

# Imersão Narrativa em Videogames: Considerações da Estética e Culturas da Imagem e do Som

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa<sup>1\*</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Brasil<sup>1</sup>

**Resumo**—O presente estudo tem intento de identificar e abordar como os processos de imersão substancializados a partir das narrativas nos videogames se materializam garantindo o transporte do jogador para uma realidade primorosamente simulada. Na pesquisa, pontua-se um breve comparativo entre os campos da literatura e cinematografia, a fim de contextualizar o caso dos videogames. Nesse âmbito, são abordadas particularidades que compõem a estética e culturas da imagem e do som, para que se aponte os reflexos da participação ativa do jogador e as perspectivas que podem surgir a partir dessa conexão íntima.

**Palavras-chave:** *Imersão; Videogames; Estética; Culturas da Imagem e do Som.*

## I. INTRODUÇÃO

Quando se lê um romance épico como Dom Casmurro de Machado de Assis [1], os leitores tendem a tomar lados e formar sua própria opinião a respeito dos acontecimentos durante a leitura<sup>1</sup>. Quem está mentindo? Quem está falando a verdade? Será que esta personagem traiu seu cônjuge? O relato de “Bentinho e Capitu” é uma narrativa literária que instiga o leitor a uma série de sentimentos. Com a curiosidade e o desejo de desbravar a história, podemos nos sentir aliviados, felizes, ensandecidos, ou até mesmo, magoados com as personagens e suas ações.

Ao assistir um clássico filme, como O Poderoso Chefão, de Francis Ford Coppola [2], o espectador também pode reagir com indagações como no caso da leitura de Dom Casmurro: “Será que o mocinho será corrompido?” ou “como os protagonistas vencerão essa adversidade?”. São possíveis pensamentos gerados ao assistir ao longa-metragem. Em adição, o espectador também, involuntariamente, torce para que um personagem triunfe, emocionando-se com outros ou até mesmo vibrando de alegria por uma dificuldade vencida.

Esses dois exemplos de narrativa literária e fílmica, em conjunto dos sentimentos provocados nos seus respectivos leitores e espectadores, são chamados de imersão narrativa. O fato de sentir alegrias, dúvidas, tristezas e até raiva, por exemplo, podem ser originados, inicialmente, do que as próprias personagens presentes em uma narrativa estão sentindo. Imersão é também sentir o que os personagens sentem. E, em adição, isso pode nos fazer sentir e interagir com outra realidade, muitas vezes fictícias, que ao aticar nossa imaginação, permite-nos

vivenciar experiências que não são do cotidiano regular. Murray [3] define esse conceito quando diz:

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 [3].

Estar envolvido em uma história é o primeiro passo para imergir nessa narrativa, mesmo sendo apenas um simples leitor, espectador ou jogador. O presente trabalho busca trazer considerações a respeito desse processo e as formas que o mesmo pode ocorrer.

A metodologia, baseando-se em pesquisas exploratórias que referenciem a temática da imersão nos âmbitos práticos e acadêmicos, se concretiza a partir de levantamento de dados digitais e exemplos práticos de jogos, que podem dar subsídios à gama de compreensão da imersão.

## II. IMERSÃO

Santaella [4] completa 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”. Em contrapartida, é dito que a partir desse grau, há o desenvolvimento mais profundo dessa imersão. É o exemplo de simuladores de direção e voo<sup>2</sup>.

Gomes [5] alude a qual seria a intenção da dinâmica de imersão por esses dispositivos:

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

\* caiotulio costa3@gmail.com

<sup>1</sup>A suposta traição de Capitu é um mistério arreatador há mais de um século. Fontes: Revista Super Interessante (<https://abr.ai/2Mf2syC>), Diário de Pernambuco (<https://bit.ly/2CD7W74>) e Brasil Post (<https://bit.ly/2wUUX51>). Acesso em: 09 jul. 2018.

<sup>2</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 americano como forma de treinamento para os seus soldados.

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 [5].

Santaella [6], 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. Por exemplo, assistir a uma série de TV com o volume silencioso e apenas lendo as legendas, no caso do idioma original ser língua estrangeira, jamais terá o mesmo impacto que assisti-la em conjunto com sua trilha sonora, aproveitando os efeitos de áudio, mixagem de som, etc.

Brockmeier e Harré [7] tem pensamentos que podem concordar com Murray [3] quando complementam que a narrativa é, na verdade, 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.

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. Por exemplo, diferente do livro *Dom Casmurro* ou do filme *O Poderoso Chefão*, mencionados anteriormente, podem-se citar os livros-jogos. Gênero literário de ficção criado entre as décadas de 60 e 70, o livro-jogo permitia ao leitor ser o protagonista da história, pois a linearidade da narrativa dependia de suas ações. Muitas vezes, nessa narrativa, a sorte era fator decisivo, pois assim como nos jogos de interpretação de estilo *RPG (Role-Playing Game)*, o livro contava com mecânicas de progresso por meio de números sorteados em dados. Por exemplo: “Para escapar de uma armadilha e seguir em frente, na história do livro, é preciso ter sorte, ou seja, ser sorteado com um número, acima de 4, no dado, nesta ocasião”. Ian Livingstone é autor de livros-jogos da década de 80, e em seu trabalho, “*A Masmorra da Morte*” [8], o leitor se depara com textos onde você 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 [8].

O exemplo de “*A Masmorra da Morte* [8]” trata, 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, ou sente pena do vilão, mas ele mesmo torna-se o personagem principal. Descobrir o fim da história 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, conforme explicita Jenkins [9].

Jenkins [9], bebendo das fontes de Lèvy [10] e Battetini [11], afirma que:

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, 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 [9].

As considerações da citação acima dizem respeito ao fato do usuário apenas poder agir dentro das opções presentes dentro do jogo. 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. Em um jogo de futebol eletrônico, por exemplo, as regras da partida são as presentes, sendo impossível tomar qualquer ação extra que traga progresso à jogatina.

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, 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 essas opções 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.

### III. IMERSÃO NARRATIVA EM VIDEOGAMES

Essa mesma mecânica foi adotada pelos videogames quando as narrativas se desenvolveram um pouco mais nessa mídia. MacMahan [12] contextualiza em sua obra, *Immersion, Engagement, and Presence*, ao abordar o jogo de videogame que primeiro desbravou essa 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, cujo 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 [12].

Elementos como as mãos do personagem principal

seguinto os controles do jogador contribuem para que o processo de imersão ocorra. Santaella [4] afirma que o game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo controle sobre o outro. Aprende-se as regras implícitas de um título na medida em que se estabelece uma interação, tomando como base os mapas mentais de navegação que vão se estabelecendo de acordo com as predições que se concatenam a partir da experiência do jogador em progresso na narrativa.



Figura 1 – Mãos do personagem no jogo Wolfenstein [13]

Há muitos fatores que contribuem para que essa imersão ocorra. Por exemplo, quando a equipe de produção de jogos responsáveis pelo *design* de som e trilhas sonoras criam 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 [3].

É dito muitas vezes, no meio popular, que sons de chuva, mar e água corrente, por exemplo, têm a propriedade de tranquilizar e causar relaxamento. O professor-associado de saúde biocomportamental da Universidade de Pensilvânia, nos EUA, Orfeu Buxton [14], afirma que a sonoridade lenta não é interpretada pela mente do indivíduo como sons ameaçadores, logo, acalmam as pessoas. “O que diferencia o ruído da água é a forma como ele desarma o “sistema de vigilância” do nosso cérebro, que normalmente é ativado apenas quando nos sentimos ameaçados” [14].

Ainda, pode-se citar a difusão radiofônica de radionovelas, que segundo Gaston Bachelard [15], estava “verdadeiramente de posse de extraordinários sonhos acordados”. Nesse caso, a imersão se dava pelo som e imaginação do indivíduo, conforme ilustra Martins [16] ao afirmar que a peça radiofônica é, substancialmente, palavra. O autor justifica que a sonoridade contribui para que o imaginário seja contemplado. Há um despertar de imagem que comove interiormente. “Usa a voz para suscitar sensações e emoções. Não se dirige a uma massa, mas fala com o ouvinte, com cada um isoladamente” [16].

E, ilustrando a ideia de mundo possível de Santaella [4], Murray [3] complementa:

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 rebarbar 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 [3].

Fazer dessa 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. Entretanto, nossos sonhos, pesadelos e imaginação, por exemplo, podem ser considerados realidades distintas. 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 refunde-se numa velha rabugenta como num passe de mágica” [3].

#### IV. IMERSÃO E COGNIÇÃO

Dialogando com Murray [3], Ryan [17] traz à tona uma diferente conceituação de imersão, como se a mesma fosse um estado de desmemoriamiento da linguagem e existisse para que o indivíduo se perdesse no mundo literal. Entretanto, é nesse mesmo âmbito, que uma realidade ficcional chega próximo de uma realidade independente, ocupado por seres e sua própria forma de comunicar-se com o meio externo. Essa atividade é unicamente cerebral.

Todavia, a partir do que Ryan [17] aponta sobre a imersão unicamente cerebral, pode-se adicionar que esse processo é capaz de trazer manifestações físicas que vem dessas realidades distintas. Exemplos disso ocorrem quando um indivíduo acorda, subitamente, de um pesadelo no meio da noite. Elementos que fazem as pessoas jogarem são denominados fatores motivacionais, pois partem do desejo do jogador. Estes não possuem interferência externa e se baseiam na coleção de informações que o usuário tem em sua vida, com a leitura, cinema, arte, televisão, etc. [18].

Além dos estímulos audiovisuais e do mundo possível que detém suas próprias regras implícitas de navegação, há fatores e critérios que devem ser mencionados como decisivos para que ocorra imersão. Dentre eles, a sincronia corporal proposta por Gregersen e Grodal [19], que diz que, a partir do momento em que o jogador

projeta sua imagem corporal para dentro do mundo simulado no videogame, esta torna-se como uma espécie de extensão virtual do próprio corpo. Essa sincronia, baseada no tempo de resposta entre os comandos do controle e a ação refletida na tela, é o conceito que faz com que a imersão se torne mais natural.

Portanto, percebe-se que o processo de imersão não é apenas um 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.

Muitos videogames trabalham o conceito de Agência aliado ao de imersão. Proposto por Murray [3], essa teoria diz respeito aos resultados e respostas oriundos de nossa interação no processo de simulação do jogador para o universo virtual.

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados [3].

Contextualizando com exemplos do mundo do videogame, pode-se dizer que, quando um acontecimento positivo, dentro de um jogo, é acionado por um botão do controle, no momento certo, há agência, pois o jogador tem o objetivo de progredir na narrativa. Murray [3] ainda acrescenta ao conceito de agência os resultados oriundos dos prazeres da navegação:

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 [3].

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outra vez, Ryan [17] dialoga com Murray [3] ao afirmar que 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. Essa afirmação justifica o porquê de alguns videogames tratarem a exploração de um espaço que se expande infinitamente, como elemento importante dentro de sua mecânica.

A imersão prova ser uma ferramenta cognitiva de grande valia para a conexão íntima entre jogo e jogador. Através de diversas instâncias que permeiam ambiências sensoriais, ficcionais e sistêmicas, o processo de integração entre real e virtual pode se fazer presente. Entretanto, é importante considerar que a imersão está também ligada à subjetividade do indivíduo, logo, o que é imersivo para alguém pode não ser para o outro.

## REFERÊNCIAS

- [1] M. Assis, *Dom Casmurro*. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- [2] F. F. Copolla, *O Poderoso Chefão*. Produção: A. S. Ruddy, 1972
- [3] J. Murray, *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural, UNESP, 2003.
- [4] L. Santaella, *Games e Comunidades Virtuais*. Porto Alegre. Santander Cultural, 2004.
- [5] R. Gomes, *Imersão e Participação: Mecanismos Narrativos nos Jogos Eletrônicos*. PPGCom PUC-SP. 2003.
- [6] L. Santaella, *Os espaços líquidos na cibermídia*. Compós, 2005.
- [7] J. Brockmeier, R. Harré. *Narrativas: Problemas e Promessas*. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003.
- [8] I. Livingstone. *A Masmorra da Morte*. Editora Jambô. 2012.
- [9] H. Jenkins. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph. 2008.
- [10] P. Lèvy. *O Que é Virtual?!*. São Paulo. Ed. 34. 2011.
- [11] G. Battetini. *Semiótica, computação gráfica e textualidade*. Ed 34. 1996.
- [12] A. MacMahan. *The Video Game Theory Reader*. RTFGroup. 2003.
- [13] S. Warner. *Wolfenstein*. Muse Software, id. 1981.
- [14] O. Buxton. *Som de Água Corrente*. Penn State U Reports. 2017.
- [15] G. Bachelard. *Devaneio e Rádio*. Ed. Difel. 1985.
- [16] F. Martins. *Senhores ouvintes, no ar... a cidade e o rádio*. C/Arte. 1999.
- [17] M. Ryan. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore. 2001.
- [18] C. Crawford. *The Art of Computer Game Design*. WSU. 1982.
- [19] A. Gregersen. T. Grodal. *Embodiment and Interface*. RTFGroup.