

# UMA ANÁLISE FENOMENOLÓGICA DA EXPERIÊNCIA INTERATIVA COM O FILME BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

Fábio Alexandre Hermogenes<sup>1</sup>  
Dorival Germano Vendrami Junior<sup>2</sup>  
Berenice Santos Gonçalves<sup>3</sup>  
Richard Perassi Luiz de Souza<sup>4</sup>

*Universidade Federal de Santa Catarina*

**RESUMO:** Este artigo apresenta um estudo sobre a dupla experiência do sujeito que, como espectador e usuário, interage com a quebra do flow (estado de consciência harmoniosamente ligada a uma atividade executada com confiança e concentração, obtendo prazer em realizá-la) ao assistir ao filme Bandersnatch, da série Black Mirror. Trata-se da primeira produção audiovisual interativa produzida para o público adulto pela empresa Netflix e distribuída na sua plataforma de streaming. A partir da fundamentação teórica e dos depoimentos de dois sujeitos auxiliares da pesquisa, considerou-se os efeitos da interação do espectador da narrativa audiovisual que, também, deve agir como usuário do sistema tecnológico-digital. A abordagem fenomenológica é adotada no procedimento de análise, sendo que o conceito de “fluxo” (flow) é central na estruturação teórica do estudo. Como principal resultado, evidencia-se a inadequação decorrente da dupla função do sujeito como expectador e usuário-interativo, porque a atuação requerida na experiência interativa rompe com o fluxo imersivo do expectador na diegese estético-narrativa do filme.

**PALAVRAS-CHAVE:** Interação Digital; Dupla Experiência; Narrativa Fílmica; Fluxo de Imersão.

**ABSTRACT:** This paper presents a study of the dual experience of a subject which, as a spectator and user, interacts with the flow break (state of consciousness harmoniously linked to an activity performed with confidence and concentration, obtaining pleasure in performing it) while watching the movie Bandersnatch, from the Black Mirror series. This is the first audiovisual and interactive production for the adult audience by the company Netflix. It's distributed on its streaming platform. Based in the theoretical foundation and the testimonies of two research auxiliary subjects, we considered the effects of the viewer's interaction with the audiovisual narrative who, also, must act as a user

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Catarina, fabicobart@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Catarina, jvendrami@me.com

<sup>3</sup> Doutora - Universidade Federal de Santa Catarina, bereni.gon@gmail.com

<sup>4</sup> Doutor - Universidade Federal de Santa Catarina, richard.perassi@uol.com.br

of the technological-digital system. The phenomenological approach is adopted in the analysis procedure, and the concept of "flow" is central to the theoretical structuring of the study. As a main result, the inadequacy resulting from the dual role of viewer and user-interactive is evident, because the acting required in the interactive experience breaks with the viewer's immersive flow in the narrative aesthetic-diegesis of the film.

**KEYWORDS:** Digital interaction; Double Experience; Film narrative; Immersion flow.

## Apresentação

Os filmes interativos, e outros produtos culturais acessíveis por tecnologias de comunicação em rede, são objetos da área de Mídia Digital decorrentes dos recursos de computação (MANOVICH, 2005). Os recursos interativos permitem que o espectador-usuário interfira na narrativa fílmica ao acionar hiperlinks localizados na tela do vídeo - isto qualifica os filmes como hipermídia, diferenciando-os de outros produtos audiovisuais que são qualificados como multimídias. Portanto, tais objetos são filmes hipermídia que, além de apresentarem o conteúdo audiovisual, permitem ainda a navegabilidade e a interatividade (GOSCIOLA, 2003).

A série de filmes Black Mirror é produzida pela empresa estadunidense Netflix e distribuída em sua plataforma digital de streaming. Entre os filmes dessa série, o primeiro episódio com recursos interativos foi lançado no final do ano de 2018 com o título Bandersnatch. Roteirizado pelo criador da série, Charlie Brooker, e dirigido por David Slade, o episódio possui aproximadamente 90 minutos de duração para cada final possível, num total de cinco finais principais, com pequenas variações dentro de cada um.

Segundo a página virtual da Netflix (NETFLIX, 2019), sua produção Black Mirror: Bandersnatch é um filme interativo no qual - como é explicado em sua introdução - o espectador participa das escolhas do personagem principal em certos momentos da trama.

Ao assistir à Bandersnatch, os espectadores tomam decisões pelo personagem Stefan Butler, um programador de 19 anos com problemas psicológicos, que está adaptando um romance de fantasia - também intitulado Bandersnatch - para um videogame, nos anos de 1980.

Bandersnatch, assim como outros filmes com estrutura similar, faz com que o espectador adote duas posições durante o contato com este: hora imerge na história como ocorre em filmes convencionais de narrativa linear, hora emerge da narrativa sendo convidado a fazer escolhas

conscientes sobre os rumos da história. Sendo assim, ele oscila entre um espectador passivo e um usuário atuante no sistema interativo, tornando-se um espectador-usuário.

A partir da análise da experiência de apreciação do filme interativo, feita por dois espectadores-usuários que relataram a interrupção no seu processo imersivo, buscou-se, por um lado, a realização de uma investigação a partir dos conceitos de imersão e de quebra do flow (fluxo) e, por outro, adotou-se uma perspectiva fenomenológica para se delinear a forma com que os espectadores-usuários relatariam sua experiência, atendo-se a uma descrição da percepção obtida.

É também a partir da fenomenologia que se analisará a quebra da imersão que força a alternância da percepção, tanto em relação ao filme quanto em relação à própria realidade, - fazendo com que se considere como sendo o mundo aquilo que percebemos (MERLEAU-PONTY, 1999).

Mediante o exposto, este estudo buscou realizar a análise do processo de quebra do flow - nos casos em que o mesmo acontece - a partir do relato de dois espectadores-usuários ao assistirem ao filme *Black Mirror: Bandersnatch*.

## **Imersão e fluxo na narrativa audiovisual**

Arsenault (2005) classifica a experiência da imersão a partir de três formas: sensorial, sistêmica e ficcional; interligadas no desenvolvimento da experiência em mundos ficcionais, procurando dar equilíbrio e forma completa ao processo de imersão.

A imersão sensorial é a dimensão onde são elaboradas ferramentas técnicas para dar maior consistência ao mundo ficcional (MURRAY, 2003). Já a imersão sistêmica se refere à aceitação de um sistema de regras elementares que rege uma realidade ficcional, acontecendo pelo envolvimento com o sistema abstrato de mundos ficcionais complexos, o que engloba todo um repertório de histórias e personagens que os habitam (KLAstrup; TOSCA, 2004). Por último, a imersão ficcional aborda o envolvimento do sujeito com a história num trabalho de construção do sentido da trama, formulando hipóteses sobre o desfecho e atribuindo motivações aos personagens (ARSENAULT, 2005).

Na imersão em filmes é necessário um certo nível de engajamento caracterizado pelo desejo do público de suspender suas faculdades críticas e acreditar no inacreditável - em outras palavras, é como se a lógica fosse jogada pela janela pelo prazer da história que está sendo

contada. A esse fenômeno, Coleridge (1997) chamou de suspensão da descrença: um conceito importante dentro do estudo das narrativas.

Entretanto, os mecanismos envolvidos no prazer da experiência podem ultrapassar o entendimento de imersão em narrativas. Mihaly Csikszentmihalyi (1997) elaborou uma teoria que busca compreender quais fatores do dia a dia estão por trás da sensação de felicidade, chegando ao conceito de flow, um estado mental de operação em que o indivíduo está totalmente imerso na tarefa que está executando, caracterizado por um sentimento de total envolvimento e sucesso no processo da atividade. Tal estado de consciência harmoniosamente ligada à execução confiante e concentrada, obtendo prazer na realização da tarefa.

Engajamento, satisfação e bem estar são sensações descritas pelas pessoas em momentos de maior felicidade. Isso pode ocorrer em qualquer situação diária, seja ligada ao trabalho, às atividades físicas, aos rituais religiosos, canto ou dança, da mesma forma quando o usuário está envolvido com a leitura de um livro ou presenciando uma performance ou assistindo a um filme. São as atividades que, mesmo diante das dificuldades e dores encontradas para realizá-las, são capazes de despertar a excitação de descobrir algo novo sobre si mesmo ou sobre as possibilidades de ação no ambiente (CSIKSZENTMIHALYI, 1992).

A imersão sempre esteve atrelada à concepção de verossimilhança da representação: uma metáfora que estrutura uma experiência abstrata para que ela seja internalizada, criada e modificada pelo sujeito (CALLEJA, 2007). Ela é, assim, o termo mais difundido para descrever a experiência de absorção/participação em experiências lúdicas (ROSE, 2011). Entretanto, os mecanismos envolvidos no prazer de experiências imersivas podem ultrapassar o entendimento de imersão.

## **A abordagem fenomenológica**

A fenomenologia, apresentada por Edmund Husserl (2008), é, acima de tudo, um método da orientação pragmática para a busca das essências das coisas mesmas, não se pautando em posições prévias do observador. Caracteriza-se por uma investigação direta e posterior à descrição de fenômenos que são experienciados conscientemente (MARTINS apud Bicudo, 1994; p.15), livre de pressupostos e de preconceitos e sem teorias sobre a sua explicação causal.

A fenomenologia dialoga com o idealismo e o empirismo, fundamentando-se na percepção das coisas antes da razão, assim, para ela, o ser pensante somente se faz presente no momento de sua relação com o objeto pensado. Para Husserl (2008), o cogito (do racionalismo

de Descartes) necessita da redução fenomenológica, pois este só se manifesta a partir do mundo pensado que o antecede. Para Merleau-Ponty (1999), assim, a questão fundamental é se o mundo é aquilo que percebemos e não se nós percebemos o mundo verdadeiramente.

Desse modo, a perspectiva fenomenológica, segundo Chauí (2001), propõe a suspensão dos pontos de vista estabelecidos previamente. A redução fenomenológica tem por objetivo uma descrição conceitual rica da experiência na qual o pesquisador se abre para o fenômeno (GROENEWALD, 2004), em uma espécie de suspensão do juízo. Husserl (2008) chamava isso de “colocar entre parênteses”, que também é caracterizado pelo termo grego epoché - o principal termo da fenomenologia-, que inibe qualquer possibilidade de conhecimento teórico prévio, abrindo caminho para uma ciência que, segundo Moura (1998), fala apenas daquilo que é vivido e visado conscientemente apenas enquanto visado.

Como sintetiza Moreira (2002), na epoché não é necessário duvidar da existência do mundo exterior, mas coloca-lo em suspensão. Tal característica deve-se ao lado de que, para a fenomenologia, o mundo existente não é o seu verdadeiro tema, mas, sim, o fenômeno observado nele.

Em Fenomenologia da Percepção, Merleau-Ponty (1999, p.3), descreve:

Trata-se de descrever, não de explicar nem de analisar. Essa primeira ordem que Husserl dava à fenomenologia iniciante de ser uma “psicologia descritiva” ou de retornar às “coisas mesmas” é antes de tudo a desaprovação da ciência. Eu não sou o entrecruzamento de múltiplas causalidades que determinam meu corpo ou meu “psiquismo”, eu não posso pensar-me como uma parte do mundo, como o simples objeto da biologia, da psicologia e da sociologia, nem fechar sobre mim o universo da ciência. Tudo aquilo que sei do mundo, mesmo por ciência, eu o sei a partir de uma visão minha ou de uma experiência do mundo sem a qual os símbolos da ciência não poderiam dizer nada. Todo o universo da ciência é construído sobre o mundo vivido, e se queremos pensar a própria ciência com rigor, apreciar exatamente seu sentido e seu alcance, precisamos primeiramente despertar essa experiência do mundo da qual ela é a expressão segunda.

Na fenomenologia, o que liga o sujeito ao objeto é a intencionalidade. Esta, por sua vez, é, essencialmente, o ato de atribuir um sentido e é ela que unifica a consciência, o objeto, o sujeito e o mundo. Com a intencionalidade há o reconhecimento de que o mundo não é puramente uma exterioridade e o sujeito não é apenas a interioridade, mas a saída de si para um mundo que tem uma significação para ele (FORGHIERI, 1993).

Assim, entre consciência e objeto não há mais um abismo: a necessidade da consciência que constitua seus objetos, ou de objetos que constituam a consciência. O que existe entre eles

é a intencionalidade: um movimento entre uma consciência que só existe, se aberta para os objetos, e objetos que se colocam enquanto intencionais à essa consciência (COELHO Jr., 2002).

O objeto percebido, assim, é tema que se põe à consciência quando o sujeito se volta para ele. É esta percepção externa que se torna assunto para sua reflexão e frente à qual poderá afirmar a existência daquele.

## O filme interativo Bandersnatch

Para Manovich (2001) as mídias digitais, ou novas mídias, podem ser pensadas como estruturas fractais nas quais blocos de informação se agrupam formando o conteúdo como um todo. Para o autor, a mídia digital é composta por unidades informacionais, ou seja, é fragmentada. O objeto da nova mídia, então, não seria totalmente rígido e fixo, mas algo que pode existir em versões diferentes e potencialmente infinitas.

Em um filme interativo, por exemplo, é possível se escolher os caminhos pelos quais a história irá seguir. A narrativa é fragmentada e organizada como um todo graças a presença dos links - conectores de conteúdos (GOSCIOLA, 2003). Um link equivale, para a mídia interativa, à edição para o cinema. Nos momentos em que os links são disponibilizados, o espectador-usuário é convidado a decidir por qual dos caminhos propostos pelo sistema deseja seguir.

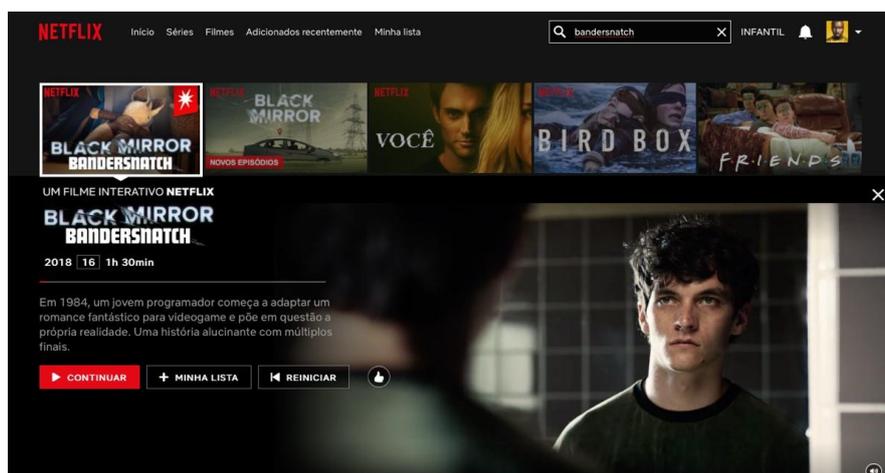


Figura 1: página de apresentação do filme Black Mirror: Bandersnatch<sup>5</sup>

Lançado na plataforma Netflix em 28 de dezembro de 2018, Black Mirror: Bandersnatch - Figura 1 - é um filme interativo de ficção com possibilidade de múltiplos finais. Ele faz parte

<sup>5</sup> Fonte: <https://www.netflix.com/search?q=bandersnatch%20&jbv=80988062&jbp=0&jbr=0>. Acesso: junho de 2019.

da série antológica de ficção científica *Black Mirror*, que discute o futuro da tecnologia por meio de histórias satíricas e sombrias.

No filme, os espectadores podem tomar decisões pelo personagem principal, um jovem programador que adapta um romance de fantasia a um videogame durante os anos de 1980. Já no início da produção, um breve tutorial explica ao telespectador como funciona a estrutura de escolhas: em cada uma delas há duas opções e dez segundos para uma decisão. Caso o espectador-usuário não faça uma escolha, uma decisão é tomada de modo aleatório pelo próprio sistema da plataforma.

A sinopse do filme, no site do Netflix, situa a história em 1984, na Inglaterra. Stefan Butler, o personagem principal, é um programador de 19 anos que quer adaptar o livro-jogo *Bandersnatch* em um jogo de videogame revolucionário de aventura.

Butler produz o jogo para a empresa Tuckersoft e passa grande parte do filme envolvido com outro desenvolvedor de jogos, Colin Ritman. Além disso, Butler sente-se culpado pela morte de sua mãe, durante sua infância, e, por isso, possui problemas psicológicos que trata com a ajuda de sua psicóloga.

Todos estes elementos da história culminam em decisões binárias que o espectador-usuário deve tomar em nome do personagem principal para que a história avance. O objetivo é lançar o jogo *Bandersnatch* da melhor forma possível e evitar que o personagem principal perca sua vida ou seja preso por conta de decisões equivocadas.

## **Procedimentos metodológicos**

Esse estudo fez uma análise qualitativa a partir do processo de quebra do flow detectado no filme *Bandersnatch*. Para isso, analisou dois depoimentos que relataram a experiência da perda de imersão, durante o contato com filme, de dois espectadores-usuários.

Ambos os voluntários já possuíam contato prévio com outros filmes interativos, encontravam-se na faixa etária dos 30-50 anos, e toda a experiência foi feita em um único momento para cada voluntário. O espectador-usuário 01 interagiu com o filme em um período de aproximadamente uma hora e 45 minutos, assistindo 04 finais diferentes. O espectador-usuário 02 assistiu apenas dois finais possível da história em um período de aproximadamente 100 minutos. Ambos realizaram a experiência, isoladamente, em datas distintas, cada um a partir de seu computador pessoal, em espaço residencial.

Os depoimentos foram feitos a partir de pressupostos fenomenológicos, onde os depoentes tão somente narraram sua experiência, sem julgamentos ou suposições aparentes. Apenas observou-se o objeto percebido pela consciência. Tal perspectiva foi adotada para evitar a contaminação do material coletado que será analisado.

Tendo por base os depoimentos, bem como a própria literatura, abriu-se uma discussão sobre a relação da quebra do processo imersivo e a consequente alteração da percepção sobre o fenômeno.

Assim, no mês de março de 2019, os dois espectadores-usuários interagiram com *Black Mirror: Bandersnatch*. Aplicando o método fenomenológico e, assim, isolando o momento da experiência de concepções prévias, capturando a realidade do que aconteceu no filme por si só, anotaram suas percepções para posterior análise e comparação, da forma que segue.

Depoimento transcrito do espectador-usuário 01:

"Ao assistir o filme, senti incômodo já nas telas que explicam como funciona o processo. Nas experiências com videogames que tive, a aprendizagem é gradual e inserida dentro do contexto do próprio jogo - aprendemos executando tarefas, não vendo tutoriais. Essa foi a primeira quebra de flow, visto que já havia passado a introdução do filme, e, assim, eu já estava entrando no estado de passividade para acompanhar a história.

Ao avançar mais, a imersão no filme é quebrada pelos convites à ação, iniciados por escolhas que variam conforme o enredo avança. Logo ao início, na escolha de qual cereal tomar no café da manhã, o que incomodou foi que eu não estava esperando ser convidado à ação em um momento tão trivial e a falta da visualização de um objetivo da ação - o que eu ganho escolhendo o cereal?

Mais adiante, o filme solicita para você inserir uma senha para um cofre e, em outro momento, escolher qual dos personagens irá se matar. Aqui a quebra se dá justamente pela pausa brusca em um momento de tensão e imersão tão grande. Nesses pontos, a quebra para uma tela estática, com música e ambientação diferentes do que estava ocorrendo, corta a imersão. As cenas que seguem essas escolhas são muito importantes para o filme, mas não me cativaram pois a interrupção da escolha cortou o clima e não houve tempo para ele ser reconstruído antes do clímax de cada cena.

O erro, quando ocorre, nos faz retornar a pontos anteriores e repetir cenas, o que é frustrante pois o que repetimos é muito mais o ato de assistir uma cena do que a escolha. Assim, o tédio da repetição também acaba com a imersão. Ao chegar ao final do filme, a vontade de

repetir a experiência se deu exclusivamente pela curiosidade pelos outros finais e não por querer experienciar a jornada novamente.”

Abaixo, depoimento do espectador-usuário 02:

"Ao iniciar o filme *Black Mirror: Bandersnatch*, imediatamente fui absorvido por aquela história. O ambiente me parecia familiar, os personagens eram suficientemente bem construídos e convincentes, a estética muito bem desenhada e fiel à época representada, enfim, em pouco tempo toda aquela suposta realidade sugou-me e me vi, sem perceber, vivendo nos anos 1980.

Estava curioso, a partir de certo momento, pois a atmosfera era misteriosa, proporcionada tanto pela iluminação pontual quanto pelas interpretações que antecipavam uma certa tensão no ar.

Mas, infelizmente, em dado instante, fui retirado abruptamente dessa realidade e trazido novamente à consciência de que estava frente a um filme, pois o filme *Bandersnatch* interrompeu minha imersão ao me solicitar que fizesse a primeira escolha em relação às duas opções disponíveis para o desdobrar da história.

E essa situação se repetiu diversas vezes. Durante um rápido momento a história me absorvia, logo em seguida era expulso nos momentos em que era convidado a fazer uma escolha.

Por fim, a quantidade de perguntas e escolhas fizeram-me ficar entediado.

Ao final, todo o envolvimento com a história - que era bastante interessante, visto que parecia que o filme dialogava comigo indiretamente, através de seus personagens - foi se perdendo e apenas sobrou a curiosidade a respeito dos caminhos que me conduziriam aos diversos finais.”

A partir dos depoimentos, e da fundamentação teórica prévia, fez-se a discussão dessa pesquisa.

## **Resultados e conclusões**

A observação dos relatos dos voluntários permite perceber que ambos os espectadores-usuários sentiram-se deslocados com as constantes interrupções da história para a tomada de decisões.

O filme interativo leva o espectador-usuário a passar, pelo menos, 90 minutos imerso na narrativa, na história contada, e mais um certo período envolvido com a realização das escolhas dos caminhos a serem seguidos.

Através da aplicação do método fenomenológico à experiência de interação com o filme, constatou-se que a quebra do flow, responsável pela sensação incômoda sentida pelos espectadores-usuários durante a experiência, foi resultado da constante alteração do locus do sujeito: durante a maior parte do filme ele é o espectador passivo, mas, durante as interrupções em que é convidado à escolha da ação do protagonista, transforma-se em um usuário ativo, ciente das decisões que terá que tomar.

Após iniciado o filme, o espectador toma contato com o conteúdo e, em certo momento, inicia um processo de imersão fílmica. Nesse ponto o espectador fica à mercê da história. Há uma alteração de percepção da própria realidade e o sujeito deixa de ser quem é para se transformar no próprio personagem. Na imersão fílmica, ele vive a vida do personagem, simula em si as percepções do mesmo, e alcança um estado de instabilidade psíquica, pois se sente conduzido por uma narrativa da qual não conhece o seu final.

Este estado continua até o momento em que o sistema o interrompe e lhe apresenta, através de escolhas dispostas na tela do dispositivo, possibilidades de escolha para os rumos da história na qual, até então, estava imerso. É neste momento que ocorre a quebra do flow (fluxo): o sujeito emerge daquela outra realidade criada pelo filme, na qual se encontrava e se torna, então, um usuário do sistema que tem que interagir com sua interface. Tal processo de imersão/emersão ocorre diversas vezes durante o contato com o filme interativo.

Esta constante alteração, do locus espectador para o locus usuário, exige um esforço não compatível com a tarefa que o sujeito está exercendo - o espectador é passivo e o usuário ativo -, fazendo com que este perca o nível profundo de concentração na história para focar em aspectos relacionados às possíveis consequências de sua escolha, gerando um estresse cognitivo.

Quando retoma à narrativa, logo após uma escolha, o sujeito tem que retornar ao locus de espectador, retomar a imersão fílmica, o que provoca novo estresse cognitivo - ou seja, a cada escolha, o sujeito troca de posição em relação ao filme, eliminando a epoché - estado do mundo exterior em suspensão, tomando o cuidado de isolar a experiência dos julgamentos - trazendo o sujeito, espectador-usuário, para o estado de crítica.

Conforme observado por Coleridge (1997), durante a imersão em objetos como filmes, é necessário um certo nível de engajamento que suspenda as faculdades críticas, fazendo o espectador acreditar no inacreditável - em outras palavras, é como se a lógica fosse jogada pela janela pelo prazer da história que está sendo contada. E é a manutenção dessa suspensão que se busca inclusive nos casos dos filmes interativos.

## **Considerações finais**

Esta pesquisa espera contribuir com futuros estudos a respeito da manutenção do processo imersivo em filmes interativos.

Entende a necessidade do desenvolvimento de novas formas de se reduzir o estresse cognitivo da quebra do flow mantendo, ainda, a interatividade em pontos-chave da trama - visto que, como é observável nos relatos dos espectadores-usuários, decisões deixadas a cargo deles em pontos de pouca importância para a trama, causam mais estresse ainda que quando ocorrem em pontos de clímax da história.

Para atingir tal objetivo, sugere-se que sejam realizadas futuras investigações aliando as competências tanto da área do design de interface quanto da área da roteirização, no campo das narrativas.

Do ponto de vista da pesquisa dos dispositivos tecnológicos, a utilização de interfaces de gestos, leitura de movimentação dos olhos para a tomada de decisões ou até comandos de áudio, deixando o ato menos perceptivo e exigindo menos do espectador-usuário poderiam também contribuir para a manutenção do processo imersivo sem perda do recurso interativo.

Além disso, do ponto de vista do roteiro, a possibilidade de escolha, no início da produção, da quantidade de interações que o espectador-usuário quer experimentar (numa escala de poucas, moderadas, ou muitas, por exemplo), também alinharia a expectativa deste com a realidade do que irá assistir-participar - sendo que até uma versão do filme sem interação nenhuma, simplesmente com a história ocorrendo em uma das linhas de tempo, poderia ser disponibilizada, para usuários que desejassem ser, em algum momento, apenas espectadores.

## **Referências Bibliográficas**

ARSENAULT, Dominic. Dark waters: spotlight on immersion. Gameon-na: International Conference, Quebec, p. 50-52, 22 ago. 2005.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. Sobre a Fenomenologia. In: BICUDO, M. A. V., ESPÓSITO, V. H. C. (orgs.). Pesquisa Qualitativa em Educação. Piracicaba: Unimep, 1994.

BIOCCA, Frank. Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer Mediated-Communication* [Online], 3 (2), 1997. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html>. Acessado em: 15/07/2009.

CALLEJA, Gordon. *Digital Games as Designed Experience: reframing the concept of immersion*. Wellington: Victoria University of Wellington, 2007. 256 p.

CHAUÍ, Mariena. *Convite à filosofia*. 12. ed. São Paulo: Ática, 2001.

COELHO Jr., Nelson Ernesto. Consciência, intencionalidade e intercorporeidade. [Online]. In: *Paidéia*, 2002, 12(22), pp.97-101. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v12n22/10.pdf>. Acesso em: 12/11/2019.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia Literaria*. Londres: Everyman, 1997.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Beyond Boredom and Anxiety: experiencing flow in work and play*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1975.

\_\_\_\_\_, Mihaly. The masterminds series. *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY, US: Basic Books, 1997.

\_\_\_\_\_, Mihaly. Flow: The Psychology of Optimal Experience. *Journal Of Leisure Research*, [s.l.], v. 24, n. 1, p.93-94, jan. 1992. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/00222216.1992.11969876>.

FORGHIERI, Yolanda Cintrão. *Psicologia Fenomenológica. Fundamentos, método e pesquisa*. São Paulo: Pioneira, 1993.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as Novas Mídias: do game à tv interativa*. São Paulo: Senac, 2003.

GROENEWALD, Tim. A phenomenological research design Illustrated. International H. C. (orgs.). Pesquisa Qualitativa em Educação. Piracicaba: Unimep, 1994.

Huotari, K. e Hamari, J. (2012) Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*, ACM.

HUSSERL, Edmund. *A Ideia da Fenomenologia*. São Paulo: Edições 70, 2008.

JENSEN, Jens. Interactivity: Tracing a new concept in media and communication studies. vol. 19. *Nordicom Review*. 1998. p. 185–204

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial Worlds: rethinking cyberworld design. 2004 *International Conference On Cyberworlds*, [S.L.], p. 409-416, dez. 2004. IEEE. <http://dx.doi.org/10.1109/cw.2004.67>.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Press, 2000.

\_\_\_\_\_, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. *O Chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005. MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

Maria Aparecida Viggiani, Dominic. Dark Waters: Spotlight on Immersion. In: Game On North America 2005 Conference Proceedings, 2005, p. 50-52.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MOREIRA, Augusto. O método fenomenológico na pesquisa. São Paulo: Pioneira/ Thompson, 2002.

MOURA, Carlos Alberto Ribeiro. Crítica da Razão na Fenomenologia. São Paulo: Edusp/ Nova Stella, 1989.

MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NETFLIX. Black Mirror: Bandersnatch. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80988062>>. Acessado em: 3 de jun. 2019.

\_\_\_\_\_. Histórias Interativas na Netflix: você escolhe o que acontece. 20 de julho 2017. Disponível em <[https://media.netflix.com/pt\\_br/company-blog/interactive-storytelling-onnetflix-choose-what-happens-next](https://media.netflix.com/pt_br/company-blog/interactive-storytelling-onnetflix-choose-what-happens-next)>. Acessado em: 3 de jun. 2019.

ROSE, Frank. The Art of Immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison avenue, and the way we tell stories. New York: W.W. Norton, 2011.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.