

IMERSÃO E GAME STUDIES: CONSIDERAÇÕES MULTIDISCIPLINARES QUE REVERBERAM EM CONTEXTOS DE ARTE NA CULTURA DIGITAL

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa¹

Resumo: O artigo explora a imersão em games através de uma perspectiva multidisciplinar, investigando como essa experiência é moldada por elementos artísticos e culturais. A análise foca em três títulos: *Dandara: Trials of Fear*, *The Master's Pupil* e *Paulista Invaders*, destacando como cada um utiliza a arte e o contexto cultural para criar experiências imersivas. Através de metodologia qualitativa teórico-reflexiva por intermédio das Narrativas de Si, o artigo traz análises de *Dandara: Trials of Fear*, examinado por sua incorporação de referências culturais e artísticas brasileiras, como a obra de Tarsila do Amaral, para promover uma experiência que vai além do entretenimento, incentivando a reflexão sobre resistência e opressão; *The Master's Pupil*, que utiliza a arte de Claude Monet para criar uma experiência contemplativa e imersiva, destacando a capacidade da arte de induzir estados de imersão sem narrativas explícitas; e *Paulista Invaders*, que é discutido pela integração do espaço urbano em game, demonstrando como a imersão pode ser enriquecida pela interação com o ambiente físico e social pela arte. A análise sugere que a imersão é um fenômeno multifacetado, influenciado não apenas pela tecnologia, mas também por fatores culturais, sociais e contextuais, concluindo que uma abordagem holística e multidisciplinar é essencial para compreender a complexidade da imersão em games no imbricamento com a arte na cultura digital.

Palavras-chave: videogame; comunicação digital; artes; cultura.

¹ Doutor em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (2024), com período de Doutorado Sanduíche na Université du Québec en Outaouais (Canadá) pelo PDSE - Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior pela instituição de fomento CAPES. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco com dissertação laureada (2020). Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica pelo IFBaiano (2024), Especialista em Educação, Jogos e Ludicidade para o Ensino pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (2022) e Especialista em Comunicação Organizacional pela Universidade Estácio de Sá (2018). Possui Aperfeiçoamento em Educação e Tecnologia pela Universidade Federal de Goiás (2021). Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela Faculdade Sete de Setembro (2016). Realizou intercâmbio facilitado pelo English Language Center da Brigham Young University, no estado de Utah, EUA (2013-2014), no curso de English Language and Linguistics. É integrante do Grupo de Pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais e do Grupo de Pesquisa Narrativas Contemporâneas, ambos da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); membro da ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, do CIPEG - Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games e da SBC - Sociedade Brasileira de Computação. Possui interesse nas áreas de Cibercultura, Comunicação Digital, Videogames, Tecnologias, Imagem e Imaginário, Narrativas, Linguagem, Educação Tecnológica, Cinema, Ficção Seriada e Cultura Pop.

IMMERSION AND GAME STUDIES: MULTIDISCIPLINARY CONSIDERATIONS RESONATING IN ART CONTEXTS WITHIN DIGITAL CULTURE

Abstract: This article explores immersion in games from a multidisciplinary perspective, examining how this experience is shaped by artistic and cultural elements. The analysis focuses on three titles: Dandara: Trials of Fear, The Master's Pupil, and Paulista Invaders, highlighting how each utilizes art and cultural context to create immersive experiences. Through a qualitative, theoretical-reflective methodology using Self-Narratives, the article analyzes Dandara: Trials of Fear for its incorporation of Brazilian cultural and artistic references, such as the work of Tarsila do Amaral, to promote an experience that extends beyond entertainment, encouraging reflection on resistance and oppression; The Master's Pupil, which employs Claude Monet's art to create a contemplative and immersive experience, showcasing art's ability to induce immersion without explicit narratives; and Paulista Invaders, discussed for its integration of urban space in the game, demonstrating how immersion can be enriched through interaction with physical and social environments via art. The analysis suggests that immersion is a multifaceted phenomenon influenced not only by technology but also by cultural, social, and contextual factors, concluding that a holistic and multidisciplinary approach is essential to understanding the complexity of game immersion intertwined with art in digital culture.

Keywords: game; digital communication; art; culture.

INTRODUÇÃO

Ao expressar suas narrativas no campo do entretenimento, é comum conceber nos games e em diversos dispositivos da cultura pop uma materialização que digitaliza realidades para o contexto digital, potencializando-as pelo imaginário.

É o que acontece com o Holodeck de Jornada nas Estrelas a partir de uma reformulação, para Murray (2003), de uma forma de contar histórias e vivenciá-las. Um resgate que traz novos olhares e perspectivas na forma que se reverbera e consome informação e comunicação, considerando a oralidade, a prensa de Gutenberg, sistematizações do conhecimento em escala e transformações pelos meios digitais, por exemplo, como combustível para uma carga cultural de identidade contemporânea (Costa *et al.*, 2022).

Nesse aglomerado de possibilidades, entra em cena uma conceituação de imersão nessas substancializações narrativas, como:

Possibilidade de fenômeno que tende a permitir, baseado em processos formativos, experiências e subjetividades individuais e/ou coletivas, que uma pessoa possa reformular juízos, exercitar distintas leituras de mundo e experimentar realidades que não são de seu cotidiano regular independentemente da natureza da ambiência que é palco dessa vivência (Costa, 2024, p. 147, grifo nosso).

Essa, por sua vez, dialoga diretamente com os propostos de Janet Murray e sua metáfora do Holodeck contextualizada diretamente ao campo dos produtos midiáticos da cultura pop em geral, principalmente os que se desenvolvem e se formulam pelo ciberespaço. Isso se comprova visto que a autora afirma que protagonizar um transporte para a simulação em contextos digitais é algo prazeroso por si só, independentemente do conteúdo da fantasia que essa realidade alberga. Inclusive, a autora se dirige a esse conceito como uma própria ideia de imersão, apesar de limitada a termos e contextos sensoriais que garantem uma experiência psicológica que pode obliterar o mundo real em detrimento de um mergulho profundo na realidade narrativa digital. Algo que dialoga com uma ideia de transe (Murray, 2003).

Nesse sentido, essa produção traz a ideia de imersão de Murray (2003) apenas por uma contextualização de referência, embora seu conceito apresente

uma série de limitações tais como uma simplificação aparente da experiência, a negligência e o fato de ignorar fatores socioemocionais e/ou cognitivos no processo. Ao mesmo tempo, há foco exacerbado na tecnologia, como uma abordagem que traz a disposição tecnológica como único caminho do motor imersivo, uma visão determinista para as tecnologias. Portanto, naturalmente, a definição de imersão abordada como ponto de partida conceitual alberga um contexto mais inclusivo desse fenômeno.

Ora, em provocação, inclusive, é curioso pensar que algo capaz de “obliterar” o mundo real à volta do indivíduo precise e se constitua apenas por pontos de ignição táteis e/ou audiovisuais, em simulações e produções de presença no digital, como se fosse uma tradicional “receita de bolo”. Isso porque parte-se, nessa produção, do entendimento de que a conexão com o campo do virtual vai muito além do que é disposto pelo reflexo maquínico, observando na definição de imersão trazida por Costa (2024) possíveis mergulhos que acontecem mesmo longe do digital, em diferentes intensidades, níveis e por gatilhos específicos e distintos.

Contudo, considerando uma qualidade da Hermenêutica e suas camadas interpretativas dos produtos culturais da pós-modernidade, em relação similar ao que acontece nos objetos da cultura pop, Gadamer (2015) sustenta que no ser humano se instaura uma interação, suplementação e até uma modalidade de coabitação com o que se manifesta em uma interface comunicacional.

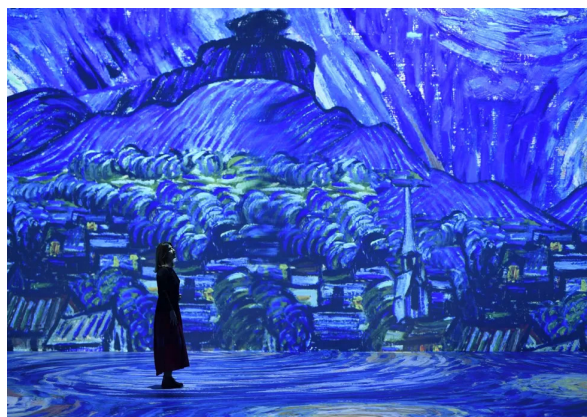
Ao mesmo tempo que Morin (1980), no intento de retratar fenômeno similar no contato com um produto cultural, afirma que podem haver fusões de vidas fictícias, mergulhos no fluxo de uma vida imaginária ao mesmo tempo que esta pode atravessar as emoções de uma audiência potente (Canclini, 2007; Costa, 2020). Um atravessamento e retroalimentações como atesta John Dewey (2010), por meio de vetores direcionais: Um que é lançado do indivíduo para o que é demonstrado na interface comunicacional, permitindo participação na narrativa, produção de presença para com os personagens (Gumbrecht, 2010), enquanto outro vetor se projeta no sentido contrário, elencando componentes de uma identificação. Nesse momento, portanto, gera-se uma transmutação de substâncias do imaginário, que garante transformações, processos formativos, vivências e experiências em outros períodos e espaços, uma quebra de molduras (Murray, 2003).

No presente artigo, em viés multidisciplinar, contextualiza-se essa relação com os games, embora originalmente, para Edgar Morin (1980), isso esteja contextualizado pelo cinema, enquanto para Gadamer (2015), isso esteja alinhado diretamente às obras de arte.

Oliver Grau (2007, p. 120), nesse mesmo caminho, ao relatar sua experiência pessoal e de diversas outras pessoas no contato com a obra de arte “O Panorama de Sedan” de 1883, de Anton von Werner, afirma sobre a contemplação que “nos primeiros minutos, a ilusão era tão irresistível, que o espaço da imagem, conforme muitas testemunhas oculares relataram, era vivida como a presença do real de um segundo mundo”. Em contextualização, a obra de arte, com aproximadamente 650 metros quadrados, traz uma fusão de arte e ciência, baseando-se em princípios fisiológicos e óticos de Hermann von Helmholtz.

Esse contexto da arte, portanto, apresenta “uma faca de dois gumes”, uma relação mútua. Afinal, uma conexão se formula não somente pela presença que é criada do indivíduo para a instância digital ou da arte, mas também no que é criado no real pela instância digital ou da arte, embora se inicie, na maioria das vezes, por uma instância física.

Figura 1 - Exposição “imersiva” e itinerante ‘Van Gogh Live 8k’ em Recife, em 2023



Fonte: Costa (2024).

Tem-se aqui a retroalimentação entre ambiências, assim como organismo-ambiente, proposta por Dewey (2010). Não é à toa, por exemplo, que tem se tornado mais comum, na virada do século e milênio, experiências museológicas tidas como “imersivas”, uma espetacularização da experiência estética, que não necessariamente

acontece em um ambiente digital, mas que “virtualiza” o real, ressignificando-o mesmo que momentaneamente, ao compasso que cria experiências, memórias e vivências sem data de validade e/ou expiração, que irão compor o repertório individual de um indivíduo por atravessamentos possíveis (Costa, 2024).

Em integração, os *games*, em sua diversidade de gêneros, estilos e mecânicas estruturantes ao longo do tempo, já encontraram na arte um campo fértil para reverberar mensagens e narrativas enquanto interfaces comunicacionais interativas. Desse imbricamento, por exemplo, ressaltam vertentes que detêm potencial de suscitar a definição de imersão tratada nessa introdução. São essas: *games* da esfera *indie* sobre arte, no sentido de trazer o campo da arte como elemento narrativo expressivo da mecânica estruturante de um título.

Nesta instância, através de percurso metodológico de viés teórico-ensaístico baseado na autoetnografia/narrativas de si, aborda-se as percepções da pessoa autora-pesquisadora por um método de natureza qualitativo que resalta as experiências pessoais e concepções de imersão pelos atravessamentos individuais com games e arte. Nesse sentido, explicita-se essa metodologia como o resultado íntimo do “aspecto relacional entre o pesquisador e os sujeitos (e objetos) da pesquisa [...], aliada a um caráter reflexivo” (Santos, 2017, p. 218).

Tem-se, nessa trajetória, uma autopoiesis, como Maturana e Varela (2001) defendem enquanto exploração de *corpus*, que é intrínseca a uma valorização de “processo de formação e os sentidos que se constroem pelas trajetórias de formação”, seja essa formal e/ou informal (Silva; Rios, 2018, p. 59).

A metodologia das Narrativas de Si, empregada neste artigo, encontra ressonância na noção de “escritas de si” de Michel Foucault. Em sua obra **O que é um autor?** (Foucault, 1992), Foucault discute como a prática de registrar e refletir sobre as próprias vivências é uma forma de construção da subjetividade, que transcende o mero registro factual e atua como um processo ativo de autoconhecimento e formação pessoal. Essa perspectiva é particularmente relevante para a análise dos games abordados, pois revela como a experiência do jogador pode ser vista como uma narrativa construída e vivenciada, onde a imersão permite que ele interaja e refaça aspectos de sua própria identidade e percepção.

Como objetos, traz-se *Dandara: Trials of Fear*, o game brasileiro independente desenvolvido pelo estúdio Long Hat House, de Belo Horizonte, em 2018; *The Master's Pupil*, do australiano Pat Naoum, lançado em 2023, que traz a arte como recurso-motriz narrativo; e, por fim, *Paulista Invaders*, de 2013, que como uma interligação entre arquitetura, espaço público e *games*, trouxe uma abordagem humanizada à Avenida Paulista, localizada na cidade de São Paulo, ao introduzir elementos de um *game* tido como clássico na história dessa indústria cultural para o espaço público em diálogos com a mobilidade urbana, projeto estruturado e concebido por pessoas pesquisadoras do MidiaLab da Universidade de Brasília, o Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional UnB.

Os games aqui analisados – *Dandara: Trials of Fear*, *The Master's Pupil* e *Paulista Invaders* – não apenas proporcionam uma experiência imersiva pelas Narrativas de Si da pessoa autora, mas também encorajam o jogador a engajar-se em uma prática semelhante às "escritas de si", em que cada interação pode suscitar questionamentos pessoais e culturais. Em *Dandara*, por exemplo, o envolvimento com temas de resistência e cultura brasileira permite explorar narrativas identitárias que podem se relacionar com contextos históricos e sociais. De forma similar, *The Master's Pupil* pode levar o jogador a experienciar a arte de Monet como um processo interno de contemplação e reflexão, onde as nuances visuais e sonoras favorecem uma introspecção que dialoga com as noções de si. A partir dessa análise, as "escritas de si" em Foucault (1992) oferecem uma estrutura para compreender como o ato de jogar games de/com teor artístico e cultural não se limita ao entretenimento, mas se configura como um exercício de subjetivação e autoconhecimento. Desse modo, os jogos tornam-se um espaço de autoexpressão e formação de identidade, onde o jogador, por meio da imersão, engaja-se em um contínuo processo de elaboração e reflexão de si, ecoando as práticas de subjetivação descritas por Foucault (1992).

ARTE E GAME STUDIES EM DANDARA: TRIALS OF FEAR

O nome do título do game em epígrafe, por sua vez, faz uma alusão direta à dita companheira de Zumbi dos Palmares, em um contexto de luta e resistência contra o sistema de escravidão do período colonial brasileiro (Maia; Silva, 2023).

Na narrativa, controla-se enquanto pessoa jogadora a personagem Dandara, a última esperança enquanto guerreira contra um sistema opressor que assola o mundo fictício de Sal, ambiência do game com gravidade diferenciada. Nessa empreitada, se acompanha a jornada da personagem protagonista em desafios físicos e metafóricos para restaurar harmonia e paz, inspirando justiça social, liberdade e igualdade.

No contexto audiovisual do game, para Loures (2020), são incorporadas pela narrativa características icônicas da cultura mineira e brasileira em geral, além de representações e digitalizações de placas de trânsito e de ruas, grafites urbanos como homenagens, sobrados e roupas no varal que compõem o cenário, caçambas de lixo e botecos de esquina. Contudo, o destaque que posiciona *Dandara* como um game sobre arte com potencial imersivo, é a aparição, no título, por exemplo, de referências diretas e explícitas à Tarsila do Amaral, uma personalidade expoente do modernismo brasileiro.

Em certo momento da narrativa, ao adentrar um cômodo destruído, a pessoa jogadora encontra uma série de pinturas que retrata, segundo o game, pessoas simples, mas com corpos fora de proporção, embora ainda seja possível perceber uma espécie de desespero em seus semblantes.

Figura 2 - Tarsila em *Dandara*, com colagens de Sampaio (2018) sobrepostas



Fonte: Sampaio (2018).

E, à medida que se adentra na ambiência, há interação com a personagem Tarsila, uma representação da obra *Abaporu* de 1928, do movimento artístico Antropofagia. Em diálogo com a personagem Dandara, é dito que Tarsila é tocada pelo sentimento de resistência, e por isso vai reacender as pinturas com pincéis e cores. Em nossa realidade, parte-se do princípio de que o *Abaporu*, assim como diversas outras obras de Tarsila do Amaral no modernismo, tinha como intuito representar um símbolo de nacionalismo e uma busca de afirmação de uma identidade cultural autenticamente brasileira, livre de opressões, imposições e engessamentos de influências coloniais (Maia; Silva, 2023).

Sampaio (2018), sobre esse movimento e escolha narrativa para o game *Dandara*, atesta que sua interpretação do conflito digitalizado vem na verdade de uma representação do contexto da força criativa dos artistas ao lutar contra um sistema opressor, principalmente no que se relaciona com a onda de censuras e polêmicas sobre arte levantada pela conservadora extrema direita nos últimos anos², uma ideia também corroborada por Loures (2020) ao categorizar essa opressão à cultura como subtexto à ditadura militar brasileira, visto que o principal adversário no *game*, de fato, é uma ordem militar.

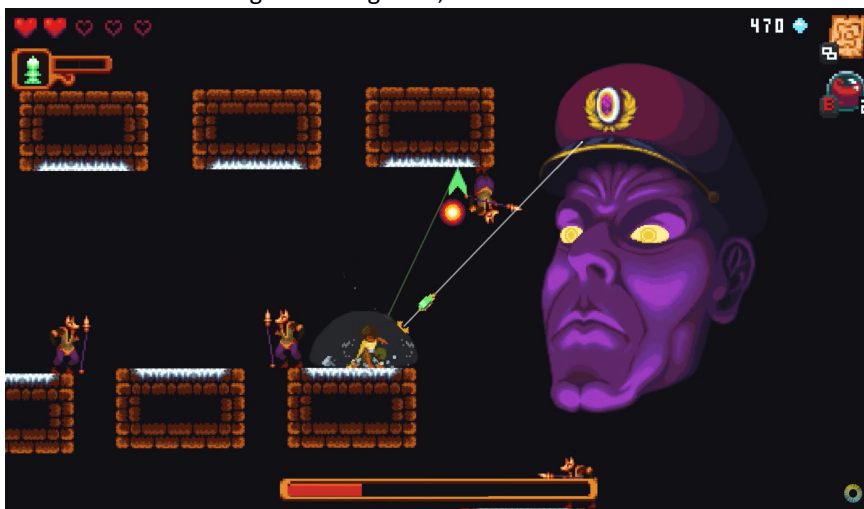
Na perspectiva das Narrativas de Si enquanto percurso metodológico de análise, destacando a experiência pessoal e atravessamento com o game, atesta-se uma percepção similar à de Sampaio (2018) e Loures (2020), mas com os símbolos e representações em provocação de forma diferente e complementar. Um dos desafios do título em certo momento da narrativa é: Augustus. Literalmente, a face de um general militar, com quepe, que atira projéteis em Dandara. Antes de enfrentar o vilão, em diálogo, é dito que a Vila dos Artistas, uma das ambiências fictícias de Sal, deve ser esquecida e destruída. Ora, uma face gigante que quer acabar com artistas e busca aniquilar literalmente uma personagem negra, me remete imediatamente ao fascismo.

² Nesse contexto, destaca-se no artigo a exposição *QueerMuseu* de 2017, em Porto Alegre, que foi censurada e encerrada precocemente por pressão de grupos religiosos e políticos (como MBL) relacionando sexualidade e gênero a intolerância religiosa e crimes hediondos; as incontáveis *fake news* direcionadas à Lei Rouanet; e desmontes da Agência Nacional de Cinema, a Ancine, em 2020, em uma tentativa de estrangular ações e iniciativas culturais artísticas para evitar, em repressão, a propagação “de um Brasil que eles [governo brasileiro 2019-2022] não querem ver” (Costa, 2024).

Há autoritarismo, totalitarismo, militarismo, uma rejeição da democracia, além de diversos outros contextos que me fizeram perceber essa grande face como fascismo.

Embora a etimologia me leve para outro lugar de origem do termo, como o que atesta Steinhghardts (2018) sobre o *fascio*, no contexto italiano, que designa grupos politicamente unidos, amplamente adotada pelo contexto militar até reverberar em Mussolini e na contemporaneidade, no momento do contato com *Dandara*, o som da palavra e uma percepção errônea que me acionou imagética e sonoramente em momento de tensão durante o conflito digital foi suficiente para uma associação livre. Talvez um certo por linhas tortas? Não sei ao certo.

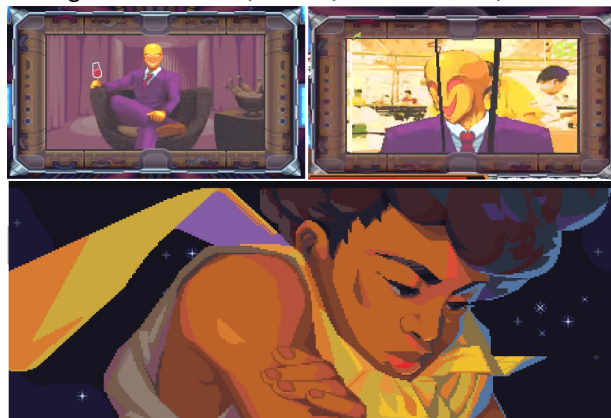
Figura 3 - Augustus, vilão em *Dandara*



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

Ao mesmo tempo, o último desafio do *game* posiciona o vilão Eldar, líder das tropas eldarianas como adversário de Dandara. Utilizando diversas mecânicas estruturantes de movimentação e ação exploradas ao longo do título, a pessoa jogadora o enfrenta.

Figura 4 - Dandara, abaixo, e o vilão Eldar, acima



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

Este vilão, por sua vez, se diferencia de tudo o que foi visto anteriormente em sua primeira forma, pois assume a forma de um monitor, uma televisão, que contém em seu interior uma forma humanoide de paletó, com uma taça de vinho em mãos e um sorriso amedrontador. Imediatamente associo esse contexto com a propagação de notícias falsas, *fake news*, como estratégia de dominação de poder, ao mesmo tempo que após o contato com o game, refletindo sobre a experiência, me vem a ideia de dominação midiática.

Contudo, é imprescindível notar que nos esforços e percepções de entendimento de Sampaio (2018), Loures (2020) e eu, enquanto pessoa autora-jogadora-pesquisadora sobre *Dandara* suscitam narrativas e regimes de imagens que se complementam em um sentido vetorial de fora e dentro. Ao mesmo tempo que as narrativas do título provocam distintos entendimentos, nosso contexto sociocultural habita a narrativa do *game*. Essa relação alarga e ressignifica provocações e lacunas, talvez algo que nem tenha passado pela cabeça dos desenvolvedores e criadores de *Dandara* na Long Hat House.

Independentemente disso, foram estruturadas relações mútuas e ressignificações. Um real que pauta o digital e um digital que exemplifica um real. Novas vivências. Conhecer *Dandara*, sentir *Dandara*, ser *Dandara*. O game, sua narrativa e sua arte, como um combustível que vai além de entretenimento, torna-se instrumento político, fomenta um processo criativo de construir conhecimento enquanto meio narrativo. Deságua leituras e releituras de mundo a partir de uma verossimilhança digital que detém potencialidade para o contexto educacional. Este, por sua vez, se intensifica quando está na cultura da colaboração e socialização de percepções da sociedade conectada pós-moderna.

A imersão em *Dandara: Trials of Fear* e sua arte, nesse sentido, pode se estabelecer por inesgotáveis gatilhos. Nos atravessamentos pessoas por uma cultura dos afetos e viés de exploração enquanto persona jogadora-pesquisadora em contato com o game e sua arte, por exemplo, os gatilhos se estruturam como: 1) a possibilidade de vivenciar narrativas históricas (reais ou ficcionais) que não são do meu cotidiano regular da forma que se apresentam; 2) um assujeitamento, como atesta Arlindo Machado (1996), como fenômeno que permite reformulações de si enquanto se exerce

papel significativo na construção de uma outra identidade [Dandara]. Trata-se, portanto, de uma experiência impulsionada pela cultura visual e midiática, que resulta em contextos empáticos que contribuem na formação de subjetividades e valores; 3) pela reformulação contextual e situacional de elementos reais do meu conhecimento, como Tarsila e o Abaporu, para habitar outras narrativas e possibilidades, como uma ponte convidativa atizada pela curiosidade. Minha relação com o *game*, nesse sentido, me traz sensação de que as mudanças auxiliadas por mim na narrativa de fato influenciam o desencadear da história no título de forma significativa (Costa, 2020), abrindo o portal que permite e incentiva o mergulho.

Por outro lado, quando imagino elementos desse game que distanciam o processo imersivo de um indivíduo, por exemplo, vem à tona uma série de possibilidades, ocasionadas pelo que está na tela ou em subjetividades. Por exemplo, se arte não for um tema de mínimo interesse prévio ou parte do repertório do conhecimento, talvez as cenas com a Vila dos Artistas e Tarsila do Amaral não dialoguem da mesma forma como a que foi estabelecida comigo, ao mesmo tempo que a falta de um repertório político e facilidades de associações e entendimento de metáforas resultem em outras interpretações narrativas que não facilitam o mergulho. Isso pode ser exemplificado também por aspectos técnicos, como a dificuldade do game não ser tão convidativa para as pessoas que não detém o hábito de jogar ou simplesmente a trilha sonora ser repetitiva e sem sentido para alguém.

Gatilhos imersivos e seus opostos, portanto, são formulados e criados a todo instante e pelos mais infinitos motivos, sendo gerados na e pela pessoa jogadora nesse contexto. E muitas vezes, inclusive, nem é possível indicá-los ou nomeá-los, algo que me remete, pela cultura dos afetos, às expressões populares como “o santo não bater” e/ou “não ir com a cara”. Às vezes o que resulta de um sentimento ou opinião, mas que às vezes simplesmente resulta da condição humana, tal qual Ariano Suassuna cravou em 1955 pela primeira vez no roteiro da peça de teatro *Auto da Compadecida* com seu “Não sei, só sei que foi assim”³ e vertentes (Suassuna, 2005, p. 28).

³ A frase, também habitando outras versões e adaptações da obra de Suassuna para diversas mídias distintas, trazia independentemente de seu formato um senso de resignação diante de acontecimentos que não podem simplesmente ser explicados logicamente.

ARTE E GAME STUDIES EM THE MASTER'S PUPIL

Como informado na seção introdutória dessa produção, *The Master's Pupil* traz a arte como recurso-motriz narrativo do próprio game. Contudo, antes da abordagem sobre as possibilidades de imersão e das artes em games, há um processo interessante para se contextualizar. O título, independente, foi realizado por apenas uma pessoa, em um processo criativo que durou sete anos até seu lançamento.

Não há diálogos, caixas de texto, menus introdutórios em uma narrativa linear e/ou tutoriais de controle. O título simplesmente posiciona a pessoa jogadora como um pequeno rastro branco de tinta de pincel em forma humanoide que caminha por plataformas que parecem ramos de árvores desviando de cristais escuros inimigos, interagindo com sprays de tintas e misturas de cores intuitivas para fazer passagem, e que quando menos se espera, se apresenta um quadro de Claude Monet na tela, com movimentos de câmera cinematográfica empregados pela linguagem do *game*.

Figura 5 - Exemplo de dinâmica com sprays para prosseguir na plataforma



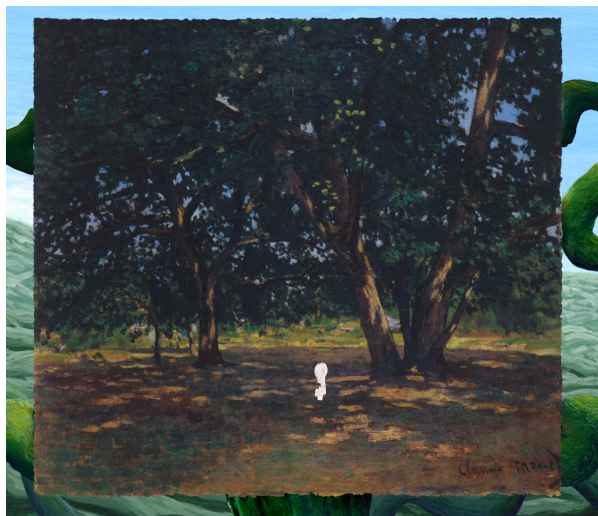
Fonte: Bartelson (2023).

Na Figura 5, por exemplo, o bloqueio da passagem, de cor branca à direita, exige que o personagem controlado pela pessoa jogadora esteja coberto de tinta branca do spray branco, lançando o “quebra-cabeça”, ou *puzzle*, como essa mecânica estruturante de estilo de *game* comumente é chamada. Caso o personagem esteja com

a cor azul após passar por um spray azul, não será possível prosseguir na plataforma, conseqüentemente, no título.

Há desafios que envolvem uma física digital, como calcular a altura de um pulo entre plataformas, traçar caminhos após mistura de cores para não ser atingido por primárias, mantendo secundárias realizadas, ou mesmo se utilizar da força dos sprays constantes para atingir outras áreas acessíveis e criar as obras de Monet por ações que não fazem sentido em primeiro momento.

Figura 6 - “Forêt de Fontainebleau”, 1865, de Monet, em sua representação digital



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

À medida em que se avança na narrativa, os desafios se complexificam, exigindo mais da pessoa jogadora para solucionar as resoluções e, conseqüentemente, habitar mais pinturas de Claude Monet que antes espalhadas ao redor do globo, adentram a narrativa do *game*.

Essa é premissa e proposta quando a pessoa jogadora não tem informações externas. Contudo, baseado em seu processo criativo e de desenvolvimento, *The Master's Pupil* ressignifica todos os elementos representacionais que atravessam a pessoa jogadora por meio da extensão corporificada no personagem jogável. Isso ocorre pelo fato de Pat Naoum, o criador, anexar à sinopse do game nas bibliotecas digitais de disponibilização, bem como em fóruns digitais, mídias de divulgação e redes sociais, uma série de informações. Entre elas, o fato de que a aventura do game foi inteiramente pintada à mão em papel e posteriormente digitalizada no universo narrativo virtual. Este, por sua vez, se passa dentro do olho de Claude Monet, em uma combinação de

arte, programação, música, design de som, design gráfico, roteiro, atuação, animação, escultura e diversos outros campos.

Figura 7 - O processo criativo de Pat Naoum em *The Master's Pupil*



Fonte: Bartelson (2023).

Recriando a íris e a pupila como uma paisagem formada por um vale extenso de vinhas, aquele ambiente, para o desenvolvedor, seria uma janela para o mundo real e às experiências pessoais, um conceito surreal (Bartelson, 2023). Contudo, este foi potencializado por uma experiência familiar de uma doença degenerativa que o avô de Pat Naoum contraiu nos olhos, que aliada à arte enquanto disciplina relevante em seu processo formativo, estabeleceu diálogo para trabalhar com Claude Monet.

O pintor francês, falecido em 1926, adotou como estilo de pintura luz e cor, com foco em cenas urbanas e jardins, a partir de nuances de condições climáticas e alterações luminosas. Foi, praticamente, o pai do movimento artístico impressionista, vivendo no ponto de virada do modernismo na arte europeia, as boas-vindas para o pensamento abstrato no final do século XIX (Huchro, 2023). Entretanto, o fato mais interessante que dialoga com a proposta do *game* abordada por seu criador é o fato de Monet ter uma saúde ocular demasiadamente afetada pela doença de catarata, algo que afeta expressivamente a percepção de cores e formas, reverberando em seu estilo de pintura (Huchro, 2023; Bartelson, 2023). Para Kean (2022), inclusive, a condição foi lhe garantindo uma cegueira lenta e dolorosa, algo representado pelo *game* à medida que se acompanha os desafios de quebra-cabeça e a mudança nas cores presentes e obras retratadas enquanto se caminha pelo olho de Monet.

Além disso, Pat Naoum atesta que seu *game* perpassa pelas dificuldades pessoais, perdas e acontecimentos da vida do pintor, garantindo um *soundscape*

dinâmico⁴, música emotiva e aprendizado sobre como a arte de Monet se desenvolveu ao longo de sua vida (Naoum, 2023). Em algumas entrevistas, inclusive, Naoum confere ao game, enquanto criador, a possibilidade de experimentar a vida de Monet por meio da interação com a teoria das cores (Overthinking, 2023).

Ao mesmo tempo, é informado que em *feedbacks* e testes do game conduzidos pelo desenvolvedor, muitas pessoas representaram diferentes processos de progresso técnico-narrativo. Por exemplo, alguns autodenominados gamers disseram que o título era muito fácil, enquanto outras pessoas (entre indivíduos que não tem o costume de jogar games e crianças) relataram que demoraram bastante para passar dos primeiros momentos em um processo de conceber as regras e possibilidades de mecânicas estruturantes (Overthinking, 2023; Resnick, 2020; Papert, 1980).

Figura 8 - “Régates à Saint-Adresse”, 1867, de Monet, em sua representação digital



Fonte: Steam Community (2023)⁵.

Fóruns digitais disponibilizados pela Steam e pela plataforma Discord levam a discussões sobre o game e seu conteúdo de forma online, com pessoas jogadores, por meio de seus usuários, compartilhando comentários, imagens, memes e percepções de seu progresso no título, destacando envolvimento e distanciamentos com a arte. Enaltecendo, conseqüentemente, atravessamentos pessoais em uma cultura da colaboração (Jenkins, 2009). Um possível mergulho, não no game, mas sim no que é potencialmente estruturado após, durante ou longe do contato técnico em si.

⁴ O termo se refere à paisagem sonora de um determinado lugar. Engloba sons naturais, humanos e gerais em interação e imbricamentos, uma identidade sonora que representa uma cultura, momento e contexto (Collins, 2013).

⁵ Disponível em: <https://steamcommunity.com/app/2082320>. Acesso em: 08 ago. 2024.

Um dos exemplos que destaco nesse contexto é o depoimento de Dempsey Tapley (Overthinking, 2023) sobre uma série de sentimentos e memórias que se atravessaram em sua trajetória com o game no momento em que é apresentada uma obra do grupo de pinturas impressionistas “Les Meules à Giverny”, de Monet, que são sempre representadas por registros de amontoados de feno no campo. Tapley afirma que jogar e perpassar por esse momento da narrativa suscitou em si mesmo uma série de sensações e questionamentos sobre a razão de Monet pintar diversos blocos de fenos, assim como esse momento do game fez emergir um diálogo diferente pelo jogador ter vivido sua infância e adolescência em um contexto de agricultura familiar, trabalhando com feno, juntando-o, organizando-o, cuidando e fazendo crescer, o que resultou em um sentimento de camaradagem com Monet de alguma forma, mesmo entre os séculos que os separam, o que atribui a Monet, para Tapley, uma conexão de entendimento profundo de sua própria vida (Overthinking, 2023). Um gatilho de memórias e experiências causadas por fagulhas narrativas atribuídas de dentro para fora, de fora para dentro. Algo que vai (muito) além do que Pat Naoum pensou para o seu próprio game. Uma representação potente da retroalimentação de Dewey (2010).

Nesta instância, na experiência da pessoa autora jogando o título como persona jogadora para então analisá-lo como persona pesquisadora, após o contato primário, me vem à tona um turbilhão de atravessamentos. A imersão, nesse contexto, é potencializada expressivamente em meu contato quando se sabe do universo que orbita a narrativa digital, seja pela sua sinopse, pelas percepções da comunidade online, pelas próprias projeções e identificações com o objeto. O assujeitamento de Arlindo Machado (1996) mais uma vez se fez presente, e é potencializado, inclusive, como algo que vem de fora, seja pela contextualização do game ou pelos conhecimentos prévios de arte e Monet, que ressignificam o contato. Me faz, portanto, perceber a obra do pintor francês com outras perspectivas. Como alguém que habitou a narrativa do que fora captado por seus olhos de forma digital⁶. A retroalimentação da percepção do mundo à minha volta,

⁶ Durante experiência pessoal como *Doctoral Research Intern* na Université du Québec en Outaouais, no Doutorado Sanduíche – PDSE (CAPES) tive a oportunidade de visitar a Galeria de Arte Nacional na capital canadense de Ottawa algumas vezes. Durante as visitas, eu pude contemplar obras de arte de Monet como “Nymphéas et pont japonais”, “Le pont de Charing Cross, Effets de brouillard à Tamise” e “Impression, soleil levant”, que foram ressignificadas entre duas visitas, pré-game e pós-game. As imagens, portanto, me atravessaram de forma diferente, com uma intimidade vivencial. Um sentimento formalizado pelo game que como experiência única modifica outras de meu cotidiano.

como Dewey (2010) pavimenta, se une à minha subjetividade como processo formativo de perceber a arte e sua história, trazendo uma intimidade vivencial com seus sujeitos.

Em gatilhos imersivos, destaco: 1) A trilha sonora e seu *soundscape*, como uma ambientação e convite atmosférico para a narrativa, inclusive, me fazendo cantarolar posteriormente mesmo longe do game (Collins, 2013); 2) As regras do título, que me fizeram compreender melhor como a ambiência se formula e que tipo de possibilidades eu teria na interação direta enquanto uma das prioridades na interação. Afinal, como diz Santaella (2004, n. p.), a pessoa jogadora “aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo”; e 3) por um contexto já existente, embora “bruto”, sobre Claude Monet que foi ressignificado e complementado pela narrativa e seus elementos circundantes de “fora para dentro”.

Como destaque para possibilidades de processos formativos, ainda, algo me remete a Papert (1980) e o eterno jardim de infância de Resnick (2020) enquanto habitei digitalmente o micromundo do olho de Monet: a mistura de cores como elemento narrativo pelo “pôr a mão na massa”, ou, nesse caso, na tinta. Podendo ser reverberado, por exemplo, pelo campo de experiências da BNCC que se estabelecem pelos traços, sons, cores e formas. Há habilidades, inclusive, que encorajam a expressão por meio da pintura, criando ou contribuindo em produções bi e tridimensionais, ao mesmo tempo que podem permitir o reconhecimento de elementos constitutivos das artes visuais (Brasil, 2018). Pensar isso para identificar cores primárias e secundárias utilizadas nas pinturas de Monet, assim como a produção de cores secundárias e suas reverberações em pinturas no contexto educacional com o uso do *game* me pareceu uma estratégia interessante. Em contextos formais ou informais de educação, esta é uma possibilidade de aprendizagem mediada por uma galeria de arte interativa biográfica, pautada em uma cultura de afetos e possíveis novas formas de ver o mundo (Costa, 2020; Naoum, 2023).

Nessa conjuntura, trago para o artigo um ponto de guinada marcado pela intervenção de *games* independentes que contextualizam a arte como fator primordial. Este contexto age aqui enquanto movimento que se refere aos projetos de caráter estético que abraçam os games a partir de reflexões e provocações com foco

em poéticas e produções de subjetividade (Leão, 2005). Algo que posiciona, naturalmente, os games tidos como comerciais, abraçados por uma lógica do capital, do outro lado de uma equação em que está localizada o cenário *indie* como contexto, muitas vezes, independente de desenvolvimento de títulos, em perspectiva mais autoral. Contudo, compreendo a problemática da definição de uma obra de arte que condiciona sua existência vinculada ao lucro como tal, mas declaro que essa discussão, apesar de muito relevante e atual, não é o intuito da presente produção.

Na fruição do fazer artístico e jogar um game, por exemplo, Tilman Baumgärtel (2004), o alemão teórico da mídia que se debruça sobre o campo dos games *indies* sobre/em arte, atesta que para adentrar essa categorização uma interface midiática da cultura pop precisa contar com a) modificações, no que diz respeito às alterações na lógica de um jogar/vivenciar um game, como no caso dos *mods* por um viés subversivo; b) abstração, no momento em que se altera o código e programação de um game para destoar e/ou complementar sua finalidade; e c) socialização, ao considerar elementos que se ancoram nos aspectos sociais dos games e de seus círculos inerentes. Portanto, esses três pilares, de forma isolada ou coexistindo entre si em um mesmo objeto, adicionado ao foco nas poéticas e produções de subjetividade, direcionam o entendimento de um produto *indie* de forma mais assertiva no presente artigo.

Apesar dessa discussão, Loures (2020) afirma que esse debate tende a se complexificar ao longo do tempo visto que tanto artistas e desenvolvedores, na contemporaneidade, entendem e reproduzem a lógica de que os games são não somente arte, mas meios de linguagem artística, o que faz com que trabalhos que se apropriam de certos elementos de games e também os próprios games e suas compreensões estejam em um mesmo patamar, somando-se ao entendimento do cenário independente.

Apesar desse contexto, Romualdo (2014) atesta que mesmo nas últimas décadas havendo um movimento de legitimação dos games como produtos artísticos, inclusive com estes habitando museus e exposições ao redor do globo em campos de arte e tecnologia, muitas vezes também são sumariamente ignorados por diversas vertentes culturais e artísticas em viés controverso e conservador, principalmente pelo imaginário popular.

Essa carga cultural foi alongada e estressada por muitas oportunidades. A título de exemplo, destaco o que ocorreu em 2013 com Marta Suplicy, então Ministra da Cultura do Brasil no mandato do governo Dilma, em controvérsia gerada ao afirmar que não achava que games poderiam ser considerados cultura como justificativa para possibilidades da política do Vale-Cultura. Essa declaração gerou debates acalorados entre os defensores da indústria, profissionais da educação e instituições de Ensino Superior que iniciavam a ofertar cursos de games etc. (Costa, 2024). Em contextualização, a declaração de Marta Suplicy ocorreu em um momento em que o governo estava buscando promover políticas culturais e incentivar diversas formas de expressão artística no Brasil. No entanto, em uma fala específica veio a afirmação, que prontamente gerou reações negativas por parte de muitos membros ligados a esse meio, gerando notas de repúdio, munição para a oposição oportunista e recortes sensacionalistas em blogues e portais de notícias.

Os críticos argumentaram que os games são uma forma de entretenimento amplamente consumida, com narrativas complexas, expressões artísticas e técnicas de design envolventes, inclusive apontando para a relevância cultural dos produtos digitais como parte integrante da vida de muitos jovens e adultos⁷.

Nesse sentido de contextualização, considerando os games como interfaces intrinsecamente ligadas a fatores socioculturais, a exemplificação que trago ancorada no cenário independente no tópico a seguir, em verdade, se trata de um processo inverso do que se viu comumente no presente artigo, destacando uma iniciativa primária que vem enquanto vetor do digital para habitar o mundo real. Trata-se, portanto, de um alargamento em viés artístico do game da japonesa Taito, *Space Invaders*, de 1978.

⁷ Contudo, apesar de na época a “fala infeliz” ter sido utilizada comumente por movimentos de direita como estratégia para desmerecer o ministério, a portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011 assinada pela própria ministra incluiu games na Lei Rouanet, gerando empregos, perpetuação de cultura e visibilidade na indústria. Algo que inclusive gerou *Toren*, o primeiro game brasileiro, a ser produzido nessas circunstâncias pelo estúdio porto-alegrense Swordtales (Brasil, 2011).

ARTE E GAME STUDIES EM PAULISTA INVADERS

Os elementos de *Space Invaders*, em releitura de viés artístico que gerou *Paulista Invaders*, trouxe modificações e reestruturações artísticas em game que se misturaram com o ambiente real, proporcionando aos jogadores, transeuntes desse/nesse local, uma interação e experiência única através e sobre o espaço público (Costa, 2021).

O projeto foi estruturado e concebido por pessoas pesquisadoras do MidiaLab da Universidade de Brasília, o Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional UnB, liderado pela artista, professora e pesquisadora Suzete Venturelli, já experiente em “intervenções urbanas digitais e com realidade aumentada desde 1986” (Costa, 2021, p. 3). O programa, também como a maior galeria de arte digital a céu aberto da América Latina, foi parte da exibição PLAY!, uma iniciativa artística de curadoria de Marília Pasculli e a produtora Verve Cultural, que reuniu seis peças de arte digital contemporânea no tecido urbano da cidade. Dessas, três foram interativas, com games executáveis, sendo *Paulista Invaders* o mais expressivo (Venturelli, 2015).

O palco principal dessa empreitada estruturada em 2013 foi o edifício da Fiesp, a Federação das Indústrias do estado de São Paulo, prédio icônico projetado pelo arquiteto David Libeskind concluído em 1979 (um ano após o lançamento de *Space Invaders* no Japão), e consiste especificamente na utilização das mais de cem mil luzes LED que em cadeia elétrica conectadas à fachada do prédio permitem a transmissão de mais de 4.3 bilhões de combinações de cor para conferir o tema da sustentabilidade e mobilidade urbana.

Figura 9 - Ato da campanha pró-*impeachment* "não vou pagar o pato" na Fiesp, que contou inclusive com distribuição de champanhe e filé



Fonte: Causa Operária (2022)⁸.

No game, as criaturas espaciais comuns de *Space Invaders* e os canhões e recursos bélicos foram substituídos em modificação por carros e bicicletas em *pixels*, conferindo aos pedestres que transitavam pela Avenida Paulista a possibilidade de interagir no contexto de game por tablets disponibilizados ao longo da avenida para jogar de forma gratuita e verificar suas ações sendo transmitidas em tempo real projetadas no prédio por projeção, com o tecido urbano e a realidade agindo como tela e universo narrativo.

Nesse contexto, portanto, os elementos principais do game orbitavam como uma bicicleta, que podia ser controlada por uma pessoa jogadora na arquitetura da projeção sob o prédio; flores, que eram lançadas de forma aleatória pela programação do game pelas bicicletas; carros, que compunham o ambiente mudando de cores; ônibus, como alternativa de transporte coletivo; faixas de pedestre, em uma clara metáfora de segurança da pessoa pedestre de acordo com os desenvolvedores (Venturelli, 2015); pontuação, representada pelos erros e acertos de cada pessoa jogadora na interação; e, por fim, a cor de fundo do game, que era modificada em diferentes tons à medida em que o ar se tornava menos poluído pelo uso de meios de transporte (mais) sustentáveis.

⁸ Disponível em: <https://causaoperaria.org.br/2022/crise-na-fiesp/>. Acesso em: 02 ago. 2024.

Figura 10 - Paulista Invaders



Fonte: Venturelli (2015, 2021).

A interação, de acordo com Venturelli (2015), foi possibilitada por conta de um sistema de rede sem fio de longa distância que havia sido implementado, um recurso que permitia com que os pedestres jogassem, interagissem e "assistissem" uns aos outros jogarem de um lado da Avenida Paulista, enquanto do outro, do edifício da Fiesp, era possível ver as consequências desse processo interativo nos mais de 3.000 m² de projeção. Jogar um prédio, algo que me remete uma conexão com as propostas de circuitos de Arduino nas ressignificações e processos criativos mencionados por Papert (1980). Isso porque a conjectura de *Paulista Invaders* não era simplesmente sobre jogar um game na fachada de um prédio, mas uma interação com a intencionalidade de ocupação de espaço público além de uma criação tecnológica artística. A mecânica estruturante do game, em simples resumo, consistia em controlar a bicicleta para atirar flores nos carros que vinham em sua direção para mantê-los a uma distância segura e, com isso, purificar o ar.

A Rede Record⁹, em telejornal, no Repórter Brasil Manhã, fez cobertura midiática à época dando destaque sobre a atualização de games tidos como clássicos e suas intervenções como arte, destacando as diferenças entre os próprios títulos no senso comum e o cenário independente. A repórter Aline Moraes conduz entrevistas, entre *offs* e sonoras, ressaltando nos depoimentos, inclusive da própria Suzete Venturelli, a mensagem que ultrapassa o *Paulista Invaders* em uma estruturada imbricação como meio e mensagem a respeito da coexistência entre carros e bicicletas

⁹ Mais informações e registros dos depoimentos em: <https://www.youtube.com/watch?v=1iqy2RZtwOc>. Acesso em: 03 ago. 2024.

como respeito à vida, humanização da malha urbana e sustentabilidade. Destaca-se, ainda, um viés subversivo da arte nos games, buscando trazer provocações para a consciência por meio de cores, formas e ideias.

A experiência com *Paulista Invaders*, ao contracenar com a ideia de imersão proposta na presente produção, faz emergir uma série de percepções que trazem os holofotes aos aspectos lúdicos ao invés de necessariamente um foco para o artefato/dispositivo, no sentido de hardware e software, pelo qual se executa o próprio game. O espaço em que se é jogado, como o contexto em que se está inserido, ressignifica a experiência de jogar, fazendo com que essas nuances externas ajam como possíveis gatilhos imersivos de acesso à narrativa proposta e/ou atribuída em fruição pelas pessoas jogadoras.

A arte dessa iniciativa, por sua vez, permite processos formativos, experiências e conexões pelos mesmos elementos que Baumgärtel (2004) atesta como pontes para essa alcunha: Modificações, ao transformar *Space Invaders*, de 1978, em *Paulista Invaders*, de 2013; Abstração, por alterações no código e na programação por uma intencionalidade pautada em elementos de ocupação do espaço público, humanização do tecido urbano e sustentabilidade; e Socialização, fazendo o game e sua narrativa, entre poéticas, conscientização e produção de subjetividades, agirem como expoentes de interação sociocultural entre as pessoas que são tocadas por essa intervenção artístico-urbana em uma cultura da colaboração.

Pode-se afirmar, ainda, que no desenvolvimento de *Paulista Invaders* há uma ressignificação narrativa conduzida por seus criadores que foi se formulando à medida que alterações do contexto inicial do game *Space Invaders* foram se estruturando. A possibilidade de se projetar e assujeitar no ciclista que pedala digitalmente o prédio da Fiesp na Avenida Paulista, por exemplo, pode ser mais um fio condutor que pavimenta a ponte do transporte imersivo, mesmo que de forma simples (Machado, 1996), pelas trocas realizadas entre arte e sujeito. O trabalho artístico, nessa conjuntura, mais que outras formas de expressão, acaba se tornando caminho para a projeção de experiências cujo valores são estruturados por estéticas e culturas e regimes da imagem. Algo que encontra na naturalização da tecnologia, como aborda Venturelli (2015), não apenas elementos que dimensionam uma extensão corpórea pela produção de presença, por intervenção de próteses ou instrumentalizações tecnológicas, mas como um

corpo integrado à medida que o cérebro compreende essa naturalização como uma parte de sua própria existência na relação de ubiquidade.

Um cenário que desencadeia experiências que trazem revoluções descompromissadas, *per se*, que garantem “mudanças radicais na topologia científica e artística como resultados da integração dos paradigmas de processamento de informações e da associação computacional de nossa cultura” (Venturelli, 2015, p. 109-110, **tradução nossa**). Novas interfaces de Futuros Humanos.

Diante dessa conjuntura, alargam-se as possibilidades de gatilhos imersivos que diferenciam e agrupam experiências individuais e coletivas de indivíduos que vivenciam realidades que não são parte de seu cotidiano regular pelos games (Murray, 2003; Costa, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todos os atravessamentos oportunizados por distintas formas de contato e interação com o *corpus* da presente pesquisa, destaco que as Narrativas de Si enquanto metodologia permitiu trazer olhar íntimo para um fazer ciência humanizado.

O presente artigo examinou a imersão em games sob uma perspectiva multidisciplinar, explorando a interseção entre game studies e arte na cultura digital. Através da análise de títulos específicos e da contextualização teórica, procurou-se compreender como a imersão pode ser constituída e experimentada dentro desses ambientes, considerando suas dimensões e esferas sensoriais, cognitivas e culturais.

A experiência com *Dandara: Trials of Fear* revelou como o game, ao incorporar elementos da cultura e arte brasileira, pode engendrar um expressivo processo de imersão, representando não somente a cultura nacional, mas também com a utilização da arte como um elemento narrativo, permitindo que a experiência seja moldada pela interação com referências artísticas, como a obra de Tarsila do Amaral. A exploração dos temas de resistência e opressão presentes no game não apenas promove um engajamento com o conteúdo cultural, mas também estimula uma reflexão crítica sobre contextos políticos e sociais. Essa abordagem destaca a capacidade dos games e arte

transcenderem um mero entretenimento, oferecendo uma plataforma para a reflexão e o aprendizado sobre questões socioculturais e históricas.

Em contraste, *The Master's Pupil* ilustra uma forma de imersão mais abstrata e contemplativa, mas que a interação com a arte se dá de maneira mais direta. A ausência de diálogos e a simplicidade do game destacam a arte como a principal força motriz da experiência. Ao guiar a pessoa jogadora por uma jornada através de imagens inspiradas em Claude Monet, o título enfatiza a capacidade da arte de criar estados de imersão sem a necessidade de narrativas explícitas ou mecânicas complexas. Este game reforça, inclusive, a ideia de que a imersão pode ser induzida por meio da apreciação estética e da conexão emocional com a arte, sugerindo que a experiência imersiva pode assumir formas variadas, dependendo do design do jogo e da interação do jogador com seus elementos visuais e conceituais.

Consequentemente, a inclusão de *Paulista Invaders* na análise amplia a compreensão sobre como a imersão pode ser explorada em diferentes contextos. Desenvolvido como um projeto que interage diretamente com o espaço público e a cultura local de São Paulo, o *game* combina elementos de um título clássico com a dinâmica do espaço urbano por meio da arte. A análise de *Paulista Invaders* demonstra como a imersão pode se manifestar não apenas através de elementos narrativos e artísticos, mas também pela interação com o espaço físico e social. O game cria uma ponte entre a experiência digital e a vivência urbana, permitindo que os jogadores experimentem a cultura local e a dinâmica da cidade de uma forma interativa. Essa abordagem reforça a ideia de que a imersão é um fenômeno multifacetado que pode ser enriquecido por contextos sociais e culturais específicos.

Por fim, esses casos ilustram a diversidade de abordagens na construção da imersão e destacam a importância de considerar tanto os aspectos técnicos quanto os culturais e emocionais na análise de experiências de jogo. A imersão, portanto, não é um fenômeno unidimensional, mas um processo que pode ser influenciado por uma série de fatores, incluindo a narrativa, a arte e a interação pessoal com o conteúdo.

A pesquisa também evidenciou a necessidade de uma abordagem mais inclusiva e holística para entender a imersão em games. Logo, a imersão em game studies não deve ser vista apenas como um fenômeno tecnológico, mas como um processo que integra elementos culturais, artísticos e pessoais. O estudo dos

games como interfaces comunicacionais oferece uma potente oportunidade para explorar como as experiências digitais podem refletir e influenciar a compreensão do mundo real. À medida que se continua a investigar essas interações, é fundamental adotar uma abordagem multidisciplinar que reconheça a complexidade e a profundidade da experiência imersiva nos contextos da cultura digital.

Referências

BARTELSON, E. **Solo dev Pat Naoum of the handpainted The Master's Pupil: 'Creativity is a tool'**. Premortem Games [online], 2023. Disponível em: <https://premortem.games/2023/08/09/solo-dev-pat-naoum-of-the-handpainted-the-masters-pupil-creativity-is-a-tool/>. Acesso em: 07 ago. 2024.

BAUMGAERTEL, T. **Modification, abstraction, socialization**. Net Time [online], 2004. Disponível em: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0503/msg00026.html>. Acesso em: 29 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Portaria MinC nº 116, de 29 de novembro de 2011**. Brasília: MinC, 2011.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

COLLINS, K. **Playing with sound**. Boston: The MIT Press, 2013.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. 175 f. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

COSTA, C. T. O. P. Glória à Arstotzka: A experiência sensível e imersão em Papers, Please. **Domínios da Imagem**, v. 16, p. 149-170, 2022.

COSTA, C. T. O. P. **Press Start: imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem**. 279 f. 2024. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Editora Martins, 2010.

FOUCAULT, M. A escrita de si. In: FOUCAULT, M. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens, 1992.

GADAMER, H. G. **Verdade e método**. São Paulo: Editora Vozes, 2015.

GRAU, O. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Ed. Unesp, 2007.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**. São Paulo: Contraponto, 2010.

HUCHRO, A. **Alfred Barr, Water Lilies, & the Resurrection of Claude Monet**. 126 f. 2023. Dissertação (Mestrado em História da Arte) - The City University of New York, New York, 2023.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KEAN, S. **Could Claude Monet see like a bee?** Science History Institute - Museum & Library [online], 2022. Disponível em: <https://sciencehistory.org/stories/magazine/could-claude-monet-see-like-a-bee/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

LEÃO, L. **Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura**. São Paulo: Sesc Pompéia, 2005.

LOURES, J. **Homo Sex Ludens: a sexualidade nos videogames**. 333 f. 2020. Tese (Doutorado em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MACHADO, A. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: EdUSP, 1996.

MAIA, A. F. M.; SILVA, T. T. Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara. **Comunicação & Inovação**, v. 24, 2023.

MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Palas A., 2001.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NAOUM, P. **The Master's Pupil Press Kit**. The Mater's Pupil Portal [online], 2023. Disponível em: <https://www.themasterspupil.com/presskit>. Acesso em: 08 ago. 2024.

OVERTHINKING Games. **The Master's Pupil Developer PAT NAOUM Interview**. YouTube, 06 de agosto de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H4onYLqCqC>. Acesso em: 07 ago. 2024.

PAPERT, S. **Mindstorms: children, computers and powerful ideas**. New York: Basic Books, 1980.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**. Rio de Janeiro: Penso, 2020.

ROMUALDO, S. Playable art: towards the legitimization of videogames as an art form. **Videogames 2014 - CCAV [online]**, 2014. In **Anais do...**, online, 2014. Disponível em:

https://www.academia.edu/9203896/Playable_Art_Towards_the_Legitimization_of_Videogames_as_an_Art_Form. Acesso em: 29 jul. 2024.

SAMPAIO, H. **Brasilidade e ditadura em Dandara**. Portal Overloadr [online], 2018. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara>. Acesso em: 07 ago. 2024.

SANTOS, S. M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica. **Plural**, vol. 24, n. 1, 2017.

SILVA, F. O.; RIOS, J. A. V. P. Narrativas de si na iniciação à docência: o PIBID como espaço e tempo formativos. **Educação e Formação**, v. 3, n. 8, 2018.

STEINHGARDTS, I. A história etimológica da palavra "fascismo". **Sibila**, n. 24, 2018.

SUASSUNA, A. **Auto da Compadecida**. Rio de Janeiro: Agir, 2005.

VENTURELLI, S. Computer art: software art design. **ANIIV**, n. 8, 2021.

VENTURELLI, S. Paulista Invaders: PLAY! **Art Research Journal**, v. 2, n. 2, 2015.

Recebido: 07/08/2024

Aceito: 21/11/2024