

IMERSÃO FRACTAL: A EXPERIÊNCIA ESCAPISTA EM MUNDOS VIRTUAIS E SUAS RÉPLICAS DIEGÉTICAS

FRACTAL IMMERSION: THE SCAPIST EXPERIENCE IN VIRTUAL WORLDS AND ITS DIEGETIC
REPLICS

KARLA PATRIOTA BRONZTEIN

Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade
Federal de Pernambuco.

E-mail: k.patriota@gmail.com

NATHAN NASCIMENTO CIRINO

Professor da Unidade Acadêmica de Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina
Grande e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE.

E-mail: nathancirino@yahoo.com.br

BRONZTEIN, Karla Patriota; CIRINO, Nathan Nascimento. Imersão fractal: a experiência escapista em mundos virtuais e suas
réplicas diegéticas. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 2, pp.131-145, mai. / ago. 2017.

Enviado em: 11 de maio de 2017 / Aceito em: 27 de junho de 2017.

RESUMO

O ressurgimento dos dispositivos de Realidade Virtual nos últimos anos fez crescer a frequência e intensidade de experiências imersivas no entretenimento digital. Diante do fato de que jogadores de videogame dedicam horas a este tipo de fruição, este estudo se debruça sobre a imersão para entender que artifícios a indústria tem utilizado para capturar a atenção do usuário durante períodos cada vez mais longos. Faremos uso do levantamento bibliográfico para compreendermos os mecanismos da imersão e análise narrativa de jogos eletrônicos para pontuarmos um desdobramento desta experiência, que aqui intitulamos imersão fractal.

Palavras-chave: Experiência escapista; Imersão; Fractal; Mundos virtuais; Realidade Virtual.

ABSTRACT

The resurgence of Virtual Reality devices in recent years has increased the frequency and intensity of immersive experiences in digital entertainment. Faced with the fact that video game players devote hours to this kind of enjoyment, this study looks at immersion to understand what artifacts the industry has used to capture the attention of the user over increasingly longer periods. We will use the bibliographic survey to understand the mechanisms of immersion and narrative analysis of electronic games to punctuate an unfolding of this experience, which we call fractal immersion.

Keywords: Escapist experience; Immersion; Fractal; Virtual worlds; Virtual Reality.

INTRODUÇÃO

As tecnologias de acesso a mundos virtuais têm sido cada vez mais frequentes no cotidiano moderno. Podemos enxergar que a preocupação maior das empresas de games, por exemplo, não é mais o realismo e a qualidade do som como fora outrora, em meados da década de 1990. É notável que o foco desse mercado, agora, seja outro: as formas de acesso do hardware, traduzindo uma busca por melhores experiências imersivas do usuário. Trata-se de um momento de grande individualização do ato de jogar – vide o uso de óculos de VR – que compensa sua clausura através de recursos online como as redes sociais *in-game*.

Esse percurso de inovações do maquinário digital parece, em um primeiro momento, apontar para um processo puramente tecnológico. Ocorre, entretanto, que também devemos analisar esses fenômenos com outro olhar que não o tecnicista. Longe de ser apenas uma busca pelo desenvolvimento de controles e/ou óculos de Realidade Virtual, a experiência imersiva dos novos dispositivos tem elaborado sua própria linguagem, encontrando ferramentas narrativas para reforçar a experiência.

A situação de fruição destes ambientes de Realidade Virtual exige do interator a dedicação de suas sensorialidades de formas muito mais radicais do que já acontecera em experiências de jogo em consoles anteriores, onde o universo lúdico se limitava visualmente aos contornos da tela da TV. Desta forma, estar dentro de mundos virtuais neste contexto de envolvimento sensorial pode implicar em rápida estafa mental do usuário, o que, na verdade, não acontece. Se consideramos os consoles tradicionais podemos perceber a grande diferença de que o usuário está, a todo tempo, mais imerso psicologicamente que sensorialmente, uma vez que ao seu redor ainda se descortina um mundo real que lhe divide a atenção com o ambiente do jogo. Na Realidade Virtual, entretanto, a opção de interferência deste mesmo mundo real é bastante limitada, o que coloca o usuário em posição de exploração do mundo virtual em 360 graus. Que artifícios a indústria do entretenimento tem desenvolvido para que estes verdadeiros mergulhos em ambientes simulados se prolonguem por tanto tempo, conectando cada vez mais o usuário ao virtual e desligando-o da realidade?

Este trabalho se dedica, portanto, a estudar os fundamentos da experiência imersiva e compreendê-la por vieses acadêmicos a fim de apontar, por meio de análises de alguns jogos atuais, uma das possibilidades de explicação para esse fenômeno.

1 IMERSÃO E FUGA DA REALIDADE

Pensar a imersão apenas como algo recente, fruto da cibercultura, pode se mostrar demasiadamente raso, podendo-nos os estudos de um comportamento – quiçá necessidade – essencialmente humano: a fuga.

Sempre associada ao escape ou negação da realidade, a fuga tem se mostrado um termo de denotação pejorativa nas pesquisas das mais variadas áreas do conhecimento. Fugimos, teoricamente, pela falta de habilidades ou coragem para encarar o fato, o concreto. Por outro lado, podemos entender a fuga na sociedade contemporânea como um poderoso recurso de sobrevivência em meio ao caos, uma forma de preservar o equilíbrio diante dos problemas. Quando se fala de experiências do tipo escapista, por exemplo, estamos diante de um processo de fuga. Para Pine e Gillmore, há quatro tipos de experiências, medidas de acordo com a dimensão da participação e da conexão:

A dimensão da participação varia de ativa para passiva e a dimensão da conexão varia da absorção para a imersão. Absorção significa direcionar a atenção para uma experiência que é trazida à mente, enquanto imersão significa tornar-se fisicamente ou virtualmente uma parte da própria experiência. Quatro tipos de experiências podem ser definidas com essas dimensões: de *entretenimento* (absorção e participação passiva), *educativa* (absorção e participação ativa), *estética* (imersão e participação passiva) e *escapista* (imersão e participação ativa). (apud ERMI; MÄYRÄ, 2007, p. 40, tradução e grifos nossos)¹

A definição de experiência escapista como a soma de um processo imersivo com a participação ativa também nos auxilia a conceituar o próprio termo “imersão”, que no trecho é definido de forma bastante superficial. Pelos autores, é possível estar imerso, mas não necessariamente estar dentro de uma experiência escapista. Seria este o caso de se contemplar uma instalação artística, por exemplo, onde o observador se faz presente dentro da obra e faz parte, ele mesmo, do todo que o envolve, embora não esteja ali de forma atuante, capaz de intervir e contribuir para a obra.

Escapamos, então, quando somos parte integrante deste novo universo e

¹ Do original: “The dimension of participation varies from active to passive participation and the dimension of connection varies from absorption to immersion. Absorption means directing attention to an experience that is brought to mind, whereas immersion means becoming physically or virtually a part of the experience itself. Four realms of experience can be defined with these dimensions: entertainment (absorption and passive participation), educational (absorption and active participation), aesthetic (immersion and passive participation) and escapist (immersion and active participation).” (apud ERMI; MÄYRÄ, 2007, p. 40)

podemos agir dentro dele, transformá-lo, moldá-lo às nossas decisões. Infelizmente, o conceito de imersão não se mostra tão simples quanto o apresentado aqui, haja vista que não apenas a comunicação atualmente disserta sobre o tema, mas também diversas outras ciências como a computação, a psicologia e a fenomenologia.

Limitemo-nos, por ora, a compreender a experiência escapista como íntima da imersão, tentando enxergá-la além dos limites das telas de computador. Se considerarmos a definição apresentada, podemos, sem muita dificuldade, aproximar do termo não apenas as experiências interativas em mundos virtuais, mas também outras experiências não digitais, a exemplo dos jogos de RPG, que trazem à tona toda a tradição da oralidade no fruir narrativo. Podemos até mesmo entrar no campo dos sonhos e devaneios e teríamos aí, também, experiências ditas escapistas onde estamos imersos em outra realidade e podemos, de certa forma, intervir sobre ela. O próprio ato de imaginar, em suma, se traduz como escapista. Estamos diante de um comportamento tão humano quanto o próprio ato de raciocinar, embora ainda se observe o escape – ou a fuga – como um comportamento menor e desqualificado diante de outras experiências cognitivas.

O porquê desta necessidade humana de fugir para os não-lugares do imaginário ou mesmo para as realidades alternativas digitalizadas pode estar explicado desde a Grécia helenística. O hedonismo grego explicou, pela primeira vez aos olhos da ciência, que éramos seres dependentes do prazer e da felicidade. Dentre as teorias hedonistas do período, o epicurismo surge para demonstrar que nossa vida deveria ser regrada pela busca da satisfação dos prazeres, embora houvesse para esta escola certos limites. Epicuro, filósofo nascido no século III a.C., afirmava que:

[...] o conhecimento seguro dos desejos leva a direcionar toda escolha e toda recusa para a saúde do corpo e para a serenidade do espírito, visto que esta é a finalidade da vida feliz: em razão deste fim praticamos todas as nossas ações, para nos afastarmos da dor e do medo. (2002, p. 35)

Estudos que se somam a este pensamento vieram a acontecer com maior representatividade no início do século XX, quando a psicanálise freudiana ganhou notoriedade mundial. Separados por milênios, Epicuro e Freud parecem dialogar quando se trata das análises da busca pelos prazeres e a fuga da dor e do medo, conforme o trecho:

A vida, tal como nos coube, é muito difícil para nós, traz demasiadas dores, decepções, tarefas insolúveis. Para suportá-la, não podemos dispensar paliativos. [...] Existem três desses recursos, talvez: *poderosas diversões*, que nos permitem fazer pouco de nossa miséria, *gratificações substitutivas*, que a diminuem, e *substâncias inebriantes*, que nos tornam insensíveis a ela. Algo desse gênero é imprescindível. É para as distrações que aponta Voltaire, ao terminar seu *Cândido* com a sugestão de cada qual cultivar seu jardim; uma

tal distração é também a atividade científica. As gratificações substitutivas, tal como a arte as oferece, são ilusões face à realidade, nem por isso menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que tem a fantasia na vida mental. Os entorpecentes influem sobre nosso corpo, mudam a sua química. (FREUD, 2010, p. 19-20, grifos nossos)

Freud aponta fugas para um mundo doloroso e uma vida difícil à qual todo ser humano encontra-se subjugado. Fugimos, portanto, para buscar felicidade e prazer diante de uma vida caótica e seus problemas. Evitamo-los, não como covardes, posto que as fugas aqui analisadas exigem um retorno, mas sim como plenos conhecedores de nossa capacidade de escapar, mesmo que por alguns minutos ou horas. Para Freud, este alívio da realidade, conforme a citação acima, pode acontecer por três vias: 1) podemos nos dedicar a atividades que consideremos divertidas ou agradáveis, o que pode ir de vícios em jogos de tabuleiro ao trabalho compulsivo; 2) podemos nos dedicar a viver ilusões de outras realidades, como ver um filme, ler um livro ou jogar um game; 3) podemos fazer uso das drogas, a fim de estarmos literalmente dopados para não termos que encarar a realidade.

A imersão, como forma integrante das experiências escapistas, pode ser situada na segunda forma de fuga freudiana. Enquanto as diversões não criam uma nova realidade e as substâncias inebriantes simplesmente a deformam diante de nossa percepção sensorial prejudicada, as ilusões das gratificações substitutivas representam a entrada do eu-real em um ambiente substituto, o não-lugar catártico para onde podemos nos projetar e vivenciar o distanciamento do mundo dito real.

Começamos, então, a perceber que a experiência imersiva se traduz em algo mais específico do que simplesmente escapar. Surge, pela primeira vez em nosso estudo, a possibilidade de “substituir”. Diante de Freud, a conclusão de que toda imersão é uma experiência escapista, mas nem toda experiência escapista se traduz como imersiva é um choque para as definições da experiência de Pine e Gilmore levantadas anteriormente. Este impasse é apenas uma das muitas colisões conceituais quando se trata do estudo da imersão e do escapismo. Outro exemplo está nos estudos da autora Jane McGonigal, que afirma serem os jogos “fuga *intencional*, ativa, ponderada e, mais importante, extremamente útil” (2012, p. 16), a fim de negar a classificação de escapista para os jogos. Segundo McGonigal, os jogos podem traduzir uma movimentação social intensa por mudanças da realidade e não deveriam ser tomados como objetos de fuga simples para não encará-la. Embora a autora elenque diversos exemplos de como isso é possível, apresentando casos reais de sucesso que tiveram este objetivo, o que podemos analisar de seus argumentos é que, mesmo com a nobre missão de mudar o real, os jogos ainda precisam mascarar a realidade, transmutá-la em alguma fantasia, antes

de obter seus resultados práticos. Os jogos de McGonigal são ainda fuga, ainda que intencional, embora o medo da palavra não permita enxergar que a substituição da realidade foi necessária nos meios para favorecimento dos fins.

Se compreendemos que a experiência escapista pode evoluir para uma experiência imersiva, é essencial pontuarmos que existe um abismo entre estes dois polos. A imersão, longe da necessidade dos aparatos tecnológicos, possui nuances muito mais enraizadas na mente humana que nas suas habilidades motoras exigidas por controles, óculos ou câmeras de captação de movimento. Imergir, ou mergulhar, talvez não seja uma experiência que os meios digitais estão criando, mas apenas um comportamento reciclado de outras mídias e épocas, cujos potenciais estão dispostos no limiar entre o dispositivo e a narrativa.

2 ENTRE A MÁQUINA E A MENTE

Uma das definições mais utilizadas atualmente para imersão vem dos estudos de Janet Murray, quando ela detalha os prazeres estéticos dos meios digitais. Sendo um dos componentes destes prazeres, a imersão é apresentada como “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” (MURRAY, 2003, p. 102), o que nos remete a uma viagem a outro contexto de realidade que não seja a realidade física circundante. Entretanto, enfatizar o “ser transportado para” ou a “simulação”, traz consigo a falácia de que este processo só existe se houver um ambiente construído artificialmente para onde podemos ser levados, fazendo-nos acreditar que a imersão é uma experiência dependente dos meios digitais, uma vez que estes são capazes de erigir seus próprios mundos, conferir-lhes forma e textura.

É preciso compreender que a chamada *simulação* tem alcance muito mais amplo que aquele proporcionado pelo computador, pois é possível pensar em simulações em processos táteis e reais, ou naqueles proporcionados por agentes psicotrópicos ou mesmo os puramente imaginários. Há simulação, por exemplo, em uma partida de *RPG Live Action*² ou no sonho, embora tantas vezes o conceito de simulação se confunda com outro mais abrangente: o da ilusão. A simulação nos remete à vivência de uma situação que não existe, fazendo-nos concordar em fingir sobre ela uma crença momentânea; por outro lado, a ilusão não nos permite o faz-de-conta, porque acreditamos que ela seja a verdade, o real, a partir do momento em que negamos a sua irrealidade. É neste espaço entre a simulação e a ilusão que está o não-lugar para onde as nossas mentes se projetam durante o processo imersivo. Não se trata de um espaço simplesmente

2 Jogo de interpretação de papéis onde os jogadores se vestem e agem como os personagens, geralmente em locais propícios ao contexto da história em questão.

simulado no qual fingimos acreditar, nem muito menos de uma ilusão que nos tome a racionalidade por completo. Imergir, desta forma, deveria significar uma viagem essencialmente cognitiva a espaços imaginários ancorados ou não pela tecnologia; trata-se de um processo de “re-centramento imaginativo” (RYAN, 2014, p. 19), relocando-nos de uma realidade do aqui e agora do eu-físico para um contexto diferente de tempo e espaço de um eu-virtual³ que assumimos ser temporariamente.

Quando Steur (1995) define a Realidade Virtual, o autor acaba por lançar uma luz importante sobre os estudos da imersão. Ao destacar que a VR não deve ser tomada apenas como objeto fruto de dispositivos eletrônicos, o que é bastante comum na visão tecnicista, Steur enfatiza que a Realidade Virtual é muito mais um processo mental de simulação de presença. Seus argumentos vão ao encontro das palavras de Murray se compreendermos o que se entende pelo conceito.

Presença pode ser pensada como a experiência particular de um ambiente físico; ela não se refere aos arredores de alguém como existente no mundo físico, mas à percepção desses arredores como mediados por ambos os processos mentais automáticos e controlados (Gibson, 1979)⁴. A Presença é definida como a sensação de estar em um ambiente. (STEUR, 1995, p. 35, tradução nossa)⁵

É possível, portanto, estar em um dado ambiente e não experimentar a presença. Tomando por exemplo um sujeito em sono profundo ou com algum impedimento cognitivo, é fácil perceber que a presença não se constrói pelo simples *estar* em algum lugar, mas sim pelo *sentir que se está*. Se pudermos resumir a imersão a uma experiência de presença em um espaço simulado, poderemos também remontar a construção desse processo através de uma gradação de envolvimento do sujeito fruidor.

Em seu livro *Lost in a book*, Victor Nell elenca o percurso que confere ao leitor o “envolvimento de leitura”, onde podemos ver bastante semelhança com o processo imersivo. Segundo o autor (NELL apud RYAN, 2001, p. 98-99), temos os seguintes estágios: 1) Concentração; 2) Envolvimento imaginativo; 3) Transe; 4) Vício. Estas etapas correspondem a fases que vão desde uma leitura dedicada e crítica (1), passando por ligações emotivas com o texto (2) e por uma sensação de desaparecimento do texto e vivência da realidade narrada (3), onde até mesmo o mundo físico ao redor do leitor deixa de ser percebido. O estágio seguinte a estes três se mostra, para Nell, como doentio. O Vício (4) pode significar desde um consumo compulsório do livro até mesmo

³ Entendendo aqui o virtual como o que existe em potência no campo das ideias, e não como objeto digital.

⁴ GIBSON, J. J. *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

⁵ Do original: “Presence can be thought of as the experience of one’s physical environment; it refers not to one’s surroundings as they exist in the physical world, but to the perception of those surroundings as mediated by both automatic and controlled mental processes (Gibson, 1979). Presence is defined as the sense of being in an environment.”

a síndromes nas quais o leitor confunde realidade e ficção. Percebemos que o transe mencionado pelo autor se assemelha bastante ao estado de imersão, como afirma Ryan (2001), pois nele o sujeito dedica sua percepção sensorial a um contexto de realidade que não é o seu de origem, mas sim àquele resultante do re-centramento imaginativo ao qual ele se submeteu. Todo esse envolvimento, portanto, começa na concentração.

Em seus estudos sobre a condução da atenção do observador nos séculos passados, Jonathan Crary (2013) acaba por destacar aspectos importantes do referido conceito, os quais nos são caros neste momento. Ainda no século XIX, a concentração foi definida por Ernst Mach (apud CRARY, 2013, p. 72), como o estado resultante da atenção totalmente dedicada a determinado objeto, quando até mesmo os eventos sensoriais ao seu redor perdem força na sua percepção sensorial. Um indivíduo concentrado, por exemplo, é capaz de não ouvir um chamado por seu nome, devido ao foco mental em determinado filme. Ressaltamos, ainda de acordo com Victor Nell, que a concentração mostra-se frágil em relação ao transe imersivo, não apenas porque não constrói em si a sensação de presença, mas porque está muito mais ligada à atenção que ao envolvimento imaginativo. É fácil entender a diferença quando apontamos para um sujeito que se concentra na leitura de um texto acadêmico e para outro que está imerso no mundo de fantasia de um *game*. A atenção, por sua vez, detém uma característica importante para nossa análise:

O que ficou claro em diferentes trabalhos sobre a atenção, embora frequentemente omitido, foi a volatilidade do conceito e sua incompatibilidade com qualquer modelo de olhar estético prolongado. A atenção sempre trouxe consigo as condições de sua própria desintegração, era atormentada pela possibilidade de seu próprio excesso – que todos tão bem conhecemos sempre que tentamos ver ou ouvir alguma coisa durante muito tempo. [...] Atenção e distração não eram dois estados diferentes em essência, mas existiam em um *continuum* e, assim, cada vez mais se reconhecia a atenção como um processo dinâmico, que se intensificava e se atenuava, crescia e decrescia, fluía e refluía de acordo com uma série indeterminada de variáveis. (2013, p. 71)

Toda atenção não se sustenta sem o estado de fluxo com a distração. Crary nos leva ao entendimento de que a base do processo imersivo não apenas é um estado instável, mas necessita de sua própria volatilidade, da fuga de si. Se ninguém é capaz de estar em estado de atenção por muito tempo, sem interrupções, podemos supor que até mesmo a imersão não seria um estado prolongado de dedicação total da mente do usuário. Diante disto, como construir experiências imersivas que se sustentem por horas, como aquelas que encontramos atualmente nos consoles? A indústria do entretenimento está cada vez mais dedicada a lançar novos e melhores dispositivos de Realidade Virtual, mas devemos atentar para o fato de que ela também está desbravando

formas narrativas compensatórias para essa necessidade de desatenção da experiência. O fenômeno em questão ganhará aqui um título metafórico para fins didáticos.

3 IMERSÃO FRACTAL

Durante o ato de jogar, uma espécie de acordo silencioso se constrói entre os jogadores. Regras determinam ressignificações de espaços, objetos e até mesmo sons. Basta pensarmos que um simples jogo de tabuleiro deixa de significar uma folha de papelão com peças de plástico e assumem, durante a brincadeira, a conotação de estradas, heróis, monstros ou quaisquer outros significados que o jogo exija. Kendall Walton explica esse processo, dentro da fenomenologia, como uma “suspensão da descrença” (apud RYAN, 2001, p. 105, 106), embora o termo já tenha sido mencionado pelo poeta Samuel Taylor Coleridge anteriormente, ainda no século XVIII (MURRAY, 2003, p. 111). O conceito traduz o nosso compromisso, diante de um jogo, de simplesmente nos abstermos de duvidar do verismo daquilo que nos é apresentado. No jogo, acatamos as novas significações, o faz-de-conta. Um dos principais pontos de ressignificação da suspensão da descrença é o espaço onde se joga. Não apenas o tabuleiro, mas a quadra, a arena, a tela do computador ou mesmo um gigantesco mundo virtual. Sobre o espaço do jogo, Huizinga afirma que:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2000, p. 11)

Se entendermos que o jogo se processa neste espaço delimitado, podemos dizer que o ato de jogar implica adentrar este campo e vivê-lo como uma espécie de realidade alternativa, sobreposta, momentaneamente, sobre nossa realidade cotidiana. O processo imersivo, desta forma, significa também uma projeção do eu-fruidor neste “círculo mágico”, objeto de toda concentração de quem joga. Retomando o que fora dito sobre a necessidade de fluxo entre atenção e distração, o que temos por soma dos conceitos é que a experiência de jogar exige distrações, ou seja, saídas momentâneas deste espaço. É fácil percebermos a oscilação entre atenção e distração quando falamos de um jogo de xadrez, por exemplo, onde o tabuleiro divide espaço com todo um ambiente ao seu

redor, contendo suas próprias informações sonoras, visuais, olfativas, dentre outras. Os jogos tradicionais, portanto, não falham ao nos permitir a saída do campo, porque não restringem nossos sentidos ao universo do jogo. As distrações estão por toda parte, acessíveis ao jogador a qualquer momento. O que dizer, entretanto, de um jogo que se utilize da Realidade Virtual e prive o interator de estímulos sensoriais que estão além do círculo mágico?

Durante a experiência de VR, o campo de visão em 360° e os ouvidos do jogador estarão dentro da arena. Tudo ao redor é espaço do jogo. Alguns consoles, ainda, introduzem aí estímulos táteis ao permitirem que o interator segure armas ou mesmo controles que vibram, sem mencionar os vários experimentos pontuais com cheiros ou sabores em instituições de pesquisa ao redor do mundo⁶. As tecnologias de ponta de Realidade Virtual estão se propondo, cada vez mais, a inserir o jogador no círculo mágico com todos os seus sentidos, fazê-lo se sentir realmente imerso em um universo narrativo ao exigir dele dedicação sensorial intensa. Nestes casos, onde está a fuga? Em que momento pode haver distração para equilibrar o fluxo da atenção?

Caso a resposta seja limitada à saída do jogo, deixando de lado a parafernália eletrônica que ele exige, estaríamos falando de um grande fracasso da indústria do entretenimento, o que, de fato, não tem ocorrido nos últimos anos. Se o conceito de atenção nos faz concluir que as pessoas não conseguiriam ficar presas no círculo mágico por muito tempo, o que se observa é justamente o oposto: pessoas se dedicam cada vez mais às suas vidas online, aos mundos fantásticos dos games, de mapa aberto em sua maioria (CASTRONOVA, 2007).

A Realidade Virtual, então, constrói uma experiência de imersão com nuances que a diferem das demais. Heeter (1995) chega a afirmar que a VR dá um passo adiante na suspensão da descrença, exigindo do interator, na verdade, um verdadeiro *engajamento da crença*, quando afirma que “Em parte este sentimento depende de aspectos técnicos e artísticos da experiência e em parte depende da sua habilidade e vontade de agir e sentir o mundo virtual como se fosse real” (1995, p. 199, tradução nossa)⁷. Para a autora, a Realidade Virtual não apenas trabalha suspendendo nossas incredulidades para o que nos é apresentado, mas acaba por nos propor uma crença engajada, que nos move às interações virtuais, às contribuições ao universo que, tantas vezes, é compartilhado com outros usuários. Não apenas aceitamos o que nos é dado, mas ajudamos a construí-lo, vivemo-lo como se fôssemos co-autores do universo narrativo. Dito isto,

6 Disponível em: <http://m.tecmundo.com.br/3d/2834-virtualidade-real-ambientes-virtuais-com-gosto-e-cheiro.htm>. Acesso em: 28 de março de 17.

7 Do original: “In part this feeling depends on technical and artistic aspects of the experience, and in part it depends on your ability and willingness to act and feel as if a virtual world is real.”

podemos apontar para o que chamamos de imersão fractal, como saída diegética para o fluxo necessário entre atenção e distração requerido pela experiência.

O fractal é definido como uma forma geométrica que se repete em escalas variadas, compondo, quer na visão macro ou micro da estrutura, uma mesma figura. Visão caleidoscópica associada ao devaneio e sonho, o fractal ilustra o todo composto por partes iguais a ele, mínimas, carregando consigo a ideia de fragmentação e coesão estética. O que dizer, portanto, de uma imersão fractal? Consideramos a mesma lógica apresentada acima: trata-se da imersão com réplicas de processos imersivos internos, a experiência que se repete dentro de si, em escala menor, de forma a conduzir o interator em diversos níveis (micro e macro) de imersão, construindo então estados de atenção e distração a partir do salto entre suas próprias experiências internas.

Tomando por exemplo o jogo *Assassins Creed: Black Flag* (Ubisoft, 2013), no qual conduzimos um assassino pirata, um dos momentos ilustrativos da imersão fractal é quando o personagem pode se sentar á mesa com outro e jogar uma partida de damas, fanorama ou trilha (jogos comuns na época em que se passa o jogo). Durante aquele momento, a experiência imersiva muda de escala. O usuário está imerso em um mundo tropical, entre navios exploradores e terras selvagens do século XVIII, mas se vê fazendo jogadas de tabuleiro dentro deste universo ficcional.

A prática dos chamados mini-games na franquia já havia sido testada no seu lançamento anterior, *Assassins Creed 3* (Ubisoft, 2012), embora de forma mais tímida. A inserção dos mini-games também está presente em outros títulos como os da franquia *The Legend of Zelda* (Nintendo), *GTA San Andreas* (Rockstar Games, 2004), *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) e *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014). Boa parte destes jogos que se utilizam de experiências de mini-games pertencem ao console Playstation, da Sony, que já lançou recentemente seu próprio óculos de Realidade Virtual, o PS VR.

Não poderíamos reduzir, no entanto, a imersão fractal a experiências imersivas em mini-games dentro de um jogo maior. O mini-game se mostra como uma alternativa, mas as formas podem ser várias. Tratamos de imersão fractal, por exemplo, ao possibilitarmos a exploração espacial do ambiente por parte do jogador, ao permitir que ele realize as *side quests*⁸, ou mesmo quando abrimos o jogo a interações com outros usuários online. Percebamos que estas são opções que certamente se abririam para nós durante uma partida de um jogo qualquer no mundo real. Nossa distração ao jogarmos sobre um tabuleiro físico também seriam, certamente, sair para uma caminhada rápida ou conversar com nosso adversário. O mundo virtual se propõe, então, a replicar a vivência da realidade cotidiana, dispondo à nossa escolha opções de concentração,

⁸ *Side quests* são tarefas não obrigatórias para o desenvolvimento da trama principal do jogo. Elas são optativas e, geralmente, pontuais e rápidas, não exigindo do jogador um comprometimento das tarefas principais.

embora estejamos ainda dentro do círculo mágico ao oscilarmos entre elas. O que os jogos têm feito para manter a atenção de seus jogadores dentro de seu universo narrativo é permitir que o próprio espaço diegético e a narrativa se abram a distrações internas, que, por sua vez, levam o interator a outros níveis de imersão.

O grande desafio, diante do conceito aqui exposto, é delimitar onde acaba a imersão maior e onde começam as imersões fractais no seu interior. A riqueza da metáfora, entretanto, está aí. O fractal não tem começo ou fim, ele se prolonga nas escalas, indefinidamente, a ponto de não sabermos em que escala de fato estamos. Tudo parece ser igual, quer visto de perto ou de longe. É assim que nos propomos a pensar o processo imersivo destes universos complexos e abertos dos games: um conjunto de experiências imersivas que compõem o todo, um todo que influencia e compõe as partes menores.

Jogar damas no navio pirata não significa o mesmo que jogar damas no tabuleiro de madeira que se tem em casa. Explorar uma colina e sua vista para o mar no século XVIII não é a mesma coisa que olhar o mar sem o contexto da fantasia. As experiências de imersão se constroem, se somam, possibilitam, umas às outras o poder da atenção em fluxo com a distração, mantendo-nos dentro do espaço simulado. Talvez esta aí o germen de experiências virtuais ainda mais complexas no envolvimento emotivo e imaginativo, uma porta aberta para possibilidades infinitas se nos lançarmos à futurologia.

CONCLUSÃO

A imersão, em si, mostra-se atualmente como um conceito flutuante para várias áreas acadêmicas. Interpretações sobre o processo imersivo atingem desde as áreas da tecnologia às da cognição. Se nosso conceito-base se encontra em um mar de definições possíveis e variantes, não poderíamos supor que mencionamos aqui um sub-conceito rígido e finalizado. O que analisamos nesta pesquisa acaba por descrever um recurso narrativo que facilita a exposição do interator por períodos cada vez maiores a mundos virtuais em 360 graus. Dado o fato de que o processo de atenção é a base da experiência imersiva e que aquela, por sua vez, exige um fluxo contínuo entre foco mental e distração, os mundos virtuais estão sendo construídos prevendo o equilíbrio destes dois pólos.

É fácil perceber, diante de alguns jogos de sucesso das maiores empresas investidoras em tecnologias imersivas, que o objetivo é capturar a atenção do jogador não apenas em tarefas que avancem a narrativa, mas também naquelas que signifiquem justamente o oposto: uma fuga da obrigação de continuar. Distrações virtuais são,

portanto, necessárias para equilibrar o fluxo com as dedicações mentais exigidas para a experiência imersiva como um todo. Fizemos, ao longo deste estudo, um traçado para nomearmos estes recursos como Imersões Fractais. Compreende-se que as imersões menores dentro de um processo maior constituem-se em micro fugas de uma realidade já simulada, compondo uma distração necessária.

Falar em imersão fractal também é contribuir para o estudo do tema geral da imersão, tendo ciência de que ainda há muito a ser estudado em aprofundamentos das provocações aqui sugeridas.

REFERÊNCIAS

CASTRONOVA, Edward. **Exodus to the virtual world**: how online fun is changing reality. Nova York: St. Martin's Press, 2007.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção**: Atenção, espetáculo e cultura moderna. Tradução de Tina Montenegro. São Paulo: Cosacnaify, 2013.

EPICURO. **Carta sobre a felicidade**: (a Meneceu). Tradução de Álvaro Lorencini e Enzo Del Carratore. São Paulo: UNESP, 2002.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. **Fundamentals Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion**. In **Worlds in Play**: International Perspectives on Digital Games Research. New York: Peter Lang Publishing, 2007.

FREUD, Sigmund. **O mal estar na civilização**. Tradução de Paulo César de Souza. In **Obras Completas**, vol. XVIII. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2010.

HEETER, Carrie. **Communication Research on Consumer VR**. In: BIOCCA, Frank; LEVY, M.R. (org). **Communication in the age of virtual reality**. Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in**

Literature and Electronic Media. Londres: The Johns Hopkins University Press, 2001.

_____. Mundos impossíveis e ilusão estética. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 4-25.

STEUR, Jonathan. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: BIOCCA, Frank; LEVY, M.R. (org). **Communication in the age of virtual reality.** Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.