

Imersão em realidades ficcionais¹

Immersion in fictional realities

João Massarolo

massarolo@terra.com.br

Cineasta, professor universitário; Doutor em Cinema pela USP, é diretor e roteirista de vários filmes, entre os quais, “São Carlos / 68” e “O Quintal dos Guerrilheiros”. Publicou: *Narrativa Transmídia: a arte de construir Mundos* (2011) e *Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia* (2012), entre outros artigos. É professor associado da Universidade Federal de São Carlos; Coordenador do grupo GEMInIS e Editor da Revista GEMInIS.

Dario Mesquita

dario.mirg@gmail.com

Professor assistente da Universidade Federal de São Carlos. Mestre em Imagem e Som pela UFScar. Membro do grupo GEMInIS.

¹ Uma versão anterior deste trabalho foi apresentada no Grupo de Trabalho Comunicação e Ciberultura, como parte da programação do XXII Encontro Anual da Compôs.

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. *Imersão em realidades ficcionais*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 46-64.

Enviado em: 9 de jul. de 2014
Aceito em: 28 de mar. de 2014

Edição 29/2014

Ensaio temático “Imersão na cultura midiática”

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.
www.uff.br/contracampo

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 discute a imersão na construção de mundos de histórias nas múltiplas plataformas de mídia, levando em consideração as abordagens teóricas que denotem sua natureza lúdica, assim como os aspectos da imersão sensorial, cognitiva e emocional. Neste contexto, as experiências que relacionam atividades cotidianas e a vivência de mundos ficcionais, envolvem os sujeitos em ações interativas e colaborativas pelas zonas imersivas em que se desenvolvem os mundos de histórias. Atividades lúdicas que expandem a noção de experiência com as realidades ficcionais, que viabilizam possibilidades criativas para o uso coordenado de mídias distintas a fim de estabelecer um mundo fortemente imersivo, no limiar entre o ficcional e o não ficcional.

Palavras-chave: 1. Imersão. 2. Narrativa transmídia. 3. Mundo ficcional.

Abstract

This paper discusses about immersion used to construct worlds of stories in multiple media platforms, considering the theoretical approaches that denote their ludic nature, as well as aspects of sensory, cognitive and emotional immersions. In this context, experiences that relate to everyday activities and experience of fictional worlds, involving subjects in interactive and collaborative actions by immersive zones in which they develop worlds of stories. Ludic activities that expand the notion of experience with fictional realities that enable creative possibilities for the coordinated use of different media in order to establish a highly immersive world on the threshold between the fictional and non-fictional.

Keywords: 1. Immersion. 2. Storytelling transmedia. 3. Fictional world.

1. Introdução

Contemporaneamente, a indústria do entretenimento vem se complexificando diante do atual aparato de redes midiáticas capazes de ramificarem extensas e complexas experiências ficcionais. As realidades ficcionais desenvolvidas através dos mais diversos meios de comunicação permitem explorar aspectos diferenciados de uma experiência imersiva. Essas práticas são comumente entendidas como transmidiáticas, ou seja, uma estratégia de *storytelling* que interliga, de forma coerente e unificada, uma gama de conteúdos em uma rede midiática expressa por diversas linguagens. Neste contexto, as experiências imersivas evoluem para a vivência de atividades lúdicas nos espaços sociais do cotidiano, seja pelo uso dos recursos de geolocalização das mídias móveis ou por meio dos jogos de realidade alternadas (ARG¹).

A experiência de imersão através do uso coordenado de múltiplas mídias (cinema, internet, televisão, mobile, entre outras) estimula o desenvolvimento de ações narrativas que se articulam com ambientes cotidianos, numa combinação de elementos ficcionais e não ficcionais para construção de uma realidade lúdica. Nestes espaços são criadas zonas de imersão sustentadas pela ação colaborativa do público em contato com a realidade ficcional presenciada.

Neste artigo busca-se discutir a conceituação e a aplicação da noção de imersão na perspectiva da construção de realidades ficcionais, concebidas pelo uso coordenado de mídias, estratégia também conhecida como narrativa transmídia, em que um mundo de histórias se desenrola por de diversas mídias, sendo que cada novo texto contribui de maneira distinta e valiosa para o todo (JENKINS, 2008). Mais especificamente, este trabalho busca compreender a experiência vivenciada pelo público nas ‘zonas de imersão’ - espaços franqueados para a participação colaborativa no desenvolvimento de uma realidade ficcional em constante transformação.

2. Imaginação e prazer

A noção de imersão sempre esteve atrelada à concepção de verossimilhança da representação na história da arte ocidental. Para tanto, Oliver Grau (2007) considera que o desenvolvimento das mídias está intimamente ligado a uma busca pelo

¹ No original, *alternate reality games* (ARG).

aperfeiçoamento de uma experiência imersiva, pois todas buscam criar técnicas que sejam capazes de cativar o imaginário do espectador, com a finalidade de aproximá-lo e inseri-lo sensorialmente na obra. Seja por um estímulo sensorial direto ou pelo estímulo imaginativo, a imersão é popularmente compreendida como uma potência de atração do sujeito humano à experiência vivenciada, num ideal de transportar sua consciência a uma construção ficcional e fisgá-lo sensorialmente, emocionalmente e cognitivamente para uma paisagem de acontecimentos mimetizados. Algo que constitui em um forte sentimento de presença na realidade ficcional.

Por outra perspectiva, imersão também pode ser entendida como uma expressão figurativa. Uma metáfora que estrutura uma experiência abstrata para que ela seja internalizada, criada e modificada pelo sujeito a partir da relação entre a linguagem e a vivência cotidiana (CALLEJA, 2007). Essa experiência pode ser representada por outras metáforas além de imersão (ato de mergulhar na água), tais como alcançar terras desconhecidas (transportado), prisioneiro de uma história (capturar a audiência), perder o contato com a realidade (perder-se na história), sentir-se presente no ambiente virtual (presença), ou incorporar o mundo da ficção (incorporação) (RYAN, 2001).

Entre as possíveis denominações, a imersão acaba sendo o termo mais difundido para descrever a experiência de absorção/participação em experiências lúdicas (ROSE, 2011). O termo aplica-se a um leque de formas artísticas, tais como: pintura (GRAU, 2007); literatura (WALTON, 1990); narrativas interativas (MURRAY, 2003); cinema, videogames (ARSENAULT, 2005) e Jogos de Realidade Alternada (MCGONIGAL, 2003).

Diante da abrangência do termo, Janet Murray (2003, p. 102) entende esse fenômeno como uma experiência psicológica semelhante a quando realizamos um mergulho num ambiente aquático, no qual há “a sensação de estarmos numa realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar”. Um ato de inundar a mente com uma fluidez de sensações e estímulos que levam o sujeito a uma experiência prazerosa pela vivência em realidades ficcionais, capaz de ativar sentimentos e desencadear processos cognitivos e imaginativos irrestritos diante das possibilidades permitidas no cotidiano.

O psicolinguista Richard Gerrig (1998) associa o poder atrativo da ficcionalidade a uma forma de compensação psicológica do público, numa busca de

apreender e sentir novas experiências fora do cotidiano. O autor estabelece uma comparação entre o consumo de narrativas e o aprendizado obtido por uma pessoa depois de experimentar uma viagem para além do terreno conhecido. Mesmo que isso ocorra por puro entretenimento, o sujeito retorna diferente dessa experiência - com um novo conhecimento diante da vivência fora dos limites de sua rotina diária.

Para Frank Rose (2011), essa qualidade de 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 a sua imaginação, também é capaz encontrar padrões nas histórias e associar a significados pessoais. Desse modo, realidades ficcionais se tornam uma forma de reflexão/entendimento compartilhado sobre a vivência diária, fornecendo novos conhecimentos, visões, expectativas e prazeres em torno das realizações pessoais.

Os mecanismos envolvidos no prazer dessas experiências podem ultrapassar o entendimento de imersão em narrativas. Numa aproximação com experiência na realidade cotidiana, o psicólogo Mihály Csíkszentmihályi (1975) elaborou uma teoria que busca compreender que fatores do dia-a-dia estão por trás da sensação de felicidade. Ao realizar diversas entrevistas, o pesquisador chegou ao conceito de *flow*, um estado mental que muitos dos entrevistados descreveram como um estado de consciência harmoniosamente ligada a uma atividade executada com confiança e concentração, obtendo prazer de realizá-la.

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).

Esse processo pode ser sistematizado a partir das seguintes características: 1. *objetivos claros*, ter metas bem definidas; 2. *Feedback*, uma visualização dos resultados alcançados; 3. *Engajamento*, foco na atividade empreendida; 4. *Desafio*, a atividade deve exigir um nível de habilidade; 5. *Significado*, a ação que contém ou representam algo significativo para a pessoa; 6. *Perda da autoconsciência*, sensação de

desenvolvimento e de fazer parte de algo maior; 7. *Sensação de controle* sobre a atividade; 8. *Alteração do tempo*, que passa mais rápido em relação ao que cerca o sujeito; 9. *Experiência autotélica*, que tem uma finalidade em si mesma. 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. Esse processo graficamente da experiência *flow* é representado na figura abaixo:

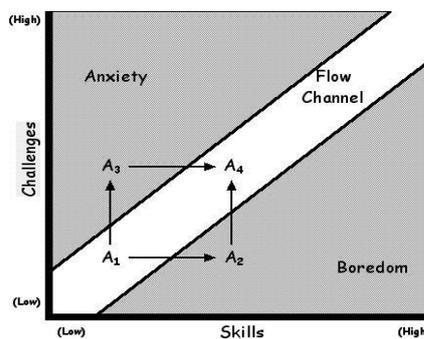


Figura 1 – Canal Flow: A1 (objetivos claros), A2 (feedback), A3 (engajamento), A4 (desafio).
FONTE – Csíkszentmihályi, 1990, p. 74

Essa estrutura possui semelhanças com a do *game design* de um jogo, que considera o balanceamento entre dificuldade, recompensas e penalidades, de acordo com as habilidades do jogador. O canal *flow* também complementa os quatro elementos essenciais a um jogo, elencados por McGonigal (2011) a partir de Suits (1978): objetivos, sistema de feedback, participação voluntária e regras. Por essas características, Csíkszentmihályi (1975) cita os jogos como um dos melhores exemplos de experiência para se alcançar o estado *flow*, motivo pelo qual no campo dos videogames sua teoria serve de base para o estudo de uma inteligência artificial aplicada aos jogos, com o objetivo de equilibrar o desafio com as habilidades do jogador, o que tornaria a experiência flexível e personalizada. Um exemplo dessa aplicação é o game *flow*² (2006) (FIG. 2), desenvolvido pelo *game designer* Jenova Chen (2007).

² Disponível no modo on-line neste link: <http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/>



Figura 2 – fLOW (2006), na versão para web.
FONTE – Reprodução do autor.

A interface do jogo tem um aspecto simples: gráficos minimalistas de seres celulares que fluem naturalmente sobre um fundo azul, controles intuitivos somente através do mouse, e uma trilha sonora com notas musicais que reverberam num ambiente aquático. O objetivo consiste em mergulhar o mais fundo possível no ambiente com sua criatura – um filamento composto por círculos que representam pontos de vida e uma cabeça num formato de garra – e desenvolvê-lo à medida que se alimenta de outros seres, alguns hostis e outros mais dóceis. *fLOW* apresenta uma passagem de níveis acessível através de pontos flutuantes de cor azul, para subir, e vermelho, para descer. Cabe ao jogador decidir quando prosseguir para o próximo nível. A mudança de profundidade (nível), se reflete no próprio ambiente, que escurece à medida que o jogador mergulha mais fundo.

Quanto mais hábil for o jogador, mais predadores surgem para atacar e os recursos para evoluir a criatura se tornam abundantes. Por outro lado, se o jogador tiver um desenvolvimento mais lento, a hostilidade do ambiente será menor, assim como os recursos para evolução. Como penalidade pela perda dos pontos de vida, o jogador é enviado automaticamente para o nível anterior, com alguns recursos para recuperar esses pontos, proporcionando uma penalidade branda ao usuário, encorajando-o a prosseguir e apreender novas estratégias de defesa ou ataque.

A ação flui de acordo com as habilidades do jogador e a própria representação utilizada por *fLOW* fortalece essa sensação. O volume da música aumenta sensivelmente quando mais elementos surgem na tela, e ganha contornos sombrios em momentos de conflito, dando um ritmo à ação. Os gráficos minimalistas em conjunção com os movimentos fluídos dos seres celulares fortalecem essa percepção. Uma representação

que remete à sensação de agir de forma espontânea, “como se deixassem levar pelas ondas de uma corrente” – metáfora usada pela maioria dos entrevistados na pesquisa de Csíkszentmihályi (1990, p. 177), para descrever a sensação de prazer ao realizar uma atividade bem sucedida.

Como visto, há uma forte associação da imaginação e o bem-estar no processo de imersão, desencadeado pelo prazer de se estar envolvido sensorial, cognitiva e emocionalmente com estímulos externos. 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. Porém, para uma maior compreensão da relação do sujeito com os mundos ficcionais através das mídias, essa dinâmica necessita ser abordada por outras perspectivas.

3. Meios de imersão em realidades ficcionais

O paradigma atual da imersão não se propõe na reprodução ilusória da obra para o sujeito, como no caso da pintura, literatura e o cinema, mas de buscar formas de inserir estruturalmente as ações do público na obra. Neste sentido, a imersão oferece condições para o desenvolvimento de narrativas espaciais, que permitem navegar por uma gama de possibilidades lúdicas e sociais, envolvendo estruturas de jogo e narrativas.

Segundo Gordon Calleja (2007), nos últimos anos o enfoque sobre a imersão participativa foi direcionado para o entendimento da sua mecânica em ambientes virtuais, sem levar em consideração implicações críticas de questões como agência³, presença e interatividade⁴. Para o autor, essas pesquisas apresentam restrições analíticas, pois elas exaltam questões tecnológicas em detrimento ao planejamento de espaços narrativos, sem focar pontos importantes como a interpretação e o desempenho dos usuários da experiência imersiva.

Salen e Zimmerman (2003) denominam como *falácia imersiva* esse discurso que transforma a experiência midiática numa ilusão sensorial, através de técnicas que

³“Capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127).

⁴ “A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback” (JENKINS, 2008, p. 182).

mimetizam o real, propagando que a imersão ideal seria indistinta do mundo físico, sem considerar fatores ligados às capacidades imaginativas e cognitivas envolvidas neste tipo de experiência. Segundo Gordon Calleja (2007), a visão tecnológica da imersão é responsável, inclusive, por uma indefinição conceitual entre os termos *imersão* e *presença*, comumente usados nesse campo de pesquisa. Slater e Wilbur (1997), por exemplo, definem *imersão* como uma questão técnica, capaz de gerar estímulos sensoriais verossímeis, e compreendem o conceito de *presença* como o estado da psique humana de estar no ambiente gerado tecnologicamente. Enquanto que os autores Witmer e Singer (1998) consideram imersão como uma resposta psicológica à percepção de estar interagindo e envolvido por um ambiente que fornece um fluxo contínuo de estímulos, o que é equivalente à noção de presença dos pesquisadores anteriores. Gorfinkel (apud SALEN; ZIMERMANN, 2003, p. 452) argumenta que o enfoque sobre a representação sensorial na imersão surge “porque as estratégias de representação são confundidas com o efeito de imersão. Imersão em si não é ligada a uma replicação ou mimesis da realidade.” Um exemplo claro para esse contra-argumento seria o jogo *Tetris* (1996), criado por Alexey Pajitnov.

Existem diversas versões de *Tetris* (para celulares, console, internet, etc.), com pequenas variações de seu gráfico minimalista – blocos de formatos específicos que caem em um cenário vazio; e no sistema de regras – formar linhas horizontais com os blocos que são pulverizados logo em seguida, para assim evitar que os blocos ocupem o cenário. Entre esses elementos, é o sistema de regras que mantém a atenção do sujeito, envolvendo-o cognitivamente para driblar as dificuldades impostas pela velocidade dos blocos que caem.

Esse exemplo evidencia que a abordagem tecnológica desconsidera um elemento importante quando se trata de experiências imersivas: o desempenho do público. Nesse aspecto, Murray (2003) argumenta que o processo de imersão em ambientes interativos se inicia pela agência, com o ato de manipular objetos e vê-los funcionar de forma adequada, o que cria a sensação de presença na realidade gerada pelos estímulos. Como resultado, esse envolvimento com os elementos gera a imersão na realidade ficcional.

Desse modo, a imersão se relaciona ao ambiente vivo de estímulos que originam a experiência vivenciada como uma construção coerente em si mesma, capaz de proporcionar um sentimento de espacialidade para fins de exploração (RYAN, 2001).

Por outro lado, a presença se responsabiliza pelas possibilidades de ações acessíveis pelos objetos desse espaço construído pela imersão, o que cria para o público a percepção de existência de uma realidade ficcional. Assim, a imersão “insiste em estar dentro de uma substância maciça, e presença no estar diante de uma entidade bem delineada”.⁵ (RYAN, 2001, p. 67). Essa abordagem contribui para a compreensão de que a interatividade e a agência precedem e constituem a noção de presença, que detém um sentido de espacialidade a partir de ações dentro do ambiente. O que, para Murray (2001, p.113) trata-se de uma “experiência de usar objetos em nossas próprias mãos, que cria a sensação de sermos parte do mundo”. Isso configura a imersão como uma vivência ordenada no espaço/tempo dos eventos que se sucedem na realidade ficcional.

4. Formas de imersão

Para dar conta da variedade de perspectivas a respeito da imersão, Dominic Arsenault (2005) desenvolveu um modelo que aborda a diversidade conceitual do termo. Ele classifica a experiência da imersão a partir de três formas: *sensorial*, *sistêmica* e *ficcional*. O modelo foi inicialmente pensado para estudar imersão em *videogames*, mas se tornou uma forma interessante de visualizar a imersão através das mídias, englobando especialmente as audiovisuais e as interativas. As três formas de imersão elencadas por Arsenault não são fatores interdependentes, pois eles estão interligados no desenvolvimento da experiência em mundos ficcionais, procurando dar equilíbrio e forma completa ao processo de imersão. Assim, o modelo delimita um percurso entre fatores que desencadeiam o processo de imersão.

A *imersão sensorial* foca os estímulos dos sentidos na experiência do mundo ficcional. Esta é uma dimensão onde são elaboradas ferramentas técnicas para dar maior consistência e/ou veracidade sensorial ao mundo construído, incluindo o estímulo da visão ao tato. Nessa camada mais superficial e aparente do processo de imersão, se localiza a *quarta parede*, termo advindo do teatro que fala sobre a parede invisível do palco que divide e interliga o mundo de fantasia e o público (MURRAY, 2001).

A *imersão sistêmica* se refere à aceitação de um sistema de regras elementares que rege uma realidade ficcional, o que permite o envolvimento cognitivo com a mecânica de funcionamento do mundo ficcional e o conhecimento das regras desse

⁵ “[...] immersion insists on being inside a mass substance, presence on being in front of a well-delineated entity”.

ambiente para tornar a experiência mais intensa. Arsenault relaciona essa categoria ao envolvimento que um espectador experimenta ao examinar as tomadas de um filme e a estrutura de um roteiro a fim de esquematizar e decifrar como a mente do diretor trabalha. 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*⁶, 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.

A *imersão ficcional* aborda o envolvimento do sujeito com a história num trabalho de construção do sentido da trama, formulando hipóteses sobre o desfecho e atribuindo motivações aos personagens (ARSENAULT, 2005). A imersão é formulada como a expectativa do sujeito em saber o que acontece no final da narrativa, se projetando emocionalmente nos acontecimentos narrados através da relação de empatia com os personagens.

Essas três formas de imersão ajudam na compreensão dos elementos envolvidos em seu processo de envolvimento do sujeito nas realidades ficcionais. Porém, para compreender melhor a dinâmica de movimentação do público para os acontecimentos narrados, se faz necessário discutir a construção da crença do sujeito diante do que é representado num ato de transposição cognitiva entre realidades.

5. Processos de encenação da crença

Como é entendido, o processo de imersão em mundos ficcionais não é de natureza física, ocorrendo de forma cognitiva através de uma mudança na orientação do sujeito para o *centro dêitico* da nova realidade. O centro dêitico se refere ao núcleo do mundo ficcional, composto por tempo, espaço e características próprias de onde os eventos são representados (DENA, 2009). Ou seja, quando o sujeito assume o

⁶ Um mundo de fantasia criado por J. R. R. Tolkien nas obras do “Senhor dos Anéis”.

deslocamento cognitivo, ele se reposiciona conceitualmente nas coordenadas temporais e espaciais da realidade ficcional.

Segundo Murray (2003), essa experiência não deve se constituir numa ligação imutável com a realidade da fantasia, a ponto de se tornar indistinta da realidade referente do sujeito. Portanto, há uma mudança cognitiva no eixo de orientação do sujeito ao mesmo tempo em que ele detém uma consciência da natureza alheia do mundo representado ao cotidiano. Nesse caso, o sujeito imerso constrói sua crença no mundo ficcional. Uma crença que, como argumentam Jane McGonigal (2003) e Suely Fragoso (2013, p. 13), é encenada pelo sujeito, pois ele “age como quem acredita” no que está vivenciando. Evidenciando uma dupla consciência enquanto imerso na experiência, em que se reconhece a natureza fantasiosa do mundo representado perante a realidade cotidiana. A noção de *encenação da crença* é um termo chave para compreender a ação do sujeito que sustenta a imersão em contraponto à ideia de passividade. A imersão, assim, cria um espaço de troca entre o mundo ficcional e a pessoa envolvida, um equilíbrio de entre os estímulos do cotidiano e os da ficção.

Esse equilíbrio de forças imaginativas pode ser visto pelo prisma da concepção de *jogo de faz-de-conta* (*game of make-believe*) do filósofo estadunidense Kendall Walton (1990), no qual *representações* (objetos/imagens) assumem *princípios geradores* de uma ficção que demanda imaginações pela geração de *verdades ficcionais*, ou seja, verdades geradas na ficção e tomadas como verdadeiras dentro do *jogo de faz-de-conta*. Quando estas verdades ficcionais se associam coletivamente de forma coerente, elas configuram um *mundo ficcional*. Assim, a ação imaginativa do sujeito fornece sentido e consistência à experiência ficcional. A abordagem de Walton (1990) constrói uma afinidade entre as formas de mimesis e as brincadeiras infantis, inserindo um grau de ambiguidade na relação do sujeito com a realidade ficcional manifestada através de representações localizadas no cotidiano, mas que conduzem a outros mundos. Uma habilidade imaginativa que é apreendida desde a infância, quando uma criança brinca com uma boneca, por exemplo, “não apenas imagina um bebê; ela imagina a boneca sendo um bebê” (idem, p. 25), tornando o objeto num *princípio gerador* da entidade ficcional ‘bebê’.

Kendall Walton não faz uma definição formal de *jogo de faz-de-conta*, mas sua noção pode ser entendida de acordo com a esquematização elaborada por Ryan (2001, p. 106):

1. Os sujeitos selecionam um objeto real x_1 – o *suporte* – e concordam em considerá-lo como um objeto virtual x_2 .
2. Os sujeitos imaginam a si mesmos como membros de um mundo virtual em que x_2 é real. As ações realizadas pelos sujeitos com o suporte contam como realizadas com x_2 .
3. Uma ação é legítima quando o comportamento que ela envolve é apropriado para a classe de objetos representada por x_2 . Uma ação legítima é gerada por uma verdade ficcional.

Walton cita o exemplo de duas crianças que durante uma brincadeira na floresta decidem que tocos de árvores cortadas são na verdade ursos. A escolha é arbitrária, pois qualquer outro objeto poderia ser escolhido. Assim, no *jogo de faz-de-conta*, qualquer toco de árvore não é encarado como ele é no mundo real, mas interpretado como a presença de um animal perigoso – uma verdade ficcional que guia a reação das crianças quando avistam o objeto.

Conforme muda o suporte midiático utilizado, a dinâmica do processo ocorre de modos diferentes mediante os recursos de expressão e linguagem. O teatro depende da presença física dos atores como personagens de um mundo encenado sobre um palco, enquanto que no cinema existe apenas uma existência imagética das personagens no mundo da tela. Por outro lado, um livro fornece indícios visuais dos acontecimentos ficcionais pelas palavras, que requerem uma construção mental deste mundo, individualizando ainda mais a perspectiva da experiência. Para Walton (1990), a relação do público com a representação de eventos ocorre como uma forma de simulação mental, evidenciando a capacidade psicológica de presumir os pensamentos e atitudes alheias, assumindo/simulando/imaginando ações para tomar decisões. Na interação de *jogo de faz-de-conta*, o sujeito se projeta nas ações expressas pelas obras, seja se colocando no lugar de uma personagem ou se deslocando cognitivamente como agente dos acontecimentos, simulando e experimentando sentimentos ficcionais que talvez nunca enfrente ou aprove na vida real (RYAN, 2001).

Para Ryan e Walton, na experiência ficcional ocorre um processo de *quase-crença*, pois ela não é baseada em uma crença verdadeira, mas semelhante a ela, porém,

num plano ficcional. A *quase-crença* é uma crença assumida e encenada no mundo ficcional. Dessa forma, se diferencia fatos ficcionais e não ficcionais, pois no primeiro caso, se trata de gerar verdades que pertencem ao mundo ficcional, enquanto que no segundo se trata de formular verdades para o mundo cotidiano.

Walton ressalva que essa cisão permanente entre *ficção* e *não-ficção* (verdade e inverdade) é algo problemático, pois é uma convenção que depende de fatores socioculturais e históricos. E é justamente nesse ponto de fronteiras que surgem obras focadas em proporcionar uma imersão mais intensa, que buscam transpor o público pelas fronteiras do mundo de fantasia, criando *realidades alternadas* (DENA, 2007) - em que a realidade ficcional passa a interagir com elementos do cotidiano. Nesse ambiente, as mídias se focalizam fortemente numa imersão participativa e colaborativa na construção de zonas imersivas em realidades ficcionais elaboradas em múltiplaplataformas de mídias.

6. No limiar das realidades

No cenário midiático e artístico atual, cada vez mais se destacam as ‘obras abertas’, nas quais o público é posto no controle criativo do mundo ficcional. Essas obras emergem como consequência do caráter lúdico das atuais formas de difusão e de criação que circulam pela rede. A proximidade entre o sujeito e a obra, o público e o autor, potencializam e diversificam as estratégias de imersão não apenas no plano sensorial, mas também na dimensão sistêmica e ficcional, que são exploradas como possibilidades de viabilizar experiências imersivas capazes de seduzir e transformar a realidade.

Rose (2011) caracteriza a realidade criada pelas ‘mídias intensas’ (*Deep media*⁷) como um novo paradigma para a imersão. Neste ambiente proliferam obras que exploram as plataformas colaborativas das redes midiáticas, tais como, o seriado *Lost*⁸. Para Jason Mitell (2006) *Lost* é uma narrativa complexa, caracterizada por contínuos arcos de histórias, sob uma lógica abrangente de *puzzle* (quebra-cabeça), e uma estética experimental na construção da realidade ficcional. A cada temporada são requeridas

⁷ Traduzido como *mídias profundas* ou *mídias intensas*.

⁸ Programa criado por J. J. Abrams e Damon Lindelof, com seis temporadas exibidas entre 2004 e 2007 pela rede norte-americana ABC, contabilizando 121 episódios no total. A trama aborda a vida dos sobreviventes de um acidente de avião em uma misteriosa ilha.

novas ferramentas para o entendimento da progressão da trama e as regras narrativas, como os *flashbacks* que regem o ritmo do seriado até a terceira temporada, depois os *flashforwards* na quarta, seguido pelo o entrecruzamento dessas duas manipulações temporais na quinta temporada e, por fim, os *flash-sideways* da sexta e última temporada, que explora realidades alternativas para o universo da série.

Em torno dessa estrutura narrativa foi criada uma arquitetura midiática que circunda a série: blogs, videogame, livros, jogos de realidade alternada e vídeos de internet que trabalham em sinergia para sustentação do universo narrativo transmídia, em que os elementos da ficção são dispersos de forma sistêmica por múltiplas plataformas midiáticas, sem que elas sejam adaptações de histórias de uma mídia para a outra (JENKINS, 2008). A série *Lost* exige a imersão e o engajamento cognitivo do público⁹ para apreensão dos elementos da série, ou seja, uma nova audiência que participa cognitivamente da construção narrativa, trabalhando a imersão através da exploração e conexão de pontos nodais dentro de uma estrutura narrativa fragmentada e expandida.

Aaron Smith (2009) analisa três formas de extensões diegéticas da narrativa transmídia: *novos episódios* - novas histórias do universo narrativo; os *artefatos diegéticos*- extensões materiais e virtuais do universo narrativo disponíveis para acesso e manipulação na realidade cotidiana e os jogos de realidade alternada, uma experiência lúdica através da alternância da realidade ficcional com o cotidiano. De modo geral, jogos de realidade alternada são colaborativos e usam como suporte diversas plataformas midiáticas do dia-a-dia dos participantes (GPS, mobile, internet, etc.). Os espaços físicos contribuem para criação de uma realidade ficcional mimeticamente acoplado ao cotidiano.

As histórias de um ARG são uma extensão do próprio cotidiano, interligadas por desafios que tornam o processo lúdico e a situação imersiva (MCGONIGAL, 2003). O ARG *The Lost Experience*¹⁰, criado com o propósito de transportar o público para o universo de *Lost*, utilizou websites e propagandas televisivas para contextualizar

⁹ Segundo Dinehart (2008), pela perspectiva da narrativa transmídia, o público pode ser caracterizado como telespectador/usuário/jogador (*viewer/user/player - VUP*), devido as habilidades requeridas para acompanhar essa forma de contar histórias em mídias distintas.

¹⁰ Ao todo, *Lost* apresentou mais três ARGs produzidos pela ABC além de *The Lost Experience* (2006): *FIND815* (2007), *Dharma Initiative Recruiting Project* (2008) e *Lost University* (2009).

empresas ficcionais, ações com atores em eventos públicos, blogs de personagens, além de caças ao tesouro em diversos pontos do mundo. Normalmente, essas ações não interferiam no seriado televisivo, funcionando como um complemento da realidade ficcional. Para Aaron Smith (2009, p. 62), extensões como os ARGs “oferecem a experiência mais interativa e imersiva do mundo diegético do programa de televisão”. Segundo Rose (2011, p. 15) as qualidades ambíguas dos jogos de realidade alternada são capazes de sintetizar o conceito de *Deep Media*, pois “imersividade é o que borra a fronteira, não apenas entre história e jogo, mas entre história e marketing, narrador e audiência, ilusão e realidade”.

Uma realidade ficcional bem sucedida nas múltiplas plataformas de mídia depende da imersão do público na narrativa, preenchendo-a com o seu imaginário, seja pela participação ativa na obra ou pela criação de histórias não canônica dos fãs (*fanfiction*, *fanfilm*). Na atual configuração das ‘mídias intensas’, a imersão em realidades ficcionais é uma estratégia intensificadora porque transforma o público em protagonista dos acontecimentos narrativos, aproximando pela experiência lúdica espaços reais e imaginários.

Considerações finais

A noção contemporânea de imersão reforça o entendimento do novo paradigma de entretenimento audiovisual que surge no contexto da convergência midiática. As mídias intensas (*Deep Media*), entendidas como plataformas para desenvolvimento de mundos histórias, permitem a exploração de aspectos da realidade ficcional que se alternam com a realidade cotidiana. Deste modo, a imersão na arquitetura narrativa dos mundos de histórias permite ao usuário vivenciar modelos que se relacionam a um sistema complexo de experiências lúdicas.

Deste modo, a imersão em realidades ficcionais se difere de um modelo baseado na tecnologia, como se convencionou na primeira internet, ao considerar não apenas a experiência sensorial, mas também o envolvimento cognitivo, a estruturação de espaços e a performance dos usuários. Nesse sentido caberia um aprofundamento dos estudos sobre a ação performática do público nessas experiências, que contribuiria para alargar o entendimento sobre a teoria *flow*, tomando o em consideração os sacrifícios e os prazeres da experiência.

Essa concepção proporciona diferentes níveis de experiências lúdicas para o público, onde realidades ficcionais são capazes de criar sinergias entre o geolocalativo e a transmídia, e gerar ambientes propícios para imersão. No contexto da mobilidade, as obras transmidiáticas difundem e agregam informações vinculadas a realidade ficcional, enquanto que as mídias locativas aproximam pessoas e lugares, criando espaços fluidos, as zonas imersivas. Com a finalidade de estimular novas formas de interações sociais, os desenvolvedores de conteúdo buscam detectar preferências por narrativas organizadas em camadas e alocadas pelas mídias locativas. Esta estratégia permite a criação de histórias para plataformas móveis de baixo orçamento, realimentadas por novas temáticas e distribuídas no ecossistema midiático.

Uma das conclusões que emerge deste estudo, entre outras, é que as mídias intensas apresentam possibilidades para o desenvolvimento de complexas estratégias imersivas, permitindo utilizar recursos de interatividade e colaboração para a exploração de realidades ficcionais distribuídas coordenadamente por diversas mídias. Juntamente a isso, o uso crescente dos recursos de localização tende a integrar cada vez mais as narrativas móveis às plataformas midiáticas, promovendo meios de imersão mais intensa. Com um simples acesso à internet por redes Wi-Fi, o usuário entra em contato com uma realidade ficcional situado entre o espaço físico e o mundo imaginado, concebido para promover a expansão das experiências de localização e as novas formas de tratamento das informações.

Dispositivos digitais (*Smartphones* e *Tablets*, entre outros) dotados de câmera de vídeo e aplicativos de localização, promovem a rompimento de um espaço bem delineado para a encenação de um espetáculo da realidade virtual, tornando ubiquamente possíveis outras formas de comunicação que interligam espaços, conteúdos e sujeitos. Deste modo, dispositivos móveis de última geração conectam os indivíduos às histórias locais, fazendo surgir quase que instantaneamente realidades ficcionais amplas e passíveis de serem integradas a outras plataformas.

Essas qualidades apontam para novas formas de experiências lúdicas que ampliam ainda mais a noção da imersão, nas quais o espaço físico é incorporado como uma nova dimensão da ficção, não apenas como referência ou representação, mas como objeto da ação. A possibilidade de reconfiguração do ambiente urbano pelas mídias locativas cria uma estrutura permanente de experiências lúdicas sob a camada de uma

rede informacional, acessível e modelável pelo imaginário dos sujeitos das redes móveis de telecomunicações.

Referências

ARSENAULT, D. Dark Waters: Spotlight on Immersion. In: **Game On North America 2005 Conference Proceedings**, 2005, p. 50-52.

CALLEJA, G. **Digital Games as Designed Experience: reframing the concept of immersion**. Wellington: Victoria University of Wellington, 2007. 256 p. (Tese de Doutorado em Filosofia).

CHEN, J. Flow in Games (and Everything Else). *Communications of the ACM*. New York, v. 50, n. 4, p. 31-34. abr. 2007.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. **Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play**. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.

_____, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York: HarperPerennial, 1990.

DENA, C. Creating Alternate Realities: A Quick Primer. In: BORRIES, Friedrich von; WALZ, Steffen P.; BÖTTGER, Matthias . **Space time play: computer games, architecture and urbanism**. Basel: Birkhäuser, 2007.

_____, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments**. Sydney: University of Sydney, 2009. (Tese de Doutorado em Filosofia).

DINEHART, S. **Transmedial play: Cognitive and cross-platform narrative**. Acessado em: 10 set. 2009. Disponível em: <<http://www.narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-the-aim-of-na.html>>.

GERRIG, Richard J. **Experiencing Narrative Worlds: on the psychological activities of reading**. Colorado: Westview, 1998.

GRAU, O. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP – SENAC, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 1 ed. São Paulo: Aleph, 2008.

MCGONIGAL, J. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: Penguin Press, 2011.

_____, J. This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play. **Fine Art Forum** 17, no. 8, 2003. Acesso em: 28 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>>.

_____, Jane. A Real Little Game: the performance of belief in pervasive play. . Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up, novembro de 2003. Disponível em: <<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-a-real-little-game-digra-2003.pdf>>. Acessado em: 10 jan. 2014.

MITELL, J. Narrative Complexity in Contemporary American Television. **Velvet Light Trap**, Texas, n. 58, p. 29-40, 2006.

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

ROSE, F. **The Art of Immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison avenue, and the way we tell stories**. New York: W.W. Norton, 2011.

RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. The Johns Hopkins University: Baltimore, 2011.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SLATER, M.; WILBUR, S. A Frame for Immersive Virtual Environments (five): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, v. 6, p. 603-616, 1997.

SMITH, A. **Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms**. 2009. Acesso em: 10 ago. 2010. Disponível em: <<http://blogs.middlebury.edu/mediacp/>>.

FRAGOSO, Suely. IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença. In: XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. **Anais** (on-line). Salvador: Compós, 2013. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_1976.pdf>. Acessado em: 22 jan. 2014.

WALTON, K. **Mimesis as Make-Believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge: Harvard University, 1990.

WITMER, B. G.; SINGER, Michael. J. **Measuring Presence in Virtual Environments: A presence Questionnaire**. **Presence-Teleoperators and Virtual Environments**, v. 7, n. 3, p. 225-240.