

Os quadros da experiência videolúdica e a distribuição dos recursos de atenção no jogos de RPG online: uma alternativa à noção de imersão

Christophe Duret

christophe.duret@hotmail.com

Christophe Duret tem mestrado em Comunicação pela Sherbrooke University, onde atualmente onde ele é atualmente estudante de pós-graduação em Estudos Franceses. Sua pesquisa se concentra em jogos online tanto no sentido sociocrítico quanto hermenêutico. Em particular, tem interesse pelos processos de adaptação do videogame de romances e pelas estratégias e táticas usadas pelos jogadores, a fim de entender como eles interpelam ou defendem uma doutrina específica nos jogos de interpretação.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação em Comunicação - UFF

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

DURET, Christophe. *Os quadros da experiência videolúdica e a distribuição dos recursos de atenção no jogos de RPG online: uma alternativa à noção de imersão*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 84-108

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

Enviado em: 29 de jan. de 2014
Aceito em: 11 de mar. de 2014

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

O termo "*imersão*", quando aplicado a RPG e a videogames, refere-se a fenômenos que, às vezes, estão relacionados à percepção e, às vezes, à psicologia. Significa uma sensação do jogador em relação à diegese do jogo, a histórias criadas durante a interação com o jogo em si ou com o personagem. Imersão, portanto, surge como um conceito, cuja utilidade para *estudos de jogos* parece estar comprometida pela multiplicidade dos fenômenos que envolve. Logo, nossa proposta é, por um lado, desvendar os diferentes significados da imersão por meio de uma revisão da literatura e, por outro, oferecer uma alternativa a esta ideia, com a proposta de um modelo explicativo que inclui os fenômenos relacionados juntamente com os conceitos de distribuição de recursos de atenção e da estrutura da experiência videolúdica.

Palavras-chave: Estudos de jogos; imersão, Role Playing Games Online.

Abstract

The term *immersion*, when applied to RPGs and video games, refers to phenomena that sometimes pertain to perception, sometimes psychology. It means a sensation experienced by the player in their relationship with the diegesis of the game, with the stories generated when interacting with the game itself or with their character. Immersion therefore appears to be a concept whose usefulness for *game studies* seems to be compromised by the multiplicity of phenomena it covers. We therefore propose to, on the one hand uncover the different meanings of immersion through a review of the literature, and on the other hand, to offer an alternative to this notion by proposing an explanatory model which subsumes the phenomena to which it refers in conjunction with the concepts of attentional resource distribution and the framing of the videoludic experience.

Keywords: *game studies*; immersion; online role-playing games.

Introdução

Definir a noção de imersão no contexto dos *game studies* constitui uma tarefa difícil, já que isso designa - quando se refere aos RPG online - fenômenos que variam de um pesquisador a outro. Segundo Holter (2007), portanto, é preciso ser prudente quando se trata desta noção em razão de sua natureza subjetiva, que torna impossível observar de fora os fenômenos que a ela se refere. Mesmo quando existe uma concordância sobre a definição a trazer, o que ocorre raramente, a imersão experimentada por cada um de nós é diferente. Assim, sem negar a existência do fenômeno de imersão, o autor questiona novamente a possibilidade de estudá-lo. Segundo Boss (2002), as diversas definições deste fenômeno alimentam a polêmica sem nunca levar a um discurso acadêmico viável; e são esteticamente, historicamente e socialmente situadas.

No contexto deste artigo, faremos uma análise da literatura científica dedicada à noção ao mesmo tempo polêmica e polissêmica, da imersão nos RPG e videogames. Tal análise nos permitirá sublinhar suas diferentes acepções, seja a imersão perceptual, a imersão psicológica e a imersão na diegese, na estrutura formal e na personagem. Em seguida, vamos propor, juntando os fenômenos de enquadramento da experiência videolúdica e de distribuição dos recursos de atenção, uma alternativa à imersão que seja mais operacional para o estudo dos RPG online.

1. A imersão

1.1. A imersão de tipo perceptual

Thon (2008) faz uma distinção entre as formas perceptual e psicológica da imersão. A primeira forma ocorre quando o jogador apaga a percepção do que vem do mundo exterior, e é principalmente promovida na indústria dos videogames. Salen e Zimmerman (2004) a chamam « a ilusão imersiva », com referência à ideia segundo a qual o prazer sentido durante uma experiência videolúdica reside numa capacidade tecnológica de transportar o jogador no plano sensorial numa simulação tão próxima da realidade que este último acredita fazer parte do mundo imaginário no qual fica mergulhado. Ermi e Mäyrä (2005) usam o termo « imersão sensorial » para relatar o fato de que o jogador é cativado pelos elementos audiovisuais do jogo, *ses stimuli*. Ela concorre, numa estreita relação com a imersão baseada no desafio (o *flow*) e a imersão

imaginária, para aquilo que chamam a experiência de *gameplay*, ou seja, « um conjunto composto das sensações, dos pensamentos, dos sentimentos, das ações e da busca de significados do jogador no contexto do "gameplay"¹ » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [traduzimos]). O *gameplay*, quanto a ele, se refere à « qualidade essencial, porém difícil a ser alcançada, que define o caráter de um jogo como jogo, a qualidade de seu "caráter lúdico"² » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [traduzimos]). Esta qualidade nasce da interação entre o jogo e o jogador.

1.2. A imersão na diegese e a história.

Ao inverso da imersão perceptual - que estimula de perto o real - a imersão na diegese (no mundo do jogo) para operar, exige do jogador que haja, como na fórmula do poeta Coleridge sobre a aceitação da ficção pelo leitor, « suspensão consentidas de [sua] incredulidade » (citado em ZABBAN, 2009, p. 86) e abandono de plena vontade ao prazer gerado pela história (ZABBAN, 2009). O mundo do jogo (*game world*) no contexto dos RPG e dos videogames, é um lugar imaginário (ou fictício) caracterizado de maneira ao mesmo tempo espacial e temporal, dentro do qual ocorrem sequências de eventos. As personagens encarnadas pelos jogadores interagem com este lugar e o modificam pelas suas ações. Este mundo é regido por leis que lhes são próprias (FINE, 1983) (GADE, 2003) (HITCHENS; DRACHEN, 2009) (HOLTER, 2007) (JENKINS, 2006) (MORGAN, 2003) (PADOL, 1996). A diegese, quanta a ela, é o universo espaço-temporal dentro do qual as personagens dos jogadores evoluem no contexto de um RPG (GENETTE, 1972) (MONTOLA, 2003).

A ideia de suspensão da incredulidade subtende duas formas de imersão colocadas em evidência por Harviainen (2003): a imersão dentro do universo do jogo e a imersão narrativa. A primeira consiste em aceitar suas leis e o fato que possa ocorrer nele eventos extraordinários (destinos mágicos, por exemplo). Mateas (2004) apoia esta concepção, considerando que ela é o fato de um indivíduo mergulhado num lugar outro, fictício, e que aceita a lógica inerente ao lugar, por mais diferente que seja daquela que reina no mundo real. Ermi e Mäyrä (2005) reagrupam estas duas fórmulas

¹ « [...] an ensemble made up of the player's sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting ».

² « [...] the essential but elusive quality that defines the character of a game as a game, the quality of its "gameness" »

de imersão sob o conceito de « imersão imaginária », que explica a absorção do jogador nas histórias e no mundo do jogo. No entanto, há, para Harviainen, uma dimensão inexistente nestes autores: a ideia de uma interpenetração do mundo do jogo e de sua estrutura formal – isto é, o conjunto das regras e dos parâmetros que enquadram as ações dos jogadores e simulam o mundo do jogo –, sendo que as leis da diegese encontram o seu correspondente nas regras do jogo.

A segunda forma de imersão relatada por Harviainen é a imersão narrativa, que consiste em tratar os elementos de narração do jogo como se fossem reais. Numa mesma ordem de ideia, Heliö (2004) e Westlund (2004) relacionam o fenômeno de imersão à dimensão narrativa do RPG. Stenros e Hakkarainen (2003) consideram que o fenômeno emerge das interações vividas dentro do quadro diegético do jogo, e Jenkins (2006) diz que ele constitui uma conexão emocional com a diegese.

A imersão, num sentido que ultrapassa os jogos em geral e os videogames em particular - e tal como Murray (1998) a concebe - procede da narração, aproximando-se da imersão perceptual. Assim, esta última escreve: « uma narração emocionante, sobre um suporte qualquer, pode ser vivida como uma realidade virtual, porque nossos cérebros são programados para sintonizar histórias com uma intensidade que pode apagar o mundo que nos cerca...³ » (MURRAY, 1998, p. 98 [traduzindo]). Aqui, a imersão consiste em experimentar a sensação de ser transportado, mergulhado numa outra realidade que monopoliza a atenção e a percepção do indivíduo imerso. Se este fenômeno ocorrer durante uma atividade participativa (um videogame, por exemplo), ele implica, portanto, que o indivíduo imerso deva aprender a evoluir dentro do novo meio ambiente que se abre para ele. Ryan (2001) vai para o mesmo caminho e descreve a imersão como um processo de recentralização graças ao qual « a consciência se realocaliza por ela mesma dentro de outro mundo⁴ » (RYAN, 2001, p. 103).

A definição da imersão dada por Balzer (2011) permite, quanto a ela, aproximar as interações do jogador do mundo do jogo daquelas que ele está vivendo na realidade, sendo que a distinção vem aqui de uma mudança de ponto de vista interpretativo onde,

³ « A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us ».

⁴ « [...] consciousness relocates itself to another world ».

como bem o resumem White, Boss e Harviainen (2012), o jogador utiliza o mundo do jogo de preferência ao mundo real, como referência primária. Assim, Balzer escreve:

A imersão significa [...] que os jogadores mergulham dentro do universo alternativo do RPG tamanho natural e experimentam uma diminuição da consciência de si, pois as funções do mundo do jogo operam como um modelo isomorfo da realidade enquanto dura o evento. No decorrer de sua experiência, eles interagem com o mundo do jogo através de seu papel, assim como interagem com o seu meio ambiente fora do jogo. Eles interpretam tudo que experimentam segundo o mundo de preferência a seu mundo vivido habitual⁵ (BALZER, 2011, p. 41 [traduzindo]).

Enfim, Douglas e Hargadon (2000) colocam a imersão e o engajamento num mesmo continuum. Ambos ocorrem graças ao prazer experimentado pelo leitor face à narração quando ele mobiliza esquemas narrativos. Estes esquemas são construídos através da frequência de textos e de gêneros dos quais fazem parte. O prazer da imersão nasce da absorção do leitor dentro de um esquema que lhe é familiar. O prazer do engajamento acontece quando o leitor reconhece a inversão destes esquemas ou quando ele junta esquemas contraditórios mantendo um ponto de vista exterior ao texto.

As diversas considerações sobre a imersão vistas nesta seção testemunham a complexidade da relação dos RPG – de seus diferentes componentes – com as noções de texto, de história, de narração; relação que já abordamos, aliás, em termos sociocrítico e hermenêutico de colocação em narrativa, de narração *a posteriori*, de uma quase história e de texto virtual e atualizado (DURET, 2014a).

1.3. A imersão e a estrutura formal

Uma das acepções possíveis da imersão aproxima esta do conceito de *flow* (BIZZOCCHI, 2010). Ermi e Mäyra (2005) fazem tal aproximação quando eles colocam em evidência o conceito de imersão baseado no desafio. Esta ocorre quando se alcança um equilíbrio entre os desafios oferecidos pelo jogo e as capacidades mentais e/ou motoras do jogador de responder aos mesmos. Esta forma de imersão se refere ao *flow* de Csikszentmihalyi (1990). O *flow* é o estado de engajamento profundo de uma pessoa na tarefa que está cumprindo, a qual lhe traz prazer pelo que representa, por ela

⁵ « Immersion thus means that the players plunge into the alternative world of live role-playing and experience a decrease of self-awareness because the gameworld functions as an isomorphous model of reality for the duration of the event. During this experience, they interact with the gameworld in their role, in the same way they interact with their environment outside of the game. They interpret everything they experience according to the gameworld instead of according to their usual lifeworld ».

mesma, mais que pela sua finalidade. Numa atividade, o *flow* se refere ao alcance de um equilíbrio entre o ócio e a ansiedade. Este conceito permite abordar a imersão como um engajamento em relação à estrutura formal do jogo, que tem a responsabilidade de gerar as tarefas a serem cumpridas pelo jogador.

1.4.A imersão, a encarnação de um papel, a personagem

Segundo Harviainen (2003), além das formas de imersão no mundo do jogo e na sua narração, existe a forma de imersão dentro da personagem, que se refere à capacidade do jogador de encarnar um papel. Ryan (2001) a define, no contexto da literatura e das mídias eletrônicas, como uma forma de empatia sentida em relação ao destino das personagens da história. Fine (1983) considera o fenômeno de imersão na personagem como uma « absorção », termo que se refere ao fato de que os jogadores se perdem no jogo em benefício da encarnação de um « si » fantasioso. Pohjola (2003) denomina « *eläytyminen* » esta forma de imersão de um jogador dentro de uma consciência externa (sua personagem) e suas interações com aquilo que o cerca, fazendo disto a essência do RPG. Assim, o jogador experimenta aquilo que sua personagem experimenta e ambos são indissociáveis. No entanto, num artigo ulterior, Pohjola (2004) julgará impossível uma imersão tão completa e colocará uma nuance na sua afirmação:

Operando uma imersão dentro da realidade de outra pessoa, o jogador altera com prazer sua própria realidade. O jogador pretende ser outra pessoa. Mas em vez de pretender ser uma personagem, o jogador pretende acreditar que é a personagem [...] Quanto mais o jogador pretende acreditar, mais ele começa acreditando⁶ (POHJOLA, 2004, p. 84 [traduzindo]).

Portanto, a imersão aparece como um estado autoinduzido que consiste no fato de que « o jogador adota a identidade da personagem enquanto pretende acreditar que sua identidade consiste unicamente em papéis diegéticos⁷ » (POHJOLA, 2004, p. 84-85 [traduzindo]). Pretender acreditar ser outra pessoa faz acreditar que se é outra pessoa, e é o contexto diegético que favorece a passagem do primeiro para o segundo estado. Sua intervenção faz advir o que o autor chama a “interimersão”, ou seja, « um estado

⁶ « By immersing into the reality of another person, the player willingly changes her own reality. The player pretends to be somebody else. But more than pretending to be the character, the player pretends to believe she is the character [...] The longer the player pretends to believe, the more she starts to really believe ».

⁷ « the player assuming the identity of the character by pretending to believe her identity only consists of the diegetic roles ».

alcançado quando um ou vários jogadores [portanto, uma ou várias personagens] interagem uns com os outros e com seu meio ambiente [o contexto diegético]⁸ » (POHJOLA, 2004, p. 89 [traduzindo]).

Como Pohjola (2004), Harding (2007) questiona a concepção segunda a qual a imersão ocorre quando o jogador troca sua personalidade com a de sua personagem. Segundo ele, o fenômeno de imersão ocorre mais em caso de mudança de contexto interpretativo, mudança que deve ser entendida do ponto de vista de uma hermenêutica “gadameriana”. Assim, todo texto é interpretado a partir do contexto do intérprete, ou seja, seu horizonte de compreensão. No entanto, é possível, para o intérprete, se aproximar do contexto original do texto, operando uma leitura fina e estudando materiais que lhe são complementares. Esta aproximação visa à fusão do horizonte de compreensão do intérprete e o do autor do texto, embora uma fusão total seja impossível. No contexto do RPG, a imersão procede da fusão do horizonte do jogador com a da personagem encarnada por ele; isto se dá de tal maneira que uma mudança de contexto interpretativo se opera, ocorrendo dentro dos limites espaciais e temporais do mundo do jogo.

Lukka (2011), quanto a ele, considera dois aspectos referentes ao papel no contexto dos RPG : o papel criativo, que organiza a personalidade da personagem e que é de ordem não-diegética; e os papéis diários da personagem no mundo do jogo (papéis diegéticos), e ver como pré-regulagens que permitem interações com as outras personagens e similares aos papéis diários vividos por um jogador enquanto indivíduo em sociedade, fora do mundo do jogo. Segundo esta distinção, não se pode falar em imersão dentro de um papel, mas em imersão dentro da personalidade, o que permite diferenciar a encarnação de papéis num contexto social normal da encarnação de papéis cotidianos num contexto diegético.

A personalidade de um jogador e aquela da personagem encarnada por ele interagem juntas. Estas interações são da ordem da imersão quando o jogador busca apreender a personalidade de sua personagem na sua totalidade, mais que um papel cotidiano específico desta personagem. Durante a imersão, as duas personalidades se superpõem, enquanto permanecem distintas; salvo durante breves instantes, quando o jogador entra num estado de *flow*. As interações são da ordem do *bleed* quando « os

⁸ « [...] a state achieved when one or more immersed players interact with each other and their surroundings ».

pensamentos e as emoções que nasceram no decorrer de uma partida tem algum efeito sobre a verdadeira personalidade do jogador⁹ » (LUKKA, 2011, p. 161 [traduzindo]). Quando este fenômeno ocorre, o jogador é incapaz de distinguir com nitidez entre sua personalidade real e a da personagem.

Como já vimos com Pohjola (2004), a imersão dentro da personagem é solidária da imersão com o mundo do jogo (o contexto diegético). Vários outros autores ligam uma à outra. É o caso de Ermi e Mäyrä (2005), cujo conceito de imersão imaginária relata também a absorção do jogador em termos de identificação com sua personagem. No caso de Lappi (2007), esta forma de imersão entra numa troca dinâmica, não com o mundo do jogo, mas com uma porção deste mundo chamada « espaço imaginado », definido por ele como « uma interpretação de todos os textos [...] que o jogador concebe como pertinentes para seu jogo¹⁰ » (LAPPI, 2007, p. 76 [traduzindo]), e que confronta a noção de diegese subjetiva de Montola. Portanto, Lappi define a imersão como o fato de:

sentir, pensar e perceber o mundo como uma personagem o faria se fosse real. Em outras palavras, a imersão consiste na experiência subjetiva ligada ao fato de ser parte de uma realidade imaginária em vez de estar somente numa relação com a realidade refletida¹¹ (LAPPI, 2007, p. 75 [traduzindo]).

Mais adiante o autor acrescenta: « A imersão significa que um jogador considera temporariamente as coisas inclusas no seu espaço imaginado como um aparte de seu cotidiano¹² » (LAPPI, 2007, p. 77 [traduzindo]). Ele considera o fenômeno como um continuum indo da imersão leve até uma imersão profunda: a segunda implica que o jogador considere a totalidade de seu espaço imaginado como uma parte de seu cotidiano; enquanto a primeira significa que um jogador teve que excluir certas partes deste espaço da área de seu cotidiano, embora certo grau de imersão ainda seja possível.

⁹ « thoughts and emotions that are born during a game have an effect on a player's real personality ».

¹⁰ « [...] an interpretation of all texts [...] that player conceives as relevant for her game ».

¹¹ « [...] feeling, thinking of and perceiving the world as a character would if she was real. In other words, immersion is a subjective experience of being a part of an imagined reality instead of being only in a relation to the imaged reality ».

¹² « *Immersion* means that a player takes temporarily things included in (her) *imagined space* for a part of everydayness ».

Montola (2009) considera de seu lado que a distância separando a personagem e o jogador impede este de entrar totalmente em imersão no mundo do jogo e oferece uma importante distinção entre o sucesso do jogador fora deste mundo e o sucesso diegético da personagem.

1.5. A imersão, o engajamento e a psicologia cognitiva.

Thon (2008) e Calleja (2011) se propõem a definir o grau de implicação do jogador seguindo a perspectiva da psicologia cognitiva e, em particular, por meio da atenção, em vez de fazer referência à noção de imersão.

Thon (2008) se interessa pela imersão psicológica, que pode ser descrita como « deslocamento da atenção do jogador, do meio ambiente real para elementos do jogo e a construção de representações mentais destes elementos¹³ » (THON, 2008, p. 31 [traduzindo]). A atenção do jogador é orientada principalmente pelos objetivos que persegue no jogo, no entanto, uma parte é orientada também por *stimuli* (um objeto que se move de repente, por exemplo). Segundo este autor, a imersão psicológica é de quatro ordens: espacial, lúdica, narrativo e social; que correspondem aos níveis espacial, lúdico, narrativo e social da estrutura dos videogames. Elas estão ligadas umas às outras e formam, juntas, a experiência de jogo do jogador.

Calleja (2011), por sua parte, sublinha a imprecisão reinante nos *game studies* quanto ao uso da noção de imersão para relatar a experiência do jogador. Para remediar esta imprecisão, ele prefere a metáfora da incorporação, que se define como a assimilação do meio ambiente de um jogo na consciência do jogador enquanto ele se encarna simultaneamente dentro deste meio ambiente através de seu avatar. A imersão, num tal contexto, é trazida a um conceito mais concreto « de engajamento » (*involvement*). Para as necessidades da análise, o engajamento é dividido em seis dimensões: cinestésico, espacial, compartilhada, narrativo, afetivo e lúdico. Cada forma de engajamento é representada por um continuum que ilustra o grau de atenção que o jogador lhe aloca.

A perspectiva cognitivista joga uma luz suplementar sobre a experiência videolúdica nos RPG *online*, explicando como um participante se vê em condição de

¹³ «[...] a shift of attention from the real environment to certain parts of the game and the construction of a mental representation of the latter ».

mobilizar vários contextos da experiência (GOFFMAN, 1991) simultaneamente, ou de oscilar de um contexto para outro. A luz cognitivista explica também o que, em muito pesquisadores oriundos dos *game studies*, foi conceitualizado como imersão, isto é, como uma forma intensa de engajamento em relação a uma dimensão constitutiva de um jogo. Inspirados por Thon e Calleja, colocaremos em evidência uma alternativa à noção de imersão com ajuda do fenômeno da atenção, conceitualizado pelas ciências cognitivas, aplicado ao modelo dos contextos da experiência videolúdica que estamos descrevendo agora.

2. Os contextos da experiência videolúdica

Os RPG, afirma Fine (1983), constituem ao mesmo tempo universos de discursos e mundos sociais. Os mundos sociais são « conjunto[s] delimitado[s] de convenções sociais » (FINE, 1983, p. 181 [traduzindo]) que, segundo Goffman (1991), formam os quadros constitutivos da experiência com ajuda dos quais o indivíduo confere um sentido às suas percepções.

Fine usa a análise dos quadros de Goffman a fim de entender como os jogadores de RPG interpretam sua experiência de jogo e como eles passam de um mundo social para outro mundo.

Goffman (1991) distingue dois tipos de quadros: os quadros primários e os secundários. Os quadros primários se referem à experiência de cada dia; eles permitem aos indivíduos conferirem um sentido aos eventos, colocá-los em situação, classificá-los, etc. De um lado, encontramos os quadros sociais, que se referem a uma encenação nas relações interpessoais ordinárias; por outra parte, encontramos os quadros naturais, que dizem respeito às forças naturais. Os quadros secundários são em quadros primários modalizados¹⁴. São de cinco ordens: o fazer de conta (e.g. os fantasmas, o teatro), os encontros esportivos, as cerimônias, as reiteraões técnicas e os desvios. O jogo aparece, então, como um fazer de conta. Uma atividade modalizada é colocada entre parênteses (o fechamento e a abertura das cortinas numa peça de teatro, por exemplo). Além disso, existem convenções de organização de fases que informam, quando algum evento é modalizado, quais delas se referem à metacomunicação no sentido de Bateson (1977).

¹⁴ Por exemplo, o crime pertence ao quadro primário. Quando é simulado no palco de um teatro, é modalizado.

Nesta ótica, Fine (1983) decompõe os RPG em três níveis interdependentes de significados:

- O quadro primário dos jogadores;
- O quadro do jogo: suas regras e suas condições;
- O quadro da fantasia do jogo: a diegese no seio da qual os jogadores não encarnam uma personagem, mas onde eles são a própria personagem.

Os dois últimos níveis constituem modalizações do quadro primário. São mundos de fazer de conta que colocam entre parênteses o mundo real.

Nos RPG, os quadros mobilizados pelos jogadores revestem vários graus de estabilidade. Assim, o engajamento dos jogadores num quadro tem uma duração variável.; depende do grau de absorção tornado possível pelo sistema do jogo. Os jogadores comutarão rapidamente e frequentemente entre dois quadros durante uma fase monótona da partida, sob a pressão de eventos externos (exemplo: o telefone que toca) ou por ocasião de uma negociação entre os jogadores e o juiz. No entanto, eles permanecerão longamente no quadro do jogo durante ações cruciais e cativantes; ou no quadro primário, quando as interações reais entre os jogadores proporcionarem mais prazer que o próprio jogo.

Para qualquer estudo de jogos *online*, é preciso distinguir os seus componentes principais: sua organização social, sua estrutura formal e seu mundo do jogo. Estes três componentes exigem que os participantes oscilem entre vários quadros no decorrer do jogo. Estes quadros são constitutivos ao mesmo tempo da experiência videolúdica vivida no seio dos RPG *online* e no decorrer de manifestações de jogo extrínseco¹⁵ a que e ele se refere. Com referência a Fine, distinguiremos três quadros que fazem eco a estes componentes: o quadro primário do jogo e os quadros secundários lúdico e diegético; e dois quadros primários suplementares, os quadros metalúdico e hermenêutico. Todos os cinco são constitutivos da experiência videolúdica nas suas dimensões intrínsecas e extrínsecas (SIANG ANG *et al.*, 2010) e estreitamente

¹⁵ Segundo Siang Ang, Zaphiris e Wilson (2010), o jogo intrínseco (*intrinsic play*) é contido dentro de limites pré-determinados da estrutura do jogo, enquanto o jogo extrínseco (*extrinsic play*) transborda estes limites; ele se manifesta nos fóruns onde os jogadores compartilham dicas visando melhorar suas performances de jogo ou publicam histórias que enriquecem a descrição de sua personagem.

interdependentes :

- O quadro primário do jogo como organização social, no qual se situam os jogadores como indivíduos : este quadro permite relatar a experiência vivida por estes últimos a partir de situações nas quais suspenderam todo quadro primário ou secundário constitutivos da experiência videolúdica intrínseca; situações onde ocorrem as interações sociais dos participantes (por oposição às interações das personagens) e onde eventos externos fazem intrusão no jogo e geram a ruptura de um quadro constitutivo da experiência videolúdica intrínseca. Por exemplo, dois jogadores que trocam dicas para melhorar as competências de sua personagem no combate mobilizam um tal quadro. Como exemplo de ruptura de quadro, pensemos num desmancha-prazeres (*griefer*)¹⁶ que cobre de insultas, proferidas numa linguagem contemporânea, um jogador engajado no quadro diegético de um jogo medieval fantástico.
- O quadro secundário lúdico corresponde à experiência vivida pelo jogador nas suas interações com seu avatar (concebido como simples veículo) e com a estrutura formal do jogo. Ele relata cenas mentais mobilizadas pelo jogador com finalidade de interpretar, em termos formais, as situações e os eventos vividos no quadro de um RPG *online* determinado. Por exemplo: os estragos causados por um golpe recebido pela personagem do jogador poderiam ser interpretados no plano diegético como uma mutilação, um ferimento de guerra ou a consequência de uma traição. No plano lúdico, estes estragos serão interpretados de preferência como a perda de X pontos de vida.
- O quadro primário metalúdico é aquele que os jogadores mobilizam nas suas interações com outros jogadores em vista de regular, de comentar, de aplicar ou de modificar a estrutura formal de um RPG *online*¹⁷. É a partir daí que tentam resolver

¹⁶ Os desmancha-prazeres são indivíduos decididos a prejudicar os outros usuários/jogadores nos MUVE e os MMOG (BAKIOGLU, 2009).

¹⁷ Na medida em que modificações possam ser realizadas na tal estrutura, como ocorre nos RPG participativos em meio ambiente virtual (JRPEV) (ver DURET, 2013, 2014a,b,c).

conflitos entre jogadores, que se buscam soluções para resolver problemas de ordem técnica, etc.

- O quadro secundário diegético corresponde à experiência vivida pelo jogador como jogador/ou como papel ou personagem nas suas interações com o mundo do jogo e os eventos que o constituem. Ele diz respeito também à experiência vivida como jogador em interação com o papel encarnado ou com sua personagem. Adotando tal quadro, ele interpreta as situações e os eventos que ocorrem em situação de jogo em termos diegéticos. Por exemplo: num RPG de inspiração medieval-fantástica organizado em *Second Life*, um participante pode interpretar a intrusão de algum usuário não jogador, cujo avatar está vestido como um homem do século XXI e que penetra no seu meio ambiente virtual em termos diegéticos, como uma aparição divina ou a vinda de um mago fantasioso ou de um folião.
- O quadro primário hermenêutico (ou metatextual) é de duas ordens. Num primeiro tempo, ele permite ao jogador apreender sua experiência videolúdica numa perspectiva holística, global, isto é, tornar coerentes como um todo uma experiência multiforme (oriunda de interações com uma organização social, seu papel ou sua personagem, uma estrutura formal, um mundo do jogo) que pertence a quadros diferentes (primários e secundários) e que pode ser apreendida com narrações *a posterioriques*¹⁸. Este ordenamento da experiência videolúdica passa pela transformação em narração (RICOEUR 1983, 1986). Ele permite também relatar a relação dialética entre o jogador, visto como indivíduo, e o RPG *online*, visto ao mesmo tempo como uma organização social, uma estrutura formal e um mundo do jogo, no plano das migrações do significado; isto é, o que traz ao jogo o indivíduo (uma visão do mundo, atitudes e valores, uma enciclopédia pessoal, etc.) e o que traz ao indivíduo o jogo como texto. Num segundo tempo, o quadro hermenêutico é aquele que os jogadores mobilizam, nas suas interações com outros jogadores em situação de jogo intrínseca e extrínseca, a respeito do intertexto que nutre um RPG *online* e em relação à postura interpretativa para com este intertexto.

¹⁸ Par narrações *a posterioriques*, devemos entender, no contexto dos RPG, as narrações elaboradas pelos jogadores e que relatam posteriormente os eventos vividos pela sua personagem em situação de jogo.

Os quadros metalúdicos e metatextuais são qualificados como « primários » porque designam o quadro social para o qual os jogadores retornam quando se extraem momentaneamente dos quadros secundários, lúdico ou diegético, para retornar para a experiência vivida nestes últimos. O prefixo « meta » é entendido aqui como aquilo que « ultrapassa, engloba » (LE PETIT ROBERT, 2013). O quadro primário é o contexto do quadro secundário. Em outras palavras, o quadro secundário encontra-se embutido dentro do quadro primário. Os quadros metalúdicos e metatextual constituem, portanto, os mundos sociais a partir dos quais são pensadas, interrogadas, criticadas ou questionadas as modalidades dos quadros lúdico e diegético que permitem aos jogadores definir as situações lúdicas e diegéticas.

A distinção entre quadros primários e quadros secundários nos permite conhecer os componentes do jogo com os quais o jogador está engajado (mundo do jogo, estrutura formal, organização social). Ela nos permite também separar o que pertence, na experiência videolúdica, ao jogo intrínseco e ao jogo extrínseco. No entanto, esta distinção não nos permite descrever o grau de engajamento do jogador com cada um dos componentes do jogo, é por isto que estamos recorrendo - como Thon e Calleja o fizeram - ao conceito de atenção tal como definido pela psicologia cognitiva.

3. Uma alternativa à noção de imersão.

Como resumido por Lemaire (1999), a atenção é vista pelos pesquisadores das ciências cognitivas como a capacidade de selecionar uma parte dos *stimuli* vindo do meio ambiente; uma forma de concentração mental ou uma entidade que nos permite um acesso consciente ao conteúdo de nossa memória. As diferentes teorias da atenção seletiva postulam que, em certas situações, resolver uma tarefa ou enfrentar uma situação exige do sistema atencional de um indivíduo que gere um fluxo de informações que ultrapasse suas capacidades de tal maneira que seus recursos de atenção sejam alocados aos aspectos da tarefa ou da situação, os mais pertinentes num determinado momento, o que implica uma seleção das informações que respondem a estes aspectos, e que poderão então ser tratadas em profundidade (BADDELEY; HITCH, 1994) (LEMAIRE, 1999) (STURM; WILLMES, 2001). Assim, segundo Allport (1987), a principal função da atenção é de selecionar objetos, eventos e ações pertinentes para as

ações imediatas e futuras de um indivíduo, o que inclui as ações internas; como as representações mentais, por exemplo.

É possível executar varias tarefas simultaneamente, no entanto, os recursos de atenção alocados a cada uma delas serão menores que para a execução de uma só tarefa. Portanto, o assunto submetido a estas tarefas será menos performante. Além disto, existem riscos de interferências entre as tarefas. Enfim, as performances serão afetadas pelos seguintes fatores: a semelhança ou a proximidade entre as tarefas, o nível de conhecimento ligado a uma das tarefas e seu nível de dificuldade. Tarefas ligadas a *stimuli* diferentes (icônicos e ecóicos, por exemplo) vão interferir pouco ou de nenhum modo uma com outra (BROADBENT, 1982) (PASHLER, 1993).

Por exemplo, é possível comunicar com outro jogador e ao mesmo tempo estar atento a uma cena de ação entre duas personagens. No plano da experiência, podemos imaginar que um jogador experiente possa dirigir com habilidade seu avatar enquanto fica elaborando mentalmente um meio de extrair sua personagem de uma relação amorosa que se tornou incômoda; enquanto um iniciante poderia apenas responder a uma pergunta simples. Ou seja, um jogador implicado num combate contra um inimigo temível provavelmente não será apto a conduzir uma conversa em paralelo.

Segundo Yantis (1998), os pesquisadores distinguem a atenção dirigida pelas metas (tratamentos descendentes) da atenção dirigida pelos *stimuli* (tratamentos ascendentes) e, por conseguinte, segundo Posner (1980), se um deslocamento da atenção é muitas vezes uma decisão voluntária, *stimuli* podem também chamar a atenção sobre eles.

Em que o fenômeno da atenção é pertinente para a experiência videolúdica nos RPG online? Num primeiro momento, ele relata o fato de que um jogador mergulhado numa experiência tão complexa como aquela vivida em tais jogos se vê na obrigação de priorizar certas interações (tarefas) – com a estrutura formal do jogo, o mundo do jogo, etc. – no lugar de outras quando exigem recursos de atenção importantes para serem executadas, seja porque exigem a mobilização de processos mentais similares (processos inferenciais, por exemplo) ou porque implicam *stimuli* que pertencem ao mesmo modo. Ao inverso, ele explica que um jogador experiente pode executar várias tarefas simultaneamente e que certas outras podem ser realizadas, seja o jogador experiente ou não, desde que sejam de natureza diferente. Num segundo momento, o

fenômeno da atenção definido como um continuum, relata o grau de engajamento do jogador em relação a um componente do jogo (CALLEJA, 2011). Num terceiro momento, e em termos de quadros da experiência videolúdica, o fenômeno da atenção explica que os jogadores oscilam entre os quadros da experiência segundo as interações priorizadas por eles em situação de jogo ou que, pelo contrário, eles mobilizam vários quadros ao mesmo tempo.

As prioridades são definidas, entre outros motivos, pela natureza da tarefa (um jogador enquadrará um combate em termos lúdicos em vez de diegéticos, na medida em que o combate exigir um esforço cinestésico importante¹⁹, mesmo que este combate seja traduzido ulteriormente em termos diegéticos) e pelo surgimento repentino de *stimuli*, de eventos ou de ações que exigem uma mudança de quadro. Por exemplo: um jogador engajado na diegese do jogo passará do quadro diegético para o quadro primário do jogo como organização social, caso algum outro jogador entre em contato com ele - na qualidade de jogador, e não de personagem - via um canal de comunicação reservado ao intercâmbio entre personagens; em seguida, ele passará para o quadro metalúdico, quando explicar a ele que cometeu um passo em falso.

As definições da imersão que temos visto traduzem um conjunto de tipos de engajamentos, exigidos da parte do participante, em diferentes níveis do jogo. Assim, a imersão no papel/personagem, na história, no mundo do jogo e nas histórias que nele são geradas, na estrutura formal e no meio ambiente virtual concebido como um conjunto de *stimuli* audiovisuais, se referindo ao engajamento do participante no mundo do jogo, na estrutura formal e no meio ambiente virtual do jogo. Nestes termos, estes componentes e estas formas de imersão correspondem aos quadros da experiência videolúdica que temos descrito acima. Indicamos as equivalências na tabela a seguir.

¹⁹ Segundo Calleja (2011), a cinestesia é um engajamento pertencendo aos modos de controle dos avatares no seio do meio ambiente de jogo (atualização do engajamento tático). Nos o traduzimos em termos lúdicos na medida em que ele se refere à estrutura formal do jogo e seus parâmetros.

Nível do jogo	Forma(s) de imersão	Quadro(s) da experiência
Mundo do jogo	<ul style="list-style-type: none"> -Imersão na personagem (HARVIAINEN, 2003) (LAPPI, 2007) (RYAN, 2001); -Imersão numa consciência exterior / “Elaytyminen” (POHJOLA, 2003); -Absorção dentro da personagem (FINE, 1983); -Fusão entre o horizonte de compreensão do jogador e de sua personagem (HARDING, 2007); -Imersão na personalidade de uma personagem (LUKKA, 2011). 	<p>Quadro diegético; Quadro hermenêutico.</p>
Mundo do jogo	<ul style="list-style-type: none"> -Imersão na história (MURRAY, 1998); -Imersão na narração (Ryan, 2001); -Imersão narrativa (HELIO, 2004); (HARVIAINEN, 2003) (WESTLUND, 2004); -Imersão imaginária (ERMI; MAYRA, 2005) 	<p>Quadro diegético; Quadro hermenêutico.</p>
Mundo do jogo	<ul style="list-style-type: none"> -Imersão no mundo do jogo (BALZER. 2011), (DOUGLAS; HARGADON, 2000), (HARVIAINEN, 2003), (MATEAS, 2004); -Imersão imaginária (Ermi e Mayra, 2005); -Imersão no quadro diegético do jogo (STENROS; HAKKARAINEN, 2003); -Imersão cm a diegese (JENKINS, 2003); -Imersão dentro de um espaço imaginado (LAPPI, 2007). 	<p>Quadro diegético; Quadro hermenêutico.</p>
Estrutura formal	<ul style="list-style-type: none"> -Imersão na estrutura formal; -Imersão baseada no desafio (REME; MAYRA, 2005) -“Flow” (CSIKSENTMIHALYI, 1990). 	<p>Quadro lúdico; Quadro metalúdico; Quadro hermenêutico;</p>

Meio ambiente virtual	<ul style="list-style-type: none"> - Imersão no meio ambiente virtual (stimuli ecoicos e icônicos); - Imersão perceptual (MURRAY, 1998) (THON, 2008); - Imersão sensorial (ERMI; MAYRA, 2005). 	<p>Quadro primário do jogo como organização social;</p> <p>Quadro lúdico;</p> <p>Quadro metalúdico;</p> <p>Quadro diegético;</p> <p>Quadro hermenêutico.</p>

Tabela 1 : Formas de imersão e quadros da experiência

A imersão dentro da personagem, na história e no mundo do jogo, correspondem todas três ao nível do mundo do jogo, na medida em que este constitui o quadro no qual se desenrolam os eventos que se tornarão narrações *a posterioriques* e que, sem ele, o engajamento do jogador num papel ou numa personagem torna-se impossível. De fato, para que haja tal engajamento, a personagem deve ser colocada em contexto, e este contexto é o mundo do jogo: o passado da personagem, de sua família, de sua aldeia ou de sua cidade, de sua casa, de sua nação, suas tradições, sua cultura, sua educação, etc..Todas estas dimensões pertencem ao mundo do jogo e conferem uma profundidade à personagem, sem a qual ele constituiria apenas em um simples veículo para o jogador no meio ambiente virtual do jogo. A estes níveis, fizemos corresponder os quadros diegético e hermenêutico. No entanto, só o quadro diegético traduz o engajamento do jogador com o mundo do jogo, sua personagem e as histórias em andamento. O quadro hermenêutico relata, quanto a ele, uma reflexão sobre seu engajamento e sobre sua experiência de jogo, reflexão que implica em uma distanciação.

Os quadros - lúdico e metalúdico - mantém, com a estrutura formal, uma relação análoga aos quadros diegético e hermenêutico com o mundo do jogo. O quadro hermenêutico se refere também à estrutura formal, já que integra a experiência videolúdica como um todo e porque ele relata migrações de sentido entre o jogador e o texto e entre o texto e o jogador.

A imersão perceptual corresponde ao meio ambiente virtual, sendo que este constitui uma representação concreta dos níveis do mundo do jogo e da estrutura

formal. Portanto, ela é traduzida em *stimuli* ecóicos e icônicos. Os quadros: lúdico, metalúdico, diegético e hermenêutico se referem a ela. O meio ambiente virtual, de fato, é o espaço no seio do qual os jogadores se engajam no mundo do jogo ou na estrutura formal, e ele constitui também o contexto dentro do qual se desenrolam atividades de ordem metalúdica e hermenêutica (embora estas últimas ocorram também fora do meio ambiente virtual: nos blogs e fórum, nos fanzines, etc.); sendo que permite a telepresença. O meio ambiente é também o lugar onde jogadores e não jogadores interagem entre si, se engajam em relações sociais mais ou menos íntimas, mais ou menos carregadas emocionalmente. Com isto, eles se engajam no quadro primário do jogo como organização social. Colocar em evidência este quadro oferece uma vantagem que o conceito de imersão não oferece, pois ele permite relatar os RPG *online* como fenômenos sociais e engajamentos dos jogadores em relações sociais.

Conclusão: voltando para o conceito de imersão

O uso corrente da metáfora da imersão por numerosos pesquisadores dos *game studies* – uma metáfora que faz da sensação de pertencer à outra realidade, um equivalente da sensação experimentada quando se é submerso por um líquido –, se explica pelo fato que ela ilustra um alto grau de engajamento da parte do jogador em relação a vários componentes do jogo. Em nossa tentativa de definição da experiência videolúdica dos RPG *online*, não nos referimos a tal metáfora: a maioria dos autores que estudaram a experiência de jogo em termos de imersão relatou apenas uma de suas dimensões, embora na ótica deles seja possível imaginar que certos jogadores alcançam um engajamento profundo em relação ao componente do jogo que responde a esta dimensão.

De fato, um ponto de vista unidimensional sobre a experiência videolúdica lhes permite imaginar um estado no qual todos os recursos de atenção do jogador lhe são dedicados. Ora, vimos que os diferentes componentes que extraímos dos videogames e dos RPG *online* são suscetíveis de suscitar certo nível de engajamento, e que estes níveis são interdependentes e às vezes até concorrentes (em razão, entre outras, dos antagonismos ligados ao estilo de jogo e à copresença, nos ambientes virtuais, de jogadores e de indivíduos que não adotam uma atitude lúdica, como os desmancha-prazeres, por exemplo). Portanto, uma experiência videolúdica multidimensional exige

uma repartição dos recursos de atenção que limita as possibilidades de engajamentos profundos e sustentados. Em outras palavras, a oscilação do jogador entre vários quadros ou a copresença de vários quadros torna problemático o alcance de uma sensação de imersão.

Referências

Allport, A. « Selection for Action: Some Behavioral and Neurophysiological Considerations of Attention and Action ». In: Heuer, H.; Sanders, A. F. (Org.) *Perspectives on Perception and Action*. Hillsdale, NJ: Erlbaum Publishing, 1987. pp. 395-419.

Baddeley, Alan; Hitch, Graham. « Development in the Concept of Working Memory ». *Neuropsychology*, v.8, n.4, p. 485-493, 1996.

Bakioglu, Burcu. « Spectacular Interventions in Second Life : Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces ». *Journal of the Virtual World Research*, v.1, n.3 (2-2009), < <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/291> > Page consultée le 20 février 2012

Balzer, Myriel. « Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2011), p. 32-43, < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 25 mars 2013.

Bateson, Gregory. « Une théorie du jeu et du fantasme ». *Vers une écologie de l'esprit, Tome I*. Paris : Éditions du Seuil, 1977. pp. 247-264.

Bizzocchi, Jim. « Le rôle de la narration dans les jeux et les simulations éducatifs ». In : Sauvé, L.; Kaufman, D. (Org.) *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 2010. pp. 95-116.

Boss, Emily Care. « Thoughts on Why Immersion Is a Tar Baby », *The Forge Forums Read-Only Archives*, (2002) < <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=4640> > Page consultée le 20 juin 2013.

Broadbent, D. E. « Task combination and selective intake of information ». *Acta Psychologica*, n° 50, p. 253-290, 1982.

Calleja, Gordon. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press, 240 p., 2011.

Csikszentmihalyi, Mihayil. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 336 p., 1990.

Dormans, Joris. « Lost in a Forest: Finding New Paths for Narrative Gaming ». *Game Research*, (2006) < <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming> > Page consultée le 22 avril 2013.

Douglas, Yellowlees; Hargadon, Andrew. « The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow ». In: 11th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, San Antonio. New York: ACM Press, 2000. pp. 153-160.

Duret, Christophe. « Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et communauté herméneutique conflictuelle : l'expérience ludique des joueurs sur les "sims" goréens », *Communication, lettres et sciences du langage*, v.7, n.1, p. 4-20, 2013.

Duret, Christophe. *Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques*. Sherbrooke. 2014a. Mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, 167 p. < <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67> > Page consultée le 14 mars 2014.

Duret, Christophe. « Expérience vidéoludique, dynamique sociale et dynamique textuelle : les jeux de rôle goréens dans Second Life ». In : Barnabé, F.; Dozo, B.-O. (Org.) Liège : Éditions Bebooks, 2014b (à paraître).

Duret, Christophe. « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community ». Ruggiero, Dana. (Org.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*. Hershey, PA: Idea Group Publishing, 2014c (à paraître).

Ermi, Laura; Mäyrä, Frans. « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion ». In: Castell, S. de; Jenson, J. (Org.) *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, 2005. pp. 15-27.

Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago et Londres : University of Chicago Press, 283 p., 1983.

Gade, Morten. « Interaction: The Key Element of Larp ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.66-71.

Genette, Gérard. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil, 286 p., 1972.

Goffman, Erving. *Les cadres de l'expérience*. Paris : Éditions de Minuit, 573 p., 1991.

Harding, Tobias. « Immersion Revisited : Role-playing as Interpretation and Narrative ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 26-33.

Harviainen, J. Tuomas. « The multi-tier game immersion theory ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 196-201.

Heliö, Satu. « Role-Playing : A Narrative Experience and a Mindset ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 65-73.

Hitchens, Michael; Drachen, Anders. « The Many Faces of Role-Playing Games ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), p. 3-21 < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 20 octobre 2012.

Holter, Matthijs. « Stop Saying “Immersion”! ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 20-22.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York et Londres: New York University Press. 308 p., 2006.

Lappi, Ari-Pekka. « Playing beyond facts: immersion as a transformation of everydayness ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 74-79.

Le Petit Robert de la langue française. « Méta », (2013), < <http://www.lerobert.com> > Page consultée le 12 juin 2013.

Lemaire, Patrick. *Psychologie cognitive*. Bruxelles : Éditions de Boeck. 543 p., 1999.

Lukka, Lauri. « The Dual-Faceted Role », Henriksen, T. D.; Bierlich, C.; Hansen, K. F.; Kolle, V. *Think larp: academic writings from KP2011*. Copenhagen : Rollespilsakademiet, 2011. pp. 154-170.

Mateas, Michael. « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games ». *Future Cinema Course*, (2004), < <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf> > Page consultée le 12 octobre 2012.

Montola, Markus. « Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.82-89.

Montola, Markus. « The Invisible Rules of Role-Playing : The Social Framework of Role-Playing Process ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 20 octobre 2012.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 324 p., 1998.

Padol, Lisa. « Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games », (1996), < [http:// www.recappub.com/games.html](http://www.recappub.com/games.html) > Page consultée le 25 avril 2013.

Pashler, H. « Doing two tasks at the same time ». *American Scientist*, n.81, p. 46-55, 1993.

Pohjola, Mike. « Manifesto of the Turku School ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 34-39.

Pohjola, Mike. « Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp.81-96.

Posner, M. I. « Orienting of Attention », *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, n.32, p. 3-25. 1980.

Ricœur, Paul. Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique. Paris : Éditions du Seuil, 404 p., 1983.

Ricœur, Paul. Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II. Paris : Éditions du Seuil, 452 p., 1986.

Ryan, Marie-Laure. Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Baltimore et Londres : The Johns Hopkins University Press, 399 p., 2001.

Ryan, Marie-Laure. Narrative Across Media: The Languages of Storytelling, Lincoln : University of Nebraska Press, 422 p., 2004.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. Rules of Play : Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: The MIT Press, 688 p., 2003.

Siang Ang, Chee; Zaphiris, Panayiotis; Wilson, Stephanie. « Computer Games and Sociocultural Play : An Activity Theoretical Perspective », *Games and Culture*, v.4, n.5, p. 354-380, 2010.

Stenros, Jaakoo; Hakkarainen, Henri. « *The Meilahti Shool Thoughts on Role-Playing* ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 54-64.

Sturm, W.; Willmes, K. « On the functional neuroanatomy of intrinsic and phasic alertness », *Neuroimage*, n.14, p. 76-84, 2001.

Thon, Jean-Noël. « Immersion Revisited : On the Value of a Contested Concept ». In: Olli, L.; Wirman, H.; Fernandez, A. (Org.) *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi : Lapland University Press, 2008. pp. 29-43.

Westlund, Aksel. « The Storyteller's Manifesto ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 249-257.

White, William J.; Boss, Emily Care; Harviainen, J. Tuomas. « Role-Playing Communities, Cultures of Play and the Discourse of Immersion », In: Torner, E.; White, W. J. (Org.) Jefferson et Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. pp. 71-86.

Yantis, S. « Control of Visual Attention ». Pashler, H. (Org.) *Attention*. Hove: Psychology Press, 1998. pp. 223-256.

Zabban, Vinciane. « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) ». *Terrains & travaux*, n.15, p. 81-104, 2009.