

Contextos Digitais

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

Daniel Abs
(Org.)

UFRGS
2022



CONTEXTOS DIGITAIS

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

Daniel Abs

Organização

Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

ufrgs.br/contextosdigitais



UFRGS, Porto Alegre, 2022

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Administração
Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

Organização

Daniel Abs

Autores

Alessandra Tramontin – Arthur Weinmann Tietze – Bruno Bortolini – Cibele Cheron
Daniel Abs – Deise Gessinger – Esther Rheinheimer – Fernanda Hampe Picon
Gabriel Bernardi – Guilherme Franzon – Jheine Francine Boardmann Elias – Julice Salvagni
Leonardo Ferreira – Leticia Gomes – Ligia Hecker Ferreira – Lucia Garcia – Luciano Martinez
Nicole de Souza Wojcichoski – Rayra Roncatto – Renato Colomby – Rodrigo Weber
Sara Malo – Simone Bicca Charczuk – Vilene Moehlecke – Zuleika Köhler Gonzales



Publicado sob licença

Creative Commons Atribuição – Não Comercial CC BY-NC 4.0

© dos autores

Catálogo na Publicação
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Administração
Biblioteca

C767 Contextos digitais: encontros, pesquisas e práticas. / Organização Daniel Abs. – Porto Alegre: UFRGS. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano, 2022.
162 p. : il.
ISBN 978-65-00-48911-8

1.Contextos digitais. 2. Desenvolvimento Humano. I. Título II. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano. III. Abs, Daniel (Org.).

CDU: 159.9

MASMORRAS E DRAGÕES: IMERSÃO, PRESENÇA E FLOW EM ROLE-PLAYING GAMES

Gabriel Bernardi¹

Daniel Abs²

O jogo permite uma experiência contextualizada e sem julgamentos de valor em si. Podemos questionar as diferentes narrativas de cada jogo, se alguns são muito violentos ou sexualizados, em qual medida são educativos, até que ponto promovem socialização ou estimulam a introspecção, etc. Todavia, torna-se mais importante, na psicologia, pensar o que essas relações dizem para o sujeito que joga e o que este sujeito faz com suas experiências.

Consideram-se importantes os jogos na vida dos sujeitos, uma vez que se fazem cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, oportunizando experiências singulares e instigando pesquisadores a pensar sobre sua influência sobre elas. Wiegman e Schie (1998) apontam que adolescentes que jogam jogos com frequência tendem a encontrar mais seus amigos após a escola. Complementarmente, Jenkins (2003) ainda aponta que cerca de 60% de jogadores frequentes jogam com seus amigos, 33% com conhecidos e 25% com cônjuges ou parentes.

Há jogos desenvolvidos por psicólogos atentos à importância de encontrar formas alternativas de trabalhar na clínica com adolescentes, público que se encontra numa fase de intensas transformações em suas vidas, tempo de moratória no qual se transita da infância à fase adulta e características de ambas as partes se fazem presentes (CALLIGARIS, 2009). O jogo pode ser uma boa forma de dialogar com estes que ora estão operando como crianças, ora exigindo um tratamento adulto.

Um desses jogos é o RPG Desafios (ARAUJO, 2011), um jogo de interpretação de papéis desenvolvido para trabalhar especificamente a dependência de drogas na adolescência. O jogo foi testado e validado com quatro estudantes do Ensino Médio e quatro jovens internados em instituição de reabilitação para dependentes químicos. Ambos os grupos adquiriram maior capacidade de lidar com situações-problema e com fatores que aumentavam a vontade de usar a substância. Outros jogos validados para uso na clínica psicológica são O Jogo da Escolha (WILLIAMS, MEYER & PECHANSKY, 2007) e o Jogo da Onda (REBELLO, MONTEIRO & VARGAS, 2001). Não são jogos de RPG, mas apontam para formas mais

¹ Psicólogo (Unisinos).

² Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

lúdicas e adaptadas ao jovem que se encontra em tratamento psicoterápico e necessita de meios para melhor desenvolver suas questões, refletir sobre suas vidas e planejar ações mais saudáveis antes de agir.

O uso dos jogos noutros âmbitos que não apenas o entretenimento é antigo, retomando aos primeiros jogos olímpicos, aos jogos de cartas tentando prever o futuro e jogos para conquista de amores e posses de terras, chegando ao ponto de estar presente na própria constituição da cultura (HUIZINGA, 1971). Em relação aos RPGs, Dungeons and Dragons (D&D) é considerado um marco, sendo um dos primeiros RPGs produzidos e comercializados no mundo e um dos mais famosos até hoje.

Em 2011, Greyharp compilou em uma versão online os primeiros livros sobre o jogo (GYGAX & ARNESON, 1974/2011), escrevendo sua introdução e mantendo o material original nas páginas seguintes, sem modificar o texto de 1974 de Gary Gygax e Dave Arneson. Nesse texto introdutório ele descreve uma breve história do jogo e sua evolução ao longo de mais de 40 anos. A partir desse material, temos que o primeiro jogo de RPG era um complemento a outro jogo, o Chainmail (cota de malha), que utilizava miniaturas representando monstros e heróis, pensado, por sua vez, a partir dos wargames (jogos de guerra) da época. Diferente dos wargames onde os jogadores controlavam todo um exército ao mesmo tempo, no RPG esse número de personagens se limita a um pequeno grupo de cerca de quatro jogadores, cada um interpretado por um jogador. Esse complemento era composto de “três pequenos livros marrons” e um conjunto de dados com múltiplos lados. Os livros versavam sobre regras do jogo (como narrar o jogo e como interpretar os personagens) e o que compõe o universo do jogo, ou seja, seus habitantes e objetos, que iam de camponeses a dragões, de espadas a itens mágicos.

Essa primeira versão de D&D é inspirada em clássicos da literatura de ficção, como em O senhor dos anéis e As crônicas de Nárnia e tinha por objetivo proporcionar aos jogadores a experiência de poder se colocar no lugar de um limitado rol de personagens num extenso mundo de fantasia. Os jogadores poderiam escolher entre as raças humano, elfo, anão e halfling e um pequeno número de classes, como guerreiro, mago e clérigo.

Outros passos de como jogar RPG se mantém até hoje em variações do jogo. A construção dos personagens, por exemplo, é feita em fichas onde se descrevem a fisionomia, as habilidades e os itens do herói. Para que o jogo aconteça, é necessário que um dos componentes do grupo seja o mestre, aquela pessoa que criará o enredo do jogo ou se baseará numa história já existente, determinará como o mundo (seus objetos e entes) reagirão à interação dos jogadores e será também quem arbitrará as leis do universo ficcional. O Mestre também é chamado algumas vezes de narrador. Os demais jogadores controlam apenas seus personagens e jogam por turnos, momentos em que descrevem uma ação dentro do jogo. Ao longo da interpretação, o enredo vai se flexibilizando e se alterando conforme os personagens tomam decisões em relação a suas ações. Alguns RPGs são mais focados no storytelling, a narrativa do jogo, como Vampiro, A Máscara, e outros são mais preciosistas em relação às regras e à matemática por trás do jogo, como o RPG GOURPS.

Para se ter uma noção da relevância dos jogos na atualidade, basta olhar para a economia que eles fazem girar. Com a abertura dos mercados internacionais pelo neoliberalismo econômico e o advento da internet

acessível à população, a difusão de jogos entre jovens e adultos tornou-se estrondosa, chegando ao ponto de jogos digitais renderem bilhões de dólares poucos dias após seus lançamentos. Um caso atual é o de GTA V, que rendeu à empresa Rock Star o montante de um bilhão de dólares nos três dias do seu lançamento (ESTADO DE SÃO PAULO, 2013). As diferentes veiculações de uma mesma marca de jogos também ajudam muito na sua difusão, como no caso de fenômenos como Pokémon e Yu-Gi-Oh!, franquias que, além de uma série de jogos digitais, contam ainda com card games, mangás, bonecos colecionáveis, roupas, filmes, doces, entre outros produtos.

Ainda que a variedade e riqueza de detalhes desses jogos sejam impressionantes, o lance de dados e o uso de fichas impressas e preenchidas a lápis ainda sobrevive entre jogadores de diferentes idades. D&D está na sua quinta edição e dezenas de outros RPGs de mesa foram lançados desde a década de 1970 (Call of Cthulhu, Tormenta, 3D&T, Shadow of the Demon Lord e muitos outros), ampliando as possibilidades de experiência nesses jogos sem perder seu principal foco: a interpretação de papéis num mundo imaginário.

O estudo sobre os jogos e sua influência nas pessoas também se faz necessário para ampliar seu escopo de compreensão muitas vezes reduzido pelo senso comum e pelo sensacionalismo dos meios de comunicação, contextos em que muitas vezes se fazem ligações levianas entre os jogos e adicções, alucinações induzidas e crimes sem causas imediatamente reconhecidas (McMAHAN, 2003).

Chen (2008) argumenta que há uma grande diferença entre quem assiste alguém jogar e quem se dispõe a jogar, corroborando esse fator com o conceito de flow. Se essa pessoa, que geralmente critica jogadores e rotula os jogos apenas como entretenimento, encontrar e jogar um jogo que lhe atraia, possivelmente sua perspectiva sobre os jogos mudaria, rompendo a barreira do preconceito.

Os jogos podem, em verdade, servir como dispositivos de mudanças muito saudáveis na vida das pessoas. Através de um projeto num hospital nova-iorquino (PITARU, 2008), jovens com dificuldades motoras podem, através dos videogames, interagir com outras pessoas sem as mesmas questões, permitindo que se sintam equiparados a elas, aumentando a autoestima por conseguirem exercer uma tarefa de forma semelhante ou até melhor em relação àqueles com quem se comparavam como inferiores. Percebem, assim, que existem diferenças entre cada pessoa, mas que isso não as incapacitam de fazer outras atividades e não as colocam numa posição subalterna.

Considerando as produções acadêmicas brasileiras sobre o uso dos jogos, podemos encontrar diversos estudos sobre gamificação, a importância dos jogos para a educação e mesmo algumas experiências do uso de RPGs na prática escolar. Entendemos que esses estudos, sem desconsiderar os próprios da área de games e tecnologia, sejam os mais próximos da área psicológica, já que usam de recursos lúdicos para pensar situações cotidianas de forma ativa. No entanto, há uma lacuna se tratando da relação direta dos RPGs de mesa com a psicologia. Fora os trabalhos sobre o uso de jogos terapêuticos e suas validações, não se encontram, no Brasil, pesquisas interessadas em explorar quais as produções de subjetividade durante uma sessão de RPG de mesa, por exemplo, preocupação encontrada em projetos internacionais como o Wheelhouse Workshop (site do projeto: wheelhouseworkshop.com), um grupo que treina psicoterapeutas

no uso de RPG como ferramenta clínica. A fim de ampliar os estudos nessa área, aceitamos entrar na aventura desse trabalho rumo a novos achados na clínica psicológica.

Mas o RPG não está apenas aí, sua dinâmica interativa também permeia as streamings atuais nas plataformas tipo Youtube ou principalmente a Twitch. Apresentar a Twitch não é uma tarefa fácil. Se, por um lado, a plataforma se parece com o YouTube e outras redes sociais focadas em vídeos, fora essa semelhança, sua dinâmica é muito diferente. Talvez, para não perder essa referência mais comum às gerações pré-millennials, podemos falar da diferença da noção de tempo entre as plataformas que essas empresas oferecem. Se no YouTube os vídeos são principalmente gravados, editados e postados nos canais, na Twitch a premissa principal é de que sejam feitos streamings, ou seja, transmissões ao vivo, com edições ao vivo e com uma espécie de roteiro fluido. O carro-chefe são os jogos digitais, o que se percebe logo ao entrar no site. Há uma listagem atualizada em tempo real dos streamings mais assistidos na lateral esquerda do site, mostrando principalmente jogos de competição e em primeira pessoa. Mas não apenas. GTA V, um RPG ambientado numa adaptação da cidade de Los Angeles nos tempos atuais, também tem grande engajamento do público.

O Role Playing Game é uma modalidade de jogo interativa em que os jogadores têm papel ativo na narrativa do jogo, podendo, com suas ações, mudar os destinos de cada partida. Visto que as streamings ocorrem com muita interação, inclusive usuários famosos rejeitam a ideia de outros usuários não respondam ao seu público durante as transmissões, o que se fala nos chats pode alterar a ação dos jogadores durante o jogo que está sendo jogado. Novamente aqui é o tempo presente que tem maior relevância. Os produtores de conteúdo disponibilizam seus vídeos para acesso assíncrono, mas nesse momento já não é possível interagir e alterar os rumos do que já foi registrado.

Em partidas de RPG, há principalmente dois papéis importantes entre os jogadores: aquele que será o mestre ou narrador do jogo e os demais que interpretarão os personagens. Apesar do mestre ser quem apresenta o cenário e as possibilidades aparentes de participação e criação naquele mundo, cabe aos demais jogadores tomarem decisões, que muitas vezes também vão além do que o narrador estipulou inicialmente. Da mesma forma, alguém que esteja fazendo uma streaming de Minecraft (um exemplo famoso de streamer desse game é o youtuber Felipe Neto), tomando como referência um mapa e personagem definidos com antecedência, pode tomar decisões com base nas intervenções feitas no chat da streaming. Além do sentimento de participação nos rumos do jogo, quem escreve no chat também pode ter a sensação de presença, pois a mesma pessoa que produz e transmite o jogo também lê, responde e coloca, num certo nível, os usuários na streaming, dando uma sensação de não-mediação. Ainda que nenhuma dessas pessoas estejam fisicamente presente e telas e computadores possibilitem que essa interação ocorra, é na interação, um caminho entre o streamer e o usuário no chat, nomeando e influenciando o que está sendo transmitido que ambos estarão sentindo como se estivessem no mesmo ambiente.

Num trabalho apresentado no Terceiro Workshop Internacional de Presença, Lombard e colaboradores (2000) fazem um apanhado dos diversos conceitos de presença percebendo que, apesar dos estudiosos variarem consideravelmente em relação ao termo, eles compartilham uma ideia central nas suas

conceptualizações, que seria a de uma “ilusão perceptual de não-mediação”. Ampliando essa ideia, os autores explicam que é uma ilusão de não-mediação, pois a pessoa falha em perceber (por isso ilusão perceptual) que, num contínuo real de tempo, há um meio entre os seus processos sensorio, cognitivo e afetivo e uma tecnologia criada pelo humano. Ou seja, no caso de jogos digitais, a pessoa passa a ignorar que há uma plataforma (videogame, computador, celular, etc.) que faz o “meio de campo” entre ela e o mundo do jogo, sentindo-se assim como se estivesse jogando sem que houvesse tecnologias mediando sua interação com o jogo.

Um estudo mais recente, mas que ainda toma como base os estudos de Lombard e Ditton (1997), amplia presença categorizando-a em dois aspectos do mesmo constructo, a saber seus contextos físico e social. Na dimensão física estão três componentes: atenção, realidade perceptível e ambiente espacial. No lado social há outros três componentes: riqueza social, realismo social e copresença. O primeiro tem relação com o quão o meio pode ser percebido como próximo do sujeito, sendo personalizado, intimista, aconchegante, etc., o realismo social tem a ver com a sensação de similaridade entre os objetos e entes do jogo e seus correlatos reais e a co-presença trata do sentimento de estar no mundo do jogo interagindo com seus agentes (TAKATALO, 2006).

Daniel Pinchbeck e Brett Stevens (2005) sugerem um novo caminho para o estudo de presença, sugerindo o que eles consideram um conceito mais sólido, dados os argumentos que apresentam para refutar os conceitos anteriores e as bases que apresentam para novos estudos sobre o tema. Segundo os autores, colocar presença como uma ilusão de não-mediação seria o mesmo que dizer que, por exemplo, uma pessoa que usa óculos para corrigir um problema ótico estaria o tempo todo passando por uma experiência de presença, já que a tecnologia não seria reconhecida a todo o momento pelo sujeito que dela utiliza. Para eles, presença seria um processo consciente em que, numa série de estratos cognitivos, um dos estímulos é colocado em primeiro plano pela sua significância. Em outras palavras, presença é o processo que auxilia o organismo a “escolher”, pela sua significância, qual estímulo é digno de aparecer em primeiro plano, o que não desconsidera a existência de outros estímulos e possibilita que, por seu caráter processual, um outro estímulo que esteja em segundo plano possa intercambiar de lugar com o que esteja em primeiro plano.

No entanto, ainda hoje, os estudos vão na direção das considerações de Lombard e Ditton, sendo que o primeiro continua levando a frente os projetos sobre presença como diretor da ISPR (International Society for Presence Research), de acordo com o site da sociedade (<https://ispr.info/>), liderando congressos internacionais sobre o tema e apontando que presença tem importância em diversas áreas do conhecimento, tais como “ciências da computação e inteligência artificial, economia, educação, saúde e medicina, área militar, política, entretenimento, artes, psicologia, ciências cognitivas, filosofia e ética (2009, p.1)”. No mesmo artigo os autores apontam as seis formas de conceber presença mais utilizadas e propõe um instrumento de medida de presença para analisar como estes aparecem para os usuários.

Como indicado pelos diversos estudos, não há consenso sobre o conceito, necessitando de um maior número de testes empíricos para avaliar a validade de cada um. Neste texto, a fim de distinguir presença de imersão e flow, optou-se por considerar como presença o constructo mais utilizado na literatura, a saber

presença como uma “crença de que eles [usuários] estão num outro mundo que não onde seus corpos reais se encontram (SLATER & USOH, 1993, p.1)”.

Apesar de avançados estímulos auditivos e visuais dos jogos serem importantes para a intensidade da experiência, não são, por si mesmos, responsáveis pela sensação de presença, tendo em vista que se requer uma coalizão entre o aparato interpretativo do jogador e suas experiências passadas (CALLEJA, 2014). No entanto, Calleja argumenta ser necessário um ambiente ergódico (dinâmico e com regras invariáveis) para que as sensações de imersão e presença sejam possíveis, já que o ambiente precisa “reconhecer” o jogador para “reagir” ao que ele faz nesse mundo, influenciando, por sua vez, nas ações do próprio jogador.

Aarseth (2005), ao escrever sobre a literatura ergódica, define-a como um tipo de literatura na qual o leitor está implicado, como no cibertexto, no qual o autor pode escrever, publicar, comentar e ler textos seletivamente e de forma ativa. Também conceitua uma literatura ergódica pelo seu contrário, quando o leitor tem pouco esforço para percorrer o texto e toma poucas decisões dinâmicas ao fazê-lo, como na ação de mover os olhos e virar as páginas de um livro. Conclui que, “para um texto ser ergódico, o leitor precisa não só interpretá-lo, como também explorá-lo, configurá-lo e mesmo produzi-lo (AARSETH, 2005, p.10)”. O autor aponta para a ilusão de alguns jogos de aventura sobre a capacidade do usuário (jogador) conseguir produzir em conjunto com o jogo a sua história, uma vez que esses jogos induzem o jogador a chegar a um fim predeterminado através de certas negociações, como se quando o personagem escolhe ir pelo caminho x em vez de y (determinado pelo jogo), o jogo faz com que seu personagem invariavelmente morra.

A definição mais aceita de imersão não considera essencial uma tecnologia de áudio e/ou vídeo para tal experiência. Os seres humanos teriam a capacidade de se sentir num outro mundo que não o real porque o cérebro é programado para se conectar com intensidade às histórias que são passadas. O termo deriva da metáfora de imergir na água, como num mergulho no oceano. A pessoa é como se transportada de uma atmosfera onde o ar a circunda para uma onde a água é imperativa, necessitando que aprenda a nadar e a lidar com esse novo ambiente (MURRAY, 2001).

Segundo McMahan (2003), são necessárias três condições para uma sensação de imersão: as expectativas do jogador enquanto ao ambiente do jogo devem ser próximas as que o jogo oferece de fato, as ações do jogador devem ter impacto relevante no ambiente do jogo e as convenções do mundo do jogo devem ser consistentes, mesmo que não sejam as mesmas do mundo físico.

Brown & Cairns (2004) dividem imersão em três níveis: engajamento, absorção (engrossment) e imersão total, argumentando assim que o conceito pode ser utilizado em outros domínios para além dos jogos digitais. Na sua pesquisa, os autores percebem que as diferentes ideias sobre o tema não aparecem de forma clara na literatura, havendo contradições entre elas ou na construção delas mesmas. Sendo assim, usam da metodologia de Grounded Theory (teoria fundamentada), partindo de entrevistas semiestruturadas com sete jogadores sistemáticos de jogos digitais (4 homens e 3 mulheres, todos acima de 18 anos) sobre suas experiências ao jogar, buscando construir o conceito a partir de quem vive a experiência. Imersão é usada para descrever o grau de envolvimento com o jogo. Cada um dos três níveis definidos leva em consideração

as “barreiras” encontradas pelos jogadores para se envolverem com os jogos, sendo que, quanto mais elevado o grau de imersão, menores são as intervenções dessas barreiras. Algumas delas podem ser transpostas por atividade humana (como concentração) e outras, pelo jogo em si, como a construção do jogo.

O primeiro nível, engajamento, se refere ao nível mais baixo de envolvimento com o jogo. O jogador precisa investir tempo, esforço e atenção para atingi-lo. Gostar do jogo também é um requisito para que o jogador se engaje com o jogo. Conforme o jogador consegue atingir esse nível de envolvimento, ele pode passar para o segundo nível, a absorção (engrossment). Nesse nível, a construção do jogo em si é essencial. Se há enredo, qualidade gráfica e desafios interessantes, os jogadores percebem o esforço que os designers de jogos investiram no jogo e se interessam cada vez mais por ele, aumentando o nível de envolvimento. Nesse nível as emoções do jogador são afetadas pelo mundo do jogo e o seu senso de descrença nesse mundo começa a diminuir, o que permite que ele avance ao terceiro nível. “Imersão total é presença (BROWN & CAIRNS, 2004, p.1299).” Nesse nível o jogador sente como se estivesse no ambiente do jogo, como se a sala onde ele se encontra, o controle e a interface (televisão, monitor, etc.) desaparecessem e só o mundo do jogo importasse. No entanto, os jogadores descrevem essa experiência como fugaz, pois esse nível é alcançado apenas em alguns momentos, e as barreiras a serem transpostas para se atingir esse nível seriam a empatia e a atmosfera.

Ademais, os autores destacam que a atenção é um fator de grande importância para os níveis de imersão. Atenção é melhor descrita como uma vontade de concentração (BROWN & CAIRNS, 2004). Ela é composta por três elementos, visual, auditivo e mental, e o número de elementos presentes no momento do jogo são correlatos ao nível de atenção e, por conseguinte, a um nível mais avançado de imersão. Nesse aspecto, imersão se assemelha ao conceito de flow, já que atenção também é crucial para este, mas se diferem por imersão total ser descrito como fugaz, enquanto a experiência de flow não seria.

Csikszentmihalyi e Csikszentmihalyi (1992) aprofundam-se na questão sobre os motivos pelos quais as pessoas se interessam e passam tanto tempo em diferentes atividades, de escalar rochas a pintar obras de arte, conceituando o termo flow para melhor explicar isso. O conceito designa uma experiência autotética na qual o self encontra ressonância com sua teleonomia. Isso quer dizer que o sujeito encontra nessa atividade sem outros fins senão nela mesma (autotética) uma paridade com aquilo que em sua consciência ele deseja realizar (teleonomia do self). O autor descreve o self como parte da consciência dos seres humanos, uma evolução da espécie que permite aos sujeitos uma percepção sobre a própria consciência e a mediação das exigências biológicas (comer, reproduzir, buscar conforto, etc.) com as exigências culturais (trabalhar, auxiliar o próximo, fazer amizades, etc.) e ainda poder optar por uma terceira via, as exigências dos objetivos do próprio self, sendo cada pessoa diferente da outra e capaz de sentir-se bem em atividades sem objetivos além de um “querer fazê-las”.

Para que haja experiência de flow, faz-se necessário que o nível de dificuldade da atividade esteja próximo ao nível de habilidades de quem irá realizá-la. Além disso, os objetivos de tal atividade devem ser claros e é necessário que haja feedback ao longo de sua ocorrência, mantendo, dessa forma, o sujeito focado em sua tarefa. Os sentimentos provenientes do flow são descritos como uma sensação de mudança no tempo

(mais rápido ou devagar em relação ao tempo cronológico), perda da autopercepção, já que os sujeitos estão totalmente focados na atividade desempenhada e as sensações de estar mais imaginativo, criativo e espontâneo. Além disso, flow é descrito como uma experiência positiva e agradável (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI 1992).

Didaticamente, aqui entendemos que imersão trata do envolvimento, em vários níveis, do jogador com o jogo. Presença seria o nível mais profundo de imersão, no qual o jogador se sente no universo do jogo, interagindo com os objetos e entes como se estivesse na espacialidade do jogo. Flow é um constructo que reúne uma série de características psicológicas experimentadas pelo sujeito durante uma atividade, possibilitando o engajamento com a mesma e um sentimento positivo advindo disso.

Participaram deste estudo 15 jogadores de RPG de mesa, sendo 14 do sexo masculino e 1 do sexo feminino e foram realizadas entrevistas parcialmente estruturadas com perguntas elaboradas a partir da literatura. Conforme transcritos e analisados os dados, alguns temas centrais nas falas dos entrevistados foram se destacando. Destes, extraíram-se três grandes temas desenvolvidos e discutidos nos tópicos que seguem.

O primeiro deles é a imersão: trata-se dos diferentes momentos em que os jogadores se sentem mais ou menos dentro do mundo do jogo. Geralmente os entrevistados descrevem essa experiência de forma progressiva: ao jogar pela primeira vez o jogo parece superficial e distante. Ao se apropriarem da dinâmica do jogo e se familiarizarem com o grupo de jogadores e com o que é possível ou não fazer no jogo, a imersão aumenta. Ademais, o papel do mestre torna-se importante ao apresentar os entes desse mundo aos jogadores.

Os outros dois temas são desenvolvidos como: Fluidez e Zona Segura que, respectivamente, versam sobre o sentimento de “flow” e sobre o conceito trabalhado originalmente nesse texto, “safezone”. Ambos ocupam o mesmo tópico pelas semelhanças entre eles que permitem uma maior compreensão e fluidez de leitura ao longo do texto, porém podem ser caracterizados de forma individual sem perda conceitual.

Flow é o sentimento de que se atingiu um estado em que as capacidades de exercer certa tarefa estão em paridade com os desafios exigidos para a execução dela. É uma sensação positiva que promove a autoestima e confiança de quem a exerce. Muitos dos jogadores descrevem esse estado ao jogar RPG e sentir que no jogo podem ser o que quiserem, ao mesmo tempo que enfrentam desafios que os empolgam.

Já o conceito de safezone foi desenvolvido para dar conta de uma sensação de segurança e liberdade no jogo que surge num espaço imaginário e transitório entre o mundo do jogo e os elementos que compõe a realidade do jogador. Dessa forma, o jogador sente que é possível agir no mundo do jogo sem consequências severas para si, porém sem deixar de lado sua implicação com esse ambiente, uma vez que as ações do jogador repercutem na narrativa do jogo.

As diferentes formas de se narrar são pertinentes, segundo a fala dos entrevistados, para se sentir imerso no jogo. Eles falam de uma mudança de posicionamento em relação aos personagens. Se antes eram tomados como terceiros, quando os reconhecem como concernentes a eles, mudam o tempo verbal e passam a narrar ações na primeira pessoa do singular ou primeira do plural. Não é mais “o paladino de Pelor, deus da luz, que ataca os zumbis, invasores do vilarejo na calada da noite”, mas sim “eu, Johrad, campeão da luz, que uso de minha espada longa para afastar o mal eminente, protegendo meus iguais e a paz de Askardia”. Essa

mudança não se dá num único jogo ou subitamente, mas é um processo que ocorre conforme o jogador se apropria do jogo e de sua dinâmica. É citada a própria timidez e falta de perícia com a jogabilidade do RPG que surgem como aspectos que causam um entrave na imersão inicial. Conforme os jogadores se adaptam uns com os outros e com a forma como acontece o jogo, eles se tornam mais flexíveis para interagir, interpretar e viver a experiência de imersão.

A literatura demonstra que a tecnologia em si não é condição para um processo imersivo, porém facilita uma noção de espacialidade no universo do jogo quando representa o jogador através de um avatar no jogo (CALLEJA, 2014). No RPG de mesa o avatar é o personagem cuja representação física não vai muito além de uma ficha com características descritas brevemente e, quando muito, bonecos genéricos que servem para ilustrar a localização do personagem numa batalha. Assim os entrevistados falam que é difícil, nas primeiras sessões, se imaginar no jogo. Um dos jogadores diz que precisa se concentrar, às vezes fechar os olhos e tentar imaginar cada elemento que o mestre descreve das cidades, pessoas, animais, vestimentas, cheiros, para que então consiga recriar esse ambiente em sua imaginação. Esse processo se torna mais automático, porém, ao longo do tempo, e a falta de representações audiovisuais própria do jogo não faz mais falta, pois o jogador imerge através de sua própria imaginação.

Destaca-se o papel do mestre nos processos imersivos, pois este é quem narra as situações do jogo e onde elas ocorrem. Dependendo da forma como ele narra e detalha o ambiente, o jogador se sentirá mais ou menos dentro do universo do jogo. Entrevistados afirmam que, para o iniciante no RPG de mesa, um bom narrador é essencial, pois esse jogador ainda não estabeleceu uma relação própria de entrada no mundo do jogo, precisando desse terceiro que lhe dá informações moduladas pelo tom de voz e por sua sensibilidade em dispor elementos que suscitam emoções e imagens na mente do jogador. Alguns entrevistados, mesmo já tendo jogado diversas campanhas diferentes, reclamaram dos mestres que apenas descreviam rapidamente as situações ou focavam muito em combates, deixando outros aspectos do jogo inexplorados. Mesmo para os mais experientes, um mestre hábil em dar um bom colorido ao jogo é essencial.

Segundo a literatura, outros cuidados poderiam ser atribuídos a esse mestre para melhor apresentar o cenário aos jogadores. Huizinga (1971) destaca que os jogos devem seguir regras próprias, claras e compartilhadas pelos jogadores. No entanto, o autor também aponta que, para uma maior ludicidade, melhor interação jogador-jogo (ou seja, nesse caso também maior imersão), essas regras não devem cair num extremo burocrático e flexibilizações bem justificadas são bem-vindas. Assim o mestre pode alterar alguns aspectos do jogo em prol do grupo de aventureiros quando necessário. Ainda sobre as diferentes formas de narrar, uma aventura que permita uma dinâmica mais intensa entre as ações dos jogadores e suas consequências para o mundo do jogo, sem enredos muito fixos ou pouco manejo das situações pelo mestre, são essenciais para um ambiente ergódico, característica predecessora da aproximação do jogador com o jogo (AARSETH, 2005).

Através da pergunta sobre a capacidade de distinguir as emoções dos demais jogadores ao interpretarem seus personagens, os jogadores descreveram um componente visível da imersão: as expressões corporais dos jogadores ao se sentirem na pele do personagem. Apontam que, quando um de seus amigos está imerso no

jogo e seu personagem ganha um prêmio, tem seus itens roubados ou se depara com uma situação inusitada, as expressões do seu rosto e a forma como ele reage com o corpo deixam visíveis que o jogador está vivendo aquilo que imagina que o seu personagem está passando. Há jogadores que dizem que amigos desfizeram amizades depois de momentos ruins dentro do jogo, por serem prejudicados pelo mestre ou pelo descuido do outro. Porém a sensação maior é de cooperação e geralmente quem não se conhecia antes de se reunir para jogar RPG acaba criando um laço de amizade que transcende o encontro sistemático do jogo.

Sobre a fluidez na zona segura pode-se dizer que o sentimento de flow se desenvolve quando o jogador sente que suas capacidades para exercer determinada atividade estão em paridade com o desafio oferecido por ela. Trata-se de uma sensação agradável e que necessita de atualização conforme ocorre a atividade, já que, superado um desafio, novos devem surgir para que não se perca o equilíbrio entre as capacidades do jogador e os fatores de dificuldade exteriores (CSIKSZENTMIHALYI, 1992). Um dos entrevistados fala que o mais interessante na campanha que joga atualmente é que ela é cheia de mistérios e profecias que ele e seu grupo vão desvendando aos poucos. Se os mistérios fossem raros e decifráveis sem muito esforço, dificilmente uma sensação de flow seria possível, já que o jogador encontraria o tédio e outros estímulos poderiam distraí-lo do seu interesse pelo jogo. Já o contrário, se os desafios fossem extremos e, tão logo superado um, outro despontaria, o nível de dificuldade causaria ansiedade ao jogador.

Um dos aspectos do flow é a necessidade de que o sujeito sinta que aquela atividade lhe diz respeito. A maioria dos jogadores, antes de começar a jogar RPG de mesa, compara o jogo a outros que tenha jogado em plataformas digitais, tendo como base, nas suas primeiras sessões de RPG, essas ideias preconcebidas. Dessa forma, percebe-se a dificuldade que encontram para criar a história de seus personagens. Geralmente partem de lugares comuns, de narrativas que já estejam familiarizados, com padrões de interação que tomam de empréstimo do seu dia a dia ou da forma como preferem interagir normalmente quando jogam. Assim eles começam com personagens mais parecidos com "bonecos" ou "robôs", como alegam, interagindo de maneira mecânica, "narrando as ações em vez de interpretá-las" (sic).

Ao longo do tempo, o jogo acaba se tornando algo familiar ao jogador, uma "safeszone", lugar imaginário e transitório que o jogador cria enquanto joga, onde ele não tem medo de ser diferente e ser julgado por isso, podendo produzir desde atos imorais sem sofrer punições severas até feitos heroicos com recompensas e reconhecimentos que dificilmente teria no seu dia a dia. Seu personagem, nesse segundo momento, no qual uma imersão mais profunda também tem início, é percebido como parte dele mesmo. Essa é a chamada teleonomia autotética do flow, uma atividade que é sentida como própria (teleonomia), ao mesmo tempo que condiz com desejos e vontades do jogador no momento exato em que joga (autotética) (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI, 1992).

Algo que facilita a aproximação do jogador do seu personagem e do universo que ele habita é a sensação de que ele pode agir como bem entender no espaço transitório da safeszone. Embora a tradução literal seja de uma "zona de segurança" ou "zona segura", não se trata da impossibilidade do jogador se arriscar no jogo, podendo perder seu personagem ou sofrer com situações angustiantes. Porém, quando se depara com um risco no jogo, não é o próprio corpo do jogador que é atingido, mas o que ele se permite imaginar e fantasiar

a partir do jogo que é posto à prova. Mesmo sendo "menor" (de outro âmbito), há o perigo de que todo o investimento imaginário sobre aquela fantasia seja perdido numa ação descuidada no jogo. Optou-se pelo termo em inglês por se entender que comporta uma amplitude maior de significados condizente com o constructo elaborado aqui.

Então há riscos e sentimentos negativos envolvidos na safezone. No entanto, como num abrigo durante uma guerra, onde é possível se resguardar de certos perigos, ainda que se esteja no mesmo país em guerra, porém a uma distância segura do embate, também é possível vivenciar experiências de privações e conflitos com quem mais se esteja confinado. Da mesma forma, apesar de apresentar perigos, é mais seguro passar por experiências angustiantes dentro do jogo do que fora dele. O jogo comporta uma transitoriedade que dura o tempo que se joga. Experiências, ideias e afetos que possam surgir dali podem mudar uma vida, mas o corpo do jogador não será posto diretamente à prova por ameaças externas. Nesse mesmo caminho, um dos entrevistados narra sua experiência de socialização ao longo do jogo. Muito introspectivo, afirmando mesmo que "tinha medo de pessoas" (sic), o entrevistado fala com felicidade que, atualmente, faz amigos aonde quer que vá, de bares a estações de trem. Correlato a isso, Csikszentmihalyi (1992) fala do crescimento do self através do flow, um implemento na autoestima e vontade de viver proporcionado pela experiência intensa e positiva de envolvimento com uma atividade.

Trazendo para a discussão um filósofo alemão defensor da juventude e da experiência, adotou-se a posição de Benjamin em relação à experiência e os saberes desenvolvidos a partir dela. De sua maioria jovens (média de 24 anos de idade), os participantes da pesquisa estão mais interessados no que eles vivem no jogo, em jogar juntos e viver experiências únicas, do que numa técnica apurada que lhes deem alta definição de som e imagem, em possíveis lucros ou melhorias em certas habilidades práticas em decorrência do jogo. Antes da técnica e da utilidade, para eles mais interessa a experiência e ludicidade do encontro (LARROSA, 2002).

Para Benjamin, o conhecimento não está dado e nem centralizado em um único ponto, mas, mais próximo ao rizoma de Deleuze e Guatarri (FRANCO & MERHY, 2012), com suas raízes dispostas em vários lugares, sem início ou fim determinados, visto que a própria história, com os exemplos mais próximos das duas Guerras Mundias, tem grandes saltos e furos em seu dito progresso. Esse conhecimento também não se faz desprendido da forma como o sujeito sente a experiência, indo de encontro com a ciência moderna iluminista. Então o acúmulo de anos de vida e conhecimento racional dos mais velhos não são, por si só, argumento para refutar a validade da experiência dos jovens e de todos os sentimentos por ela aflorados (GOMES & MAGALHÃES, 2010).

Essa relação é comparável ao que um jogador narra sobre sua vivência de jogar em diversos lugares. Ele relata que quando jogava na escola no intervalo das aulas ou saía com amigos para participar de sessões de RPG em praças de alimentação de shoppings, quem estava de fora prestava um olhar julgador ao grupo que ali interpretava personagens. Poder brincar, encenar, jogar, usar do lúdico enquanto a demanda social é de um sujeito produtor, útil, que gera lucros e não desperdiça tempo, uma abstração subjetiva cada vez mais capturada e monetizada pelo capitalismo, trata-se de uma linha de fuga muito potente disponível através do

jogo de interpretação de papéis (bem como no teatro), possibilitando outras formas de ser e estar no mundo (KASPER, 2009).

Em relação ao tempo, vale lembrar que durante o flow ele é sentido de uma forma diferente da cronologia convencional do relógio. Pelbart (2004), ao buscar definir o tempo em Deleuze, encontra concepções diversas ao longo do ensino do filósofo. Longe de se tornar uma miscelânea epistemológica sem rigor teórico, o autor demonstra assim a amplitude do próprio conceito de tempo, lugar do Todo. Como no cinema, o sujeito faz uma montagem do Todo, pinçando elementos para compor sua narrativa. Mas como seria possível, por exemplo, numa cena em que uma bicicleta encostada no muro é filmada por dez segundos perceber o tempo, não como uma imagem do tempo, representação, mas o tempo em si, uma imagem-tempo? Isso ocorre porque todas as coisas estão no tempo e passam por mudanças constantes, a não ser o próprio tempo: o tempo não muda. Nessas colagens singulares, com idas e vindas, cortes bizarros e enredos arbitrários o tempo se mostra não na ficção da linearidade, mas próximo ao tempo agostiniano. Nessa concepção há três tempos: presente do passado, presente do presente e presente do futuro. Para Deleuze, no entanto, eles ocorrem juntos, não se antecedendo ou sucedendo, formando um só tempo, massa simultânea "incompatível, mas não impossível" (PELBART, 2004, p.17).

Retomando o conceito de safezone, percebe-se a interessante capacidade de, no RPG, os desafios e possibilidades do mundo poderem ser atualizados sem restrições, quando bem administrados pelo mestre e jogadores, permitindo assim infinitas situações distintas, porém restritas ao universo do jogo, onde há "possibilidade de fazer tudo dentro dos limites daquele mundo" (sic). Aparentemente contraditório, o conceito deleuziano de finito ilimitado ajuda a entender esse efeito do jogo. Para Deleuze, em seu texto sobre Foucault (2005), o sujeito está circunscrito pela finitude do seu corpo, mas aberto ao ilimitado da linguagem. Faz-se necessária uma circunscrição do universo, para que as possibilidades de ser e estar dentro do mesmo se façam emergir e, quanto mais inteirado dessa espacialidade, superá-la, criando infinitas formas de se relacionar com esse ambiente ou mesmo criando outros universos a partir daí.

O personagem é uma criação e, como uma poesia, não está nem em conformidade aos objetivos do seu criador, nem ao que os demais jogadores e o mestre (seus leitores) entendem dele. Seu entendimento pode se dar como narra o grande poeta da língua portuguesa numa das suas mais famosas poesias:

O poeta é um fingidor.
Finge tão completamente
Que chega a fingir que é dor
A dor que deveras sente.

E os que leem o que escreve,
Na dor lida sentem bem,
Não as duas que ele teve,
Mas só a que eles não têm.
(Fernando Pessoa, Autopsicografia)

A história criada vai tomando proporções muito além das previstas pelo autor, bem como o personagem do jogo evolui em sua narrativa de formas inesperadas e de um jeito diferente para cada outro personagem que com ela se depara. No entanto, ainda há um papel importante de autoria e, quem cria está atrelado a essa história. Mary Shelley apresenta ao mundo um monstro sem nome, cujo criador é o personagem Dr. Frankenstein. Tanto essa anomia e relação de culpa e responsabilidade por sua criação assolam o cientista, que criador e criatura tornam-se intimamente ligados. Tal é a relação do jogador com o seu personagem. Não é o jogador que ali está, porém, esse avatar de sua fantasia tem aspectos seus e é responsabilidade sua animá-lo no contexto de jogo, envolvendo-se em todas as suas ações e interações no ambiente da aventura. A safesone, desse modo, permite que o jogador se coloque no universo do jogo sem tantas defesas, sem titubear tanto em falar dos sentimentos e pensamentos do seu personagem quanto poderia se sentir ao falar diretamente dos seus próprios. O personagem fala com mais desenvoltura, indiretamente, da vida do jogador e de suas visões de mundo, preconceitos, medos e desejos, do que o próprio jogador faria se diretamente questionado. Além do mais, o jogador através do personagem, também estabelece importantes compromissos éticos com seu grupo de aventureiros, sua guilda e outras sociedades das quais faça parte e, como diversos jogadores apontam, com sua tendência, aquilo que guia sua forma de encarar o mundo no jogo.

Vários entrevistados jogam o RPG de mesa mais famoso no mundo, Dungeons & Dragons. Nesse sistema, há uma característica importante que todos os jogadores devem escolher para seus personagens e que indica como ele agirá nesse mundo frente a situações no seu caminho, que são as tendências. Segundo o Livro do Jogador (COOK, TWEET & WILLIAMS, 2001), as tendências são categorizadas como: Leal e Bom, Leal e Neutro, Leal e Mau, Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Caótico e Bom, Caótico e Mau e Caótico e Neutro. Curiosamente, a maioria dos entrevistados não gostam da escolha Caótico e Neutro ou apenas Neutro (apesar de muitos terem começado a jogar usando essas tendências por tornarem o jogo “mais fácil” (sic), mudando isso posteriormente em novos personagens), pois apontam como formas de não tomar posição, de agir “de qualquer jeito” (sic). Talvez o compromisso com suas decisões em vez de um individualismo volúvel aponte também para uma maior autonomia e compromisso dos sujeitos para com o mundo onde se relacionam e vivem, tanto no contexto de jogo, quanto fora dele.

Jogar, por si só, já é algo muito gratificante. O que envolve essa atividade? Reunir-se com outras pessoas, rever amigos, criar histórias, se deparar com surpresas, sentir-se útil ao cooperar, superar desafios, colocar-se em situações inusuais, poder experimentar sentimentos hostis sem grandes prejuízos a si mesmo. Divertir-se. Além dos diversos ganhos utilitaristas que se pode apontar e buscar arrastar para a clínica a fim de justificar o RPG como técnica terapêutica, o jogador quer jogar, principalmente, por ser uma atividade lúdica. Então, se é possível que alguém que frequenta um serviço de saúde ou consultório privado consiga se beneficiar do RPG para melhor lidar com sintomas depressivos ou como estratégia psicopedagógica, esses serão ganhos significativos e importantes. No entanto esse não foi o foco principal desse trabalho e aqui não se deve deixar de lado a ludicidade do RPG. Se for mantido o foco apenas na lógica utilitarista do RPG pela

psicologia, será esse o fator que prenderá o jogador ao jogo, tamponando o seu desejo com as “boas intenções” do psicólogo. Se outro foco se faz possível, o lúdico pode despontar como parte de um processo criativo e rico em vida e autonomia para esse sujeito ao experimentar o jogo.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. J. Cibertexto: perspectivas sobre literatura ergódica. Lisboa: pedra da roseta, 2005.
- ARAUJO, R.B.; CEMI, J.; OLIVEIRA, M.M.A. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psic.: Teor. e Pesq.*, Set 2011, vol.27, no.3, p.347-355.
- BROWN, E.; CAIRNS, P. A grounded investigation of game immersion. In: CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems. p. 1297-1300. ACM, 2004.
- CALLEJA, G. Immersion in virtual worlds. In M. Grimshaw (Ed.). *The Oxford handbook of virtuality*. New York: Oxford University Press, 2014.
- CALLIGARIS, C. A adolescência. São Paulo: Publifolha, 2009.
- CHEN, J. Flow in Games. MFA Thesis. Los Angeles: University of Southern California press, 2008.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. A psicologia da felicidade. São Paulo: Saraiva, 1992.
- CSIKSZENTMIHALYI, M; CSIKSZENTMIHALYI, I.S. (Org.). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge: Cambridge university press, 1992.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. *Dungeons & Dragons – Livro do Jogador*. São Paulo: Devir, 2001.
- DELEUZE, G. Foucault. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- ESTADO DE SÃO PAULO. Sucesso do GTA V empolga indústria. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,sucesso-do-gta-v-empolga-industria-imp-,1077686>>. Acesso em: 23 agosto 2016.
- FRANCO, T.B.; MERHY, E.E. Cartografias do Trabalho e Cuidado em Saúde. *Tempus Actas de Saúde Coletiva*, v. 6, n. 2, p. 151-163, 2012.
- GOMES, F. G. L.; MAGALHÃES, S. M.C. Modernidade e declínio da experiência em Walter Benjamin. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences*, v. 32, n. 2, 2010.
- GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons and dragons (1974)*. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 2011. Disponível em: <<http://img.4plebs.org/boards/tg/image/1398/03/1398034466298.pdf>> Acessado em: 20 outubro 2016.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JENKINS, H.. *Eight Myths About Video Games Debunked*. Massachusetts, 2003.
- KASPER, K. M. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo?. *Pro-Posições*, v. 20, n. 3, p. 199-213, 2009.
- LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002.

- LOMBARD, M.; DITTON, T. B.; WEINSTEIN, L. Measuring presence: the temple presence inventory. In: Proceedings of the 12th Annual International Workshop on Presence. 2009. p. 1–15.
- LOMBARD, M. & DITTON, T. B. At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*. v. 3, n. 2, p. 0–0, 1997.
- LOMBARD, M. et al. Measuring presence: A literature-based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument. In: Third international workshop on presence, delft, the netherlands, v.240, p.2–4, 2000.
- MCMAHAN, A. Immersion, engagement and presence. *The video game theory reader*, v. 67, p. 67–86, 2003.
- MURRAY, J. H. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Nova York: Simon and Schuster, 2001.
- PELBART, P. P.. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- PITARU, A. E Is for Everyone: The Case for Inclusive Game Design. In: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. SALEN, K (Org.). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008. 67–88.
- PINCHBECK, Daniel M.; STEVENS, Brett. Presence, narrative and schemata. In: *Proceedings of Presence 2005: The 8th International Workshop on Presence*. 2005. p. 221–26.
- REBELLO, S., Monteiro, S., & VARGAS, E. (2001). A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. *Interface- Comunicação, Saúde, Educação*, 5(8), 75–88.
- SLATER, M., & USOH, M. Representations systems, perceptual position, and presence in immersive virtual environments. *Presence*, 2(3). 1993, p.221–233.
- TAKATALO, J. et al. Involvement and presence in digital gaming. In: *Proceedings of the 4th Nordic conference on Human-computer interaction: changing roles*. ACM, p. 393–396, 2006.
- WIEGMAN, Oene; SCHIE, Emil van. Video Game Playing and Its Relations With Aggressive and Pro-social Behavior. *British Journal of Social Psychology*, 37 (1998): 367–78.
- WILLIAMS, A. V., MEYER, E., & PECHANASKY, F. (2007). Desenvolvimento de um jogo terapêutico para prevenção da recaída e motivação para mudança em jovens usuários de drogas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 23(4), 407–414.