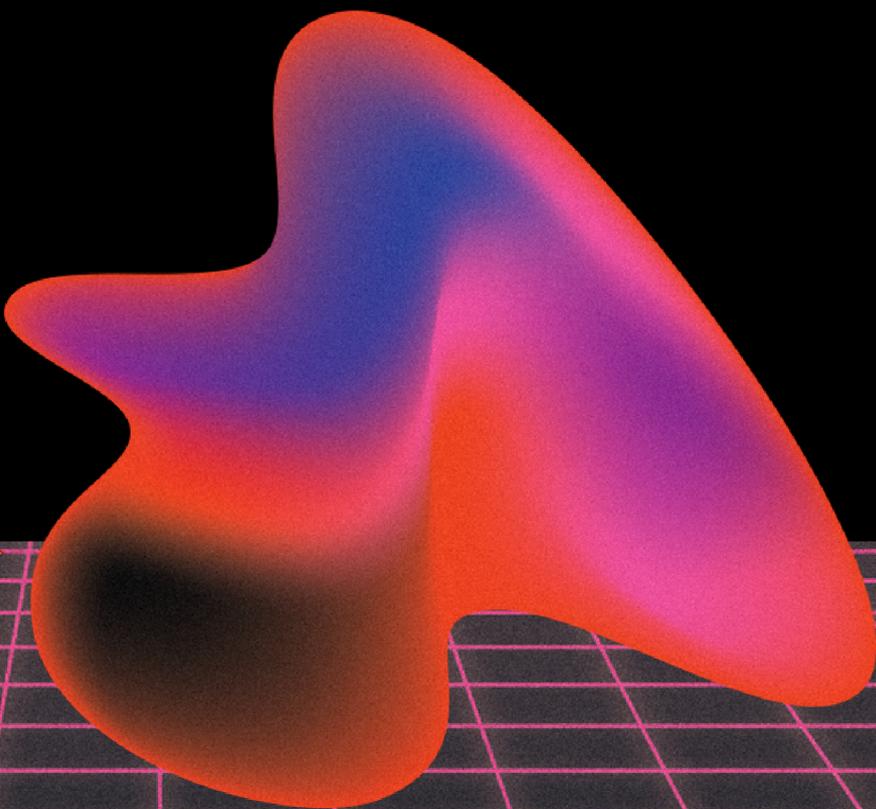


GLORY TO ARSTOTZKA: A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL E IMERSÃO EM PAPERS, PLEASE

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

GLORY TO ARSTOTZKA: A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL E IMERSÃO EM PAPERS, PLEASE

GLORY TO ARSTOTZKA: SENSIBLE EXPERIENCE AND
IMMERSION IN PAPERS, PLEASE

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa

Mestre em Comunicação (UFPE), Recife-PE. Doutorando em Educação Tecnológica pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEduma-tec/UFPE), Recife-PE. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior; Email: caiotulio costa3@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7201-7157>

RECEBIDO EM: 12 de dezembro de 2020

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: O presente artigo analisa o modo em que o jogo de videogame independente *Papers, Please* (2013) pode proporcionar ao jogador a imersão em mundos primorosamente simulados através da experiência obtida do jogar. Trata como pilares teórico-metodológicos a imersão e a experiência sensível, considerando seus elementos intrínsecos como essenciais para a compreensão das relações entre jogo-jogador (ambiente-indivíduo). Considera, primordialmente, o videogame como uma tecnologia da imagem e do imaginário. Busca, ainda, através das metodologias de Estudo de Caso e Observação Participante, registrar como pode ocorrer a experiência de imersão de consciência, identificando características que diferenciam essas experiências e compreendendo mobilizações afetivas experimentadas.

Palavras-chave: Imersão; Experiência; Videogame; *Papers, Please*.

Abstract: The current article analyses the method in which the independent game *Papers, Please* (2003) can provide to the player an immersion in worlds primarily simulated throughout the experience obtained by playing. It carries out as theoretical-methodological basis immersion and sensible experience, considering their intrinsic elements as essentials to the comprehension of the relations between game-player (environment-individual). It considers, primarily, video games as a Technology of Image and Imaginary. It applies methodologies such as Case Study and Participant Observation, in order to register how an immersion of conscience experience happens. It also identifies characteristics that distinguish these experiences and comprehends affective mobilizations experienced.

Keywords: Immersion; Experience; Videogame; *Papers, Please*.

INTRODUÇÃO

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

Por conta desse quadro, tomo o videogame como aparato tecnológico e interface comunicacional, que, a partir do seu dinamismo, pode comunicar e apontar um novo quadro na relação aparato-indivíduo. A partir da popularização da *World Wide Web* e da transição da comunicação tradicional do caminho “um para todos” até “todos para todos”, houve uma mudança de comportamento no indivíduo presente nos processos comunicativos. A massa anônima de receptores do outro lado da equação do emissor passou a contar com a tecnologia e a linguagem se adaptando diretamente aos grupos aos quais as mensagens são direcionadas. Veio à tona, com essas mudanças, a perspectiva simbólica das mensagens, como o efeito que se queria produzir no outro. Nesse sentido, a ideia de alteridade se faz presente. Muitas vezes, passa a se considerar mais a perspectiva de mundo que o outro tem do que a própria mensagem, por meio de uma disposição afetiva. Ainda, esses mesmos afetos são construídos através de imagem, som e texto, por exemplo. E apesar das deformações na mensagem, devido a forma de ver o mundo do outro e seu respectivo repertório, há, na contemporaneidade, uma série de dispositivos tecnológicos emergentes e técnicas que são aprendidas para poder utilizar esses dispositivos. Sou levado, portanto, a consumir de forma simbólica e imagética os vários dispositivos de todos para todos na comunicação.

Com o videogame não é diferente, pois trata-se de um território recente na comunicação, com uma construção necessária de mensagens para fins afetivos. Esse aparato, em seu papel social, detém a capacidade de construir percepções e alterações simbólicas. É, portanto, uma máquina de produção de sentidos, que parte desde o início como ficção, mas que consegue penetrar, por meio das mobilizações que causa no jogador, no modo como as pessoas valorizam o mundo a partir de narrativas.

Pode-se afirmar que a partir dessa compreensão, o videogame se torna tecnologia de informação e comunicação, substancializando em um aparato comunicacional sentidos majoritariamente a partir do entretenimento. Nesse sentido, de forma escapista ou pelo simples prazer do jogar, vê-se no videogame a possibilidade de mergulhar nas águas ficcionais através de uma imersão tecnológica que nos afeta pela experiência.

Sobre essas perspectivas apresentadas, é também foco do artigo o campo da experiência quando considerada a imersão no videogame. Busco, portanto, compreender e apontar como esse fenômeno se estabelece no ato de jogar e o que se pode acarretar dessa interação. Essa relação

humano-máquina pode ser responsável por percepções e interpretações variadas, obtidas quando o indivíduo imerge no universo substancializado no aparato tecnológico em epígrafe. Nesse âmbito, como ferramental metodológico, foi escolhido, para verificar esses conceitos, o jogo de videogame *Papers, Please* (2013), considerando as formas de transporte para o respectivo mundo primorosamente simulado ofertado por sua narrativa. Esse processo imersivo, quando considera a subjetividade do indivíduo jogador, é capaz de garantir um universo de possibilidades que valoriza os produtos da imaginação humana, dando subsídios para que elementos simbólicos da cultura de jogos sejam refletidos nos costumes e hábitos dos indivíduos.

Por justificativa dessa temática, visualizo três dimensões que dão substância à defesa da escolha apresentada, que estão fundamentadas em: social, acadêmica e mercadológica, dialogando de forma reticular em função do aparato tecnológico aqui elucidado. No que diz respeito à relevância social, sinalizo para a popularização do videogame, na atual conjuntura de nossa sociedade, na qual, historicamente, a multiplicação dos aparelhos de videogame - os chamados *consoles* - nos lares, rodas de conversa e ambientes digitais como fóruns e comunidades virtuais fizeram com que essa tecnologia se tornasse mais acessível para o grande público, e até mesmo fazendo-se ubíqua em muitos casos e contextos contemporâneos. Através de uma linha temporal de aproximadamente 65 anos de existência, o videogame foi garantindo e estabelecendo seu território, tornando-se parte indissociável de muitos públicos.

A Pesquisa Game Brasil 2020, enquanto leitura de campo que trata o perfil do jogador brasileiro em censo, constata que 73,4% da população nacional detém o costume de jogar algum tipo de jogo (digital ou não), caso que é justificado também pela acessibilidade de jogos diversos em distintas plataformas da sociedade conectada em que vivemos (BLEND; ESPM; SIOUX, 2020). Já no ano anterior, a periodicidade de quando jogadores jogam marcou 26,9% com todos os dias e 25,5% entre três a seis dias por semana (BLEND; ESPM; SIOUX, 2019). Portanto, pode-se afirmar que a presença do videogame e seus campos de influência e utilização, são emergentes e complexos, evidenciando uma urgência em se interrogar, dentro da diversidade epistemológica do mundo conectado, as experiências quando há em evidência o intermédio do videogame.

A relevância acadêmica está articulada à atenção dada ao objeto no que tange sua multidisciplinaridade, pois, com sua consolidação a partir da presença dessa indústria cultural na sociedade, o aparato tecnológico em evidência tem atraído a atenção de pesquisas acadêmicas, assim como é o ponto de ignição para novas concepções sobre tecnologia e suas reverberações no contexto humano. Os videogames, suas narrativas e aspectos estéticos têm se tornado objetos de estudo e de interesse social. Alves (2010) atesta que foi na década de noventa que ocorreu o início das investigações sobre jogos dentro das universidades. Tornaram-se aqui “um novo objeto de investigação que sinalizam tanto leituras apocalípticas, integradas e finalmente críticas, na medida em que não reduzem o objeto a apenas um ponto de vista” (ALVES, 2010, p. 233). Entretanto, apesar do consumo e das reverberações desse objeto na academia, o *games studies* ainda se desenvolve a passos curtos. Pois, “por maiores que sejam os avanços realizados, a dimensão reduzida da comunidade

dedicada ao tema compromete os esforços para marcar a presença do país no cenário internacional” desses estudos (FRAGOSO *et al.*, 2015, p. 13). Portanto, diante desse cenário, é responsabilidade da academia considerar esse objeto como inédito e relevante, em função do entendimento de uma interface comunicacional em constante desenvolvimento.

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

É importante afirmar que esse advento tecnológico audiovisual e sua inserção no contexto social dos jogadores acaba por colocar o homem em situação de fascínio e risco, evidenciando uma questão de ordem filosófica que exige postura crítica (JOBIM E SOUZA; GAMBA JÚNIOR, 2002). Nesse âmbito, essas relações podem ser originadas a partir da experiência de jogar e de uma possível conexão com os universos propostos pelos jogos. A possibilidade de experimentar realidades distintas feitas de códigos programados pode se concatenar em novas formas de encarar o mundo, para além de uma simples relação humano-maquínica, em um processo de ressignificação das associações entre a tecnologia, sociedade e comunicação. Portanto, é plausível afirmar que há nesse espectro digital a potencialidade de uma compreensão crítica e ampliada de questões que emergem como atuais do mundo contemporâneo. Entretanto, é importante considerar a escassez que o videogame ainda enfrenta como objeto de pesquisa, o que demonstra um fluxo destoante no que concerne à sua ampla difusão na sociedade pós-moderna.

Nesse sentido, o presente artigo se divide em dois pilares teórico-metodológicos que buscam atingir os objetivos e exemplificar as conceituações que circundam a imersão, a experiência e o título *Papers, Please*. O primeiro pilar se concentra especificamente em desdobramentos acerca de imersão em um contexto geral. Portanto, busca-se traçar exemplificações desse fenômeno no campo dos videogames para que o corpus de pesquisa se torne plausível na justificativa de escolha. O segundo pilar teórico-metodológico se concentra nas conceituações acerca de experiência, promovendo discussão sobre a performatividade da comunicação e noções de experiência sensível. Por experiência sensível se entende os estados múltiplos de sensibilidade que refletem e reverberam na complexidade da condição humana a partir do interagir. Os pilares previamente mencionados buscam emergir uma fortuna crítica tratada aqui de forma multidisciplinar e plural, considerando os sistemas de percepção, sensibilidade, afetos, desejos, imagem e demais exemplificações que permeiam a constelação da compreensão da experiência.

Posteriormente, respaldado pelas conceituações e contextualização teórica prévia, dedicamo-nos à *Papers, Please*, apresentando sua potencial natureza imersiva e seu desenvolvimento.

O instrumental analítico adotado buscou a realização de estudo de caso e observação participante. Esse último processo inclui investigação e coleta de dados a partir da experiência pessoal do pesquisador e é encarada como ferramenta antropológica, enquanto método de investigação qualitativa, com a capacidade de fomentar um relacionamento multilateral entre autor-objeto. Portanto, espera-se desse método um registro expressivo sobre a experiência sensível da imersão em jogos de videogame, considerando, inclusive, como a experiência sensível e imersão atravessam o pesquisador.

IMERSÃO EM TEMPOS DE TECNOLOGIA: UM OLHAR SOB O VIDEOGAME

Quando me deparo com o termo imersão, ecoam de vários autores propostas e desenvolvimentos diversos a ideia central de afundar-se ou entrar em contato com algo. Portanto, é plausível afirmar que o termo detém múltiplos entendimentos e diferentes associações e aplicabilidades, seja no meio acadêmico ou no próprio senso comum etimológico. Como ponto de partida para a identificação dessa ideia, traz-se aqui a definição dada pelo Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (2019), que afirma que imergir se trata de “fazer mergulhar”, ou “entrar ou penetrar”, ou até mesmo se “abismar e absorver”.

Murray (2003) contextualiza essa ligação entre ambiência e indivíduo com mais conceituações. Sobre a perspectiva do fazer mergulhar, é dito que:

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

Enquanto seres humanos na contemporaneidade, detemos “cérebros programados para sintonizar nas histórias com tal intensidade que é possível até mesmo obliterar o mundo à nossa volta” (MURRAY, 2003, p. 101). Nesse âmbito, relações de fascínio tecnológico podem ser fomentadas no mergulho a partir da experiência de vivenciar ou jogar, em uma possível conexão (por vezes intimistas) com os universos simulados que são palcos para a imersão. São geradas, portanto, possibilidades de liberdade que um jogador detém para compreender e explorar um mundo primorosamente simulado, a fim de aprender a manipulá-lo. Logo, apenas esse quadro já detém capacidade de garantir alguma instância imersiva, embora não seja exclusivamente o único. Consequentemente, dessa relação pode-se dizer que “o *game* é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo” (SANTAELLA, 2004, [s./p.]).

A imersão se relaciona com o ambiente vivo de impulsos que criam a experiência vivida como uma espécie de estruturação coesa em si mesma, “habilitada a favorecer um sentimento de espacialidade para fins de exploração” (RYAN, 2001, p. 67). Essa afirmação justifica a razão de alguns jogos eletrônicos tratarem a exploração de um espaço que se expande como elemento importante dentro de sua mecânica estruturante. O jogo também imita processamentos básicos do pensamento feitos através de imagens. Naturalmente, cada pensamento tem sua elaboração narrativa própria ao contar uma história, ao lembrar fatos, planejar o dia, sonhar, mas essas elaborações se utilizam constantemente de imagens. Tendo em vista que o videogame é a invenção de uma linguagem que se utiliza de imagens, tem a princípio um grande poder sugestivo de elaborações narrativas para o pensamento, que aos poucos se utiliza dos movimentos e efeitos cinematográficos para a construção de ideias.

Nesse sentido, como caminho imersivo, a projeção-identificação é uma espécie de “assujeitamento” (MACHADO, 1996), no qual o “espectador imerge subjetivamente no universo narrativo e passa a participar de forma ativa, tornando-se um sujeito no ato da enunciação” (LIMA, 2003, p. 71). Para Dansky (2006 *apud* MENDONÇA, 2012), em diálogo com Murray (2003, p. 141), a imersão ocorre quando o jogador se identifica com elementos do jogo digital, através de ligação entre o jogador e os itens do ambiente proposto. Pode acontecer perante o elo emocional do jogador com o jogo, de acordo com seu envolvimento com a história. “Nos jogos, portanto, temos a oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça”.

Reforçando a discussão, Santaella (2005) afirma que quanto mais uma narrativa é desenvolvida no ambiente tecnológico, ou seja, utilizando artifícios e recursos em seu desenvolvimento, mais um indivíduo tem chances de imergir. Já Brockmeier e Harré (2003) trazem apontamentos que concordam e reforçam os propostos de Murray (2003, p. 10) ao afirmarem que a narrativa é um gerador de possibilidades de interações, pois de forma aceitável e clara funciona como modelo de intermediação entre a vida de cada um de nós e a interpretação do mundo a nossa volta. A narrativa nos jogos age, portanto, como um “mecanismo cognitivo primário para compreensão do mundo”. Aceitar e acreditar no sistema de conflito artificial proposto pela narrativa de um jogo pode se configurar também como caminho imersivo, tomando uma realidade simulada como verossímil. Afinal, a imersão pode acontecer mesmo quando o jogador está mergulhado em um jogo que não é verossímil à realidade, isso porque “pode requerer um simples inundar da mente com sensações” (MURRAY, 2003, p. 102). Consequentemente, pode-se elencar vários pontos que facilitam essa vivência entre jogo e jogador, porém, quem categoriza se um jogo digital é imersivo ou não é o próprio jogador. Por ser um processo subjetivo, é também inesgotável, o que priva o intento de categorizar todas as formas de transporte. Durante o processo imersivo “concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (MURRAY, 2003, p. 111).

Há, portanto, muitos fatores que contribuem para que a imersão ocorra. Por vezes, um simples detalhe, por outras, um complexo onde toda a trama se amarra. Para além de simples reflexos cognitivos de estímulo-resposta em relações humano-maquínicas, a imersão vai muito além de transportes pelas sensorialidades. Pode se substancializar, também, na projeção-identificação/assujeitamento com personagens, empatia por uma narrativa, por trilhas sonoras com valores afetivos, por relações de aproximação subjetivos.

A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL: A REALIDADE HÍBRIDA DO JOGAR E SENTIR

A experiência com os jogos, que pode desencadear a imersão, versa sobre a vivência, sobre algo que toca, atravessa, aciona e provoca. É algo que pode não ser necessariamente real, mas que, a partir do vivido e experimentado por quem joga um jogo, interfere e age sobre o cognitivo e campos subjetivos.

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

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

Essa mesma experiência, sob a ideia de exploração, é tratada nessa pesquisa como uma transação entre um organismo e seu ambiente (QUÉRÉ, 2013), distanciando-se, portanto, de percepções exclusivas das sensorialidades, no íntimo com o conjunto de sentidos (audição, paladar, visão, olfato e tato), assim como de propostas de experiência compreendidas unicamente pela faculdade do entendimento (KANT, 2012). Nesse campo, e de forma objetiva, os indivíduos experimentam o mundo em que vivem por meio de uma integração com o ambiente em que estão inseridos. E as relações estabelecidas por esse ambiente são passíveis de troca, o que nos permite sermos afetados pelos estímulos diversos desse mesmo local (DUARTE, 2015). Consequentemente, visto que essa relação do indivíduo-ambiente não é apenas um quadro passivo, se estabelece um ciclo de ações que compõem um circuito da experiência, pois, há reciprocidade por uma cadeia de transformações. Ou seja, o ambiente e o indivíduo alteram um ao outro, e acabam por se retroalimentarem, visto que “toda criatura mantém, enquanto acordada, constante interação com o seu ambiente. Fica envolvida num processo de dar e receber, de agir sobre os objetos circundantes e receber deles, de volta, alguma ação – impressões, estímulos. Esse processo de interação constitui a estrutura da experiência” (DEWEY, 1959, p. 44).

Ainda, segundo Oliveira (2018), o modo pelo qual a experiência se forma no indivíduo, seja através de uma produção/fruição estética por filme, livro, quadro ou videogame faz emergir uma “experiência temporal, ou melhor, uma experiência sensível de duração, pois vai além da simples interpretação lógica, alcançando camadas de memória e sensibilidades antes tidas como esquecidas, adormecidas” (OLIVEIRA, 2018, p. 39). Os estímulos fronteiros que intensificam o saldo de nosso vivido nos garantem experiências que são capazes de formular juízos, que mais uma vez são potencializados pelas emoções, gerando um quadro mais completo do “que uma simples descarga de energia por reflexo” (DUARTE, 2015, p. 73). Logo, a experiência age como uma dimensão prática de cada sopro de vida que damos enquanto indivíduos. E, quando considerada pela ciência para critérios de observação e análise, configura-se como fenômeno que somente através de seu comportamento é que pode ser distribuído e assimilado. Nesse sentido, emerge um saldo formulado de afetos, que mescla memórias e ações até o ponto em que processos sociais são consolidados. Portanto, imergir no videogame através da experiência acaba por gerar uma manifestação de “repertórios de saber-fazer construídos e disponíveis que se combinam com a descoberta de novas ações, movimentos, novas compreensões que não compunham seu quadro de referências, nem de prazer, nem de dor, nem de saber-fazer” (DUARTE, 2014, p. 51). Tomar esses preceitos como experiência pessoal, me permite, enquanto pesquisador, uma condução e ampliação perceptiva dotada de ressignificações do material observado e seus juízos formulados. Comunicar as experiências que nos constituem, nesse sentido, nos permite exercer a empatia de habitar o lugar do outro, mesmo que esse outro seja um *avatar* digital ou extensão corporal do real para o virtual. Esse quadro permite, por intermédio da imaginação, uma relação entre as experiências dos indivíduos.

Nesse sentido, têm-se o videogame, que enquanto interface comunicacional facilitadora de fruição de experiência, não apenas conduz a experiência, mas a constitui como parte indissociável. O transporte causado pela relação humano-maquínica nesse ponto nos leva a pressupor que os impactos e demais efeitos trocados e partilhados pelo jogo-jogador (ambiente-indivíduo) possibilita um leque de contornos individuais infinitos, variando e se moldando de forma diferente para cada experimentação dos universos fantásticos oferecido por essa interface comunicacional. Desse contato, o videogame é capaz de estreitar relações entre os espaços reais e virtuais, originando e resgatando configurações que podem impactar os processos sociais de mobilizações afetivas.

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

munica, ela performa. E essa característica de performance é responsável por moldar a mensagem até que seja possível criar sentido para ela. Nesse caminho, obviamente, se criam ruídos que dificultam a apreensão. Diante de tantos dispositivos tecnológicos capazes de comunicar, assim como letramentos específicos para operar esses dispositivos, nossa maior preocupação, na contemporaneidade, é saber como essas máquinas, em especial o videogame, nos toca. E, conseqüentemente, como compartilhamos nossas experiências desse toque. Atravessando tudo isso, emerge um ponto crucial dessas relações, o afeto. Por meio da compreensão do outro, torna-se possível afetivamente ser tocado. Nessa instância, laços de afetividade e laços de confiança podem se configurar na recepção da mensagem, na compreensão da experiência do outro. Enxerga-se o videogame, nesse contexto, como capaz de mobilizar potências sociais, no qual após reter experiências, os jogadores possam misturá-las, em diálogo. Nesse âmbito, as subjetividades também se mesclam a medida em que os relatos de imersão emergem e a comunicação performa. Essa prática, inclusive, é dotada de agenciar comportamentos distintos, tanto nos âmbitos individuais ou coletivos. Esse espaço de diálogo posterior, a partir do que o jogo me conta (transação ambiente-organismo/jogo-jogador), apresenta uma diluição das subjetividades, pois, colocar-se à disposição do jogo garante um momento que dá um disparo de ampliação de subjetividade, oriundo de uma dimensão e herança antropológica. Na experiência sensível, o universo do jogo acontece no efeito performático de atravessá-lo. E dessa relação surge, portanto, um campo próprio em que as sensações vão dando significações afetivas. O *software*, nesse contexto, apenas aciona o território por onde a emoção performa.

EXPERIÊNCIA E IMERSÃO EM PAPERS, PLEASE

Com as possibilidades de emoções ofertadas pelos jogos eletrônicos, o jogador pode sofrer um processo de imersão ou não. O transporte, nessa conjectura, vai sempre depender tanto do tipo de jogo em evidência quanto do contexto social e histórico no qual esse jogador está inserido, ou seja, sua experiência e saldo do vivido. Partindo dessa ideia, o presente tópico se propõe a analisar o jogo *Papers, Please*, lançado de forma independente em 2013, o qual pretende fazer uma releitura da Europa nos anos 80 (época em que o mundo estava sob tensão devido à Guerra Fria), acompanhando os acontecimentos na fronteira de um país fictício chamado “Arstoztka”, uma alusão à extinta União Soviética. A narrativa do jogo, que propõe trazer à tona questões do passado, também conversa com o contexto atual. Devido a recentes conflitos marcados na Europa, a questão da política de segurança em relação à entrada de imigrantes é uma realidade em vários países – como pode ser observado em nações como os Estados Unidos, onde a segurança, em detrimento do medo que aconteçam novos ataques terroristas, passa a ser mais rígida e severa, caso que tem reverberado, inclusive, no Brasil e seus países vizinhos entre 2016 e 2018 (AYUSO, 2019; HASSELBACH, 2020).

Em aspectos gerais, o título *Papers, Please* é um jogo eletrônico disponível para Windows, Mac e Linux, além de iPad e PlayStation Vita, criado pelo desenvolvedor estadunidense indepen-

dente Lucas Pope em 2013. Reconhecido por desenvolver jogos independentes e experimentais, Pope teve a ideia de criar um jogo digital envolvendo um agente de imigração durante as viagens que realizou, o que foi substancializado através de *Papers, Please*. O título, ainda, leva a alcunha de um *thriller* distópico documental, conforme seu subtítulo visto em jogo. Apresenta também um visual “retrô” em *pixel art*, e detém sua narrativa no ano de 1982, no Estado comunista de Arstotzka, que após seis anos em guerra com Kolechia, tenta se recuperar dos danos. O objetivo do jogador, conseqüentemente, é aparentemente simples: inspecionar imigrantes e turistas que desejam cruzar a fronteira do país e decidir se concede ou não o visto com base na sua documentação.

Durante as partidas, há sempre uma grande fila esperando a inspeção no topo da interface do jogo: são pessoas procurando trabalho, querendo visitar seus parentes, além de terroristas, bandidos e muitos outros indivíduos tentando entrar no país. Em alguns momentos, inclusive, a fronteira sofre ataques terroristas e, com isso, o posto de controle é fechado mais cedo. Vale ressaltar que antes da partida de fato começar, o jogador de *Papers, Please* deve escolher seu caminho: ele precisa decidir se irá jogar na versão “história”, que permite a inserção num jogo linear, com começo, meio e fim; ou no modo “infinito”, que prioriza algumas formas de jogar.

No modo história, há vinte possibilidades de finais diferentes, que variam com as escolhas e o desempenho de cada jogador ao longo de 31 dias fictícios dentro do jogo eletrônico. Já na versão infinita, o jogador pode optar pelo modo “cronometrado” – avaliando quantos viajantes é possível atender em dez minutos -; pelo modo “perfeição” – em que o jogo só acaba após a primeira penalidade da história de documentação -; ou pelo modo “persistência” – que permite jogar conseguindo pontos por cada avaliação correta, podendo zerar os pontos por erradas, evitando ao máximo as penalidades.

Levando em conta as opções do jogo eletrônico supracitado, a sua narrativa é, sem dúvida, um dos fatores que permitem uma maior coerência e coesão entre os dois modos do jogo – história e infinito -, sendo um dos pontos altos e talvez mais atrativos de *Papers, Please*. Considerando uma possível imersão nesse contexto, uma das características cruciais desse ambiente é a possibilidade de o indivíduo poder entrar e sair dele livremente, caso não queira mais participar da dinâmica do jogo. Murray (2003) argumenta que as histórias contadas em videogames são elementos importantes para a inserção do jogador no ambiente do jogo, uma vez que elas trazem representações potencializadas dele próprio e de muitas de suas vivências, semelhança que contribui para que seja possível viver simbolicamente experiências dentro do ambiente virtual e levá-las de aprendizado para a sua vida no mundo real, como formulações de juízos. Resgata-se aqui, mais uma vez, a oportunidade de encenar nossa relação mais básica com o mundo, afinal, da mesma forma que vivenciamos “as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioria, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas” (MURRAY, 2003, p. 141).

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

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

Outros fatores, além da história e do uso do suspense, contribuem para uma possível imersão do jogador em *Papers, Please*. A música tema do jogo, por exemplo, age como um importante gatilho imersivo para o clima tenso e austero do país fictício de Arstotzka, recém-saído de uma guerra e sob um alto controle de segurança e vigilância. Sua melodia transmite a ideia de um contexto repleto de adversidades em que um desafio precisa ser vencido pelo herói (o jogador num tipo de jornada épica). A música e sonoplastia, em sentido geral, são na contemporaneidade muitas vezes intrínsecos ao ato de jogar. Nesse âmbito, tornam-se indissociáveis da estimulação de emoções e sentimentos variados, que corroboram, assim, até mesmo como parte imagética do jogo, visando uma experiência de fato imersiva e coerente no universo do videogame (COLLINS, 2013).

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

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

Ilustrando conceitos que tomo para exemplificar o transporte em *Papers, Please*, Murray (2003, p. 127) também oferece um olhar delicado ao resgatar que “quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência”.¹

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

No início do jogo, somos transportados para a cabine pessoal do protagonista, um inspetor do setor de imigração de Arstotzka. Visualizando todos os objetos em visão e perspectiva de primeira pessoa, com apenas o “clique e arrastar” é possível realizar todas as atividades do jogo, como carimbar passaportes, interrogar, entregar documentos, consultar o livro de regras e também dados a respeito dos países de origem dos possíveis imigrantes, ler o boletim com as notícias do dia, visualizar a transcrição dos áudios das entrevistas, chamar a polícia, etc. As opções de ação são liberadas à medida que o personagem vai chegando a etapas mais complexas do jogo.

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

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

Diante dessas questões, problemas morais emergem da história e do sistema de *Papers, Please*. No jogo, os únicos diálogos que vemos são os presentes na cabine, no contexto tenso de aprovação e reprovação de entrada em Arstotzka. Por conta dessa postura, para Formosa, Ryan e Staines (2016), há um processo de desumanização no título. Nessa instância, temáticas como lealdade e transparência também são exploradas. Além disso, a temática de privacidade, no que tange a sexo, gênero e mau uso de poder, também encontra lugar na narrativa de *Papers, Please*.

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

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

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

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

A título de contextualização, encontra-se similaridades entre a Jaula de Ferro de Weber e *Papers, Please* (MORISSETTE, 2017). Para Neto (2019), a partir dos escritos de Max Weber, nasce essa expressão, designando organizações rigorosas com suas burocracias, muitas vezes dominantes “no seio da sociedade industrial, da administração pública, escolas, empresas, igrejas, etc. É a burocracia como forma de racionalização, que se presta para controlar e dirigir o comportamento e as ações sociais das pessoas, direcionando-as para modelos desenhados para atingir os objetivos do sistema, seja ele qual for” (NETO, 2019, [s./p.]). Nessa metáfora de prisão, pessoas são submetidas a uma organização burocrática e hierarquizada, que conseqüentemente passa a suprimir o teor espontâneo, relativo à criatividade e liberdade.

Morissette (2017), por outro lado, a partir desse pressuposto, também argumenta que o jogo em questão é capaz de transmitir de forma clara um sentimento e ideias particulares sobre questões que não poderiam ser levadas por nenhum outro meio da mesma forma, fazendo, inclusive, com que perguntemos algumas questões sobre nós mesmos quando voltamos para a realidade. Enquanto o jogador é convidado a ser o inspetor de passaportes, encarregado do espaço entre moralidade e execução racional de regras, o jogo é ao mesmo tempo tediosamente simulativo e tematicamente consequencial – particularmente no que concerne ao “mundo real” no debate sobre a população de refugiados e imigrantes.

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

Durante os três meses disponíveis em que pude, enquanto autor, pesquisador e jogador, me debruçar sobre *Papers, Please*, compreendi que o título vai muito além de um jogo no qual documentos devem ser analisados, pois além de fazer uma retomada histórica, ainda que com um país fictício, também tem como propósito refletir sobre as políticas de imigração dos dias atuais. É um jogo com temática diferente das usuais: é difícil encontrar jogos cujo objetivo é trabalhar a burocracia e, ainda, fazer uma crítica social. Cada personagem que tenta entrar em Arstotzka traz uma história e contexto diferente, podendo ativar (ou não) gatilhos imersivos em quem joga. O jogador,

durante a narrativa, precisa tomar decisões morais tidas como difíceis caso haja alteridade com o mundo do jogo. Enquanto um (a) refugiado (a) com documentos falsos pode morrer caso não entre no país, um homem oferece suborno para conseguir entrar.

Lopez (2015), ao dissertar acerca de *Papers, Please*, propõe uma série de estudos e testes de percepção através de um modelo de grupo de controle em adolescentes, a fim de contextualizar o jogo em museus, com intento de estender os diálogos nesse campo para discutir tópicos semelhantes. Baseado nisso, a autora afirma que jogos, por eles mesmos, são acessórios permanentes de nossa cultura contemporânea. E com o advento de jogos independentes há possibilidades de continuar seu estudo não apenas pelo tópico da imigração, mas focando em problemas sociais que circundam pobreza, depressão, câncer, sexualidade e outras questões sociais (LOPEZ, 2015). É interessante pontuar que mesmo *Papers, Please* sendo parte expressiva do grupo de controle de Lopez (2015), que o julgou como título essencialmente simples, ainda é capaz de mostrar como jogos eletrônicos podem proporcionar experiências que servirão de bagagem para a vida, pois mesmo contando uma história que nunca existiu na realidade, as muitas camadas existentes por trás da narrativa estão presentes na vida fora das telas, cuja realidade tende a ser muito mais dura e impiedosa com os erros que cometemos ao longo de nossa existência.

A burocracia em *Papers, Please* me leva, enquanto jogador, à ideia de que organização e paciência são fundamentais. Tentei seguir à risca as regras de cada dia, porém, quando existia uma história e contexto que eu julgava interessante, deixava a pessoa passar ainda que não fosse o correto. O jogo, em muitos momentos, se mostrou um pouco enfadonho e repetitivo. Entretanto, após seguir a rotina, percebi e interpretei essa possibilidade como um retrato fiel do verdadeiro intento do jogo em denunciar e abordar a burocracia totalitarista. Embora talvez não tenha sido o objetivo dos próprios desenvolvedores, o que carrego em mim na perspectiva de pesquisador e jogador enquanto saldo do vivido, imersão e experiência, me levou a atribuir essa significação na transação organismo-ambiente em que eu estava inserido. Entrego, portanto, meu próprio senso à narrativa e mecânica de jogo, ressignificando meu jogar.

Além disso, por ter desenvolvido, durante a projeção-identificação, um mínimo de empatia com o personagem principal que controlo, senti o desejo de saber mais sobre ele – seus sonhos, desejos, origens, dramas etc. Tudo era abordado de maneira superficial, de modo que, em certos momentos, não consegui me conectar da forma que gostaria. Essa situação, a critérios de análise, se mostrou interessante pois considerei como quebras imersivas sutis na forma de transporte para a realidade primorosamente simulada de *Papers, Please*. Portanto, enquanto personagem, quando meu filho estava com fome e meu tio e esposa estavam com frio, não fui afetado como gostaria. Eu não conhecia seus nomes nem seus rostos, então eles pareciam não existir para mim.

A ideia de fazer escolhas que poderiam ir contra meus próprios valores parecia ser interessante também. Ao mesmo tempo em que seguir todas as instruções não era garantia de que os ataques terroristas cessariam, não havia possibilidade de optar por não seguir algumas regras, pois eu se-

ria punido de qualquer forma (com redução do salário ou a prisão). Entre ser preso e negar o visto de muitas pessoas que nem cheguei a estabelecer conexões como gostaria, a primeira alternativa pareceu bem mais razoável. Em outras palavras, se minha única opção era seguir as regras, não havia sentido em descumpri-las em prol de alguém, caso contrário eu perderia o jogo.

Apesar disso, durante os três meses de análise, sob diferentes óticas e experiências do dia a dia consegui desenvolver empatias esporádicas com os outros personagens do jogo digital, embora pessoalmente gostaria de ter mais opções, de poder arriscar mais, de ter a possibilidade de subverter as normas, de saber que minhas ações fossem realmente fazer alguma diferença para aquele universo. Em certos momentos que joguei, me senti como um “peão” de xadrez trabalhando para uma “grande máquina”, cujos feitos mudam dia após dia. Talvez a situação se aproxime da vida real, quando em muitos momentos sentimos que não podemos fazer nada para mudar uma realidade, mas o fato é que, até chegarmos a essa conclusão, fazemos muitas escolhas consciente ou inconscientemente e estabelecemos conexões com as pessoas – o que pode tornar difícil tomar determinadas decisões.

A verificação das nuances e possibilidades experimentadas durante a observação participante fez emergir como discussão diversos temas passíveis de contextualização histórica, de empatia (ou falta de), de possíveis caminhos e transportes para o universo de *Papers, Please*. Percebe-se que há elementos que se agrupam (e podem ser comuns a todos que jogam) enquanto gatilhos imersivos, ao mesmo tempo que há elementos que se separam, detendo certa individualidade e sentido único para cada experiência de jogar, até mesmo diminuindo/bloqueando a imersão. Esse quadro configura a infinidade de possibilidades e gatilhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Explorar conclusões sobre o dinamismo do videogame enquanto interface comunicacional é no mínimo algo que necessita de muita cautela. Por me referir a um aparato que tende a produzir efeitos imediatos e é passível de acarretar reverberações na vida futura do indivíduo que com ele interage, corro o risco de apontar certezas prematuras, que em pouquíssimo tempo podem ser palco de novos questionamentos e indagações a respeito de sua efetividade. Entretanto, por ser um requerimento exigido pela prática científica formal, me concentro em apontar nossas considerações sobre o universo de conexões entre jogo eletrônico e jogador. Nesse sentido, é necessário advertir que uma parcela das conclusões, mais do que auxiliar no processo de bater uma estaca de ponto final no artigo, nos oferece a percepção de inúmeros percursos que se fazem viáveis diante dos desejos de investigar distintas questões que se propôs possibilitar.

Me comprometo, desde o início, a conhecer o que é e como ocorre a experiência de imersão de consciência de jogadores nos universos de jogos de videogame interativos. Nesse percurso, buscando respostas e estratégias que pudessem ser aplicadas para atingir esse objetivo, me deparo com um extenso quadro de possibilidades. Os elementos tratados por gatilhos imersivos puderam ser brevemente

te explorados. Através de narrativas que dialogam, informam e performam diretamente para o íntimo do jogador, assim como trilhas sonoras que evocam sentimentos ou cores que convidam memórias a emergir, o processo de transporte foi abordado. Mais que isso, através das conceituações dos pilares teórico-metodológicos abordados e contextualizados no videogame, foi possível estabelecer um horizonte de possibilidades inesgotáveis, que em diferentes tempos, circunstâncias e contextos pode nos afetar de maneiras distintas. Dessas perspectivas, emergem considerações marcadas pela evidência de que o uso das tecnologias é capaz de mudar como podemos nos ver, possibilitando novas formas de experimentar o mundo. Portanto, as manifestações das mobilizações afetivas causadas pelo jogo recuperam e valorizam as dinâmicas do sensível.

Nesse sentido, o videogame medeia e proporciona experiências sensíveis aos jogadores através da imersão. O transporte causado pela relação humano-maquínica nesse ponto, nos leva a pressupor que os impactos e demais efeitos trocados e partilhados pelo jogo-jogador (ambiente-indivíduo) possibilita um leque de contornos individuais infinitos, variando e se moldando de forma diferente para cada experimentação dos universos fantásticos oferecidos por essa interface. A relação entre esse imaginário e a experiência sensível, por outro lado, também facilitou a concepção do videogame como uma tecnologia da imagem e do imaginário, na qual sua fruição, a partir da interatividade de ambiente-indivíduo, agiu como disparador cognitivo de sensibilidades, sensações e emoções, que pudessem revelar uma mínima parcela de efeitos e práticas que constituem um oceano de possibilidades que podemos imergir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAGAMES. **Dados sobre o Mercado de Games do Brasil**. 2017. Disponível em: <www.abragames.org/o-que-estamos-fazendo>. Acesso em: 10 dez. 2019.

ALVES, L. R. G. Letramento e games: uma teia de possibilidades. **Educação & Tecnologia**, Minas Gerais, v. 15, n. 2, p. 76-86, jun. 2010. Disponível em: <http://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/272>. Acesso em: 15 jan. 2020.

AYUSO, S. Êxodo venezuelano desloca crise migratória da Europa para a América do Sul. **El País**. 18 set. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/09/18/internacional/1568808067_804228.html. Acesso em: 1 fev. 2020.

BLEND; ESPM; SIOUX. **Pesquisa Game Brasil**. 2019.

BLEND; ESPM; SIOUX. **Pesquisa Game Brasil**. 2020.

BROCKMEIER, J.; HARRÉ, R. Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, [s./p.], 2003.

COLLINS, K. **Playing with Sound: A theory of interacting with sound and music in video games.** The MIT Press. Massachusetts, 2013.

DEWEY, J. **Como pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo - uma reexposição.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

DUARTE, E. Para além de toda forma de ciência, a experiência sensível. **Revista Líbero**, São Paulo, v. 18, n. 35, p. 65-75, 2015.

DUARTE, E. Um Estatuto Científico para a Experiência Sensível. *In*: PICADO, B.; MENDONÇA, C. M.; CARDOSO FILHO, J. (Org.). **Experiência Estética e Performance**. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2014, [s./p.].

EXPERIÊNCIA. *In*: MICHAELIS: Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa, 2019. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/experiencia/>. Acesso em: 8 nov. 2020.

FORMOSA, P.; RYAN, M.; STAINES, D. Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. **Ethics and Information Technology**, [s./l.], v. 18, [s./p.], 2016.

FRAGOSO, S. *et al.* Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015, p. 85.

HASSELBACH, C. A nova disputa migratória entre Turquia e União Europeia. **Deutsche Welle**, 2 mar. 2020. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-nova-disputa-migrat%C3%B3ria-entre-turquia-e-uni%C3%A3o-europeia/a-52616213>. Acesso em: 5 set. 2020.

IMERGIR. *In*: MICHAELIS: Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa, 2019. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imergir/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JÚNIOR, N. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 21, [s./p.], 2002.

KANT, I. **Crítica da Faculdade de Juízo.** Forense Universitária, 3. ed. São Paulo: 2012.

LIMA, B. V. **Então você quer brincar de ser um rock star?:** considerações sobre a imersão em Guitar Hero e Rock Band. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2012.

- LOPEZ, A. R. **Emotions at Play: Assessing Emotional Responses of Teenagers After They Play**” Papers, Please”. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes - Museologia) - University of Washington., Seattle, 2015.
- MACHADO, A. **Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996.
- MARCONDES FILHO, C. **O princípio da razão durante: O conceito de comunicação e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III – Tomo V**. São Paulo: Paulus, 2010. (Coleção Comunicação).
- MCDONALD, E. **Global Games Market Report: Na Overview of trends & insights**. Newzoo, Amsterdã, 2017. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- MENDONÇA, R. L. **Imersão e emoção em jogos digitais: uma abordagem a partir de sistemas especialistas, lógica fuzzy e mapas auto-organizáveis**. 2012. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2012.
- MORISSETTE, J. J. **Glory to Arstoztka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please**. *Game Studies*, v. 17, [s./p.], 2017. Disponível em: <http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>. Acesso em: 06 set. 2020.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NETO, J. F. **Jaulas de Ferro**. In: **Blog do AFR**, 10 nov. 2020. Disponível em: <https://blogdoifr.com/articulas/joao-francisco-neto/jaulas-de-ferro/>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- OLIVEIRA, R. A. **Entretempos: A experiência sensível de duração que atravessa e aproxima imagens fixas e em movimento**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2018.
- QUÉRÉ, L. **Note sur la conception pragmatiste des émotions**. Paris, **Occasional Papers**, n. 11, février 2013. Disponível em: <http://lodel.ehess.fr/cems/document.php?id=2358>. Acesso em: 26 nov. 2020.
- RYAN, M. L. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Editora Parallax. Baltimore, 2001.
- SANTAELLA, L. **Os espaços líquidos na cibermídia**. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, v. 2, [s./p.], 2005.

SANTAELLA, L. Games e Comunidades virtuais. *In: Catálogo da exposição hiPer>relações eletro//digitais*. Porto Alegre: Instituto Sergio Motta; Brasília: Santander Cultural, 2004.

SANTOS, H. V. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

VIEIRA, A. **Conhecendo a Mecânica de Jogos: Parte 1**, 30 jun. 2016. Disponível em: <https://masters.com.br/desenvolvimento/conhecendo-mecanica-de-jogos-parte-01>. Acesso em: 10 set. 2020.

ZAGALO, N.; BRANCO, V.; BARKER, A. Emoção e Suspense no Storytelling Interactivo. *In: ACTAS - GAMES 2004 - Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos*, 2004. Lisboa, 2004, [s./p.].