

IMERSÃO, *GAMES* E REALISMO

Com uma complacência infinita, os homens moviam-se de um lado para o outro do seu globo, tratando dos seus pequenos negócios, serenamente, na certeza do seu poder sobre a matéria. É possível que se passe o mesmo com os infusórios no microscópio. Ninguém imaginou que os mundos mais antigos do espaço pudessem constituir perigo para os homens. Se alguém pensou nisso, foi unicamente para rejeitar a ideia de que a vida existisse sobre eles, pois este facto parecia impossível ou improvável.
(H. G. Wells, *Guerra dos mundos*)

IMERSÃO

Em 30 de outubro de 1938, Orson Welles, conjuntamente ao grupo Mercury Theater, apresentou uma encenação na rádio CBS, da obra de H. G. Wells, *Guerra dos mundos*. A forma de representação da obra escolhida pelo grupo obteve um desfecho singular na época. O grupo optou por interromper a programação normal da rádio para transmitir uma mensagem urgente, a mensagem dizia que Nova Jersey fora invadida por extraterrestres. Logo após esse anúncio, seguiu-se um discurso do ministro do interior, e também, do presidente dos Esta-

dos Unidos, causando histeria coletiva. Como consequência, pessoas fugiam para todos os lados, as estradas estavam congestionadas a noite, padres foram chamados para confissões. Em Pittsburgh, uma mulher se matou para não ser violentada sexualmente por marcianos. Pilhagens ocorriam em cidades semiabandonadas. Em Nova Jersey, a Guarda Nacional foi chamada. Durante vários dias, após o ocorrido, a Cruz Vermelha teve de insistir para várias pessoas regressarem às suas casas.

A partir deste exemplo, podemos perceber o quanto a realidade das pessoas pode ser modificada com uma simples história e como elas se tornam completamente mergulhadas nessa nova realidade sem nem mesmo questioná-la. A vida da pessoa se torna aquilo que ela trata como real, mesmo que essa realidade seja transmitida por meios indiretos como: uma narrativa textual ou radiofônica, uma imagem, etc. A imersão causada pela representação narrativa de Orson Welles é um dos aspectos mais almejados por artistas de todas as áreas. O fator imersivo na obra de arte levanta questões não apenas de caráter estético, mas também de caráter técnico. A origem do termo imersão denota o termo físico 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. (...) A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão.” (MURRAY, 2003, p. 102)

Como dito na citação anterior de Janet Murray (2003), imersão é como ser transportado para um mundo além do seu. O termo é utilizado no dia-a-dia no âmbito de mídias como um estado de transferência de consciência, de estar em um lugar ou situação sem estar fisicamente presente. Assim, o espectador pode reagir e interagir com o que lhe é mostrado, por exemplo, numa simulação virtual, com uma representação da realidade ou fantasiosa. O nível da imersão depende do quanto a reprodução da realidade retratada é verossímil, ou seja, se aproxima do observador e, de como lhe é apresentado o ambiente, seu funcionamento e regras. A sua experiência se torna mais intensa a medida que a rejeição ao mundo real se torna mais forte, ao ponto de rejeitá-la em troca do mundo que lhe foi apresentado.

O que pode causar imersão em uma obra de arte ainda não está determinada em sua totalidade, porém, é possível delimitar caracteres mínimos que podemos encontrar nas mais diversas linguagens artísticas. Uma destas características é a representação de um mundo, real ou imaginário aonde a narrativa ocorre. Quando se representando o mundo real, o criador da obra fará uso de ferramentas tais quais cartas, diários, jornais, fatos conhecidos da história geral, ou endereços reais para gerar realismo ao relato apresentado.

No momento de apresentação de um mundo ficcional, uma das formas recorrentes é a utilização de objetos que remetem a propriedades de estruturas reais, a utilização da mitologia de povos e sociedades antigas, assim como a antropomorfização dos personagens quando estes não são humanos.

Outra característica marcante é a construção da ilusão dada pela narrativa. Nos primórdios, essa ilusão era dada ao leitor e expectador da obra, exigindo apenas o deleite e a reflexão sobre aquilo que lhe era apresentado. Quando a narrativa romanesca surge, por volta de 1719, data sugerida por críticos de arte, por se tratar do lançamento de *Robson Crusué*, de Daniel Defoe, surgem também convenções que ensinam o leitor e expectador a ler e interagir com esse tipo de obra através da criação do prefácio e de cartas ao leitor, que anexadas ao início do livro, davam conta de preparar o leitor para esta experiência. Esta experiência, fruto dessa interação entre obra e expectador, é segura, pois este é apenas um mero observador dos acontecimentos que lhe são apresentados em seqüências e, este apenas projeta sobre ele suas expectativas, seus sentimentos e sua subjetividade.

Porém, devido as revoluções nas categorias e linguagens artísticas, hoje é possível que o expectador possa exercer o papel de protagonista das narrativas modernas de forma a definir os caminhos percorridos. O leitor e expectador que antes tinham apenas o papel de juiz, e que buscavam na obra, deleite e reflexão, também passam a fazer parte do processo de produção da catarse. Seus sentimentos, sua subjetividade e suas escolhas agora são projetadas na tela e a estória apresentada também pode ser moldada por ele.

A interação entre obra e expectador agora passa a ganhar uma nova forma. Se antes, o expectador era apenas aquele que garante o caráter de verossimilhança à obra, esse agora passa a exercer o papel de protagonista. Diante disso, Ernest Adams¹,

¹ *Freelance game designer*, escritor, professor. Fundador da *International Game Developers Association*.

um dos fundadores da IGDA², afirma que a imersão pode ser dividida em três categorias: imersão tática, imersão estratégica e imersão narrativa. A imersão tática é definida pela necessidade de uma interação tátil, ou seja, atividades que utilizem alguma habilidade motora. Ao ser realizada alguma ação interativa com sucesso após o esforço físico, o jogador presencia uma sensação de real satisfação. Pode-se observar esta forma de imersão nos esportes ou em brincadeiras infantis.



Figura 1.1. Crianças brincando nas ruas de New York.

Em contrapartida, a imersão estratégica se realiza quando ocorre uma atividade intelectual, como desafios lógicos observados em jogos como caça-palavras ou *sudoku*. No âmbito dos jogos digitais temos o RTS³, no qual se presencia esta forma de imersão ao planejarem os movimentos seguintes simultaneamente as ações presentes no momento da interação, buscando sempre antecipar seus movimentos como se estivesse em um jogo de xadrez.

² *International Game Developer's Association.*

³ *Real Time Strategy.*

A terceira forma de imersão é a imersão narrativa, esta se refere ao momento em que submergimos em uma estória, isso é perceptível ao ler uma obra literária, assistir a um filme, ou até mesmo em um jogo de RPG⁴.

Dentre as formas narrativas clássicas como a literatura e o teatro, o leitor e expectador encontra-se numa posição passiva em relação aos acontecimentos que lhe são expostos. Ele não possui poder de interferência na obra. Decerto, podemos afirmar que o leitor e expectador desempenha um papel de produtor de sentidos e significados quando em contato com a obra pois, o mesmo a interpela através da imaginação e da interpretação. No teatro moderno, inaugurado pelo autor Bertolt Brecht, o expectador passa a ser um agente detentor de ação dentro da peça, mas mesmo com a quebra da quarta parede, este ainda mostra passividade diante dos fatos que ocorrem, sendo-lhe apenas possível o exercício do papel de ouvidor e, uma vez que não é possível interferir nas ações que acontecem, ou interagir com os personagens da trama, e, mesmo quando este ocorre, não é possível afirmar que há uma participação ativa deste de modo a interferir nos acontecimentos relatados e apresentados.



Figura 1.2. Jogo de estratégia em tempo real Cossacks 3 (2016).

⁴ *Real Player Game.*

Com o advento dos *games*, que em sua estrutura fundamental possuem elementos tais como o banco de dados e os sistemas permutacionais, que, como tal, proporcionam a formação de uma linguagem artística autônoma e novas possibilidades estéticas, estes apresentam, ainda, uma nova forma de narrativa, agora interativa, aonde o jogador passa a exercer real papel na trama central, dando-lhe não apenas significado, mas interpelando-a de acordo com suas escolhas.



Figura 1.3. *Myst* (1993), jogo voltado principalmente para a narrativa como forma imersiva.

Não mencionada anteriormente, também existe uma quarta forma de interpretação quanto ao que pode ser classificado como imersão, isso é observado por Björk e Holopainen (2004), nomeada de imersão espacial, esta se refere a percepção da realidade que os mundos virtuais oferecem de modo a produzir uma sensação de presença física por parte do usuário em relação ao ambiente apresentado. Podemos observar a utilização deste tipo de técnica imersiva em jogos do estilo *FPG*⁵, como jogos de terror e *survival*, nos quais o usuário incorpora o personagem, e o mesmo é inserido em um universo em que suas ações são determinantes para o desenrolar do *game*.

⁵ *First Person Game*, jogo aonde o ponto de vista do jogador se equivale ao do personagem.



Figura 1.4. Jogo em primeira pessoa Chivalry: medieval Warfare (2015).

De acordo com Joseph Nechvatal (1990), teórico de arte digital, também pode-se encaixar a essas categorias: realidade virtual imersiva e ambientes virtuais imersivos. A realidade virtual imersiva surge com a ideia de uma tecnologia que provoque uma imersão na qual o usuário teria uma ou mais das suas percepções sensoriais sofrendo uma indução e aproximando-o cada vez mais do mundo no qual está sendo inserido, chegando ao ponto de quase não conseguir separar o virtual do real.

Antes de seguirmos com a análise destas categorias como indutores de imersão nos jogos é preciso mencionar que este tipo de tecnologia vem sendo amplamente utilizada em áreas outras além da indústria de entretenimento, e que se trata de um instrumento ainda em germe no mundo das artes, portanto, a problemática no exame destas categorias está no fator da recepção, mais do que no de seu caráter técnico, no sentido de que não há ainda dados de taxa de consumo deste tipo de tecnologia que permitam análise.



Figura 1.5. Dispositivos de realidade virtual atualmente disponíveis no mercado.

Este tipo de interação, anteriormente possível apenas como modelos de simulação para treinamentos ligado ao poderio militar e como forma de capacitação em áreas como a medicina, tem sido trabalhado pela indústria de *games*, animação e cinema como uma possibilidade em termos de experiência do usuário, como uma forma de entretenimento lúdico, como portal para novos mundos. Penetrar neste mundo, até então desconhecido, desperta no usuário sentidos e sensações inéditas, apresentando uma relação entre homem e máquina como forma de intermediação para essa nova “realidade”.

“A representação virtual se distingue da representação escrita ou da representação icônica por vários traços característicos: a universalidade do código de base (o numérico), o elo operatório entre linguagens formais e imagem, a calculabilidade, a capacidade de simulação e de visualização concreta de modelos abstratos. O virtual permite agir sobre o real com auxílio de representações ‘eficazes’ do mundo. A imagem virtual não é uma imagem do mundo, é a janela de um mundo ‘intermediário’ no qual se pode mergulhar, no qual se pode encontrar os outros, e no qual se pode agir sobre o mundo real por intermédio de todo tipo de captadores e realizadores.” (QUÉAU, 2000, p. 85)

Nos dias atuais, somente é possível a manipulação visual, por exemplo, utilizando o *Oculus Rift*⁶. Composto por duas telas, a distância entre as telas tem a mesma distância das pupilas do usuário, este óculos de realidade virtual usa o conceito estereoscópico, realizado naturalmente pelos olhos humanos onde uma mesma imagem é mostrada com um pequeno deslocamento, dessa forma, a estereoscopia permite que a pessoa enxergue profundidade.

Quanto aos ambientes virtuais imersivos, último conceito a ser abordado sobre imersão, se baseia na organização de cenas interativas artificiais, criadas por intermédio de um computador. Semelhante a realidade virtual, mas se diferenciando quanto ao mundo criado, que não se atem a ideia de verossimilhança para com o mundo real.

Durante o percurso das sociedades humanas, a representação de mundos, reais ou imaginários figuram um desejo que permeia não apenas a classe religiosa, que busca símbolos e representações para o ensino e a doutrinação, mas para

⁶ *Hardware* desenvolvido pela empresa Oculus para a utilização em ambientes de realidade virtual. Mais informações: <https://www3.oculus.com/en-us/rift/>.

os historiadores, artistas e para as massas, em busca de entretenimento, aprendizado e deleite. O que percebemos aqui, é a inauguração de novas ferramentas para a criação e representação desses desejos, como também, da possibilidade de uma experiência imersiva coletiva, inaugurada com o advento dos *games*.

Com interesse sobre imersão nos ambientes digitais, Janet Murray cita a ideia de que a imersão não se prende somente a ideia de escapar da realidade, mas se faz tanto pelo desligamento quanto a estar inerente às formas de entretenimento, que estimulam o jogador ou observador em jogos e simulações.

A imersão, juntamente a *agência* e a *transformação*, constituem o tripé do novo meio digital. Agência e transformação fazem parte da natureza do jogo digital, sendo a agência os comportamentos necessários à serem executados, utilizando de regras para a superação de obstáculos criados pela estória e pensando-a a partir da ideia de transformação intrínseca ao jogo e seu jogador. Além de todas as ideias aqui apresentadas, também é necessário compreender as razões que levam o ser humano a procurar jogar, sejam jogos digitais ou físicos. Como escreveu Huizinga (2005) no seu livro *Homo ludens*, o ser humano como outros mamíferos vivenciam experiências lúdicas;

“Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Tendem a respeitar regras que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e o que é mais importante, experimentam imenso prazer e divertimento.” (HUIZINGA, 2005, p. 5)

O autor faz ainda reflexões quanto a seriedade dos jogos, passando ao leitor a ideia de um *frenesi*, pois ele retira o jogador da rotina diária. Em contrapartida, Jesper Juul, se mostra crítico as ideias de Huizinga e contrapõe com uma ideia restrita quanto aos jogos, diferenciando-os das ideias apresentadas por Huizinga.

A ideia que Juul apresenta pode ser separada em seis tópicos: um jogo é um sistema baseado em regras; os resultados são considerados variáveis e quantificáveis; em um jogo, diferentes variáveis determinam diferentes valores; o jogador exerce o esforço com o objetivo de influenciar o resultado final; o jogador identifica o resultado obtido como uma conquista dele mesmo; as consequências da atividade no jogo são opcionais e negociáveis. O ludologista defende que o jogador sempre deverá tomar decisões com resultantes variáveis e é o seu esforço que

determinará quais são essas variáveis. Dessa forma, a recompensa do jogador é justamente o resultado que ele procurou.

Em oposição a estas ideias, de acordo com os pesquisadores Salem e Zimmermann (2004), a imersão faz sentido apenas teoricamente, pois o modo como a imersão é alcançada ao jogar, não condiz com os elementos implicados no conceito comum de imersão. Os autores de *As regras do jogo* dizem que, a imersão ocorre como um subproduto do jogar: o jogador fica envolvido sim, entretanto, é devido a interação lúdica em si, em movimento de uma espécie de dupla consciência na qual o jogador está plenamente consciente da artificialidade da situação do jogo (Salen e Zimmermann, 2004).

Como os dois autores explicam, o *ludos* consistiria em um processo de metacomunicação, no qual o jogador sabe da artificialidade do jogo. Uma das bases da experiência humana é a imersão, assim como nos jogos, essa experiência requer a ação conjuntada da *agência*⁷ e da *transformação*⁸. Tendo isto em mente, avanços tecnológicos na área de *hardware* e *software* como, a evolução de óculos de realidade virtual, roupas de pressão para sensações táteis, gráficos quase considerados realistas, levam a uma imersão mais profunda e intensa.

Com utilização de regras específicas seja para a construção de representações de mundos reais ou de fantasias como gravidade, forças físicas, paredes intransponíveis, entre outras, e, sendo estas regras aplicadas de forma convincente, isso leva o jogador a aceitar a existência daquele mundo, permitindo assim transferir-se mentalmente para ele de forma natural.

A partir disso, podemos perceber a imersão como um elemento complexo, detentor de variados elementos, tanto abstratos quanto formais, conquanto, intrinsecamente relaciona com a vivência do jogador, sua *psique* e o que este carrega como conhecimento do mundo e sua subjetividade, e como diz Gadamer

⁷ A agência pode ser entendida como a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas (Cf. Murray, 2003)

⁸ A transformação como o resultado [gratificante na maior parte das vezes] de vermos o ambiente digital ser modificado por nossa agência e, a nossa própria transformação como sujeitos, no digital como personagens de um *ciberdrama* e como sujeitos na vida real (Cf. Murray, 2003). A imersão também está diretamente relacionada, segundo Murray, com o conceito de transformação, no qual o jogador interfere no mundo do jogo ao mesmo tempo que o jogo transforma o jogador, alterando seus sentimentos ou até mesmo sua percepção de mundo.

(1960), *todo jogar é um ser jogado pelo jogo*, ideia que coincide com o conceito de transformação, onde o jogador transforma o jogo ao mesmo tempo em que o jogo transforma o jogador por intermédio da interação.

Os jogos fundamentalmente trazem interação, ou seja, o jogador realiza uma ação e a máquina lhe dá um *feedback*, baseado na sua programação. Contrariando uma primeira impressão imediata, este não possui todas as liberdades e possibilidades de ação, sendo-lhe apenas possível aquelas pré-determinadas pelos programadores e idealizadores do jogo. Para existir infinitas possibilidades é necessário um banco de dados infinito. Roy Ascott aborda uma reflexão interessante sobre a interatividade e banco de dados. Em suas palavras: A primeira é um sistema fechado com um conjunto finito de elementos. A segunda é aberta e infinita na sua capacidade para integrar novas variáveis (ASCOTT, 1995).

No trabalho *Wasteland Beautiful*, do professor Petry e colegas da PUC-SP, encontramos um relato sobre a produção do jogo *The Last of Us* (2013), o título do artigo faz referência a um dos vídeos lançados no *YouTube* pela *Naughty Dog*⁹ onde a equipe de desenvolvimento relata sobre o processo de criação dos ambientes do jogo, seu trabalho criativo e enfoque na produção dos *concept arts*.

Segundo Philip Kovats, os cenários de *The Last of Us*, foram trabalhados com a mesma importância de um personagem. Para a equipe do jogo, as paisagens tinham de transmitir personalidade e colaborar para a narrativa. Desta maneira a paisagem, mesmo que indiretamente, tinha como objetivo reforçar a imersão do jogador na história através do uso sinestésico, isto é, além da construção narrativa por meio de diálogos, foi-se utilizado a *Telepresença* (Minsky, 1980) da arte embutida no jogo, ajudando a transmissão de sentimentos vividos pelos personagens, diretamente para os jogadores.

Outro elemento vastamente explorado nas artes pictóricas, narrativas e no cinema, inclusive como personagem central, detentor de significado e significância, a paisagem, agora passa a exercer um papel finito e simultâneo, consistente mesmo quando representa um devaneio ou sonho, tornando-se complexa e intrínseca, detentora de múltiplas interpretações, fruto de uma nova forma de percepção, dinâmica e acelerada, que estimula o imaginário, dando tessitura a narrativa, flertando com outras vanguardas das artes plásticas, suas formas de representação geométri-

⁹ Empresa desenvolvedora de jogos fundada por Andy Gavin e Jason Rubin em 1986.

ca e espacial, por intermédio do design artístico e das formas de criação e modelagem tridimensional, e que dialogam com os jogadores, condicionando suas ações, resultando em um processo imersivo engenhosamente substancial.



Figura 1.6. Imagem do jogo *The Last of Us* (2013).

AGÊNCIA

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

Murray, ao tratar a questão da agência, cria uma relação onde o jogo trabalhará em um pré-determinado sistema de regras e condições. Todo um sistema se voltará às ações do jogador e o quanto este sistema da liberdade ao jogador proporciona uma contextualização para que o jogador siga a história do jogo, mesmo assim, permitindo uma liberdade exploratória. Entretanto ao contrário do que parece, a agência não é sinônimo de interação ou participação, pois com ela pode-se criar o sentimento de realização de uma ação, modelando a narrativa do jogo, impelidos pela responsabilidade dos acontecimentos ocorrido e aceitando suas consequências. A agência está vinculada intrinsecamente ao jogar, uma vez que o jogador possui o poder de escolha de tomada de decisão ante os problemas que lhe são apresentados, sendo estes problemas não necessariamente relacionados a trama central do jogo, ou seja, cabe ao jogador decidir pela resolução dos proble-

mas fornecidos pelo jogo. Quando o jogador decide resolver os problemas apresentados no jogo ele se coloca em uma situação de trabalho voluntário.

A agência é muito abordada por Bateman¹⁰, professor e pesquisador em tecnologias criativas da universidade de Bolton no Reino Unido, em seu texto, *The thin play of dear Esther*, este critica a visão de outros autores quando estes consideram que *Dear Esther* é uma peça de arte moderna, mas não um jogo porque não existe agência.

O jogo *Dear Esther*¹¹, foi feito no estilo FPS. Para Bateman os jogadores investem mais tempo no aprendizado do manuseio da arma utilizada do que na exploração do ambiente criado para o jogo, visto que o personagem em si possui papel secundário na narrativa. Somente a movimentação do personagem no ambiente para quem não está habituado já se mostra um desafio.



Figura 1.7. Print Screen de tela do jogo *Dear Esther* (2012).

Ou seja, no jogo existe um obstáculo e a noção de vencê-lo. Então, na realidade, quando se faz uma objeção quanto ao jogo não ter um objetivo, esta objeção pode somente se referir ao fato de ser um jogo muito simples. Dizer que o jogo não tem agência é uma constatação errônea, sua agência somente é muito rasa

¹⁰ Chris Mark Bateman (born 1 January 1972) é um designer de jogos e filósofo. Mais em: http://onlygame.typepad.com/only_a_game/chris-bateman.html.

¹¹ Jogo desenvolvido pela *The Chinese Room* lançado em 2008. Página oficial: <http://dear-esther.com/>.

devido a simplicidade da sua interface de navegação e interação. Essa simplicidade do jogar torna os elementos que são apresentados de enfoque maiores. O jogo se torna um passeio pelo ambiente apresentado onde a ideia de vitória em completar algo nunca aparece.

TRANSFORMAÇÃO

“(...) Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras, ávidos por agarrar o joystick e virar um vaqueiro ou um combatente espacial, ávidos por entrar num MUD e assumir a identidade de Garota-Elfo ou Punhal-Negro.” (MURRAY, 2003, p. 153)

Para Murray, o terceiro prazer do ambiente digital é a transformação. Os computadores nos trazem possibilidades infinitas na mudança de forma. Ao colocar um óculos de realidade virtual, o jogador pode mesmo estando sentado e parado, se sentir voando ou caindo. Este poder de transformação se torna extremamente atraente a narrativa. O jogador tem uma gama de possibilidades quase ilimitada, de decisões que são temporárias e não afetarão sua vida real e, se caso fizer uma escolha errada sempre lhe é possível recomeçar. O desejo de transposição e vivência de múltiplas realidades esta intrinsecamente ligada a sociedade contemporânea e as técnicas de produção, da indústria de consumo, da universalidade de sentir e ver. De acordo com o semiologista Umberto Eco;

“(...) trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cōncias ora incōncias, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações (e que tem muito da unidade mágica na qual o primitivo baseava sua operação mitopoiética).” (ECO, 2008, p. 242)

De acordo com Umberto Eco, é próprio das sociedades contemporâneas, a criação de símbolos e imagens que representem o desejo do indivíduo conquanto estas sejam fabricadas pela indústria de entretenimento com um objetivo outro, além do puro deleite ou reflexão. Estes símbolos, que ganham força com o advento dos *games*, aproximam o jogador dessa mitologia de heróis e personagens, dando a estes a possibilidade de viverem essas estórias, lutarem suas batalhas, viverem seus amores e perdas, dando nova significância a esses símbolos. A oportunidade de gerar mudanças em um jogo permite várias possibilidades narrativas,

por exemplo, a capacidade de representar diversas ações de múltiplas formas. Como Murray apresenta no texto *Hamlet no holodeck* (1997), em um romance, ações simultâneas são apresentadas sequencialmente.

Ao ser levado para local adversário os eventos simultâneos são postos como sobreposições e não como acontecimentos paralelos. Em filmes, o programa pode fazer saltos entre acontecimentos, sejam eles curtos ou longos, a edição permite transmitir dois eventos ou mais acontecendo simultaneamente, como na série *24 horas* (2001) onde chegam a transmitir quatro cenas diferentes que estão acontecendo no mesmo intervalo temporal. Quando observamos no computador, pode-se mostrar ações simultâneas no formato de grade, permitindo a navegação do usuário entre elas, com isso temos a expansibilidade do romance e os cortes rápidos dos filmes.

TELEPRESENÇA

Quando falamos em presença, relacionamos com a ideia de estar junto, de se fazer presente em um determinado local ou situação. Com a existência de mundos digitais virtuais perdemos a referência de estar presente como conhecemos e começamos a interagir com a *Telepresença*, comumente conhecida como “se fazer presente virtualmente”. Telepresença, foi um termo introduzido por Marvin Minsky (1980), para enfatizar a possibilidade de operadores humanos sentirem a sensação de serem transportados subjetivamente a um local remoto de trabalho, através de sistemas de teleoperação. (LEE, 2004, p. 29)

Com o advento da interação através de ferramentas que possibilitam um alcance sensorial extraordinário, desde um simples telefone, a teleconferência e realidade virtual. O estudo e utilização de técnicas para simular e recriar experiências faz com que a área da *Telepresença* se desenvolva.

De acordo com Schlemmer (2008), atualmente, a presença não se limita a presença física, aonde a pessoa tem de se locomover corporalmente para um determinado local. Podemos ter novos corpos, como avatares, ícones, entre outros, que nos permitam construir novas realidades, identidades e experiências. Ao ler o texto de Lombard e Ditton (1997), os autores demonstram seis conceitos sobre presença:

- a. Presença como enriquecimento social, onde o sujeito se relaciona de maneira real com outros sujeitos.

- b. Presença como realismo, ou seja, referente a sensação de realidade que o sujeito sente algo como sendo “verdadeiro”.
- c. Presença como transporte, o sujeito se desloca virtualmente alterando noções de posicionamento naturalmente.
- d. Presença como imersão, pode-se encaixar na ideia de imersão perceptiva e psicológica, como vistas em realidade virtual, cinemas IMAX, planetários e simulações. As experiências, sentidos e emoções estão imersos no ambiente virtual.
- e. Presença como ator social no meio, o sujeito se envolve em uma experiência de realidade virtual, sendo possível interagir e vivenciar a situação.
- f. Presença do meio como ator social, se faz necessário um retorno pela interação fornecido pelo próprio meio.

A busca pela satisfação pessoal, as possibilidades dantes desconhecidas, a contraposição de diferentes pontos de vistas e experiências, novas formas de conhecer o mundo e o ser humano tem sido amplamente tratados, demonstrados e discutidos em grandes obras da literatura, artes plásticas, da música e do cinema, e com o advento dos *games*, o homem ganha agora uma nova linguagem artística, com possibilidades ainda mais vastas que as linguagens artísticas já conhecidas. Com o advento dos jogos tridimensionais obtemos mais um fator de grande impacto imersivo. No próximo capítulo iremos explorar essa relação e como a indústria trabalha juntamente com a arte gráfica para aumentar a sensação de presença do jogador dentro do jogo.