

O Ator-Lúdico: Presença e Plausibilidade na Imersão do jogador em Videogames Cinematográficos

The ludo-Actor: Presence and Plausibility in Player Immersion in Cinematic Videogames

Thiago Ladislau¹, Maira Monteiro Fróes¹

¹Departamento de Histórias das Ciências Técnicas e Epistemologia (HCTE) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Rio de Janeiro, RJ - Brasil

{thiago.ladislau, froes}@nce.ufrj.br

Abstract. Introduction: Immersion in video games is often linked to diegetic coherence or graphical realism, but these criteria fail to explain how players accept narrative incongruities. **Objective:** This paper proposes the concept of the ludo-actor to explain how presence and narrative plausibility are maintained despite divergences between gameplay and storytelling. **Methodology:** The study combines neurophenomenology, game theory, and aesthetic reception to analyze how players navigate between ludic and literal diegeses. **Expect Results:** It is expected to show that immersion stems from the player's phenomenal performance, which connects gameplay and narrative through diegetic imagination.

Keywords: Immersion, Plausibility, Cinematic Videogames, Neurophenomenology, Ludo-Actor

Resumo. Introdução: A imersão em videogames é frequentemente associada à coerência diegética ou ao realismo gráfico, mas tais critérios não explicam a aceitação de incongruências por parte dos jogadores. **Objetivo:** Este artigo propõe o conceito de ator-lúdico para compreender como a presença e a plausibilidade narrativa se sustentam mesmo diante de lógicas divergentes entre narrativa e jogabilidade. **Metodologia:** A análise combina estudos em neurofenomenologia, teoria dos videogames e recepção estética para investigar como jogadores alternam entre a diegese lúdica e a diegese literal. **Resultados Esperados:** Espera-se demonstrar que a imersão resulta da atuação fenomenal do jogador, que integra sistemas de jogo e narrativa por meio da imaginação diegética.

Palavras-chave: Imersão, Plausibilidade, Videogame Cinematográfico, Neurofenomenologia, Ator-Lúdico.

1. Introdução

O campo dos Game Studies e da neurociência aplicada aos videogames frequentemente adota perspectivas reducionistas sobre a imersão narrativa em videogames, limitando-a a fatores tecnológicos, como gráficos realistas ou realidade virtual, ou a uma dicotomia simplista entre interatividade e narrativa [Ryan 2015]. Contudo, tais abordagens negligenciam tanto a história do meio quanto sua recepção fenomenológica pelos jogadores, ignorando a natureza híbrida dos videogames como objetos de apelo estético que operam em múltiplas camadas diegéticas simultâneas, que aqui denominaremos diegese lúdica (espaço de ação do jogador) e diegese literal (narrativa canonizada por *cutscenes* e diálogos).

O principal desafio reside na dificuldade de explicar como jogadores mantêm um senso de presença e plausibilidade narrativa em jogos repletos de incongruências

diegéticas, tais como mecânicas não-diegéticas. Alguns exemplos incluiriam: inventários infinitos em *Resident Evil 4* (original e remake), através de uma maleta que só é visível pelo jogador [Capcom 2005 e 2023] ou sistemas de *save/load* sem consequências narrativas em *Dark Souls* [Fromsoftware 2011], descontinuidades visuais e discrepâncias entre *cutscenes* e jogabilidade em *Final Fantasy XII* [Square Enix 2006], onde as armas dos personagens modificam abruptamente entre jogabilidade e *cutscene*; e abstrações lúdicas como combates por turnos em *Baldur's Gate 3* [larian studios 2023] que contrasta com o ritmo de combate em tempo real durante as *cutscenes*. Se a imersão dependesse exclusivamente de realismo gráfico ou coerência diegética, títulos como *Final Fantasy IX* [SQUARE ENIX, 2000], com suas transições abruptas entre estratégia abstrata e drama cinematográfico, seriam considerados falhos, o que contradiz sua recepção crítica e o engajamento emocional relatado por jogadores.

Propomos uma revisão do conceito de imersão baseada em três pilares: histórico, empírico e neurofenomenológico. Historicamente, a noção de "realismo" em videogames é contextual e evolutiva, como demonstram casos como *Prince of Persia* [BRØDERBUND, 1989] e *Blackthorne* [Blizzard 1994], que são considerados videogames do gênero "cinematográficos" [Glitchwave 2025]. Empiricamente, estudos de *player experience* mostram que o engajamento persiste mesmo diante de inconsistências, indicando que convenções lúdicas são naturalizadas pelos jogadores [Gee 2003; Calleja 2011]. Do ponto de vista neurofenomenológico, a teoria dos neurônios-espelho [Gallese e Guerra, 2020] e a fenomenologia da percepção [Merleau-Ponty 2018] sugerem que a imersão emerge do acoplamento corporal com a imagem, e não de uma suspensão intelectual da descrença.

Sugerimos por fim que imersão em videogames narrativos resulta, portanto, da capacidade do jogador de habitar simultaneamente as diegeses lúdica e literal, atuando como um "ator-lúdico", conceito que iremos elaborar a partir da ideia de que o jogador também é ator [Tu, et al 2022]. O "ator-lúdico" seria um papel fenomenológico onde o sujeito situa-se presencialmente em relação a realidade apresentada pelo videogame, que performa ações dentro das regras do jogo enquanto internaliza motivações narrativas, possibilidade tanto que a narrativa literal aconteça, assim como a progressão lúdica.

2. A imersão narrativa pela perspectiva do cinema

A necessidade de recorrer a uma abordagem neurofenomenológica para compreender a imersão em videogames cinematográficos surge justamente da insuficiência das teorias tradicionais em explicar como jogadores aceitam e se adaptam a incongruências diegéticas. Enquanto teorias clássicas da narrativa, baseadas em estruturas literárias ou cinematográficas, enfatizam a coerência interna como requisito para a suspensão da descrença [Coleridge 1817], os videogames operam em um paradigma distinto, onde a ação do jogador e as regras do sistema muitas vezes transcendem a lógica narrativa.

Aqui, a teoria dos neurônios-espelho e a simulação incorporada [Gallese e Guerra 2020] oferecem um novo caminho: elas explicam como o cérebro processa ações e emoções independentemente de sua consistência lógica, desde que ressoem com esquemas motores e emocionais pré-existentes. Isso sugere que, apesar de um filme depender de uma diegese unificada para manter sua coerência, um videogame pode sustentar a imersão através da agência corporal do jogador, mesmo quando a diegese literal (narrativa) e a diegese lúdica (jogabilidade) entram em conflito.

Essa perspectiva também ilumina por que jogadores não rejeitam mecânicas abstratas, como inventários infinitos ou tempo acelerado, desde que o jogo estabeleça suas próprias regras de maneira consistente [Juul 2005]. A neurofenomenologia sugere que a plausibilidade da imagem não é um contrato racional, mas sim uma experiência vivenciada, o que permitiria ao jogador alternar entre diferentes modos de engajamento sem ruptura na sua experiência imersiva.

Propomos que essa presença imagética opera em nível pré-reflexivo não apenas no cinema, mas também nos videogames. Segundo Gallese e Guerra [2020], a ativação dos neurônios-espelho e o mecanismo de simulação incorporada explicam como o sistema nervoso reconhece e replica ações e emoções exibidas na tela como experiências vividas corporalmente. Essa presença não seria metafórica, mas um fenômeno concreto de ressonância sensório-motora: o corpo do jogador responde à imagem e à interação como se estivesse diante de estímulos reais, em uma pré-disposição perceptiva a atualizar aquilo que percebe como plausível, contanto que seja consistente, antecedendo qualquer juízo consciente sobre ficção ou inconsistências diegéticas.

Essa base neurocientífica redefine a plausibilidade narrativa nos videogames. Ao contrário das teorias clássicas, que a vinculavam a uma coerência intelectual por parte da rationalização do sujeito [Coleridge 1817], entendemos que um videogame seria percebido como "verdadeiro" não porque suas regras imitam a realidade física, mas porque ressoam com os esquemas imaginários sugeridos, seja no controle de um personagem, na resposta a desafios ou na navegação pelo espaço virtual. A plausibilidade, assim, seria menos sobre verossimilhança e mais sobre coerência experiencial, construída.

3. Diegese Lúdica e Literal: A Dualidade do Videogame

Propomos que os videogames constroem sua experiência única através da coexistência de duas dimensões diegéticas fundamentais: a diegese lúdica e a diegese literal. A diegese lúdica engloba todos os elementos criados exclusivamente para viabilizar a jogabilidade, como a maleta de itens em *Resident Evil 4* [Capcom 2005], que desafia as leis da física ao armazenar quantidades impossíveis de armas sem afetar a mobilidade do personagem, além disso, não chega a sequer aparecer no corpo do personagem. Esses artifícios, embora ilógicos do ponto de vista narrativo, são aceitos naturalmente pelos jogadores como convenções necessárias ao funcionamento do sistema jogável [Juul 2005].

Por outro lado, a diegese literal representa o universo narrativo canônico apresentado em *cutscenes* e sequências cinematográficas, onde vigora uma lógica interna distinta da jogabilidade. Essa dualidade se manifesta claramente em RPGs como *Final Fantasy IX* [Square Enix 2000] e *Baldur's Gate 3* [Larian Studios 2023], onde os combates por turnos funcionam como abstrações lúdicas de confrontos que, na narrativa, ocorrem de forma contínua e orgânica. O jogador compreenderia intuitivamente que o sistema de turnos não existe no mundo diegético "real" do jogo, mas é levado a crer e a imaginar, que a ação lúdica tem um correspondente literal na realidade do videogame, em um processo de imaginação diegética [Juul 2005]. Mesmo *GTA V* [Rockstar Games 2013], um dos videogames mais popularizados como uma experiência estética "realista", não abre mão de utilizar diegese lúdica em determinados elementos da jogabilidade, como por exemplo, ciclos temporais que comprimem dias em 24 minutos, e a possibilidade do jogador "crescer" cabelo no barbeiro, sem que isso diminua a percepção de que esse é um videogame realista.



Figura 1. Screenshots de *Final Fantasy IX*. A esquerda a tela de combate, a direita uma cutscene.



Figura 2. Screenshots de *Resident Evil 4*. A maleta de itens é manipulada apenas pelo jogador e não aparece durante o jogo.

4. O jogador como ator

O artigo “*Character Immersion in Video Games as a Form of Acting*” [Tu et al. 2022], oferece uma perspectiva fundamental para repensarmos como a imersão opera nos jogos digitais, especialmente em relação às limitações da abordagem enativista tradicional. Os autores defendem que jogar videogames pode ser entendido como uma forma de atuação, na qual o jogador não apenas controla mecanicamente um personagem, mas também se imerge em sua narrativa e arco emocional. Essa imersão é caracterizada como um processo mentalista, em que o jogador internaliza as emoções, motivações e pensamentos do avatar, um fenômeno particularmente evidente em jogos com protagonistas bem definidos, como *The Witcher 3: Wild Hunt* [CD Projekt Red 2015], *Batman: Arkham Knight* [Rocksteady Studios 2015], *The Last of Us* [Naughty Dog 2013] e *Uncharted* [Naughty Dog 2007].

Para investigar essa hipótese, os pesquisadores conduziram um estudo com 45 jogadores experientes, analisando seus relatos psicológicos durante a interação com diferentes tipos de jogos. Os resultados demonstraram que títulos com personagens complexos geram uma experiência única de imersão. Em *The Witcher 3* e *The Last of Us*, os participantes descreveram uma forte sensação de que o protagonista era uma “entidade separada”, com personalidade e motivações próprias. Diferentemente de jogos onde o avatar funciona como um “vaso vazio” para projeção do jogador (como em *Minecraft* [Mojang 2011] ou *Dark Souls* [FromSoftware 2011], nesses títulos os participantes assumiam genuinamente o papel do personagem, tomando decisões alinhadas ao seu arco narrativo mesmo quando divergiam de suas próprias preferências pessoais. Um achado significativo foi que a imersão permanecia intensa mesmo durante

sequências não interativas, como *cutscenes* e diálogos extensos. Em *The Last of Us*, momentos passivos, foram citados como alguns dos mais imersivos [Tu et al. 2022]. Isso desafia diretamente a visão enativista tradicional [Kaipanen et al. 2011], sugerindo que a identificação narrativa pode sustentar a presença mesmo na ausência de interação sensório-motora imediata.

Embora a projeção da identidade do jogador no avatar ocorresse em todos os tipos de jogos analisados, ela se mostrava menos intensa em títulos com personagens mais desenvolvidos. Em *The Witcher 3*, por exemplo, os jogadores frequentemente tomavam decisões alinhadas com a personalidade de Geralt de Rívia, mesmo quando estas contradiziam suas próprias preferências um claro indicativo de que a imersão no personagem superava a projeção do eu (Tu et al. 2022). Esses resultados apontam para a "proto-atução" como fenômeno central na experiência de jogos narrativamente ricos. Títulos como *The Last of Us* e *The Witcher 3* exemplificam como a identificação com personagens complexos e a simulação mental de seus estados internos podem criar níveis profundos de imersão, independentemente da interatividade momentânea. As implicações para o design de jogos são significativas: personagens bem escritos e narrativas emocionalmente envolventes podem sustentar a imersão mesmo em contextos de baixa interação.

5. Conclusão

Propomos, como forma de complementar essa abordagem, o conceito de ator-lúdico. Esse conceito representaria uma entidade híbrida que emerge quando o jogador assume simultaneamente os papéis de participante ativo e intérprete narrativo. Diferente de entendermos o jogador como alguém queexpérience o videogame através da operação controles para controlar um personagem que o representa, sugerimos que sua experiência é mediada por uma performance imaginativa que atribui significado às imagens do jogo, adotando o papel de ator-lúdico, transforma sistemas lúdicos em uma experiência coesa. Esse processo ocorre por meio da imaginação diegética, na qual o sujeito, afetado pelas imagens apresentadas pelo videogame, é levado a imaginar elementos diegéticos implícitos na estrutura do jogo, permitindo que, através de suas ações, a narrativa como um todo faça sentido.

Quando o jogador enquanto ator-lúdico gerencia um inventário irrealista em um dos jogos da série *Final Fantasy*, como carregar 99 poções, ou organiza itens na maleta invisível em *Resident Evil 4*, ele não quebraria a imersão, mas estaria performando a lógica lúdica como parte da narrativa do videogame, que compõe as duas diegeses, a lúdica e a literal. O ator-lúdico operaria nesse limiar, transformando mecânicas de jogo em elementos diegéticos por meio de sua performance imaginativa. Em *GTA V* por exemplo, a transição instantânea entre os personagens jogáveis Michael, Trevor e Franklin, o ator-lúdico mantém a coerência narrativa através da premissa de que os três personagens formam um corpo só de atuação através dos quais o jogador pode atuar no mundo do jogo.

Ao alternar entre personagens com personalidades distintas, transitar entre modos de jogo divergentes ou interagir com mecânicas que desafiam o realismo diegético, o jogador não fragmenta sua imersão, pois essa imersão nunca residiu exclusivamente na identidade de um personagem singular ou no realismo visual. Propomos que a imersão emerge justamente da capacidade do jogador que, enredado pela imagem do videogame, é capaz de atribuir significado ao mundo lúdico através de sua performance enquanto ator-lúdico.

Referências

- Calleja, Gordon. *In-game: From immersion to incorporation*. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2011.
- Gee, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. [s.l.]: Palgrave Macmillan, 2003.
- Glitchwave. Best cinematic platformer video games of all-time - Glitchwave. Disponível em: <https://glitchwave.com/charts/top/game/all-time/g:cinematic-platformer/>. Acesso em: 22 abr. 2025.
- Juul, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge (Massachusetts, EUA): The MIT Press, 2005. Disponível em: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/sae/reader.action?docID=6401867&ppg=8>.
- Kaipainen, Mauri; Ravaja, Niklas; Tikka, Pia; et al. Enactive systems and enactive media: embodied human-machine coupling beyond interfaces. *Leonardo*, v. 44, n. 5, p. 433–438, 2011.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of perception*. Trad. Colin Smith. Nevada: Franklin Classics, 2018.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.
- Coleridge, Samuel Taylor. *Biographia literaria*. [s.l.: s.n.], 1817.
- Tu, Carmen; Tunggal, Jesaya; Brown, Steven. Character immersion in video games as a form of acting. *Psychology of Popular Media*, v. 12, n. 4, 2022.
- Gallese, Vittorio; Guerra, Michele; Anderson, Frances. *The empathic screen: Cinema and neuroscience*. Oxford: Oxford University Press, 2020.