

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO FACULDADE
DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA**

HELOÍSA HARUMI I

**Uma reflexão e interlocução entre os
conceitos de projeção e imersão**

**SÃO PAULO
2017**

HELOÍSA HARUMI I

**Uma reflexão e interlocução entre os
conceitos de projeção e imersão**

**Trabalho de conclusão de curso de
graduação apresentado à
Faculdade de Ciências Humanas e
da Saúde da Pontifícia
Universidade Católica de São
Paulo como exigência parcial para
graduação no curso de Psicologia.**

Orientador(a): Prof. Dr. Marcos Oreste Colpo

**São Paulo
2017**

Agradecimentos

Agradeço primeiramente aos meus pais, que todos esses anos me incentivaram e possibilitaram meus estudos. Agradeço à minha irmã e namorado que deram apoio moral e escutaram todas as minhas ideias antes que elas fossem escritas. Agradeço aos meus amigos e colegas por todas as discussões e trabalhos de referência que me foram enviados, e que ajudaram imensamente com este trabalho. Agradeço ao meu orientador e à todos os professores que me ajudaram nesse longo percurso de conclusão de TCC.

Resumo:

Hoje, os jogos de video game são um forte meio de entretenimento e apresentam um mercado crescente. Passaram a ser uma nova forma de contar histórias, com as quais os jogadores se identificam e se envolvem. Entendendo que estas tecnologias vêm ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas, este estudo procura trazer para o campo da psicologia um conceito da área de Design de Jogos, explorando e analisando os conceitos de imersão e de projeção utilizando artigos, livros e bibliografia voltada para esse tema. Ao final, utilizando a abordagem teórica da psicologia analítica, busca-se fazer uma interlocução entre os dois, com o intuito de se abrir um espaço para reflexão dentro desses dois campos teóricos diferentes.

Palavras-chave: *Projeção, Jung, Imersão, video game, jogos*

Sumário

1. Introdução	5
2. Método.....	9
3. Projeção	10
3.1 Projeção na Psicanálise	10
3.2 Projeção na psicologia Analítica	12
3.3 Projeção – Conclusão	13
4. Imersão	15
4.1 Imersão – Conclusão	18
5. Interlocução entre conceitos	20
6. Considerações Finais	23
7. Referências	25

1. Introdução

O ato de jogar está presente em nossa cultura e é uma condição estrutural e ontológica do homem, observa-se este comportamento até mesmo nos animais, assim como na história de toda a humanidade (HUIZINGA, 1938). É um fenômeno que já foi pesquisado em diversas épocas e lugares, e até hoje se discute sua natureza, funções e motivações.

Atualmente, com a evolução da tecnologia, também se desenvolveram novas formas de jogar. Jogos podem ser encontrados em aplicativos nos celulares e tablets, nos computadores, vídeo games, etc. Esta indústria, em um âmbito geral, cresceu muito nos últimos anos. Segundo dados do *Newzoo's Global Games Market Report*, atualmente cerca de 2,2 bilhões de pessoas jogam jogos digitais ao redor do mundo, movendo uma indústria que em 2016 teve sua receita avaliada em aproximadamente \$101,1 bilhões de dólares, superando, por exemplo, a indústria de música. Os jogos também vêm sendo utilizados em diferentes áreas, com uma variedade de propósitos. Além do entretenimento, são utilizados, por exemplo, para fins educativos, ou dentro da área da saúde, e em treinamentos nas empresas.

No entanto, os jogos de video game nem sempre foram como são conhecidos hoje, para consoles de gerações mais recentes como, por exemplo, o PS3, Xbox 360, PS4, XboxOne, WiiU, entre outros. O primeiro video game registrado é da década de 60 (CAVICHIOILLI; REIS, 2008), e em 1972 foi lançado o primeiro console caseiro de vídeo game, o Magnavox Odyssey 100 (MELISSINOS; et al, 2012), com jogos de tema esportivo e de tiro, exclusivamente “mecânicos”, no qual o único objetivo era marcar mais pontos ou vencer a partida. Quando lançados, fizeram muito sucesso, mas isso era limitado. Dentro de alguns meses deixavam de entreter seus jogadores e já não eram mais tão marcantes.

Porém, ao longo dos anos a indústria de games foi se desenvolvendo, e junto a ela, a forma como os jogos passaram a ser apresentados. A partir da década de 80, é possível constatar que os novos jogos que surgiam começaram a apresentar mais diálogos e histórias, como por exemplo, Metal Gear e Dragon Quest (MELISSINOS; et al. 2012).

Além disso, diferentes gêneros de jogos foram surgindo, como os primeiros RPG's (Role Playing Games) “digitais”, adaptados dos tabuleiros para os video games. Um título da época é o Phantasy Star, que até hoje é uma franquia que

continua lançando novos jogos, alguns deles classificados como MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Game).

“Narrativas Dramáticas em jogos Eletrônicos: Enquanto os formatos lineares como romances, peças de teatro e histórias de ficção têm se tornado mais multiformes e participativos, os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos. “ (MURRAY 2003, p.61)

Atualmente uma das grandes preocupações na produção de jogos, independentemente do gênero, é o enredo, que se tornou um elemento essencial no qual toda a parte de ação é acompanhada por uma história. Alguns exemplos de franquias de diferentes gêneros são: Final Fantasy (RPG), Resident Evil (Survival Horror) e Halo (Tiro).

Na pesquisa de Mota *et al.* (2015), o jogo *The Sims*, do gênero simulação virtual, foi utilizado dentro de um grupo de oficinas lúdicas formado por 10 participantes de 8 a 14 anos de idade e moradores de uma casa de abrigo. O objetivo do estudo foi, por meio da teoria Ator-Rede, compreender o processo de elaboração de experiências através do jogo, que, como simulador, possibilita desde a construção detalhada de um avatar, até a confecção de sua moradia e vivência de situações cotidianas como comer, dormir, ir à escola ou trabalho, frequentar festas, etc. Durante as sessões foram identificados alguns momentos distintos, nos quais as crianças utilizaram os recursos de customização para criar ambientes virtuais com diferentes representações. No primeiro, o foco foi exploração das funções do jogo e construções muito semelhantes às suas vivências do mundo real, com características como: ausência de figuras parentais, casas com espaços coletivos e quartos compartilhados. Em um segundo momento, houve a experimentação de papéis parentais por todas as crianças, trazendo aquilo que elas almejavam para o futuro. No último, os autores apontam para um resgate de figuras perdidas na vida real, como, por exemplo, os familiares foram afastados ou faleceram. O artigo busca mostrar que todas estas representações que foram feitas no jogo, resultam de projeções, ou seja, conteúdos pessoais que foram externalizados de alguma forma em um objeto externo, possibilitando a ressignificação de algumas vivências.

Na pesquisa “*Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores*” (FACCHINI; *et al.*2012), o objetivo dos autores era, por meio de entrevistas semi-estruturadas com usuários de jogos entre 21 e 27 anos da cidade de São Paulo, analisar a relação jogo-jogador em mais de um aspecto, tais como: a influência dos jogos na vida dos jogadores e quais imagens e símbolos formados a partir dessa relação. Nos resultados, os principais aspectos que surgiram foram: fuga do cotidiano, busca por um aprendizado ou experiências impossíveis no cotidiano e vivência de polaridades opostas. Estas aparecem mescladas nos discursos, predominando mais em uns, que em outros. Para todos os entrevistados emergiu da relação jogo-jogador um significado simbólico, trazendo conteúdos inconscientes e possibilitando a ampliação da consciência.

Quando os jogos passaram a contar histórias, passaram a ter significado emocional para muitos jogadores, que se identificaram com personagens e acontecimentos do enredo (FACCHINI; *et al.* 2012). Dessa forma, tornaram-se mais envolventes e propícios a gerar experiências mais intensas.

No artigo “Da sombra à luz: Processos projetivos em *Shadow of the Colossus*” (FORTIM; *et al.* 2013) por exemplo, são considerados aspectos ambíguos do enredo que favorecem processos projetivos durante o jogo, que é comparado ao teste TAT, devido à construção dos cenários como um todo, suas cores e elementos, assim como as cenas, que muitas vezes foram descritas como “comoventes” pelos participantes.

A partir da análise das entrevistas que foram feitas, os autores chegaram à conclusão de que os cenários e acontecimentos pouco específicos e ambíguos levam os jogadores a interpretar a história e seus personagens de formas diferentes, deixando aberto um espaço para a projeção de conteúdos pessoais.

Não é incomum encontrar trabalhos de abordagem Junguiana que têm como tema elementos da cultura popular, como contos de fada, filmes, séries, jogos, entre outros. A análise dessas produções se faz importante, pois tais elementos refletem conteúdos coletivos ligados à dinâmica da psique humana (Kittelsohn *apud* Oliveira, 2007).

Considerando o vínculo criado entre o jogador e os personagens dos jogos, e as emoções que são ativadas pela sua narrativa, ou seja, em um âmbito geral, a relação que se estabelece entre o jogador e o jogo, este trabalho tem como objetivo explorar os conceitos de projeção e imersão, derivados de diferentes áreas do

conhecimento, a fim de se abrir um espaço para reflexão através da promoção de uma interlocução entre os dois.

Sendo a tecnologia e os jogos algo cada vez mais presente na vida das pessoas, são temas importantes e que demandam o olhar da psicologia. Apesar disso, ainda são pouco explorados no meio acadêmico, como se pode observar, por exemplo, na dificuldade de encontrar artigos que façam uma interlocução entre essas duas áreas, principalmente aqui no Brasil.

O conceito de imersão tem ganhado destaque nos últimos anos, e pode ter contribuições para a psicologia, uma vez que se pense, por exemplo, em aplicações nos *serious* games, ou no meio educacional, com questões relacionados à atenção.

Hoje, é possível encontrar uma variedade de pesquisas cujo tema principal é a imersão. Frequentemente utilizado dentro da indústria dos jogos, seja pelos produtores ou pelo próprio público que usufrui dos jogos, o termo é recente, e, de forma mais ampla, procura descrever uma experiência vivenciada pelos jogadores.

Diversas pesquisas e artigos relacionados a jogos abordam este conceito, que vem se mostrando de imensa importância na construção dos *games*. No entanto, ainda carece de uma única definição. Muito se discute sobre as delimitações do conceito de imersão e buscam-se diferentes formas e parâmetros para mensurá-la, pois são consideradas questões mais objetivas, como por exemplo o rastreamento ocular, bem como questões subjetivas, visto que a imersão pode ser considerada uma vivência, consequência da relação do jogador com o jogo. (COX, *et al.* 2008).

2. Método

Na realização do presente trabalho, buscou-se dar enfoque para as relações que se estabelecem entre jogador e jogo, tão pouco exploradas no campo da psicologia analítica. Para tal, foram considerados dois conceitos diferentes: a imersão e a projeção, derivado da Psicologia, um conceito presente em diferentes teorias psicológicas, como a psicanálise, a psicologia analítica, a Gestalt Terapia, entre tantas outras abordagens.

A pesquisa aqui proposta é um ensaio teórico que procurará através de artigos, livros e bibliografia voltada para esses dois conceitos, desenvolver uma leitura cerrada e consonante ao tema apresentado.

O trabalho seguirá dividido em capítulos, acompanhando brevemente a trajetória de ambos os conceitos, e suas diferentes definições. Ao final, será feita uma interlocução entre os dois, considerando os principais pontos encontrados nas definições que tenham possibilidade de dialogar entre si, bem como características comuns e divergentes.

O que se visa é realizar uma possível interlocução entre o conceito de projeção da psicologia analítica e o conceito de imersão. Uma interlocução entre o mundo dos games e da psicologia.

3. Projeção

3.1 Projeção na Psicanálise

O termo “projeção” dentro da Psicologia é utilizado por mais de uma abordagem, mas com significados diferentes. Assim, este capítulo retomará brevemente algumas das diferentes noções que se tem desse conceito.

De acordo com o artigo “Conceitos fundamentais dos Métodos Projetivos” (PINTO, 2014), o conceito de projeção aparece em publicações de diversos autores no decorrer da história da psicologia, no entanto, nem sempre foi conhecido com esta mesma denominação, mas entendido como mecanismos com funcionamentos semelhantes, ainda que com finalidades e em contextos diferentes.

Na Psicanálise, o termo foi utilizado pela primeira vez por Freud, em 1894, e, mais tarde, na publicação “Observações adicionais sobre as neuropsicoses de defesa” de 1896. Nela, Freud se refere a projeção como um mecanismo de defesa da psique, e exemplifica seu funcionamento em um caso de paranoia.

“(…) Na paranóia, a auto-acusação é recalcada por um processo que se pode descrever como projeção. É recalcada pela formação do sintoma defensivo de desconfiança nas outras pessoas.” (FREUD, 1896, pg. 108)

Segundo o autor, a paranoia, assim como a histeria ou a neurose obsessiva, deveria ter seu próprio mecanismo de recalçamento, ou seja, ao se deparar com certos conteúdos internos “negativos” ligados a paranoia, a pessoa inconscientemente os reprime, e estes se deslocam para um objeto (ou pessoa) externo, emergindo na consciência como algo que vem do outro. Dessa forma, a projeção seria parte de uma dinâmica patológica. Alguns anos depois, em “Totem e Tabu”, o autor expande o funcionamento da projeção para algo normal dentro da dinâmica saudável da psique, permitindo que o indivíduo elabore uma representação do mundo externo dentro de si, assim, o conceito passa também a abranger papel benéfico para psique.

“A projeção, tal como Freud descreveu, origina-se da deflexão da pulsão de morte para fora e, ao meu ver, ajuda o ego a superar a ansiedade livrando-o de perigo e de coisas más.” (KLEIN, 1946, pg. 25)

Como é possível constatar no trecho acima, Melanie Klein também falou sobre projeção em sua obra, de forma semelhante ao entendimento de Freud, ou seja, um conteúdo interno é externalizado em um outro objeto. Em 1946, surgiu na sua publicação “Notas sobre alguns mecanismos esquizóides”, o termo *identificação projetiva*, que se refere a um mecanismo de defesa encontrado na fase esquizoparanóide, no qual o bebê projeta para fora de si sentimentos ruins ou dolorosos (CAVALLARI e MOSCHETA, 2007).

Mais tarde, alguns autores passaram a entender o conceito de identificação projetiva como uma base para a empatia, isto é, ao projetar algo no outro e, posteriormente identificar-se com isso, há a possibilidade de se colocar no papel do outro (CAVALLARI e MOSCHETA, 2007).

Abt & Bellak, de 1967, compreendem a projeção de outra forma. Assim como os autores citados anteriormente, seu funcionamento é semelhante, mas ocorre em situações diferentes. Há três tipos de projeção a serem considerados, estes são: Especular, complementar e catártico. A projeção especular é semelhante a ideia de identificação projetiva, ou seja, o indivíduo projeta conteúdos internos no objeto e depois os compreende como características próprias de si; a catártica se aproxima da primeira definição de Freud, na qual a pessoa projeta no outro aquilo que lhe é intolerável; e na complementar, o indivíduo atribuiria aos seus próprios sentimentos e características, causas externas.

O conceito de projeção, derivado da psicanálise, também pode ser encontrado nas bases dos testes projetivos. Nestes testes, entende-se que a partir de estímulos ambíguos é possível se obter respostas determinadas por conteúdos internos e subjetivos, uma vez que, como dito anteriormente, a projeção pode ser entendida como parte importante na constituição de uma representação do mundo exterior.

3.2 Projeção na Psicologia Analítica

Outra abordagem teórica que fala sobre a projeção é a Psicologia Analítica. Para Jung a projeção pode ser tanto um mecanismo de defesa em determinadas situações, quanto parte “normal” da dinâmica da psique.

“Ora, sabemos pela experiência médica que a projeção é um processo inconsciente automático, através do qual um conteúdo inconsciente para o sujeito é transferido para um objeto, fazendo com que este conteúdo pareça pertencer ao objeto. ” (JUNG, 2000, pg 72)

Seu funcionamento é semelhante aos conceitos vistos na psicanálise, ou seja, conteúdos internos inconscientes são projetados em um objeto externo. De acordo com Von Franz, a projeção seria um processo cotidiano, natural e inconsciente. Além disso, não necessariamente os conteúdos projetados tem teor negativo, podem também carregar teor positivo, levando assim a uma supervalorização do objeto, por exemplo.

Não é incomum que ocorra a projeção da sombra, visto que esta é inconsciente e não é diretamente experimentada pelo ego, gerando, por exemplo, um sentimento de extrema irritação ou raiva em quem está projetando. Em “O mapa da alma”, Stein fala sobre a possibilidade dessa projeção se desenrolar em um processo de projetar a sombra, reconhecê-la no outro e reintegrá-la ao ego. Este seria um processo que nunca acaba, afinal, não é possível esgotar a sombra. O autor leva em consideração que este acontecimento pode ser, em parte, projeção, mas também percepção, dessa forma, entende-se que o objeto alvo da projeção tem que apresentar algum elemento ou característica eliciador do processo, uma espécie de gancho no qual a projeção possa se apoiar. Esse gancho pode acontecer por meio de empatia ou identificação com o objeto também.

Para Jung, a psique como um todo é um sistema autorregulador, em todos os seus processos busca sempre o equilíbrio e o crescimento. Quando houver uma unilateralidade consciente, por exemplo, haverá um reflexo disso no inconsciente também.

Dessa forma, é possível pensar na projeção como uma possibilidade de desenvolvimento, visto que a partir do momento que se projeta no outro algum conteúdo inconsciente, há um potencial de reintegração desse conteúdo ao ego. Assim, pode-se considerar que a projeção tem como finalidade a autorregulação do sistema psíquico, e pode fazer parte do processo de individuação.

No entanto, é importante ressaltar que nem sempre a projeção está ligada ao desenvolvimento, em casos extremos, pode fazer parte de uma dinâmica patológica ou prejudicial, que não permite realmente uma reintegração do conteúdo ao ego. Alguns exemplos disso, são casos de projeção coletiva, nos quais surge a dinâmica do bode expiatório, que pode ser verificado no *bullying*, ou na caça às bruxas que ocorreu na Idade Média, como exemplificado por Von Franz (1980).

3.3 Projeção - Conclusão

Olhando para a trajetória do conceito de projeção dentro das diferentes abordagens teóricas, é possível observar que todas as definições têm algo em comum: seu funcionamento básico, no qual, de uma forma geral, conteúdos internos são inconscientemente transferidos para um objeto externo. Todos se apresentam com possibilidades positivas e negativas para o desenvolvimento.

Para Freud, Jung e Melanie Klein, a projeção pode fazer parte de uma dinâmica patológica, funcionando como mecanismo de defesa, e, muitas vezes, ignorando as características do objeto alvo da projeção, ou seja, nestes casos, o gancho não se faz necessário para que a projeção aconteça.

Ao longo dos anos, Freud passou a fazer outras considerações sobre o conceito de projeção, que aproximam-se, de certa forma, ao que é encontrado na obra de Jung. É possível verificar que para ambos os autores, o conceito passou a ser entendido como parte normal da dinâmica da psique, e que tem um importante papel na percepção de mundo de cada indivíduo.

Jung fala que os mitos ligados a fenômenos naturais são “expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma” (2000, pg. 18), ou seja, o indivíduo visualizava os eventos da natureza, e, por meio da projeção, os percebia de sua própria maneira, e depois os externalizava por meio dos mitos.

A partir disso é possível apreender que, através das vivências e do conteúdo carregado por cada pessoa, a projeção acontece e influencia em como a realidade é

percebida e experienciada por cada um. Assim, outro aspecto a ser considerado é a projeção como facilitador das relações interpessoais, uma vez que esta funciona como uma ponte entre o indivíduo e o mundo.

Por fim, pode-se dizer que a projeção é “causa”, mas também resultado das relações que se estabelecem entre sujeito e mundo. Traz possibilidades positivas, mas também negativas do ponto de vista do desenvolvimento da psique, e está relacionada a como as pessoas percebem e vivenciam a realidade. Alguns autores entendem que também está ligada às relações interpessoais e à empatia.

4. Imersão

Cada vez mais o termo imersão vem tomando força no meio da indústria de jogos, bem como entre o seu público. É comum encontrar *reviews* em vídeos, reportagens, blogs, etc, feitas por *sítes* especializados e fãs, falando sobre o quão determinado jogo é ou não imersivo, por exemplo. Da mesma forma que este termo se propagou e o continua a fazer, também surgiram pesquisas buscando responder a seguinte pergunta: O que exatamente é imersão?

Como é possível observar, ela se tornou um elemento muito importante quando se fala sobre jogos, no entanto, não há ainda uma única definição. Este conceito está em debate, e há diferentes entendimentos para cada contexto dentro do mundo dos jogos. Assim, na tentativa de compreender melhor a imersão, serão aqui apresentadas algumas das suas principais teorias e definições, e como seus respectivos autores chegaram a esse entendimento.

É importante ressaltar que o termo imersão não é aplicado somente dentro dos jogos digitais, mas também no mundo da arte, literatura e até mesmo na educação, assim como em diversas outras áreas. O que todos têm em comum é que se referem à imersão como uma experiência semelhante a de estar envolto por um universo e contexto diferentes, capazes de mobilizar os sentidos e a atenção do indivíduo, como a experiência de estar submerso na água (MURRAY, 2003).

Para Murray, a imersão dentro dos jogos é, também, uma experiência participativa, vivenciada pelos jogadores no ato de jogar, e é construída por diferentes elementos que se relacionam tanto à causa da experiência imersiva, quanto a sua manutenção. A autora fala deste conceito, principalmente, dentro dos jogos narrativos, constantemente comparando os recursos e técnicas utilizados com aqueles encontrados em livros, filmes, teatro, dentre outros.

Devido o aprofundamento desta autora em técnicas específicas utilizadas em jogos, este trabalho abordará aspectos considerados mais relevantes para a interlocução proposta no próximo capítulo.

Segundo a autora, as narrativas fazem fronteira entre a realidade e a fantasia, dessa forma, como uma experiência no limiar entre estes dois mundos, a imersão tem em si um aspecto frágil, que para ocorrer e se prolongar deve seguir algumas regras, buscando se manter em equilíbrio entre real e fantasioso. Assim, destaca-se a importância do distanciamento entre jogo e jogador, pois de muito longe a experiência

imersiva dificilmente acontecerá, e quando muito próxima ao jogador, pode acabar derrubando o que a autora chama de “quarta parede”, ou seja, ultrapassando os limites da fantasia para o real.

Conseqüentemente, a estruturação da participação do jogador e seus momentos devem ser avaliados com cautela, pois são nestes em que há interação com a narrativa, e nos quais a imersão pode ser interrompida. Uma forma de permitir a participação e garantir o distanciamento necessário é a presença de um objeto liminar, ou seja, um objeto que dá acesso ao mundo virtual, mas que também garante a possibilidade de voltar ao mundo real, como os controles dos *videogames* por exemplo, que além de exercerem esta função, também são elemento importante na experiência imersiva, pois trazem a possibilidade de correspondência entre os movimentos que são feitos no mundo real e virtual. Outro elemento dos jogos a ser considerado é o avatar. Este, segundo Murray, também está relacionado ao distanciamento, ele permite delimitar as bordas do mundo virtual, e, enquanto o jogador usa esta “máscara”, entende que está representando e que não deixa de ser quem é no mundo real.

A autora também traz outro conceito de recurso de manutenção da imersão: a criação ativa da crença. Este faz referência ao termo “suspensão da descrença” (COLERIDGE *apud* MURRAY, 2003), no entanto, a autora defende que, diferentemente desta situação, na criação ativa da crença os jogadores teriam papel menos passivo, ou seja, utilizariam também uma “faculdade criativa” no ato de jogar, reforçando ainda mais a experiência imersiva. A autora traz como exemplo aquilo que pode ser constatado ao assistir um filme. Não é necessário que se demonstre tudo o que acontece naquele universo, basta mostrar ao espectador alguma pista, e este é capaz de juntar todas estas peças e criar uma história coerente e contínua. Este fenômeno só é possível pois o espectador atribui seus próprios modelos e perspectiva à história, seus personagens e desenvolvimento.

Uma pesquisa que pode ser encontrada como referência para diversas outras dentro do tema imersão é “A Grounded Investigation of Game Immersion” (BROWN e CAIRNS, 2004), nela, os autores apontam que apesar do termo ser utilizado amplamente, não fica claro de onde vem as bases dessas definições. Assim, neste artigo busca-se definir a imersão por meio do relato da experiência dos jogadores com jogos de computador.

Através das entrevistas realizadas, foi constatado que a imersão é um termo utilizado para se descrever o grau de envolvimento com o jogo, ou seja, é uma métrica que se refere a intensidade da experiência imersiva. Além disso, chegaram-se a três estágios da imersão que estão ligados ao envolvimento do jogador com o jogo, logo, são graduais e têm sempre uma relação de dependência com estágio anterior. Estes são: *Engagement*, *Engrossment* e *Total Immersion*.

Cada estágio tem suas características, e envolvem alguns elementos essenciais, “barreiras”, que devem ser superadas para se chegar no estágio seguinte. No primeiro, *Engagement*, o indivíduo é apresentado ao jogo, aprende sobre a lógica deste mundo e é introduzido à sua história. Os principais elementos aqui a serem considerados são os controles, o gosto do jogador e a jogabilidade. Caso sintam-se interessados, eles continuarão jogando, investindo tempo, esforço e atenção à tarefa. No segundo estágio, *Engrossment*, o jogador já está mais envolvido com o jogo, se conecta emocionalmente, tendo suas emoções diretamente afetadas por ele; os controles tornam-se invisíveis. A barreira a ser superada neste estágio está relacionada à construção do jogo: seus recursos visuais, as atividades propostas e a história apresentada, que devem ser atrativos para o jogador. Há aqui um relato dos jogadores sobre redução da percepção do ambiente e de si mesmos, ou seja, o foco passa a se concentrar mais no jogo. No último estágio, *Total Immersion*, o jogador para de pensar que está jogando, sua atenção está voltada exclusivamente para o jogo. Há neste estágio o sentimento de estar presente no mundo virtual que se apresenta. Os elementos que corroboram para esta experiência são a empatia e atmosfera¹, em outras palavras, a identificação entre jogador e personagens; e todo o contexto que é criado dentro do jogo, que vai para além da sua construção, é um recurso que considera gráficos, trilha sonora e roteiro, que pode promover ou não o sentimento de presença e, conseqüentemente, a imersão em seu último estágio. Os autores apontam que aqueles que não chegaram ao estágio de *Total Immersion* relataram ter uma falta de empatia pelos personagens. Além disso, foi concluído que estes três níveis de imersão possibilitam a vivência da experiência, mas não a garantem, sendo sua causa desconhecida.

Nesta mesma pesquisa os autores falam sobre a definição de imersão em outro contexto, o VR (*Virtual Reality*), cuja finalidade é, através de recursos

¹ Tradução literal dos termos utilizados pelo autor “*Empathy*” e “*Atmosphere*”

audiovisuais, fazer com que os sistemas sensorial e cognitivo do indivíduo acreditem estar em um local diferente daquele que se encontra na realidade.

No artigo “Imersão em jogos narrativos de videogame” (AUDI e OLIVEIRA, 2014), o conceito é entendido de outra forma. A pesquisa é de cunho teórico, e fala sobre a imersão como parte da experiência dentro do contexto dos jogos narrativos. Para os autores, o conceito pode ser compreendido como uma sensação “complexa”, um estado mental de deslocamento para dentro do mundo virtual apresentado, bem como a identificação do jogador com um personagem do jogo. Isto seria resultado da soma de alguns aspectos tais como a narrativa, que ao ser adicionada aos componentes lúdicos presentes no jogo (regras, exploração, etc), torna-se uma ferramenta importante para captar a atenção do jogador, elemento considerado pré-requisito para a imersão, uma vez que esta não pode ocorrer caso o jogador não esteja focado no jogo e suas tarefas. Também é necessário que o ato de jogar seja voluntário, pois o jogador só acolherá aquilo que for apresentado caso tenha o desejo de jogar.

Outros dois itens importantes que favorecem a sensação de imersão são: Verossimilhança e suspensão da descrença. No primeiro, considera-se que cada indivíduo tenha em si uma concepção sobre a realidade, que abrange tanto aspectos físicos, como a lógica, quanto culturais de uma forma mais geral. Logo, espera-se que o mundo ficcional apresentado tenha, minimamente, uma estrutura semelhante à conhecida pelo jogador. Segundo os autores, um jogo totalmente descolado da realidade tem maiores chances de fracassar. Já a suspensão da descrença fala sobre o acordo que é estabelecido entre jogador e jogo quanto ao conteúdo apresentado, é quando o jogador aceita o mundo ficcional, sua história e jogabilidade.

4.1 Imersão – Conclusão

Como posto anteriormente, o conceito de imersão nos jogos é recente e ainda é muito debatido. Estes estudos apontam que, apesar da imersão ser elemento importante a ser levado em consideração na construção dos jogos e com relação ao divertimento que proporciona, esta não é sinônimo de sucesso, e também não é

necessária, como por exemplo, em jogos abstratos² como o jogo de damas, no qual o jogador não precisa se sentir imerso no tabuleiro, ou como uma de suas peças. Para se falar de imersão, é necessário também levar em consideração seu contexto e proposta dentro dos jogos. É possível observar nas pesquisas acima variações e semelhanças considerando três elementos principais: sua definição, pré-requisitos e causas.

Pode-se constatar que as duas pesquisas teóricas ligadas aos jogos de videogame dentro de um contexto narrativo, “Imersão em jogos narrativos de videogame” (AUDI e OLIVEIRA, 2014) e “Hamlet no Holodeck - O Futuro da Narrativa no Ciberespaço” (MURRAY, 2003), apresentam entendimentos parecidos sobre o conceito: uma experiência ou sensação de estar imerso no mundo ficcional do jogo. Já na pesquisa “A Grounded Investigation of Game Immersion”, voltada para jogos de computador, a definição encontrada tem como base o relato dos jogadores, e é entendida como um termo utilizado para descrever o grau de envolvimento do jogador com o jogo.

Todas estas pesquisas consideram certos pré-requisitos para que a imersão ocorra, em grande parte, recursos e técnicas são utilizados com o objetivo de criar uma experiência mais imersiva e realizar sua manutenção. Alguns exemplos são: a participação, proposta por Murray, a atenção, proposta por Audi e Oliveira, ou as três etapas identificadas por Brown e Cairns.

Sob um aspecto geral, pouco se falou sobre as causas da imersão. Na pesquisa “A Grounded Investigation of Game Immersion” (BROWN e CAIRNS, 2004), os autores falam que ainda não há uma causa específica detectada, mas a identificação do jogador com as personagens do jogo pode ser considerada um elemento chave na experiência imersiva.

² Jogos abstratos são aqueles que não possuem narrativa, ou seja, o único objetivo do jogador é vencer a partida. Alguns exemplos são: Jogo da velha, damas, xadrez, trilha. (AUDI e OLIVEIRA, 2014)

5. Interlocução entre os conceitos

Considerando o que foi visto sobre projeção e imersão, este capítulo se propõe a fazer uma interlocução entre estes dois conceitos, utilizando a abordagem da psicologia analítica para falar sobre a projeção e os principais elementos trazidos sobre o conceito de imersão.

Para Jung, a projeção pode ser entendida como um mecanismo psíquico inconsciente que projeta conteúdos internos pertencentes ao indivíduo em um objeto externo. Está ligada à percepção e experiência vivenciada pelo sujeito, pois é ela que faz a ponte entre o mundo interno e externo em cada pessoa. Além disso, Stein aponta que para que a projeção ocorra, muitas vezes se faz presente no objeto externo um “gancho”, um estímulo que de alguma forma se relaciona ao conteúdo da projeção. A partir disso, é possível fazer algumas considerações à respeito da projeção agindo sobre elementos críticos relacionados à experiência imersiva que foram vistos no capítulo anterior.

Observa-se que as pesquisas sobre imersão buscam explorar o conceito e suas definições, na tentativa de estabelecer quais elementos estão envolvidos na sua construção, seja ela considerada um todo, como sugerido por Murray, ou separada por níveis, visto em Brown e Cairns. Olhando para a pesquisa de Cox; *et al.* (2008), pode-se dizer que há formas objetivas de mensurar a imersão, como o rastreamento ocular utilizado pelos autores. No entanto, é inegável que também há um caráter subjetivo envolvido no processo, que apesar de ser trabalhado nas pesquisas por meio das entrevistas, pouco é esclarecido sobre como exatamente estes aspectos individuais atuam sobre a imersão, e se podem ter alguma relação com as suas causas, até então, desconhecidas.

Partindo da visão da psicologia analítica, os jogos podem ser entendidos como uma tela para projeção, na medida em que os estímulos fornecidos pela atmosfera e narrativa trazem a possibilidade de alcançar o jogador, promovendo a conexão emocional, característica presente na etapa *Engrossment* da imersão (BROWN e CAIRNS, 2004) e a identificação com os personagens. Isso pode ser visto na pesquisa “Da sombra à luz: Processos projetivos em *Shadow of the Colossus*” (FORTIM; *et al.* 2013) no trecho:

“Tais cenários, com proposital ausência de esclarecimentos sobre as cenas, promovem projeções, ou

seja, a possibilidade de atribuir conteúdos subjetivos e pessoais àquela determinada cena do jogo (...).”(FORTIM; *et al.* 2013, pg. 240)

Neste caso, elementos ambíguos presentes no jogo como a construção da atmosfera, a narrativa e jogabilidade foram considerados estímulos para que ocorresse a projeção. A partir disso, os participantes relataram se sentir emocionados em certos momentos durante o jogo, principalmente em situações de perda e conflito, demonstrando empatia pelo personagem principal e os acontecimentos que este vivia dentro do mundo ficcional.

Além disso, Fortim; *et al.* (2013) aponta que os jogadores utilizaram suas próprias experiências e vivências pessoais para preencher as lacunas deixadas pela narrativa; recurso descrito por Murray como criação ativa da crença. É possível observar que este recurso e a Verossimilhança (AUDI e OLIVEIRA, 2014) têm funcionamentos semelhantes, no qual o jogador apreende o novo mundo apresentado pelo jogo por meio daquilo que já conhece do seu, ou seja, pelo viés do conceito de projeção como ponte entre universo interno e externo, pode-se dizer que o jogador utiliza a representação interna que tem do seu próprio mundo como parâmetro para compreender o que vê no mundo virtual.

Outro ponto a ser ressaltado é sobre os sentimentos gerados pela imersão. Quando mais intensa, os conflitos do enredo vivenciados pelos personagens se refletem no jogador, o tirando de uma zona de conforto e trazendo sentimentos de ansiedade e inquietação. Dessa forma, assim como apontado por Cox; *et al.* (2008), a imersão não necessariamente traz sentimentos prazerosos, pode trazer certas angústias também.

Na pesquisa “O jogo The Sims como tela de projeção e elaboração de experiências”, o jogo *The Sims* serviu como tela para projeções, possibilitando a elaboração de vivências das crianças, que, em algum momento das suas vidas estiveram em situação de risco, o que as levou para a casa de abrigo. Dessa forma, o jogo de simulação virtual permitiu a ressignificação de vivências, não só prazerosas, mas dolorosas também.

Considerando o que foi visto sobre os dois conceitos até aqui, e um pouco sobre suas relações, pode-se inferir que a projeção atua, principalmente, sobre os elementos subjetivos presentes na construção do processo de imersão, tais como:

empatia, identificação com personagens, criação ativa da crença e verossimilhança. Dessa forma, torna-se um aspecto indispensável ao se falar sobre o tema dentro dos jogos narrativos, e até mesmo de simulação, como sugerido por Melo et al; sem a projeção, estes recursos ficariam muito enfraquecidos, assim como toda a experiência imersiva de uma forma geral.

6. Considerações Finais

Este foi um estudo preliminar com o objetivo de explorar a ligação entre os conceitos de projeção e imersão, procurando abrir um novo espaço para reflexão. Como dito anteriormente, este é um assunto muito recente, ainda em debate, e que carece de estudos, principalmente na área de psicologia.

Quanto ao conceito de projeção, foi possível traçar uma breve trajetória de seu histórico, trazendo os pontos considerados mais pertinentes para este estudo. No entanto, a literatura nesta área é consideravelmente abundante e diversificada, discutida por muitas linhas teóricas diferentes.

Olhar para os conceitos relacionados à projeção que aqui foram abordados foi importante para entender que, apesar de se apresentar com nomes e definições variadas, a projeção é um recurso psíquico estudado dentro das diferentes abordagens teóricas, e pode-se observar nelas uma base em comum: a transferência de conteúdos internos e pessoais para um objeto externo. Para Jung, esse seria um processo inconsciente e normal, dentro de uma dinâmica saudável da psique.

Na imersão ocorre algo semelhante. Por ser recente, é um tema que ainda é muito explorado e que está longe de ser esgotado dentro das suas possibilidades. O principal foco aqui foi falar sobre sua definição, buscando contemplar alguns aspectos principais como causas e pré-requisitos. A partir disso, foram apresentadas pesquisas com diferentes perspectivas, permitindo uma visão mais ampla sobre o assunto. Ao final, pode-se concluir que a imersão está fortemente atrelada à experiência do jogador com o jogo, e sua definição não é estática, pode variar de acordo com o contexto, como por exemplo, quando se fala de *Virtual Reality*, ou quando é aplicada dentro dos jogos abstratos.

Através de tudo o que foi visto até aqui, é possível dizer que a construção da experiência imersiva envolve diversos recursos, não só aqueles ligados à subjetividade do jogador, há também aspectos objetivos como gráficos, jogabilidade, etc. Assim, não dá para se falar de imersão exclusivamente por meio da projeção, mas sim entendê-la como parte do processo de imersão e essencial para que se estabeleça a relação entre jogador e jogo, agindo sob os recursos subjetivos que constroem a imersão.

Por meio deste tema também é possível se abrir um espaço para reflexão acerca dos jogos e as contribuições que podem trazer para a psicologia. Nas

pesquisas sobre imersão, nada foi dito sobre efeitos benéficos ou prejudiciais, apenas que nenhuma das pessoas que vivenciou a experiência de imersão descreveu-a como ruim (BROWN e CAIRNS, 2004). Já nas pesquisas sobre projeção desenvolvidas na área da psicologia, foram contatados alguns aspectos relacionados à consequências benéficas como: elaboração de vivências através do jogo de simulação virtual, e possibilidade de ampliação da consciência por meio da experiência simbólica trazida pelos jogos (FACCHINI; *et al.* 2012). Nada foi falado sobre efeitos prejudiciais.

Há uma pesquisa sobre imersão (AUDI e OLIVEIRA, 2014), que entende que este conceito pode ser aplicado em práticas relacionadas à atenção. Nesta situação, ressalta-se a importância de considerar os interesses das duas diferentes áreas aqui abordadas. Para a psicologia, compreender a imersão pode ser importante para aplicá-la em jogos educativos por exemplo, buscando cativar mais o jogador, e por mais tempo, com o objetivo de aumentar a eficácia do aprendizado. Para a indústria dos jogos, compreender a imersão pode ser importante para a construção de jogos, de forma que estes se tornem mais prazerosos para o jogador. Em ambas as situações, se faz necessário um aprofundamento neste tema, considerando também suas limitações.

De forma geral, foi possível concluir que, apesar de advirem de áreas diferentes, os dois conceitos abordados trazem possibilidades de diálogo entre si. Ambos são bem específicos dentro de suas respectivas áreas, tornando difícil encontrar pesquisas que falem sobre os dois. Considerando o crescimento acelerado da indústria de jogos, e a relevância da tecnologia cada vez maior na vida das pessoas, destaca-se novamente a importância de mais estudos na área.

Pensando nas observações feitas sobre a projeção, cabe a psicologia se debruçar sobre esse horizonte projeção e imersão no sentido de melhor compreender essa interação. Não é seu papel mudar os jogos, mas seus conhecimentos podem trazer contribuições importantes para se pensar em outros âmbitos nos quais os jogos possam ser aplicados, por exemplo, como recurso que permita elaborar esses conteúdos projetivos. Esta é, considerando tudo o que foi visto, a maior diferença entre os interesses da área de jogos e da psicologia.

7. Referências

- AUDI, G.; OLIVEIRA, F. Imersão em jogos narrativos de videogame. In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pgs: 65-83.
- BROWN, E. ; CAIRNS, P. A grounded investigation of game immersion, CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, April, 2004, Vienna, Austria. Pgs:24-29
- CAVALLARI, M. L. R.; MOSCHETA, M. S. Reflexões a respeito da identificação projetiva na grupoterapia psicanalítica. Rev. SPAGESP, Ribeirão Preto , v. 8, n. 1, jun. 2007
- CAVICHIOLLI, F.R.; REIS, L.J.A. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. Movimento, Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-183, setembro/dezembro de 2008.
- COX, A.; et al. Measuring and Defining the Experience of the Immersion in Games. In: International Journal of Human-Computer Studies. 66. 2008. Pgs: 641-661.
- FACCHINI, A.H.; et al. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores (2012) Boletim de Psicologia, vol. 62 no. 136. São Paulo
- FORTIM, I.; MARIANO, T.; LAGAREIRA, A.C. Da sombra à luz: Processos projetivos em Shadow of the Colossus (2013) SBC- Proceedings of SBGames 2013.
- Franz, M.L. Projection and Re-Collection in Jungian Psychology: Reflections of the Soul. La Salle: Open Court. 1980. 253 p.
- FREUD, S. . Observações adicionais sobre as neuropsicoses de defesa. In: FREUD, S. Obras completas. Rio de Janeiro: Imago, 1996. vol. III
- HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura (1938) São Paulo: Perspectiva, 2008
- JUNG, C.G. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. 5ª Ed., vol. IX/1. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KLEIN, M. Notas sobre alguns mecanismos esquizóides. In: Os progressos da psicanálise (pp.313-343). Rio de Janeiro: Zahar. 1982. (Original publicado em 1946).

- MACEDO., M. M. K. et al. (Org.). Psicanálise & Universidade: Potencialidades teóricas no cenário da pesquisa. 1. ed. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2012. 448 p.
- MELISSINOS, C.; et al. The art of video games: From Pac-man to Mass Effect. New York, NY: Welcome books, 2012. 216 f.
- MOTA, J. M. S.; et al. O jogo The Sims como tela de projeção e elaboração de experiências. Estud. pesquis. psicol., Rio de Janeiro , v. 15, n. spe, p. 1465-1483, dez. 2015 .
- MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP; 2003.
- NEWZOO. THE GLOBAL GAMES MARKET WILL REACH \$108.9 BILLION IN 2017 WITH MOBILE TAKING 42%: Global Games Market Report. 2017. <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>. Acessado em: 26/11/2017
- OCAMPO, M.L.; et al. O processo psicodiagnóstico e as técnicas projetivas. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- OLIVEIRA, L. Coisas de Menina: Análise simbólica da personagem Buffy - a Caça-Vampiros. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
- PENNA, E.M.D. Processamento simbólico arquetípico: uma proposta de método de pesquisa em psicologia analítica. 2009. 228 f. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.
- PINTO, E. R. Conceitos fundamentais dos métodos projetivos. Ágora (Rio J.), Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, p. 135-153, June, 2014 .
- SILVA, M. OS MÉTODOS PROJETIVOS NA AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA. Aval. psicol. Porto Alegre , v. 9, n. 2, p. 341-344, ago. 2010.
- SOUZA, P.C. O bem e o mal na correspondência de Carl Gustav Jung. 2006. 69 f. Monografia (Especialização em Psicologia Analítica), Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2006
- STEIN, Murray. Jung: o mapa da alma. 9ª ed. São Paulo: Cultrix, 2012. 209 p.
- ZANSAVIO, W.H.I. Jogos e Psicanálise: uma leitura de elementos da cultura ocidental em Alice Madness Returns. 2015. 170 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2015.