

Videojogos: narrativas, espectáculo e imersão

Filipe Costa Luz

MovLab - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portugal

Abstract

Neste trabalho pretendemos analisar os diferentes modos de nos sentirmos presentes num videojogo. A questão que se coloca é como podemos manipular o espectador em ansiedade nas acções e histórias que se vão desenrolando na progressão de um videojogo.

A partir das referências de *Agency, Transformation* ou *Imersion* (Murray, 1997), pretendemos analisar se as narrativas ou o ponto de vista do jogador influenciam a sensação de presença que se pode sentir ao interagir no espaço do jogo

Palavras-Chave: Videojogos, Imersão, Narrativas, Ponto-de-vista

Contactos Autor:

filipe.luz@ulusofona.pt
MovLab (<http://www.movlab.ulusofona.pt>)

1. Introdução

As narrativas são uma temática largamente debatida nos *gamestudies*, desse modo, para se poder fazer um estudo comparativo entre videojogos e cinema, é necessário adoptar definições que possam envolver as ligações aqui propostas. Quando nos referimos a narrativas em videojogos, imediatamente associamos as introduções cinematográficas, ou a história que justifica a acção de jogar, de tal modo que o conceito de narrativa esteja totalmente separado, sendo utilizado apenas como um apêndice ao jogo. No entanto, sabemos que visto a narrativa ser um conceito que reflecte o modo como organizamos o mundo que vamos descobrindo e gerando (Dinka, 2002, pp. 27-41), existem imediatas associações aos videojogos.

Veja-se como Brenda Laurel escolheu a definição de intriga de uma narrativa, para utilizar o teatro como modelo para a interacção homem-computador (Laurel, 1991, p.67-99). Vendo o teatro como um pequeno mundo de interacção entre actores, dramaturgos, encenadores, cenógrafos, audiência, entre outros, recorreu à “intriga” para observar como o desenrolar das acções são compreendidas pelos espectadores e como estes se podem tornar parte integrante da narrativa. As interfaces representam um ambiente propício para que se possa fazer tal comparação, pois segundo Laurel, o computador é uma ferramenta de comunicação, que se interage de forma

dramática, em vez da tradicional e passiva convergência de autor/leitor, devido aos “espectadores” poderem participar activamente na acção, “saltando para o palco” para criar novas direcções, novas regras.

Diversos autores (Aarseth, 1997; Juul, 2001; Lantham, 2001; Ryan., 2001) procuram analisar os jogos como conteúdos narrativos devido ao aparecimento na década de 80 de jogos baseados em histórias evolutivas, tipo *The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy* (Infocom Drive, 1984), ou as séries *Sims*, que permitem a construção de “narrativas” não previstas pelos programadores, numa história pré-definida pelas regras do jogo, ao que Aarseth intitulou de *negotiation plane* (Aarseth, 1997).

2. Narrativas e espectáculo

Se experimentarmos jogar o *Grand Theft Auto ViceCity* percebemos claramente que existem objectivos a cumprir, porém as missões que nos são entregues vão apresentando as possibilidades imensas de interacção que existem neste mundo pré-programado. É disponibilizado no espaço de jogo seres dotados de inteligência artificial que procuram claramente provocar uma maior interactividade entre jogador e seres artificiais para que se consiga maiores níveis de *agency, transformation* e *immersion* (Murray, 1997).

Podemos simplesmente passear e desfrutar o espaço de jogo, ignorando os objectivos do jogo, mas sob as suas regras, experimentar a liberdade que o meio nos oferece e criar “narrativas” paralelas. Se podemos experimentar num mundo limitado percursos diferentes verificamos que existe uma elevada capacidade de *agency*, porém dizer que este jogo conta ou cria narrativas será um pouco despropositado.

Zimmerman tem o cuidado de colocar como questão se “o videojogo pode ser examinado como uma narrativa” e não se “o videojogo é um média narrativo” (Zimmerman, 2004, pp.154-163). Esta distinção parece-nos totalmente pertinente devido à clara fronteira que existe entre espectador e jogador.

Um conteúdo narrativo opõe-se a outro interactivo, porém não podemos dizer que um conteúdo narrativo não seja interactivo. A experiência de ler pode ser interactiva, pois fisicamente estamos a mover páginas, seguramos um livro, porém não podemos interagir com o conteúdo, apenas se o destruímos como Burroughs propõe com os *cut-offs* (Burroughs, 2003). Existem diversas interacções entre o

leitor e o livro, mas não podemos afirmar que (apesar das descodificações de linguagem, símbolos ou texto, da imersão no conteúdo narrativo, do prazer de sermos dominados pelo escritor) a narrativa seja interactiva, ou talvez, totalmente interactiva.

Jørgen Kirksæther procura envolver a narrativa por parecer claro que as acções do jogo se assemelham a percursos narrativos (Kirksæther, 1998). Kirksæther afasta-se da estrutura aristotélica como a plataforma para jogos por precisamente o jogador ser muitas vezes obrigado “a andar em círculos” para conseguir passar para o nível seguinte. No entanto, podemos considerar que essa fase pode ser envolvida no modelo de Aristóteles por ser precisamente o desenrolar da acção – o meio. É este o momento do prazer, do jogo, que tal como numa obra literária de aventura, o escritor envolve-nos em complexos enredos (intrigas) para criar um maior prazer na leitura. Do mesmo modo, os videojogos vão apresentando quebra-cabeças, ou outro tipo de obstáculos, para ultrapassar e atingir os objectivos do jogo.

Em muitos videojogos, durante ou após a introdução dá-se a “catástrofe” deixando o jogador no início do percurso para progressivamente restabelecer a normalidade, tal como é frequente no cinema a história ser apresentada da mesma forma. Podemos concluir que os jogos podem ser analisados como narrativas, não significando que eles necessariamente contem histórias. Enquanto no jogo *Colin McRae* não existem histórias para contar, apenas relatos da nossa experiência, no jogo *Siberia II* existe um conteúdo narrativo que se vai desenrolando à medida que conseguimos progredir no jogo. Será que *Siberia* existe? Será que a nossa personagem consegue lá chegar?

Como podemos observar, as narrativas não são essenciais para o acto de jogar, na medida que se opõem ao livre arbítrio do jogo – a interactividade. No entanto, são fundamentais que o jogo possa desenvolver-se numa orientação narrativa ou, os objectivos propostos serem apresentados em introduções narrativas, para se poder enquadrar o jogador nos eventos em que o seu avatar está envolvido. As narrativas apresentadas no videojogo incrementam a imersão nas futuras acções do jogador, afastando-o do espaço digital do jogo, mas envolvendo-o emocionalmente na história que é contada. Assim podemos compreender a afirmação de Ryan, na qual os jogos digitais são caracterizados, não como um sistema narrativo, mas como um sistema de orientação (matriz) narrativa (Ryan, 1994).

Um conteúdo narrativo num videojogo é apresentado visualmente, através de texto, filme, som ou a mistura de ambos. Somos afastados imediatamente da acção, é eliminada toda a capacidade de *agency*, não podemos interagir, apenas passivamente absorver informação. Quando a acção é interrompida por um filme introdutório da acção que se precede, imediatamente nos encostamos à cadeira e recebemos toda a informação para tentarmos descodificar como ultrapassar o próximo quebra-cabeças. A *agency* fornece imersão através do prazer de jogar, as

narrativas permitem ao jogador envolver-se na história que é contada através de entretenimento passivo.

Jesper Juul encontrou imensas semelhanças entre videojogos e histórias (narrativas experimentais do séc. XX), como também várias diferenças. Interessa-nos destacar a análise que o autor faz sob a noção de tempo nos videojogos (Juul, 2001). O tempo decorre de modo distinto, se nas narrativas existe o tempo que se demora a contar “o outro tempo” (da história), nos videojogos tal não acontece. O modo como somos envolvidos na história, ou ambiente, é predominantemente desigual.

Para envolver a assistência na cena retratada num teatro ou cinema, é fundamental o realismo da representação dos actores e cenário, sendo evidente que para ampliar o entusiasmo da plateia na acção que decorre, frequentemente oferece-se espectáculo com imagens na primeira pessoa, explosões ou outro tipo de exaltação. No entanto, podemos imaginar como seria aborrecido assistir a um filme integralmente na primeira pessoa ou sem actores. Tal não acontece nos videojogos.

De outro modo, os efeitos especiais no cinema são de natureza muito pouco realística. As explosões, mesmo exageradas, a representação dos actores por vezes “forçada” ou monstros artificiais (robôs) a vaguearem pelo espaço, proporcionam espectáculo. Estas imagens sensacionalistas são introduzidas para gerarem entretenimento, para desfrutarmos mais. As técnicas de câmara-lenta, utilizadas no *Max Payne* (Remedy/GodGames, 2001) e nas cenas de guerra do *Medal of Honour* (Dreamworks/Electronic Arts, 1999) ou as repetições multi-câmaras no *Colin McRae* ou *GT4*, são, mais uma vez, exemplos de como o cinema serve de referência para os videojogos.

Intituladas de “*cinematics*”, estas técnicas cinematográficas são progressivamente mais utilizadas nos videojogos com o intuito de enriquecerem a representação visual dos jogos e conseqüente atracção dos jogadores. Para serem concebidos desembarques de soldados de um modo mais “espectacular”, Steven Spielberg participou no desenvolvimento do jogo *Medal of Honour* para realizar determinados *cinematics* do jogo, semelhantes ao seu filme “O Resgate do Soldado Ryan” (DreamWorks, 1998).

Se muitos jogos, tipo *Tetris*, *CorelChess* ou *PacMan* têm muito poucos ou nenhuns pontos de contacto com o cinema, outros recorrem a técnicas cinematográficas como estratégia de mercado, porque como defendemos aqui os *cinematics* não contribuem para o prazer de jogar, apenas para o prazer de desfrutar, pois este tipo de representações cinematográficas quebra o ritmo do jogo e a conseqüente sensação de imersão (King, 2002, pp.50-65).

As imagens espectaculares (explosões, saltos, percursos balísticos, entre outros) afastam o prazer da jogabilidade e podem alterar o tipo de imersão no jogo permitindo gerar o efeito “Uau” resultado do espanto ao sermos confrontados com tais imagens ou experiências (Mactavish, 2002, pp.33-49). O facto destas cenas cinematográficas afastarem o jogador do comando do jogo (*agency*), colocando-o na posição de

espectador desfrutando as cenas do mesmo modo a que assiste a um filme, pode não significar o fim da imersão devido ao elevado valor de contemplação que estas imagens podem oferecer. Se, por um lado, elas quebram o sentido de presença e com a sensação de prazer do acto de jogar, por outro, o retorno visual ou sonoro, através de montagem e realização cinematográfica, envolvem o jogador numa atitude passiva de êxtase.

Turkle ao observar a relação física que existia entre os jogadores e máquinas, constatou que os jogos de vídeo se tornavam numa obsessão por vezes demasiado agressiva sob o prazer de controlar e ser-se controlado (Turkle, 1989, pp.57-81). O facto de fisicamente interagirmos com uma máquina provoca prazer nesta acção tecnológica. É precisamente esta interactividade e activa participação que separa o cinema actual dos videojogos. É o prazer de desfrutar os espaços cuidadosamente renderizados, que produz experiências mais profundas de agenciamento e, por conseguinte, maior nível de espanto (Turkle, 1989, p.46).

Não nos pretendemos opor, ou defender, a inclusão de sequências cinematográficas no decorrer da acção do jogo, ou das introduções narrativas, porém é importante não esquecer que estas correm frequentemente o risco de se tornarem repetitivas, aborrecidas e desiludirem totalmente os jogadores. Sempre que estes não conseguem completar os níveis e têm, por vezes, de os repetir dez a vinte vezes para conseguirem suplantar os obstáculos, tornam-se extremamente aborrecedoras as introduções narrativas de cada nível. É fundamental não esquecer que, para todos os efeitos, jogo é jogo e a jogabilidade é que conta.

3. Transformação, Imersão e Agenciamento

Se as narrativas desempenham papel fundamental para se sentir imersão num videojogo, o mesmo acontece com a interactividade ou com o ponto de vista do jogador. Assim sendo, torna-se necessário cartografarmos as relações que existem entre a imersão, o agenciamento e a transformação nos videojogos para, relacionando com outros médias, percebermos como induzir mais imersão no jogador, para fortalecer o prazer de jogar.

Parece-nos pertinente recorrer a dois gráficos representados por Julian Kücklick no artigo “Literary Theory and Computer Games” (Kücklick, 2001).

Na figura 1, Kücklick classifica os videojogos em cinco géneros essenciais. Para melhor compreensão adaptámos alguns dos jogos que retratámos anteriormente, na figura 2:



Figura 1: Gráfico de Kücklick



Figura 2: Adaptação do gráfico de Kücklick

O prazer de jogar *Siberia II* é muito semelhante à experiência de assistir a um filme de narrativa linear. A ideia central, chegar à Sibéria, é o motivo principal da história. Experimentamos os conflitos gerados através de um avatar, que cinematograficamente corresponde ao actor principal – aquele com que nos identificamos através da narrativa. Este é um jogo categorizado no vértice superior, por a interactividade ser totalmente limitada ao conteúdo narrativo, reduzindo as opções do jogador e obrigando-o a resolver os eventos externos para que a personagem principal (o nosso avatar) “resolva” o jogo. Como o jogo *Siberia II* obriga o jogador a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível seguinte, o envolvimento é mais emotivo e, por conseguinte, menos espacial. Resulta numa maior imersão na história que é contada devido à proximidade deste jogo com o cinema ou com a literatura. Por outro lado, no jogo *Colin Mcrae*, o jogador tem de agir de modo mais reflexivo e claramente menos reflectido. A imersão no espaço é maior porque ele interage directamente com os objectos, agentes ou espaço e recebe, em tempo real, o retorno das suas acções.

Kücklich apresenta-nos um segundo quadro, que adaptámos¹ na figura seguinte:

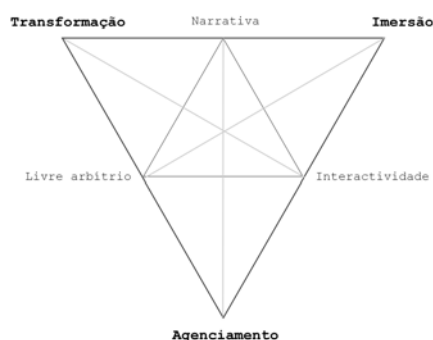


Figura 3: Gráfico de Kücklich

Segundo este quadro, a mediar transformação, imersão e agenciamento, encontramos narrativa, interactividade e livre arbítrio. Significa que um conteúdo narrativo envolve o jogador nos eventos que ocorrem, “transformando-o” numa personagem da acção. A narrativa é o meio para envolver o jogador emocionalmente com as intrigas da acção, para que ele possa sentir os acontecimentos ficcionais que ocorrem. Se por outro lado um jogo oferece um espaço “totalmente” livre para interagir, tipo *Colin McRae* ou *Doom*, as sensações do jogador assemelham-se ao acto físico de conduzir um automóvel ou percorrer um labirinto. Para se induzir o sentido de presença, tal como acontece numa projecção *Imax* ou *cinerama*, o ponto de vista utilizado tem de ser necessariamente na primeira pessoa. Nestes sistemas, a câmara é colocada em plano subjectivo, como se fosse os olhos do espectador, para fazer com que o jogador sinta o espaço fisicamente, pois a escolha da posição da câmara aproxima ou afasta a audiência da acção (Mascelli, 1998, pp11-23).

Antes de analisarmos a importância da escolha dos pontos de vista do jogador/espectador, é importante compreender que a figura 3 não é de todo conclusiva para o estudo que estamos a desenvolver. Imersão é uma palavra demasiadamente vasta para tão diversas sensações de presença que um espectador pode sentir no visionamento de um filme, ou que um jogador pode experimentar no espaço de jogo. No entanto, este gráfico não deve ser ignorado porque estabelece relações directas entre os termos retratados. A narrativa é oposta ao agenciamento, porque a liberdade de escolha é antagónica à estrutura linear ou não-linear do conceito de narrativa. Quanto mais interacção ocorre, mais opaco se torna o média e, desse modo, o poder de nos transformarmos numa

personagem da acção dilui-se na mediação. A imersão no acontecimento que ocorre pode igualmente desmornar-se, se existir muita liberdade para a conexão a diferentes espaços, objectos ou agentes.

A sensação de presença num filme ou num videojogo, depende então do modo como é manipulada e transmitida a informação. Já referimos anteriormente a importância das propriedades híbridas (*remediation*), hipermédias e transparentes dos médias para a imersão num sistema digital. Salientámos a importância da interactividade, dos agentes, do prazer que a simulação fornece (*agency* e *transformation*) e do papel da perspectiva renascentista no desenvolvimento dos novos médias, por conduzir o espectador, no espaço representado. Deste modo, o ponto de vista utilizado, é uma técnica também narrativa que, no cinema ou videojogos, incrementa a sensação de presença dos jogadores, ou espectadores. O poder atractivo de um videojogo depende então:

- da **imersão física** no espaço que as sensações próximas de tacto fornecem através da interactividade na manipulação de objectos representados realisticamente através de som, animação, gravidade ou realismo gráfico.

- da **imersão temporal** na acção que ocorre, ou seja, no evento imediato que precisa de ser resolvido através de manipulação directa, para que se possa prosseguir rumo à resolução dos objectivos gerais do jogo.

- da **imersão emocional**, que a história e eventos que nela ocorrem permitem gerar, reflectindo o prazer de experimentar o desenvolvimento da história através de um ou mais avatares.

Deste modo, definimos imersão no espaço, imersão na intriga (temporal) e imersão na história (emocional) como as três principais características da sensação de presença num videojogo.

4. Ponto de vista do Jogador

Tanto no cinema como nos videojogos, o ponto de vista é a ligação principal do utilizador ao espaço representado. O modo como perspectivamos o espaço é uma forma limitada para melhor o compreender. Várias perspectivas permitem a percepção multi-angular do espaço, o que significa que planos gerais revelam mais informação, enquanto planos apertados podem detalhar melhor, parte dessa informação. O ponto de vista escolhido é assim limitador e ampliador simultaneamente, ao ponto dos designers de jogos, definir o ângulo de visão para provocar maiores níveis de imersão aos utilizadores.

Enquanto na literatura o sentido de presença é induzido através de técnicas narrativas, reflectindo a transparência do média utilizado (o texto escrito), no cinema a escolha dos planos projectados é fundamental para a imersão na história que o realizador quer contar. Os videojogos, dependendo do género, articulam-se entre técnicas narrativas, cinematográficas ou lúdicas, para produzirem melhor sensação de imersão no jogo,

¹ Seguindo as definições de Murray, não entendemos a opção do autor em ter trocado a palavra “*transformation*” por “*rapture*”. Como Kücklich não justificou a troca, utilizando *rapture* do mesmo modo que Murray conceptualizou *transformation* para a imersão em videojogos, decidimos optar pela original.

sendo então o ponto de vista escolhido o factor essencial para definir imersão física, temporal ou emocional.

Ao verificarmos que a escolha de enquadramento de um plano num filme pode manipular o sentido da história, revelando apenas o conteúdo que o realizador quer mostrar, parece-nos igualmente verdadeiro que a posição de câmara num videojogo, limita os diferentes géneros de imersão no jogador. Utilizamos a imagem seguinte para relacionar a imersão proporcionada pelos jogos com cada ponto de vista utilizado:

God's View	Third-Person View	First-Person View
Espectáculo		
Identificação com personagem		
Imersão na história		
		Imersão no espaço
Imersão no evento		

Figura 4: Ponto-de-vista vs Imersão

Pareceu-nos pertinente não esquecer o espectáculo ou a identificação com o avatar na representação deste gráfico. Os efeitos *cinematic*, que anteriormente referimos como essenciais para criar entretenimento no acto de jogar, são projectados com maior definição numa distância intermédia. Se no jogo *GTA Vicecity*, ao conduzirmos um carro, pretendemos dar um salto numa das rampas, se optarmos pela câmara na primeira pessoa não nos apercebemos claramente da altura, distância ou quantidade de “piruetas” que conseguimos atingir. O mesmo acontece numa vista superior, assim sendo, a escolha de um plano intermédio permite um maior deleite na peripécia efectuada. De modo geral, quando assistimos a uma perseguição automóvel num filme, para se criar uma maior noção de velocidade aproximam-se as câmaras do automóvel (plano subjectivo ou grande plano), se ocorre um acidente interessa perceber como ele se reflecte no ambiente (plano geral). Se ocorrer uma explosão a escolha de um plano geral é a mais indicada porque nos apercebemos melhor das implicações e, simultaneamente, não estamos afastados o suficiente ao ponto de estilhaços do automóvel poderem vir “nos embater” directamente. Se estivermos envolvidos na narrativa ou determinado evento da história, a sensação de presença é gerada pela proximidade da câmara e o “prazer da experiência” pelo resultado visual da explosão.

Se, neste exemplo, a explosão atingir uma magnitude exagerada, é frequente recorrer-se a vistas aéreas para ser revelada toda a zona destruída. Assim, de planos subjectivos a planos gerais se vai relatando os acontecimentos de uma determinada sequência e, como retratamos anteriormente, cada escalonamento de plano, envolve o espectador imersivamente na história, no enredo ou no espaço (Mascelli, 1998, p.12).

Nos videojogos, na vista mais distante (*God's View*) podemos observar vários eventos em simultâneo.

Apercebemo-nos melhor da história que é desenvolvida e interagimos directamente através da interface de jogo. Todos os botões ou informação ampliada são ferramentas pouco transparentes, pois objectivam intrometer-se entre jogador e espaço de jogo. A interface é um agente que se destaca, não como a ampliação física do jogador, mas como um elemento autónomo que nos dá informação sob todos os acontecimentos que vão ocorrendo e, simultaneamente, fornece ferramentas que têm de ser apreendidas para se poder vencer o jogo. O domínio da interface é um jogo dentro de outro jogo.

Na figura 4, definimos a vista *God's View (GV)*, como aquela que pode fornecer uma maior imersão na história por ser a única capaz de revelar vários, ou todos, os eventos em simultâneo.

No extremo oposto, se o ponto de vista (*First-Person View*) se encontra no espaço de jogo, no meio de todos os agentes, é natural que a capacidade da visão seja limitada. À medida que percorremos o espaço é que o podemos mentalmente tentar reconstruir. Esta é a razão porque os *FPS* optam por disponibilizar um mapa com as áreas do jogo e a referência da nossa posição espacial. Naturalmente, para dificultar a acção do jogador, esses mapas apenas são cartografados à medida que o nosso avatar vai percorrendo e descobrindo o espaço de jogo.

Se no jogo *GTA Vicecity* estivermos a combater contra um *gang* de 30 elementos, a opção de câmara na primeira pessoa não é a mais indicada porque não conseguimos situar todos esses elementos. No mundo real, quando conduzimos um carro, porque recorremos aos espelhos retrovisores?

Optar pela vista *third-person view (TPV)*², dá-nos mais informação pelo ambiente imediato ao nosso avatar. A percepção sob uma determinada acção é maior, permite agenciamento igual à *FPV* e um maior controlo sob o retorno das nossas acções no espaço de jogo. Estas são as razões principais que justificam a escolha da vista na terceira pessoa como a ideal para o acto de jogar. Ela afasta-nos fisicamente do jogo, mas oferece-nos um parceiro – o avatar.

Assim, o ponto de vista escolhido pelo jogador, ou programador, é o meio fundamental para que se possa sentir presença num videojogo. O processo de jogo (desenrolar da acção através de diferentes pontos de vista) vai fortalecer o sentido de presença na história, no espaço ou na acção. Se no cinema os realizadores projectam de diferentes pontos de vista os

² Referimo-nos como vista na terceira pessoa aquela que segue o avatar que comandamos a uma distância definida. É muitas vezes chamada de *third-person view trailing*, porque somos arrastados através do nosso avatar. No cinema esta vista é por vezes representada como plano ponto de vista. Muito frequente em perseguições automóvel, quando um helicóptero filma um determinado carro por trás, ou quando alguém corre num corredor e a câmara o persegue para sentirmos o espaço sem perdermos a identificação com o personagem.

eventos de uma narrativa, nos jogos, os programadores limitam parcialmente a visão do jogador para tentarem transmitir certos acontecimentos previstos no jogo. Porém, a grande diferença define-se por um filme tradicional ser um conteúdo narrativo (não interativo) e o jogo um espaço onde o jogador se pode movimentar e interagir. Desse modo, a escolha do ponto de vista, que frequentemente é uma opção do jogador, permite a personalização de cada jogo para que este se sinta mais confortável no acto de jogar. Através de multi-câmaras, a jogabilidade permite fazer com que o jogador sinta melhor (imersão) a história, os eventos ou as acções.

Laurie Taylor, preocupando-se exclusivamente como a imersão se relaciona com o ponto de vista dos videojogos (Taylor, 2002), definiu apenas dois tipos de imersão: *Diegetic immersion* (imersão na experiência de jogar) e *Intra-Diegetic immersion* (imersão na experiência do jogo). Taylor defende que estas duas definições operam por vezes em simultâneo num mesmo jogo, sendo o ponto de vista escolhido o meio essencial para conectar a experiência de jogar com a do jogo. Por outras palavras, por *diegetic immersion*, Taylor define a experiência “física” de jogar na primeira pessoa (*FPV*), ou seja, o prazer de jogar equivale ao prazer de assistir a um filme, ou ler um livro. Porém, a possibilidade que o jogador tem de interagir com a história que é contada, ou de criar novas narrativas através dos pontos de vista *TPV* ou *God’s View*, Taylor distingue como *intra-diegetic immersion*, por ser um envolvimento com o espaço e acção de jogo que não acontece num filme ou num livro.

Esta redução da imersão num videojogo a dois ramos únicos, parece-nos um corte demasiado radical. Seguindo o caminho que aqui tentamos traçar, não nos parece viável fundir dois pontos de vista tão distintos como *TPV* e *GV* num único tipo de imersão e afastar a vista na primeira pessoa do sentido de presença nos eventos do jogo.

Como observamos na fig.4, cada vista tem características predominantes, no entanto, podem estender-se a domínios de outras. A vista na terceira pessoa pode aproximar o jogador do espaço de jogo. Nos simuladores de automóveis (*Colin McRae ou GT4*), é frequente verificarmos os jogadores a movimentarem o seu corpo para os lados na tentativa absurda de “pressionarem o carro” à trajectória ideal apesar de comandarem o automóvel “à distância”. Na vista na primeira pessoa sentimos a aproximação dos outros carros através de som, de contactos ou das imagens reflectidas nos espelhos. Se, numa determinada corrida, olhamos para o gráfico da pista na interface do jogo, podemos comparar a nossa posição com a dos nossos oponentes, o que significa que nos afastámos momentaneamente da *FPV* para observarmos em *GV* o que acontece no jogo. Este é um exemplo da fusão de vistas numa única, o que muitas das vezes se reflecte na perda de concentração do jogador, virtualizando um acidente. Defendemos que a sensação de estar presente num espaço paralelo depende do ponto de vista escolhido. A determinada

distância do observador ao espaço representado, pode envolver o espectador com maior ou menor intensidade.

5. Conclusão

Aceitamos que o plano subjectivo, ou a câmara na primeira pessoa, sejam os pontos de vista ideais para promover sensações de presença no espaço próximas da experiência de habitar. No entanto, não significa que num jogo FPS, não se possa sentir a influência do mundo do jogo ou dos eventos que localmente ocorrem. Do mesmo modo, que a vista na terceira pessoa também transmite sensações físicas “de estar presente”, como acontece no cinema com os “planos ponto de vista”.

Assim sendo, afastamo-nos do sentido de presença associado a duas vistas que Laurie Taylor utiliza, porque segundo o nosso estudo, os três tipos de vistas mais frequentes (*FPV*, *TPV* e *God’s View*) têm, por vezes, fronteiras pouco rígidas, mas propriedades bem definidas.

Como indicámos anteriormente na figura 4, cada vista, determina de um modo geral uma sensação específica de presença: - imersão física no espaço (sensação de “estar presente em”), imersão temporal no evento que ocorre (prazer no agenciamento de uma determinada tarefa) e imersão emocional na história (deleite de experimentar um jogo atingindo os objectivos definidos).

Agradecimentos

À Fundação para a Ciência e Tecnologia através do projecto PTDC/CCI/74114/2006 (INFOMEDIA – Information Acquisition in New Media).

Referencias

- AARSETH, E., 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press
- BURROGHS, W., 2003. *A revolução electrónica*, Porto, Mediasat
- DINKLA, S., 2002. “The Art of Narrative – Towards the Floating” in *New Screen Media: Cinema, Art, Narrative*, London, British Film Institute, pp.27-41
- JUUL, J., 2001. “A brief note on games and narratives”, in *the international journal of computer game research*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [acedido em 17/7/2009]
- KING, G., 2002. “Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame” in *ScreenPlay: Cinema/Videogames/interfaces*, London, Wallflower Press, pp.50-65
- KIRKSÆTHER, J., 1998. *The Structure of Video Game Narration*,

- <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html> [acedido em 17/7/2009]
- KÜCKLICH, J., 2001. "Literary Theory and Computer Games". In *Cosign Proceedings*, Amsterdam, September, pp. 51–58
- LANTHAM, S., 2001. *Narrative or Simulate? Agency and the Everyday in The Sims*, MLA Annual Convention, New Orleans, http://www.humanities.mcmaster.ca/~mactavis/mla_games/latham.html [acedido em 18/7/2009]
- LAUREL, B., 1991. *Computer as Theatre*, Reading, Addison-Wesley
- MACTAVISH, A., 2002. «Technological Pleasure: The performance and Narrative of Technology in Half-Life and other High-Tech Computer Games» in *ScreenPlay: Cinema/Videogames/interfaces*, London
- MASCELLI, J., 1998. *The Five C's of Cinematography: Motion Pictures Filming Techniques*, Los Angeles, Silvan-James Press
- MURRAY, J., 1997. *Hamlet on the Holodeck - The Future of narrative Cyberspace*, New York, The Free Press
- RYAN, M., 2001. *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, John Hopkins
- TAYLOR, Laurie N., 2002, *Video Games: Perspective, Point-of-view, and Immersion*, Tese de Mestrado, University of Florida, 2002, http://etd.fcla.edu/UF/UFE1000166/taylor_1.pdf [acedido em 18/7/2009]
- TURKLE, S., 1989. *O Segundo Eu, os Computadores e o Espírito Humano*, Lisboa, Presença
- ZIMMERMAN, E., 2004. "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline", in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, London, Mit Press, pp.154-163