

## PLAY WITH SOUND: O AUDIOGAME COMO PLATAFORMIZAÇÃO DO ENTRETENIMENTO PARA A IMERSÃO NARRATIVA

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA, (PPGEduatec/UFPE)<sup>1</sup>  
Ana Beatriz Gomes Pimenta de CARVALHO, (PPGEduatec/UFPE)<sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo analisa os convites para habitar e vivenciar realidades primorosamente simuladas através de imersão narrativa ofertados por Audiogames e suas particularidades enquanto interface comunicacional lúdica, caminho midiático e plataformização do entretenimento. Transitando em diálogos entre teóricos da Cultura Digital e das narrativas transmidiáticas, emprega metodologia com elementos da observação participante em perspectiva ensaística, abordando as mobilizações afetivas e fruição do contato do jogador com o entretenimento substancializado em audiogame. Por fim, percebe a interatividade como disparador cognitivo de sensibilidades e sensações, como tecnologia da imagem e do imaginário que estreita laços entre o real e virtual.

**Palavras-chave:** Audiogame; Imersão Narrativa; Plataformização.

**Abstract:** The current paper analyses the invitations to inhabit and experience primarily simulated realities throughout narrative immersion offered by Audiogames and its particularities as ludic communicational interface, mediatic path, and entertainment platformization. Achieving connections between Digital Culture theories and transmediatic narratives, it carries out a methodology based on elements of participant observation in an essay perspective, approaching the affective mobilizations and the relation between the flow of the contact and the entertainment on an audiogame. Furthermore, it realizes interactivity as a cognitive trigger of sensibilities and sensations, as an image and imaginary technology that shortens the bond between real and virtual.

**Keywords:** Audiogame; Narrative immersion; Platformization.

### INTRODUÇÃO

A propagação da mídia sonora no Brasil e no mundo assumiu ao longo de sua consolidação diversas facetas e caminhos midiáticos como forma de expressão e formação de elemento intrínseco de nossa identidade cultural. Fosse através dos impulsos gerados pelas captações sonoras pioneiras com o fonógrafo de Thomas Edison em 1877, com o gravador por fitas magnéticas de Valdemar Poulsen em 1898, ou até mesmo através de todas as polêmicas da trajetória da invenção do próprio rádio com o Padre Landell de Moura em 1894 e a primeira transmissão tida como oficial por Lee Forest em 1906, o som e sua produção tiveram posição privilegiada como alguns dos protagonistas dessa intervenção tecnológica (MESQUITA, 2014). Algo que posteriormente a esses primeiros adventos, inclusive, nos levaria para o rádio expandido, à podosfera e à transmidialidade

---

<sup>1</sup> Doutorando em Educação Tecnológica pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco. Membro do grupo de pesquisa MDMI - Mídias Digitais e Mediações Interculturais (CNPq/UFPE). Bolsista CAPES. *caiotuliocosta3@gmail.com*.

<sup>2</sup> Coordenadora do PPGEduatec/UFPE e coordenadora do grupo de pesquisa MDMI - Mídias Digitais e Mediações Interculturais (CNPq/UFPE). *anabeatrizgpc@gmail.com*.

potencializada pela Cibercultura e pela Cultura da Convergência (LÉVY, 2010; JENKINS, 2009).

Nesse sentido, a ideia de uma audiência potente que foge dos paradigmas e modelos convencionais/clássicos de comunicação da equação de emissor, mensagem e receptor, se faz determinante na pós-modernidade, com autonomia singular para a produção de conteúdo em som. O entretenimento, diante dessa trajetória, se insere como mais uma variável dessa equação de forma expressiva e ativa, diferente de quando se contemplavam “passivamente” as radionovelas adaptadas da literatura de outros países latinos como O Direito de Nascer na década de 1930 ou programas humorísticos como o PRK-30 na Rádio Nacional da Era Vargas (MESQUITA, 2014).

Pinheiro (2008) atesta que a própria ideia de entretenimento se configura como uma forma tradicional que a comunicação vem adotando cada vez mais para transmitir mensagens. E, além disso, pode ser considerado como uma das formas de manutenção da condição e cultura humana. Considerando esse cenário na pós-modernidade, em uma constante plataformização de todos os setores da vida (PUAR, 2017), têm-se um estreitamento de laços e verdadeiras congruências entre o que se toma por virtual e real. A linha tênue que costumava separar esses dois caminhos passa a se confundir e o entretenimento toma lugar privilegiado nesse sentido, organizando costuras e intervenções. O campo dos jogos, em saltos cada vez mais intensos da esfera analógica para o consumo e apropriação digital, também é afetado por essa plataformização, garantindo aos *games* relevância social, mercadológica e acadêmica, gerando consequentes esforços para contextualizar o som nesses dispositivos de forma mais significativa (COLLINS, 2013).

Nas constantes congruências multiplataformas que o entretenimento impulsiona nos *games* está então a ideia de Audiogame, uma possibilidade que se isenta dos gráficos de ponta e aparatos tecnológicos cada vez mais potentes, para dar mais uma vez vazão ao *game* como tecnologia da imagem e do imaginário, fazendo a imaginação, a interatividade e a experiência funcionarem como força-motriz do processo lúdico por narrativas substancializadas com e pelo som. Logo, destacamos a concepção do Audiogame como *games* que se utilizam primordialmente de interface sonora e que podem ou não apresentar interfaces gráficas internas ou externas à sua (BORGES, 2018).

Diante do exposto, através de um percurso metodológico que une elementos da observação participante sob ótica ensaística da percepção e experiência de pesquisadores-jogadores com o Audiogame, o presente artigo aborda, através do título brasileiro *Apagão: Entre o Lobo e o Cão*, as mobilizações afetivas e fruição do contato do jogador com o entretenimento substancializado nessa mídia, percebendo a interatividade como disparador cognitivo de sensibilidades e sensações (TRAUTH; O'CONNOR, 1991; COSTA, 2020).

### **O AUDIOGAME COMO TECNOLOGIA DA IMAGEM E DO IMAGINÁRIO**

Quando se evidencia a função do áudio no entretenimento é comum estabelecer associações com a própria radiodifusão, principalmente no Brasil (MESQUITA, 2014). Para além do Rádio-Espetáculo das décadas de 1930, 1940 e 1950, que lançaram para o mundo Carmen Miranda, a voz dos tidos como galãs e musas do Rádio através de fã clubes e verdadeiras tordesilhas radiofônicas em disputas da cultura de fãs (JENKINS, 2014) fazia emergir uma relação singular entre o imaginário e o áudio.

Pensar os efeitos de som conduzidos em estúdios de gravações de radionovelas, por exemplo, já permitiam mesclar, desde a Era de Ouro do Rádio, o real e virtual. Não à toa a radionovela adaptada da literatura cubana *Em busca da felicidade*, que completou 80 anos em 2021, fez com que o ator Floriano Faissal, que interpretava o personagem de um médico chamado "Doutor Mendonça", fosse consultado por uma ouvinte em abordagem de supetão relatando dores no fígado, ao mesmo tempo em que o ator Saint Clair Lopes relata que já foi confundido por uma suspeita de seu personagem ser parente de um ouvinte (BATISTA, 2021). O caos e proporções causadas pelo efeito Guerra dos Mundos de Orson Welles, dramatizando uma invasão alienígena no final da década de 1930 nos Estados Unidos pela radiodifusão, congestionou linhas telefônicas, ocasionou aglomerações e congestionamentos nas ruas e até fugas em massa de alguns moradores de suas casas (TESCHKE, 2020). Essas contextualizações históricas, por sua vez e às devidas proporções, atestam os efeitos do áudio e voz no imaginário.

Levando a discussão já para uma imersão na cultura digital e com a ideia do jogar tão presente na plataformização da vida, faz-se necessário mencionar o caso dos jogos analógicos ou digitais de interpretação de papéis (*Role-Playing Games*), em que se toma a criatividade e imaginação como uma constante, principalmente quando é exigido

dos jogadores formular imagetivamente símbolos e signos que são compartilhados e descritos ao longo da narrativa veiculada. Em algumas instâncias do digital, inclusive, temos esse caminho como um relacionamento de retroalimentação entre jogo e jogador, como se quem interage opera uma máquina de produção de variedades de expressão (AARSETH, 1997; DEWEY, 2010).

Através da descrição de uma ambientação do cenário do *game* como nos casos dos *Adventure Text Games* e ficções interativas por texto, não há necessariamente imagens prontas e entregues para o jogador, ao mesmo tempo em que no campo dos jogos analógicos a descrição de elementos como itens, objetos e cenários ocorrem majoritariamente por escolhas de quem conduz a narrativa (o *dungeon master*/mestre) e escassas imagens e ilustrações não-dinâmicas presentes em manuais e livros. Algo que remete à própria produção dos livros-jogos, que através de uma imaginação fora da linearidade proposta pela literatura convencional, garante uma experiência lúdica pela interatividade com o texto.

Ian Livingstone é autor de livros-jogos da década de 1980, e em seu trabalho *A Masmorra da Morte* (1984) o leitor-jogador se depara com textos onde pode ser o protagonista a partir de sua imaginação e visão de mundo, no seguinte estilo:

Gotas d'água pingam do teto, formando pequenas poças com um barulho assustador que ecoa pelo túnel. O ar é gélido, úmido e pesado. Depois de avançar devagar pelo túnel por mais ou menos cinco minutos, você chega a uma mesa de madeira posta contra a parede à sua esquerda. Sobre ela, seis caixas, uma das quais tem seu nome pintado na tampa. Se quiser abrir a caixa vá para a [página] 270. Se preferir continuar avançando para o norte, vá para 66 (LIVINGSTONE, 1984, p. 27).

A descrição da ambiência, em texto ou por som, exige do jogador uma reverberação de seu saldo do vivido e processos formativos (BERGSON, 1999) se externalizando para a percepção do presente. Por isso, uma imersão narrativa enquanto forma de habitar aquela realidade virtual não vai estabelecer um padrão imagético sobre gotas d'água que pingam do teto em um túnel (MURRAY, 2003), mas pode permitir que o próprio jogador as defina, diferenciando todas as experiências e mobilizações do contato com o jogo por parte de outros jogadores (COSTA, 2020). Há, nessa instância, uma individuação da experiência de consumir o jogo e interagir ludicamente.

Portanto, para além de questões que envolvem a acessibilidade ou sistemas de distribuição de conteúdo na plataformização da vida, pode-se inferir que o Audiogame

exerce a prática de ressignificações imagéticas pela imersão de forma mais expressiva que outros caminhos midiáticos lúdicos da pós-modernidade como o cinema interativo, por exemplo (CIRINO, 2012).

Sendo o som e o áudio ataçadores da brasa do imaginário, para Durand (2012) o indivíduo tende a sempre interpretar, significar e ressignificar essa percepção através de associações simbólicas que culminam à dimensão imagética, o que posiciona o imaginário como um produtor de significações e representações. O exercício de se conhecer e reconhecer estímulos psico-cognitivos do cotidiano para melhor compreensão do que está sendo vivenciado em narrativa intermediada por plataforma e som é algo intrínseco da produção de sentidos, posicionando o imaginário como indissociável ao ser humano e à sociedade (SILVA, 2003).

Essa mesma plataformização que leva o entretenimento para outros patamares de expressão pela propagação do som midiaticizado pode ser considerada uma tendência na reorganização de práticas culturais e imaginárias (VITACA, 2021). Algo que está presente em uma estética e culturas da imagem e do som. Nesse sentido, conceber na prática como um Audiogame pode exercer e estabelecer essas dinâmicas faz-se necessário para o presente artigo, trazendo os holofotes para Apagão: Entre o Lobo e o Cão, uma proposta brasileira gratuita de experiência lúdica com áudio.

### **AUDIOGAME APAGÃO: ENTRE O LOBO E O CÃO**

Produzindo conteúdo multimídia desde 2007 através de podcasts, *blogging*, videocasts e demais plataformas e mídias digitais, a Rede Geek, sediada em São Paulo, lançou a iniciativa para o Audiogame brasileiro Apagão: Entre o Lobo e o Cão em 2016. Segundo seus criadores, na tentativa de democratizar a informação e conhecimento, foi criada uma narrativa em áudio episódica e lúdica, tratada em estúdio, que simulava uma realidade alternativa em que a capital paulista passava por um blecaute interminável, sendo consequentemente devastada e sitiada por gangues que buscavam conquistar territórios e dominar os escassos recursos que ainda existiam na cidade (REDE GEEK, 2016).

A primeira temporada, ou fase 1, do Audiogame "conta o primeiro dia do Apagão pela perspectiva de Heloísa, uma pessoa comum que tem que cruzar a cidade de São Paulo no meio do caos para salvar as pessoas que mais ama" (REDE GEEK, 2016,

*online*). O aspecto lúdico que o caracteriza como *game* parte não apenas de seu suporte digital, mas pelo fato de permitir através da projeção-identificação e assujeitamento na personagem Heloísa, em “avatarização por áudio”, uma forma de habitar essa realidade primorosamente simulada de uma São Paulo pós-apocalíptica, ressignificando contextos e cotidianos de símbolos comuns como a Avenida Paulista, o edifício Copan e o Museu de Arte de São Paulo (MASP), dentre vários outros (MORIN, 1980; MACHADO, 2007; GOMES, 2003), permitindo escolhas baseadas nas proposições narrativas que desencadeiam diferentes caminhos narrativos potencializados por uma tecnologia da imagem e do imaginário. Todas essas articulações são organizadas por uma experiência em áudio.

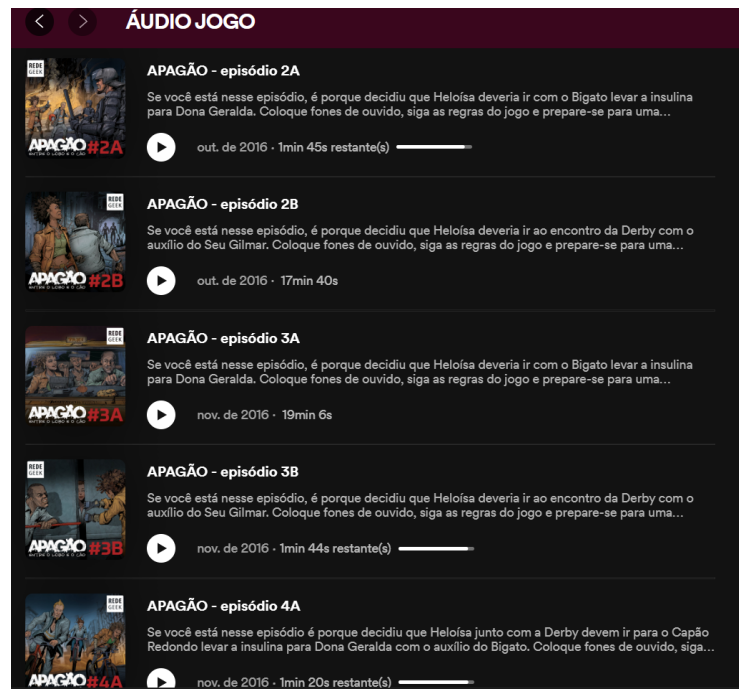
Apagão é disponibilizado gratuitamente e pode ser acessado/jogado por plataformas de *streaming* como Spotify, Deezer, iTunes, Google Podcasts, PocketCast, Castbox, Feed RSS e até mesmo YouTube. Além disso, para além de uma narrativa apenas marcada por vozes, emprega a tecnologia de *soundscaping* enquanto paisagem sonora, dando vida àquela realidade, em conjunto de sua trilha sonora original e efeitos criados em ilha de edição para ilustrar buzinas, telefones tocando e explosões como parte da construção da narrativa sonora (COLLINS, 2013).

Esse universo "auto suficiente" auxilia na percepção dessa realidade como verossímil (COSTA; SILVA; BARBOSA, 2019), como algo que existe mesmo quando o jogador não está conectado. É algo que remete a plataformização do entretenimento nos MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou em tradução livre Jogo de Representação de Papéis Online Multijogador em Massa) enquanto um ecossistema digital funcional que está “vivo” a todo instante quando os servidores de alimentação e manutenção são funcionais.

Como nos livro-jogos, o Audiogame Apagão exige que o jogador faça escolhas que vão além de caminhar para a esquerda ou pela direita, trazendo dilemas morais que podem ser difíceis tanto para Heloísa enquanto personagem quanto para o jogador enquanto Heloísa. Caso decida por um caminho específico, a narrativa lhe conduz para uma numeração episódica diferente para a próxima sessão de jogo. Por exemplo, caso no primeiro episódio/fase decida salvar personagem X ao invés de Y em certa situação “na pele de Heloísa”, seu próximo arquivo de Audiogame a ser jogado/escutado será o

Episódio 2-A. Mas caso o jogador tenha escolhido o caminho oposto, será direcionado para o Episódio 2-B e assim sucessivamente.

Figura 1 - Interface de escolha dos Episódios/Fases na plataforma de Streaming Spotify



Fonte: Spotify.

Essa estrutura narrativa cria um leque de opções, que reverberam em uma árvore narrativa com linhas e recortes narrativos independentes, como causa e efeito que voltam para ilustrar (ou assombrar) o jogador diante de suas escolhas enquanto habita através do áudio um caminho imersivo e interativo da ludicidade.

Consequentemente, uma das formas de habitar essa realidade primorosamente simulada a ponto de perceber congruências entre real e virtual na narrativa de Heloísa e do próprio jogador, são as mecânicas de jogo que integram áudios de WhatsApp. Por exemplo, enquanto durante Apagão Heloísa entra em contato com um grupo de mensagens instantâneas do bairro em que mora, o Capão Redondo, para ter notícias de sua avó durante os eventos que acometem a cidade, o final do episódio/fase quebra o momento de narrativa para anunciar sorteios pedindo a participação ativa dos ouvintes/jogadores para que mandem áudios reais que posteriormente, com o lançamento de novos episódios/fases e desenrolar narrativo, são incorporados ao Audiogame. Trata-

se, portanto, da participação ativa para além de simplesmente interagir e escolher por Heloísa.

Enquanto jogadores-pesquisadores, concebemos essas sutilezas de gatilhos imersivos da narrativa como uma forma de estreitar laços entre real e virtual de forma ativa, exigindo ainda mais do imaginário o processamento desse ocorrido. É, portanto, uma nova Guerra dos Mundos de Orson Welles, mas ativa, interativa e que exige do ouvinte uma postura engajada para que tenha seguimento. É a formulação de uma audiência potente ao encontro da cultura da convergência (MESQUITA, 2014; JENKINS, 2014).

Para Vitaca (2021), o imaginário é capaz de significar experiências de acordo com os simbolismos que emergem na realidade social e âmbitos digitais, o que acaba por permitir inclusive a construção de uma consciência coletiva dialogada com racionalidades e subjetividades, algo comum nos propostos de Lévy (2010) sobre a Cultura Digital. Fato esse que ilustrado por Maffesoli (2001) compreende o imaginário como algo abaixo da própria cultura, que corresponde a um estado de espírito que reverbera em construções mentais, espirituais, sociais etc.

Em Apagão, percebemos o imaginário como “uma represa de sentidos, de emoções, de vestígios, de sentimentos, de afetos, de imagens, símbolos e valores” (MAFFESOLI, 2001, p. 76), que se retroalimentam entre *game* e jogador por intermédio do áudio e habitam à realidade social como experiências e novas significações (DEWEY, 2010). Nesse sentido, é destacado que as tecnologias da imagem e do imaginário, mesmo que por apenas intermédio do som, disseminam saberes. Algo que é remetido de tradições orais clássicas. Pois, para Zanella e Peres (2017) o ser humano caminha por uma teia simbólica construindo um diário de saberes e resgatando o próprio imaginário para compreender e dar vazão de significados para os eventos de seu cotidiano.

Experimentar, entre simulações e simulacros, realidades que não são do nosso cotidiano regular podem garantir visões de mundo e novas percepções, além de imaginários de futuro (COSTA, 2020; BAUDRILLARD, 1991). Através do áudio e do som, como faz Apagão, têm-se uma experiência que pode nos deixar “verdadeiramente de posse de extraordinários sonhos acordados” (BACHELARD, 1985, p. 181), tal como as radionovelas anteriormente consolidaram um hábito midiático.



A inserção clara da cultura da convergência em Apagão se dá também pela transmidialidade de Jenkins (2014), pois apesar de ser jogada através do processo de escuta e interação, ainda se apoia em outras mídias, tecnologias e formatos para expandir o universo da São Paulo sitiada pós-apocalíptica através de fragmentos narrativos. Dentre esses, destacamos a produção do jogo analógico de cartas Apagão: Ruas de Fúria, de 2020, onde é possível conferir um conteúdo canônico sobre algumas das gangues do universo entre os Macacos Urbanos, Dandaras, Guardiões da Moral, Filhos de Deus, Manos e Irmãs Canivete; e também Apagão: Fruto Proibido, uma história em quadrinhos lançada em 2021 através de financiamento coletivo e produzida por Raphael Fernandes, Abel e Fabi Marques.

Nesse segundo caminho midiático da arte sequencial outros personagens são introduzidos e a narrativa se centra nos esforços do grupo das Patinadoras, que enfrentam a truculência da polícia, milícias e gangues rivais. Além disso, é possível conferir como a Praça Roosevelt se tornou um dos lugares mais seguros dessa ambiência sem esperança de retorno à normalidade. Além desse quadrinho, há também outras iniciativas como Apagão Extra: Ligação Direta, de 2015, retratando o personagem Mandrill e a gangue dos Macacos Urbanos e Apagão: Cidade sem Lei/Luz, também de 2015, sobre a criação da mesma gangue pelo mestre de capoeira Apoema.

Figura 2 - Apagão: Fruto Proibido



Fonte: Apagão: Fruto Proibido.

As reverberações transmidiáticas de Apagão, apesar de expandirem o universo narrativo, acabam por “imagnetizar canonicamente” alguns pilares do Audiogame que povoavam a imagem e o imaginário do jogador. Embora Heloísa já tivesse seu design e características físicas apresentadas nas artes que acompanhavam cada episódio/fase, o restante do universo ainda contava com a audiodescrição.

Enquanto pesquisadores-jogadores dessa experiência lúdica, reconhecemos as limitações de permanecer com a quebra visual antes de associar o som a outros elementos. Contudo, assumimos esse percurso como ponto de virada para aprofundar um mergulho imersivo no universo expandido de Apagão ou então algo limitante que enaltece a quebra de expectativa. Sobre esse fenômeno, entra mais uma vez a questão da individuação da recepção da obra de entretenimento plataformizado.

Além disso, o processo de imersão em Apagão enquanto mergulho para realidades primorosamente simuladas, conforme atesta Murray (2003), configura uma espécie de canto de sereia e convite, em perspectiva lúdica e não finita/trágica como seu sentido convencional da mitologia (COSTA, 2020). Dessa relação surge a oportunidade de vivenciar experiências que não são de nosso cotidiano regular, podendo o indivíduo

estabelecer um exercício de alteridade com a ambiência e suas personagens (HAN, 2020). Esse mesmo ambiente, por sua vez, se caracteriza por uma conexão entre o que está na subjetividade do indivíduo e se integra ao que está no *game*, ao mesmo tempo que o processo inverso também pode ocorrer em igual intensidade (GUATTARI, 1992; DEWEY, 2010).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conceber os *games* como tecnologia da imagem e do imaginário é algo que auxilia o entendimento da fruição de relações multilaterais do contato com o lúdico. Esse caminho midiático se destaca não apenas pelo que está na tela e acaba ressignificando a percepção da figura do jogador, mas sim também pelo que está no jogador que acaba alterando a experiência na própria tela. Dessa retroalimentação têm-se nos Audiogames, em específico, algo que dialoga com os processos formativos e saldo do vivido do jogador, potencializando o sentido da audição mais que os outros sentidos, exercendo na subjetividade mobilizações afetivas pela experiência do jogar.

Contudo, não é possível destacar um *modus operandi* de como a imersão ocorre ou deve ocorrer justamente por conta dos processos de individuação desse processo, mas é responsabilidade da perspectiva acadêmica considerar o máximo de possibilidades para que se possa analisar criticamente esses fenômenos. Portanto, atribuir a ideia de uma imersão mais potente no jogar pelo foco no sentido da audição pode se configurar como uma falácia. A plataformização da vida e a interatividade exacerbada na cultura da conexão e da convergência acaba exigindo mais esforços sob ótica multitarefa e mergulhada no contexto capitalista. Logo, jogar um Audiogame enquanto se concilia outras tarefas e atribuições pode ser uma constante na pós-modernidade que talvez não permita esse foco exclusivo no jogar.

Porém, independentemente disso, percebe-se na experiência com Apagão uma espécie de frenagem no movimento natural do desenvolvimento tecnológico voltado para o campo dos *games*, mas, que ao mesmo tempo, não significa retrocesso ou diminuição da fruição narrativa. Jogar com o som, nessa perspectiva, reverbera em um esforço para ressignificar as experiências, e espera da persona do jogador uma oportunidade de disparar cognitivamente sensibilidades e sensações pelo entretenimento plataformizado.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BATISTA, Renata. **Em busca da felicidade**: primeira radionovela brasileira faz 80 anos. Reportagem da Agência Brasil - EBC, categoria geral, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-06/em-busca-da-felicidade-primeira-radionovela-brasileira-faz-80-anos>>. Acesso em: 15 out. 2021.

BACHELARD, Gaston. **Devaneio e rádio**. Editora DIFEL: São Paulo, 1985.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Relógio D'Água: Lisboa, 1991

BERGSON, H. **Matéria e Memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BORGES, Olimar Teixeira. **Fair Play**: Diretrizes para o design de audiogames para usuários com deficiência visual. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação). PUCRS, 2018.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Cinema interativo**: problematizações de linguagem e roteirização. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2012.

COLLINS, K. **Playing with Sound**: A theory of interacting with sound and music in video games. The MIT Press. Massachusetts, 2013.

COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2020.

COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa; SILVA, Leandro Paz da; BARBOSA, Daniel da Costa. O som como narrativa imersiva em videogames: estudo de caso do jogo Maui Mallard in Cold Shadow e sua trilha sonora. **Revista Temática - UFPB**, vol. 15, n. 7, 2019.

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

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOMES, Renata. **Imersão e participação**: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2003.

GUATTARI, Felix. Da produção da subjetividade. In: \_\_\_\_\_. **Caosmose**: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

HAN, Byung-Chul. **Morte e alteridade**. São Paulo: Editora Vozes, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Editora Aleph. São Paulo, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da Mídia Propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Editora 34. São Paulo, 2010.

LIVINGSTONE, I. **A Masmorra da Morte**. Tradução: Gustavo Brauner. Editora Jambô. Porto Alegre, 1984.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. Editora Paulus. São Paulo, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **Sobre o nomadismo**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MEDEIROS, João Bosco. **Alucinação e magia na arte: o ultimatum futurista de Almada Negreiros**. Monografia (Graduação em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, São Paulo, 1991.

MESQUITA, Giovana Borges. **Intervenho, logo existo: a audiência potente e as novas relações no jornalismo**. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2014.

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

MURRAY, Janet. H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

REDE GEEK. **Áudio Jogo: Apagão - Entre o Lobo e o Cão**, 2016. Disponível em: <<https://redegeek.com.br/2016/10/21/audio-jogo-ultrageek-apagao-entre-o-lobo-e-o-cao-1/>>. Acesso em: 15 out. 2021.

PINHEIRO, C. Videogames: do entretenimento à comunicação. **Revista Universitária do Audiovisual**. Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, 2008.

PUAR, Jasbir. **The Right to Maim: debility, capacity, disability**. Duke University Press: New York, 2017.

SILVA, M. Juremir. **As tecnologias do imaginário**. 1. ed. São Paulo: Sulina, 2003.

TESCHKE, Jens. **1938: Pânico após transmissão de "Guerra dos mundos"**. Calendário Histórico: Portal Deutsche Welle Edição Brasil, 2020. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/1938-p%C3%A2nico-ap%C3%B3s-transmiss%C3%A3o-de-guerra-dos-mundos/a-956037>>. Acesso em: 15 out. 2021.

TRAUTH, E.; O'CONNOR, B. **A study of the interaction between information technology and society**. Amsterdã: North-Holland, 1991.

VITACA, Paola R. M. **As narrativas de viagem nos canais do YouTube: O olhar da comunicação na transmissão das experiências turísticas para dinamização dos imaginários das cidades**. 2021. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

ZANELLA, K. Andrisa; PERES, M. Lúcia. No entrecruzamento de linguagens...: A arte e o corpo para pensar a educação e a formação do humano. **Revista Brasileira de Educação**, Pelotas, v. 22, n. 68, jan./mar. 2017.