “alvo”. A imersão, assim, é a mosca, o estado mental consciente onde os sentidos estão voltados para determinada experiência; atenção, por sua vez, é o alvo, que permite inicialmente a construção do estado específico: a mosca/imersão. Como a sensação de imersão envolve fundamentalmente o campo mental, depende também de compromisso da mesma natureza.

Imersão não é sinônimo de atenção (foco). Entretanto, sem atenção, o jogo não consegue criar, para o jogador, um mundo atrativo, pois não haverá comprometimento. Pode-se ter atenção, mas não imersão; o contrário, não. Atenção, desta maneira, pode ser usada como ferramenta para direcionar o aparelho perceptivo e o processamento de sentido do jogador sobre o jogo. Essa “ferramenta” é uma história, objetivo, regra, recompensa, pontuação etc.

Em um jogo de *videogame*, é fundamental que o jogador, para que se sinta imerso, esteja consciente da atividade que irá efetuar. Nesta situação inicial, a atenção do jogador se volta para o jogo e, assim, aceita aquela realidade, suspendendo qualquer tipo de descrença sobre a veracidade da atividade – um contrato é formado entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface entre outros.

Este momento inicial, chamado de Tutorial, permite ao jogador reconhecer aquele mundo e aceitá-lo como verdade. A verossimilhança, neste caso, facilita o

² Considera-se jogo abstrato aquele sem conteúdo narrativo, que não está relacionado a dramaticidade. O propósito do jogador é unicamente vencer a partida (chegando ao final ou através de pontuação, por exemplo). Para Juul (2011b), “um jogo abstrato possui regras, mas não mundo ficcional”. Como exemplo, há o Tetris, Damas, Jogo da Velha, Gamão, boa parte dos jogos casuais da internet etc.

reconhecimento da nova realidade como algo próximo à experiência de vida do indivíduo (relação entre mundo real e mundo possível) e posterior recentralização.

Independente do motivo de jogar, importante é perceber o estado concentrado que o jogo cria: "os jogos forçam [o jogador] a outro espaço mental onde os pensamentos e as preocupações do seu dia não podem penetrar" (TURKLE, 2003, p. 509. A tradução de todas as obras citadas em língua estrangeira nas Referências é nossa). Para Turkle (2003), *videogames* colocam as pessoas em estados focados e altamente carregados. Da mesma forma que pilotos de corrida, os jogos demandam dos jogadores um tipo de atenção que não permite desviar o olhar da ação. E isto faz parte da emoção de jogar: muito além de buscar uma pontuação alta, o indivíduo quer um estado alterado, onde ele, além de se identificar com o personagem, age por ele. Desta maneira, este estado concentrado faz *imersir* o jogador no meio da ação, no meio da simulação.

Já segundo Murray (2003, p. 102), Imersão é a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, com a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha que se apodera do sistema sensorial. A autora considera a Imersão como um dos três prazeres do ambiente digital (MURRAY, 2003, p. 176). Entretanto, os outros prazeres, Agência e Transformação, também contribuem para o estado de imersão. No caso da agência, a possibilidade de controlar o personagem e perceber as consequências lógicas dos atos é um fator importante para a sensação de posse do corpo virtual. Já transformação é a possibilidade de alterar formas; é uma propriedade plástica da construção de uma realidade, potencializada pelo computador. O poder de transformação amplifica a experiência imersiva ao permitir que o jogador personalize suas escolhas, seja criando um personagem, definindo o rumo da história ou configurando um ambiente.

A humanidade possui um desejo antigo de viver uma fantasia oriunda de uma realidade ficcional, intensificada por um meio participativo e imersivo – o computador (MURRAY, 2003, p. 101). A existência de caminhos diferentes cria no jogador a sensação de simultaneidade, de uma existência complexa e, por isso, atraente. O caráter participativo é fundamental para o prazer da imersão, mesmo tendo de ser cuidadosamente estruturado e restringido (MURRAY, 2003, p. 108). Para a autora, “a

grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 2003, p. 113).

Para Mateas (2004, p. 26), os mecanismos de Murray que induzem a imersão são o *avatar*, a visita e a transparência. Essas três formas fornecem meios de criar e balancear restrições formais (enredo) e materiais (mecânica da ação).

Estruturar a participação como uma máscara, um *avatar*, permite criar padrões de comportamento para os personagens que guiarão o entendimento da narrativa e as *affordances*³. Para Murray (2003, p. 114): “ela [a máscara] cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos. (...) Em ambientes digitais podemos vestir uma máscara quando atuamos por meio de um *avatar*.”

Mateas (2004, p. 26) afirma que o uso da visita serve para informar ao jogador que ele não será capaz de fazer muita coisa; assim, o autor pode limitar o fornecimento de meios materiais para ação. Murray (2003, p. 108) considera que “a metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real”.

As convenções de interface (mecânica) fornecem os recursos materiais para a ação; se a interface for limpa, transparente, a agência e imersão não são interrompidas (MATEAS, 2004, p. 27). Para Murray (2003, p. 252):

À medida que o mundo virtual ganhar uma expressividade crescente, nós nos acostumaremos lentamente a viver num ambiente imaginário que, por enquanto, achamos assustadoramente real. Mas, em algum momento, perceberemos que estamos olhando ‘através’ do meio, em vez de ‘para’ ele. [...] estaremos perdidos no faz-de-conta e interessados apenas na história.

A pesquisadora Marie-Laure Ryan (2001, p. 57) afirma que a transparência da mídia não é um fim, mas a precondição para total imersão no mundo criado. Segundo a autora, a realidade virtual representa a metáfora da interface definitiva, onde o desaparecimento do computador ocorre em dois níveis: físico (o computador é a pele do usuário) e metafórico (o usuário habitará no mundo criado).

³ *Affordances* são possibilidades para a realização de uma ação disponível por um objeto ou *interface* (MATEAS, 2004, p. 24). Em um jogo, pode ser a possibilidade de abrir uma porta, usar uma arma ou executar um determinado golpe. Além disso, comportam-se como atrativos para a tomada de certa ação, influenciando a decisão do jogador.

Apesar de Ryan pesquisar, nesta obra, basicamente a realidade virtual, seu estudo é útil para entender a imersão em jogos eletrônicos também⁴. Para um trabalho interativo ter sucesso, ele deve criar uma experiência imersiva (RYAN, 2001, p. 243), precisa construir um ambiente para ação narrativa em potencial, mesmo que não se desenvolva em um enredo (RYAN, 2001, p. 15) – este “conceito mimético” não está presente em jogos abstratos. A imersão é caracterizada como um estado de esquecimento da linguagem e de perder-se no mundo literal (RYAN, 2001, p. 199). Ela afirma que o termo se tornou popular, passando a indicar qualquer tipo de experiência artística agradável ou qualquer atividade interessante. Assim, destaca e descreve um tipo específico de imersão: experiência através da qual um mundo ficcional alcança o aspecto de uma realidade autônoma, com linguagem independente e povoado por seres (RYAN, 2001, p. 14).

Um conceito importante que Ryan utiliza é o de *presença*: ocorre quando o usuário sente-se corporeamente conectado ao mundo virtual (RYAN, 2001, p. 14). Imersão, no entanto, é uma sensação diferente, pois o indivíduo sente-se “dentro” de uma entidade na simulação (ou seja, um elemento que participa diretamente do contexto ficcional); presença, por sua vez, está mais próxima do conceito de testemunha, de sentir-se perto da entidade formulada (RYAN, 2001, p. 68). Para controlar a experiência de presença, Ryan (2001, p. 67) cita algumas variáveis:

- a) alcance da informação sensorial – envolve o realismo na construção do mundo (qualidade dos gráficos, tridimensionalidade, som etc.);
- b) controle da percepção do ambiente – habilidade de explorar o cenário/mapa;
- c) habilidade de alterar fisicamente o ambiente – que está bem próximo do conceito de agência.

Ryan utiliza a metáfora do deslocamento (transporte) de Gerrig (apud RYAN, 2001, p. 93) para criar uma “teoria popular” da imersão:

- a) leitor desempenha um papel em um mundo diferente do seu;
- b) isso ocorre através de uma mídia (veículo; ex: livro);
- c) ao executar ações (performance), o leitor cria um “modelo de realidade”;
- d) o mundo possui regras que guiam a ação;

⁴ Inclusive, ela cita jogos de computador para tratar de interatividade participativa em mídias eletrônicas, ver RYAN, 2001, cap. 10.

- e) o mundo ficcional passa a ser real: personagens são considerados reais e a profunda concentração faz o mundo ao redor e as preocupações cotidianas desaparecerem;
- f) valor educacional; após “leitura”, o leitor não é mais o mesmo.

Aplicando estes itens em um jogo narrativo, a metáfora pode indicar a seguinte composição: o jogador atua como um personagem em uma simulação criada pelo console de *videogame* (itens *a* e *b*); descobre as regras do jogo, como quais comandos pode executar ou quais objetivos deve alcançar (item *d*), para entender o mundo onde a história se passa (item *c*) e, assim, sentir-se imerso nele (item *e*).

Esta sensação de deslocamento corpóreo é tratada por Jenkins (2004) através das "narrativas ambientais". Para o autor, este tipo de narrativa utilizada em jogos eletrônicos cria as precondições para a experiência imersiva através de pelo menos uma de quatro maneiras: relacionando o espaço a narrativas já existentes; construindo o palco para atuação na construção de uma história; embutindo o conteúdo narrativo ao longo da execução de ações; ou disponibilizando recursos para a criação de narrativas próprias.

Outro conceito importante é o de *recentralização* (*recentering*), condição básica para a leitura imersiva (RYAN, 2001, p. 103-104): experiência de perceber o mundo simulado como se fosse real. De acordo com a distância entre leitor e o evento narrado há dois atos de recentralização (RYAN, 2001, p. 139): primeiro, o deslocamento do leitor para o mundo criado (aqui, ele é testemunha); e, segundo, realocação do leitor para o centro da história e para o tempo do evento narrado (aqui, ele é ator). O primeiro é muito próximo do conceito de presença, enquanto que o segundo já corresponde ao estado maior de imersão.

Ryan (2001, p. 139) afirma que a experiência criada pela menor distância entre o leitor e a história (segunda ação de recentralização) é tão intensa e precisa de tanta imaginação que não pode ser mantida por muito tempo; assim, é importante variar a distância. No caso do *videogame*, pode-se perceber isso nas mudanças de discursos (primeira, segunda e terceira pessoa), uso de *cutscenes* e etc. No jogo *God of War 3* (2010), por exemplo, há momentos em que o jogador pode ser testemunha (está presente enquanto algo acontece), personagem (ele realiza a ação) ou espectador (apenas assiste a uma cena narrada).

É importante realçar que Ryan (2009) diferencia imersão lúdica e imersão narrativa. Entender as peculiaridades de cada “tipo” de imersão é útil no sentido de facilitar a escolha por determinado tipo. A união das diferentes estruturas de imersão (narrativa e lúdica) enriquece a obra. O primeiro representa um estado de profunda concentração na execução da tarefa, independente de um conteúdo mimético. Já o segundo é um comprometimento com a imaginação na construção e contemplação da realidade simulada, uma atividade puramente mental (RYAN, 2009, p. 53-54). A imersão lúdica não é exclusiva de jogos abstratos, pode estar presente em jogos com conteúdo narrativo.

Aarseth (2004) afirma que, apesar de alguns elementos da narrativa e do jogo, como as convenções culturais (tipos de personagem, por exemplo), poderem ser traduzidos para outros meios, a narração e a jogabilidade, elementos chave, não são facilmente misturados. Para ele (AARSETH, 2004, p. 48), os prazeres são diferentes: “o prazer dos jogos é bastante diferente dos prazeres do romance: para um jogador de xadrez ou Tetris, jogar novamente é a norma, enquanto a maioria dos romances é lida apenas uma vez.”

Verossimilhança

O indivíduo usa as narrativas (histórias e mito) registradas na memória como fonte de experiência; o mundo, assim, é entendido através destas histórias anteriores (ECO, 1994, p. 136). Referências precisas do mundo “real” na ficção facilitam a aceitação daquela simulação como verdade (ECO, 1994, p. 131). Utilizar elementos próximos à experiência do jogador promove a aceitação daquela realidade ficcional. Segundo Ryan (2001, p. 128), é mais fácil construir representações mentais a partir de materiais fornecidos através de experiências pessoais.

Aristóteles afirma que “quando plausível, o impossível se deve preferir a um possível que não convença” (2005, p. 48). O termo plausível pode ser entendido como aceitável, verossímil. Por sua vez, verossímil é o provável, que se assemelha à “verdade”. Sendo assim, para compreender como ocorre o reconhecimento e aceitação

do mundo ficcional é importante entender a relação entre o mundo real e os mundos possíveis⁵.

Para Eco (2004, p. 95), mundos possíveis configuram-se como os estados de coisas previstos pelo leitor; esta atitude proposicional pode se confirmar ou não. As previsões que não se materializarem existirão apenas no campo mental do leitor (ECO, 2004, p. 96). Desta forma, a elaboração de um mundo possível depende totalmente dele.

Ryan (2001, p. 99-100) afirma que a base da teoria dos mundos possíveis é de que o universo é composto por uma variedade de elementos distintos, ou mundos, organizados hierarquicamente em volta de um centro, comumente chamado de “mundo real”. Mundos possíveis são caminhos que a história poderia ter tomado no futuro; “mundo real” é a realidade dos fatos históricos; e mundos impossíveis são os caminhos que a história falhou de adotar no passado.

Para David Lewis (*apud* RYAN, 2001, p. 101), a oposição entre mundo real e possível pode ser concebida de dois modos: absoluto e relativo. Na caracterização absoluta, mundo real é aquele que existe independente do indivíduo, enquanto que mundos possíveis são produtos da mente humana, como sonhos, desejos, hipóteses, imaginação, ficção. Na caracterização relativa (defendida por ele), o mundo real é aquele do qual o indivíduo fala e está imerso, enquanto que os mundos não reais possíveis são aqueles que o indivíduo olha de fora – eles se tornam reais a partir de um ponto de vista interno.

Através do argumento de Lewis, no universo dos jogos, conclui-se que estar imerso em um mundo o caracteriza como “real”. O que ocorre é uma fusão entre os conceitos de Eco, Ryan e Lewis: a simulação, quando jogada (indivíduo imerso), passa a configurar-se como realidade naquele momento em especial. Os outros mundos possíveis (possibilidades, antecipações e previsões imaginadas pelo jogador) podem ser programadas no sistema como opções de percurso disponibilizadas em função da performance: aquela que acontecer é a “real” e a que não, impossível.

Jogos de “faz de conta” (*make-believe*) utilizam esta lógica do possível como real para criar *verdades ficcionais*: um objeto real X é apresentado como um objeto

⁵ Esta discussão sobre mundos reais/possíveis é extremamente útil ao se pensar a relação entre o que é, está e pode ser da prática dos jogos narrativos. Contudo, aqui, está restrita à questão da relação entre a história narrada no *videogame* e a experiência do jogador. As referências utilizadas dizem respeito a autores que tratam da lógica de *videogames* e teoria da narrativa, sem nenhuma pretensão, deles ou deste trabalho, de se referir às complexas discussões filosóficas que envolvem as questões de real e realidade.

virtual Y; Y, então, passa a ser real naquele momento e, assim, gera uma verdade ficcional (RYAN, 2001, p. 106) – X, na simulação, é Y. Participar de um jogo deste tipo significa entrar em um mundo no qual a proposição do mundo considerado “real” é substituída pela verdade ficcional (ou seja, um novo “real”). O prazer (e o motivo) de jogar estaria na atividade criativa de contribuir para o conjunto de verdades ficcionais que descreve o mundo do jogo (RYAN, 2001, p. 107).

Por outro lado, Goodman (*apud* RYAN, 2001, p. 160) defende que o realismo está mais próximo de uma facilidade de decodificação do que da semelhança com o mundo. Esta facilidade é explicada através da familiaridade com as técnicas representacionais. Desta forma, conhecer a linguagem (regras e lógica de criação da realidade) também contribui para a interpretação de tal simulação como algo possível/real.

Suspensão da descrença⁶

De acordo com a definição de Huizinga (2008) sobre jogo, uma das características fundamentais é o caráter voluntário e livre, apenas ligando-se a noções de obrigação e dever quando constitui uma função cultural clara, como no culto ou ritual – “sujeito a ordens, deixa de ser jogo.” (HUIZINGA, 2008, p. 10). Sendo assim, jogar deve ser uma atividade escolhida pelo jogador, não necessariamente iniciada por ele, mas, no mínimo, aceita voluntariamente. Para Juul (2005, p. 6), o mundo de um jogo é algo que o jogador escolhe imaginar livremente.

Sobre a questão, Eco (1994, p. 81) afirma que:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. (...) De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu.

Para Mateas (2004, p. 21), imersão está ligada à suspensão voluntária da descrença – aceitar a lógica interna da experiência, mesmo se ela se afastar da lógica do “mundo real”. Aarseth (1997, p. 116) vai além ao afirmar que: “o contrato entre o usuário e o texto em “ficções interativas” não é simplesmente uma suspensão voluntária

⁶ Para aprofundar a origem do conceito de “suspensão da descrença” nas diversas mídias como livro, cinema e televisão, consultar Fragoso (2013).

da descrença, mas também da capacidade normal para a linguagem, aptidão física e interação social.”

O desejo pela imersão contribui para a aceitação da fantasia, ele reforça, ao invés de questionar, a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111). A crença voluntária no jogo é fundamental. Para Murray (2003, p. 211), o ser humano é propenso à suspensão da descrença diante de uma presença dramática convincente; daí a importância da elaboração de conteúdo narrativo, como biografia dos personagens e enredo.

Devido à importância das regras do jogo, “absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 2008, p. 14), é essencial que o jogador aceite a configuração do mundo que pretende entrar, afinal, de nada adianta desenvolver uma história fantástica, com gráficos fabulosos e jogabilidade triunfal se o jogador não acolher aquilo como seu mundo. Uma história de ficção não precisa corresponder inteiramente ao mundo real, entretanto, ”quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor” (ECO, 1994, p. 83). Para ser eficaz, este “acordo” com o jogador deve possuir três diretrizes básicas:

- a) Jogar é uma atividade voluntária, desejada, livre;
- b) As regras e configurações do mundo ficcional são expostas, entendidas e aceitas pelo jogador;
- c) O jogador deve possuir ligação emocional com o resultado das ações.

As regras de um jogo precisam ser bem definidas para que sejam programadas em um computador ou para que não levantem discussão sobre elas toda vez que se jogar (JUUL, 2003, p. 8). Por isso, o período inicial de um jogo (o Tutorial) é fundamental, pois permite a convenção de uma nova lógica para a realidade, com personagens, mecânica para ação, metas, contexto etc.

Fragoso (2013, p. 3) destaca o caráter racional e voluntário da *suspensão de descrença* - algo que se aproxima de um acordo de cooperação, ao contrário da estagnação e passividade de uma simples *ausência de crença*. A autora, por sua vez, utiliza o termo *encenação de crença*, muito mais próximo ao comportamento ativo do jogador - o termo *encenação* se torna válido em função da agência do indivíduo sobre o jogo. Ou seja, a encenação de crença nada mais é do que a aceitação da artificialidade do jogo a fim de permitir a imersão.

Atenção

A pesquisa sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta para atrair a atenção do usuário não é algo novo. De acordo com Silva (2009, p. 45):

Já nos anos 1980, Sherry Turkle percebeu no *videogame* um objeto exemplar da “gramática” digital. Segundo a autora, o estudo do *videogame* abre uma frente para uma melhor compreensão da capacidade do computador de captar e manter a atenção do usuário – atualizada no poder “quase hipnótico” dos jogos –, e da sua construção básica, os mundos regrados.

O *videogame*, da mesma maneira que a prática de esportes, coloca o indivíduo em um estado de espírito altamente focado e carregado (TURKLE, 2003, p. 509). Este estado de total concentração é um imperativo para a experiência; as consequências da distração são negativas para o jogador. Em função disto, é importante definir e caracterizar a atenção.

Segundo Crary (2001, p. 1), prestar atenção significa “um desligamento de um campo mais amplo de atenção, seja visual ou auditivo, com o propósito de isolar ou se concentrar em um número reduzido de estímulos”⁷. Para Davenport e Beck (2001, p. 20), “atenção é um compromisso mental focado em um item de informação em particular”⁸. Eles propõem um modelo causal para o processo de atenção (DAVENPORT; BECK 2001, p. 21): consciência → percepção → atenção → decisão → ação⁹. O estado de consciência, na verdade, é constituído de estímulos e percepções em potencial. Algumas informações tornam-se conscientes, necessitando de atenção, e outras permanecem inconscientes (não percebidas), podendo ser seguidas de ação ou não. Estas duas situações podem ser comparadas às duas formas da atenção que Crary (2004, p. 79) distingue: a primeira, consciente e voluntária, orientada por tarefas; e a segunda, automática ou passiva, relativa as atividade habituais, devaneios ou estados absortos.

⁷ “a disengagement from a broader field of attention, whether visual or auditory, for the sake of isolating or focusing on a reduced number of stimuli”.

⁸ “Attention is focused mental engagement on a particular item of information.”

⁹ “Awareness – narrowing phase – attention – decision phase – action” (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 21)

Apesar do modelo gráfico do processo de atenção de Davenport e Beck (2001, p. 21) ser linear e limitador¹⁰, ele é útil para pensar o *videogame*. O estado de atenção pode ser o momento pontual anterior a uma escolha de fala, abaixar-se para pegar uma nova arma ou uma *cutscene* (algumas informações são passadas e assimiladas). Um exemplo de aplicação geral: vagar pelo mapa, explorando ou dirigindo-se a um ponto estratégico (estado consciente); detalhes surgem, como novos objetos, inimigos ou *cutscenes* (estado “perceptivo”); foca-se, então, em um detalhe ou conjunto de detalhes (atenção); inicia-se um período de análise da informação, que pode ser a avaliação de um item no inventário, a aquisição de outro ou sobre qual caminho seguir; toma-se a decisão e depois se age baseado nela: atacar inimigo, comprar ou pegar objeto etc.

O cuidado que se deve ter é não fixar cada fase do processo de forma independente; deve-se assumir a simultaneidade potencial das fases. Além disso, uma ação pode ser lógica e não ser causalidade da atenção – faz-se algo automaticamente. No *videogame*, percebe-se isso não nas ações conscientes (como abrir uma porta ou escolher uma fala), mas nas ações relacionadas aos comandos da interface (uso do *joystick*, por exemplo). Dois tipos de ação que não são consequências de um estado de atenção: reflexo (autônomo) e ação transparente (automático)¹¹. As três fases básicas (consciência, atenção e ação) não precisam ser destacadas uma das outras; pode-se muito bem estar ciente das características do ambiente, ouvir um relato de um personagem e andar pelo espaço em busca de algo. Obviamente, não sendo tratada de forma linear, a divisão entre as fases sacrifica a atenção, pois impede a exclusividade e a distribui entre as várias ações.

Através do modelo do processo de atenção de Davenport e Beck (2001), é possível concluir que após agir (ou no momento em que se age), a atenção pode se perder (um desejo ou objetivo concluído pode causar o posterior desinteresse, mesmo que momentaneamente). Neste caso, o jogo deve manter o jogador sempre em uma dessas fases (consciência, atenção ou ação), simultaneamente ou não.

Davenport e Beck (2001, p. 24) afirmam que o poder atrativo máximo de uma ferramenta vem da soma de três pares de tipos de atenção. São eles:

¹⁰ Para aprofundar essa discussão, consultar a obra *Mindware*, de Andy Clark (2001), na qual o autor apresenta pesquisas que demonstram que a percepção atua de forma integrada com a ação.

¹¹ Uma ação torna-se automática quando o controle dela sai da esfera consciente; o esquema percepção-processamento-ação é alterado.

- a) voluntário e obrigatório: envolve a escolha do que é relevante ou não; as pessoas não só prestam atenção ao que elas têm que focar, mas ao que elas querem focar; o próprio jogar deve ser voluntário. Os inimigos de uma partida (que tentam matar o personagem) são obrigatórios (o jogador não opta por eles – apesar de serem indispensáveis ao jogo);
- b) aversivo e atrativo: presta-se atenção a algo a fim de evitar um desfecho negativo ou considerando que trará uma experiência positiva. Conseguir avançar na concretização de um objetivo é positivo (atrativo); não morrer no caminho é negativo (aversivo);
- c) *front-of-mind* e *Back-of-mind*: atenção pode ser consciente, focada e explícita; ou inconsciente, informações que o cérebro processa, mas que o indivíduo não percebe. Tomar decisões é consciente, enquanto que algumas ações e reflexos nos jogos são inconscientes¹².

Dentro de uma realidade superestimulada, com base na pesquisa sobre psicologia da atenção, através de experimentos em atenção visual citada por Davenport e Beck (2001, p. 19), podem-se analisar algumas características do *videogame* em sincronia com as maneiras de conseguir atenção:

- a) *pop-out effect*: aspectos que se destacam sobre o ambiente ao redor;
- b) *the-boy-who-cried-wolf effect*: aspectos novos entre diferentes aspectos novos não funcionam (novidade já é esperada, portanto, não é foco da atenção);
- c) *counter intuitive role of distractors*: conseguir a atenção é mais fácil quando se apresentam outros elementos que distraem (dirigir a atenção não funciona quando há apenas um estímulo).

Em *videogames*, o uso de gráficos, som e movimento de câmera pertence à maneira *a*; o uso de trama principal, missões secundárias e a própria narrativa detalhada (*background* com informações além do mínimo necessário para a execução da tarefa) pertencem às maneiras *a* e *c*; a maneira *b* pode ser usada para limitar novidades nas regras, objetivos e comandos (lúdico) ou na estrutura dramática (narrativa).

Sobre as grandes funções da estrutura psicológica que embasa o uso de instrumentos, Vigotsky atribui um lugar de destaque à atenção: “a capacidade ou incapacidade de focalizar a própria atenção é um determinante essencial do sucesso ou não de qualquer operação prática” (2007, p. 27). A atenção, desta maneira, é condição indispensável para a experiência bem sucedida de jogar *videogame*, pois envolve comprometimento com a atividade, permite o foco necessário para o entendimento das regras e do mundo ficcional e posterior aceitação daquela realidade como verdadeira.

¹² Este par de tipos de atenção está relacionado com a definição de atenção de Crary (2004) e com a adaptação do sistema sensorio-motor ligado ao processo cognitivo – sobre esta questão, ver Clark (2001).

Atuar sobre a atenção, guiando o jogador na exclusão de estímulos do campo perceptivo que não interessam ao ato de jogar, é estratégico no sentido de criar a sensação de imersão no jogo e, assim, mantê-lo fiel àquela realidade específica pelo tempo necessário.

Considerações Finais

Não é surpreendente quando se afirma que um indivíduo passa horas jogando um mesmo jogo de *videogame*. Esta “não percepção” do tempo ou a aceitação de se manter na mesma prática ocorre devido ao poder atrativo que o jogo possui, concentrando o foco do usuário na criação e manutenção de um estado de Imersão.

A imersão, neste caso, é um estado final dentro de um conjunto com três etapas: consciência (noção de que algo existe), atenção (foco em algo especial) e, finalmente, a imersão. Um jogo não é obrigado necessariamente a chegar à imersão – um jogo abstrato, como Xadrez, não precisa fazer o jogador se considerar como uma das peças e nem se sentir como se estivesse em uma batalha verdadeira. Considera-se, assim, a imersão como uma sensação mais complexa (pois envolve identificação com personagem e deslocamento para o mundo ficcional e para o contexto), mais profunda do que simplesmente sentir-se atraído ou focado em uma atividade.

Caso o jogo possua as configurações mínimas para isso, e o jogador opte por segui-las, a imersão passa a ser um mergulho dentro do mundo ficcional, que cerca os sentidos do jogador simulando uma nova realidade. Neste novo mundo, o indivíduo pode participar como personagem (papel ativo) ou como testemunha (papel passivo).

Para se pensar sobre a sensação de imersão, dois elementos são bastante importantes: a verossimilhança e a suspensão da descrença. No primeiro caso, o jogador tem como base a sua realidade, com suas leis e lógicas próprias. O que se espera, assim, é que o mundo simulado possa ser relacionado com ela; não necessariamente seja a mesma, contudo a estrutura inevitavelmente será comparada. Desta forma, a criação de um jogo narrativo totalmente avesso à realidade do jogador tem sérias chances de fracassar. O outro elemento é uma consequência lógica da característica voluntária do ato de jogar. A realidade criada depende desta aceitação para a criação de sentido.

Obviamente, a abordagem deste artigo é teórica e foi feita com base em autores da área do estudo de jogos. Entretanto, a maior parte das considerações foi elaborada com base na observação direta (jogos de *videogame* foram jogados) a fim de comprovar ou entender melhor o conteúdo teórico consultado. Mesmo assim, é essencial, para a continuidade da pesquisa, o foco empírico. A pretensão deste artigo é ser uma referência para o posterior estudo da imersão em jogadores – em que casos a imersão ocorre, como isso se dá, o que a inicia, o que a mantém etc.

Um conhecimento aprofundado sobre a dinâmica dos jogos e como eles conseguem prender a atenção do jogador colaboram no momento da concepção da obra. Um jogo criado através dos códigos que possibilitam sua assimilação mais eficaz e eficiente eleva as chances de sucesso da narrativa ou do conteúdo produzido. E isso, atualmente, é fundamental em função da importância crescente do lúdico na sociedade..

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspective on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1997.

_____. **Genre trouble**: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

ARISTÓTELES. **A poética clássica**. São Paulo: Cultrix; 2005.

BECK, J.; DAVENPORT, T. **The Attention Economy**. Boston: Harvard Business School Press, 2001.

BRASILEIRO PASSA 2 HORAS POR DIA EM FRENTE A UM VIDEOGAME. **G1**, Rio de Janeiro, jun. 2012. Disponível em: <<http://m.g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

CLARK, A. **Mindware**: an introduction to the philosophy of cognitive science. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras; 1994.

_____. **Lector in Fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva; 2004.

EISENSTEIN, Elizabeth L. **A Revolução da Cultura Impressa**: os primórdios da Europa Moderna. São Paulo: Ática; 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). **First Person**: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.

FRAGOSO, Suely. **Imersão em Games**: da Suspensão de descrença à encenação de crença. XXII Encontro Anual da COMPOS, 2013, Salvador: Universidade Federal da Bahia. *Anais do Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura da Compós*. Brasília: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2013.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. **Level Up**: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.50560>> Acesso em: 09 mar. 2012.

_____. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge; Massachusetts: MIT Press; 2005.

_____. **Half-Real**: A Dictionary of Video Game Theory. 2011b. Disponível em <<http://www.half-real.net/dictionary/>>. Acesso em 26 out. 2011

MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). **First Person**: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.

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

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore; Londres: Johns Hopkins; 2001.

_____. **From narrative games to playable stories**. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies, Nebraska*, v. 1. 2009.

SANTA MONICA STUDIO; **God of War 3**. [S.l.]: 2010. 1 BLU-RAY.

SILVA, F. S. L. C. E. **Drama interativo**: a performance da narrativa no meio digital. 2009. 253 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói; 2009.

TURKLE, Sherry. Video games and computer holding power. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Orgs.) **The new media reader**. Cambridge, MA: MIT Press; 2003.