

A estética de jogos digitais que retratam a perda e sua relação emocional com os jogadores¹

Amanda Rodrigues Ferro

Samuel Santos Lovato

Thiago Henrique Silva de Oliveira²

Resumo: Este artigo pretende investigar a composição visual em jogos digitais com base nos conceitos de estética e *meaningful play*, para avaliar seu impacto na percepção e envolvimento emocional dos jogadores. Através da análise de títulos com forte identidade visual, busca-se entender como cores, formas e texturas são empregadas para intensificar a narrativa e a imersão. Ademais, foi desenvolvido um jogo digital de puzzle, plataforma e narrativa emocional intitulado “Oblívio”, visando investigar as hipóteses propostas e comprová-las por meio de um *playtest*, onde foi questionado o entendimento e absorção, além de avaliarmos os possíveis sentimentos emergentes a partir da estética e narrativa do jogo.

Palavras-chave: Jogos digitais; estética; jogos de puzzle e plataforma; interação lúdica significativa.

Abstract: This article aims to investigate the visual composition in digital games based on the concepts of aesthetics and meaningful play, to evaluate its impact on the player's perception and emotional engagement. Through the analysis of titles with strong visual identity, it seeks to understand how colors, shapes, and textures are employed to intensify the narrative and immersion. Furthermore, a digital game of puzzle, platform, and emotional narrative entitled “Oblívio” was developed, aiming to investigate the proposed hypotheses and prove them through playtest, where the understanding and absorption were questioned, in addition to evaluating the possible emerging feelings from the game's aesthetics and narrative.

Keywords: Digital games, aesthetics, puzzle and platformer games, meaningful play.

¹ Este artigo é resultado do Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso de Design de Interação da PUC-SP. O projeto teve orientação dos professores Diogo Cortiz da Silva e Thiago Mittermayer.

² Alunos do curso de graduação em Design de Interação da PUC-SP.

E-mails: amandarodriguesferro@gmail.com, samuelslovato.contato@gmail.com, thiago.hsoliveira64@gmail.com.

1. Introdução

Os jogos digitais contemporâneos evoluíram para além de simples entretenimento, tornando-se experiências audiovisuais interativas, onde o jogador influencia diretamente o mundo por meio de suas decisões, e experiências emocionalmente imersivas, construídas a partir da relação do jogador com o universo e a narrativa. Com o avanço das técnicas visuais e computacionais, os estúdios de jogos conseguem construir mundos ricos em detalhes visuais, capazes de provocar diversas reações no jogador, da tensão e empatia à euforia e melancolia.

Este estudo busca investigar como a composição visual em jogos digitais impacta a percepção e o envolvimento emocional do jogador. Através da análise de títulos com forte identidade visual, busca-se entender como cores, formas e texturas são empregados para intensificar a narrativa e a imersão. Usaremos como objeto de estudo os jogos digitais *Gris* (2018) e *Limbo* (2010).

Para definir os conceitos a serem tratados, faremos uma revisão bibliográfica de autores como Santaella (1994), C. S. Peirce (1960), Salen e Zimmerman (2012). Em seguida, analisaremos os jogos escolhidos com base nos conceitos de estética³ e *meaningful play*⁴. Por fim, com base nos *insights* dessa análise, elaboramos uma metodologia visual que será aplicada ao projeto final.

A partir disso, propomos a seguinte Questão de Pesquisa para guiar o estudo:

QP: Como a estética peirceana, atrelada ao conceito de *meaningful play*, pode explicar a relação dos jogadores com o sentimento de perda retratado nos jogos digitais?

Nossa primeira hipótese (H1) é de que a utilização do estilo artístico de arte digital influencia diretamente no apego, conexão e identificação do jogador com o jogo. A segunda hipótese (H2) implica que a estética fisiológica, classificatória e metodológica podem ser empregadas para consolidar um objetivo visual e narrativo e alcançá-lo. A terceira hipótese (H3) diz que atrelar os conceitos de estética peirceana à construção visual do jogo pode agregar ao *meaningful play*, para transformar emocionalmente o jogador.

³ Conceituada por Peirce e explicada adiante, procura conceituar o que, porque e como algo pode ser admirável, sem ser submetido aos conceitos de bom ou ruim, certo ou falso.

⁴ Traduzida como interação lúdica significativa, explica a importância da interação do jogador com o mundo, seu contexto e significado, como será descrito adiante.

2. Fundamentação Teórica

2.1. Jogos digitais e *meaningful play*

O jogo é uma atividade presente em diversas culturas ao longo da história, sendo caracterizado por sua natureza voluntária, regrada e envolvente. De acordo com Huizinga (2012) o jogo é uma ação livre, delimitada no tempo e no espaço, que segue regras previamente estabelecidas, despertando envolvimento e tensão em quem participa.

Entrando no contexto de jogos digitais, eles podem ser definidos como um sistema constituído pelo meio físico (*hardware*) e pelo meio digital (*software*). É pelo meio físico que se delimita as ações que o jogador pode realizar (quais botões podem ser apertados, por exemplo), e é pelo meio digital onde as ações realizadas recebem significado e estabelecem as regras específicas de cada jogo (que efeito cada input físico tem dentro do jogo, por exemplo).

Para Salen e Zimmerman (2012), há quatro características que, apesar de estarem também presentes no meio de jogos físicos, são incorporadas de forma mais robusta nos jogos digitais, representando qualidades que devem ser aproveitadas pelos designers ao se conceber um jogo digital. A primeira característica fala sobre o *feedback* imediato que os jogos digitais proporcionam aos inputs do jogador; apesar destes inputs serem limitados (à quantidade de botões em um controle, por exemplo), a imediatez do *feedback* torna a experiência engajadora para o jogador. A segunda característica fala sobre a manipulação das informações que os jogos digitais fazem; eles podem, por exemplo, apresentar as mecânicas e/ou funcionalidades gradualmente para os jogadores, a fim de não os sobrecarregar; às vezes, até mesmo não explicar informações importantes, deixando que o jogador descubra à sua maneira. A terceira característica fala sobre sistemas complexos e automatizados, que como o nome sugere, faz com que haja automatização de procedimentos complexos e outros mais simples, tornando dinâmicas e interessantes as interações do jogador naquele ambiente. A quarta e última característica trata de redes de comunicação, onde em jogos multijogador, tanto competitivos quanto cooperativos, locais ou *online*, há o exercício da comunicação entre os jogadores; e essa ação pode se dar através de texto, áudio, ou mesmo através das interações inerentes ao próprio jogo.

Tendo estabelecido os conceitos de jogos digitais, é importante também estabelecer o conceito de *meaningful play*, ou interação lúdica significativa. Salen e Zimmerman (2012) conceituam que este é um dos pontos mais importantes do design de jogos digitais, “onde o objetivo

do design de jogos de sucesso é a criação de uma interação lúdica significativa”. O significado surge da junção da interação do jogador com o mundo e sistema do jogo e o contexto em que ele é jogado, e todas as ações realizadas por ele auxiliam na atribuição do significado, inerente à cada jogador dentro de seu próprio contexto.

Além disso, o *meaningful play* fala sobre a relação entre as escolhas do jogador e os desdobramentos dela. Toda ação em um jogo, seja derrotar um inimigo ou passar por uma fase, resulta numa mudança no sistema do jogo, algumas com consequências maiores que outras. Salen e Zimmerman também propõem dois tipos de interação lúdica significativa: discernível e integrada. A primeira fala sobre a resposta que o jogo dá imediatamente, ou brevemente, após a ação do jogador, como destruir um inimigo ou perder uma vida, e como isso deve ser comunicado claramente ao jogador, para não haver lacunas de entendimento em sua interação com o jogo. Já a interação lúdica significativa integrada fala sobre ações integradas ao contexto maior do jogo. Isto quer dizer que algumas ações tomadas têm, além de um resultado imediato, uma consequência num ponto futuro dentro do jogo, como salvar ou não um NPC (personagem não jogável, do inglês *Non-Player Character*) ou, encontrar ou não coletáveis espalhados pelas fases.

2.2. Estética Peirceana

Para compreender o conceito de estética para Peirce, precisam ser estudados os conceitos básicos da filosofia da estética, como os de Kant (ou até mesmo Platão), que tinham como objetivo com a estética separar o belo do não belo. Diferente destes, Peirce concebeu a Estética como a ciência para estudar, identificar e explorar tudo que seria admirável, todo ideal que buscaria ser alcançado, sem discernimento de certo ou errado, bom ou ruim, “tudo que deveria ser experimentado por si mesmo, em seu próprio valor” (SANTAELLA, 1994, p. 130). Como todo trabalho de Peirce, a estética se conceituaria em uma relação de tríade, que também não se poderia separar das outras duas ciências normativas: a Ética que propõe as escolhas e caminhos que podemos percorrer para alcançar esse ideal; e a Semiótica (ou Lógica) que nos diz quais escolhas e caminhos são possíveis de serem tomados nessa busca pelo ideal.

A estética fisiológica, sendo a primeira em sua relação triádica, busca identificar o ideal geral. Isto é, o ideal a ser alcançado que atenda as três categorias de fenômeno (primeiridade, secundidade e terceiridade), além de ser passível de evolução para assim alcançar sua segunda e terceira forma. É na estética fisiológica que vamos encontrar aquilo que é imediatamente

contemplado, apreciado, para depois ser entendido. Quando relacionamos essa busca pelo ideal com as três categorias generalistas da fenomenologia, esta seria a primeiridade: tudo que é cru, anterior à qualquer relação, que se satisfaça em si, sem se reportar a qualquer outra coisa.

A seguir, temos a estética classificatória, onde avaliamos se o produto, objeto, signo, reação e pensamento humano estão conforme o ideal a ser alcançado. Isto é, nesse nível comparamos se o que nos é apresentado faz sentido diante do ideal que determinamos, porque faz sentido ou não e o que fazemos a seguir. Esta estaria para a secundidade, onde existe a dualidade de comparação entre ideal e entendimento.

Por fim, chegamos à estética metodológica, que estuda e busca entender tudo que permeia a definição do ideal, suas características, tudo que permeia o caminho em busca do ideal, seus produtos, decisões e por fim tudo que permeia a relação entre estes. Estas seriam as leis, culturas e hábitos que estão em volta da concepção do ideal e as decisões tomadas para alcançá-lo, o que também pode ser chamado de terceiridade, na fenomenologia (SANTAELLA, 1994, p. 142-143).

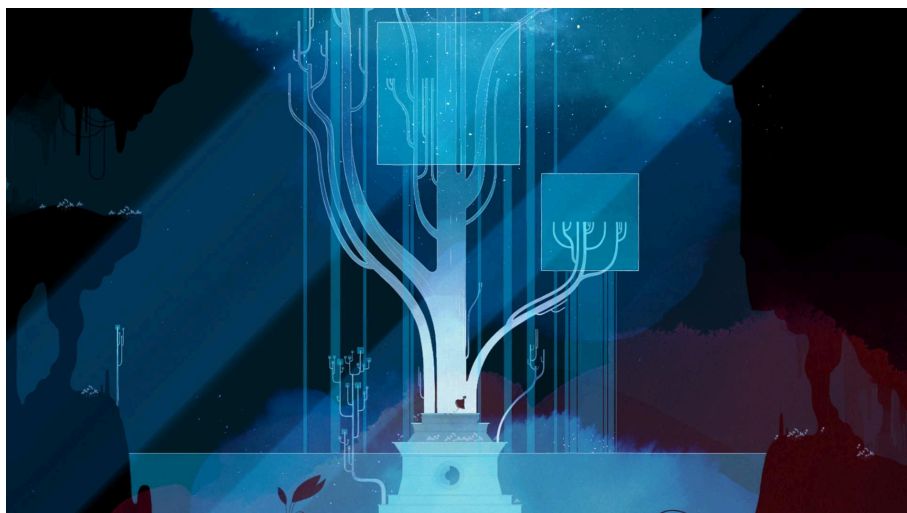
Vale ressaltar que hábito, para Peirce, não se relaciona ao significado que damos à palavra hoje. Se trata das leis, baseadas em convenções culturais e linguísticas, que compõem o discernimento e interpretação da nossa mente diante a tudo que somos expostos e podem ser atualizadas e flexibilizadas constantemente.

Ao conceber estética, Peirce dedicou-se ao estudo de sua presença e papel nas artes. Em uma passagem diz que a estética “considera aquelas coisas cujos fins são os de encarnar qualidade de sentimento” (PEIRCE, CP 5.129 *apud* SANTAELLA, 1994, p. 149). Logo, as obras de arte, neste trabalho tratado como jogos cinematográficos, têm como papel encarnar e corporificar sentimento, este que pode ser atualizado mediante às mudanças do mundo, para torná-lo acessível ao observador e ser assimilado diante de seus hábitos de sentimento. Para isso, foram escolhidos dois jogos de grande impacto visual e narrativo para serem analisados conforme as três categorias da Estética peirceana, visando entender como essas categorias foram empregadas e contextualizadas na concepção e gameplay dos jogos, de forma que potencializasse a imersão e emoção causada nos jogadores.

3. Trabalhos Relacionados

3.1. *Gris*

Figura 1: Captura de tela do jogo *Gris*.



Fonte: Nomada Studio. 2018. Disponível em: <<https://nomada.studio/gris-game/>>. Acesso em: 18 mai. 2025.

O jogo de plataforma 2D *Gris* (Nomada Studio) é uma experiência que se baseia fortemente em sua construção visual e impacto emocional. Diversos elementos visuais, como a estética aquarela, contribuem para uma construção narrativa minimalista e subjetiva, que pode proporcionar ao jogador uma identificação íntima e individual de seus próprios sentimentos. O jogo se trata da jornada da protagonista lidando com seu luto e suas batalhas internas. *Gris* reflete, através de seus capítulos, as fases do luto da personagem, segundo o Modelo dos 5 Estágios do Luto, de Kübler-Ross (SANDRA, MUTIAZ, 2021).

Ao analisarmos o jogo com base nos conceitos estéticos de Peirce, notamos que os diferentes níveis descritos se integram no jogo para construir o universo, criar a narrativa com base em elementos visuais e criar uma relação duradoura, franca e profunda com o jogador.

A estética fisiológica se dá pelas cores, formas e texturas. No primeiro ato, podemos observar a falta de saturação e de cor, mínimo de formas e texturas (com exceção da textura de aquarela que acompanha o jogo por completo) vide a figura 2. Essa definição muda conforme os 5 atos do jogo, cada um tendo cores, formas e texturas características. Ao final do jogo, todos esses componentes se unem e formam um novo cenário.

Figura 2: Captura de tela do jogo *Gris*.



Fonte: Nomada Studio, 2018. Disponível em: <<https://nomada.studio/gris-game/>>. Acesso em: 04 nov. 2025.

Partindo para a leitura classificatória desses atos distintos, podemos observar que muitos jogadores os atrelam à diferentes características, sendo eles: vazio, hostilidade, busca por controle, tristeza e superação (SILVERIO, 2018). Essa classificação reflete uma conexão do jogador com os atos e a estética visual de cada um, além de já haver uma intervenção de seus hábitos diante dessa assimilação.

Por fim, ao falarmos de estética metodológica, percebemos que essas leituras dos cinco diferentes atos (secundidade), com seus signos próprios, crus e independentes (primeiridade) formam a construção das cinco fases da perda conceituadas por Elisabeth Kübler-Ross, sendo elas: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Essa construção, permeada pelos conceitos de Kübler-Ross e atreladas às culturas ocidentais, formam a terceiridade. Com esse planejamento narrativo pensado pelos desenvolvedores, grande parte dos jogadores se identificaram com a história e se emocionaram ao se verem em cada fase do jogo (SILVERIO, 2018).

A presença do princípio de *meaningful play* em Gris se mostra tanto na forma discernível quanto na forma integrada. A interação lúdica significativa discernível está presente em ações simples da personagem que trazem um efeito imediato, como quebrar uma pedra que libera uma passagem ou interagir com borboletas que a ajudam a pular mais alto. Contudo, de maneira mais significativa, o princípio está presente no ganho e utilização de habilidades novas (uma a cada capítulo do jogo), onde, cada qual à sua maneira, torna a navegação e interação com o mundo mais vívida, em especial a última habilidade, na qual seus efeitos afetam diretamente aquele universo.

Já a interação lúdica significativa integrada é apresentada de outra forma. Ao longo da experiência há diversos coletáveis escondidos, pequenos pontos luminosos chamados “mementos”, como na figura 3, que a princípio não parecem ter efeito ao serem coletados, contudo, caso o jogador colete todos eles, ao final do jogo será recompensado com uma *cutscene* adicional, aumentando a carga emocional do jogo. Isso torna a integração das ações do jogador com a narrativa do jogo mais real e elaborada, trazendo um sentimento de recompensa pela exploração, além de uma recompensa externa (conquista do jogo).

Figura 3: Captura de tela do jogo *Gris*.



Fonte: Captura de tela de um *gameplay* do jogo. Disponível em: <<https://youtu.be/mMfaGwviBX8?t=1108>>.

Acesso em: 04 nov. 2025.

3.2. *Limbo*

Figura 4: Captura de tela do jogo *Limbo*.



Fonte: Playdead. 2010. Disponível em: <<https://playdead.com/games/limbo/>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Limbo (Playdead) é um jogo de plataforma 2D notável por sua carga emocional e estilo visual marcantes. Por meio de uma estética monocromática, o jogo constrói uma narrativa subjetiva, onde o jogador controla um menino em busca de sua irmã, atravessando um mundo perigoso e hostil. Segundo a análise de Nowlan (2021), *Limbo* pode ser classificado como um “*platformer* cinematográfico”, empregando elementos do cinema expressionista e do teatro de sombras na composição de sua identidade visual.

Os diferentes níveis da estética peirceana podem ser percebidos para compor um universo paralelo e alheio ao real, que transmita sentimentos e possibilite escolhas que parecem certas para aquele mundo narrativo.

Ao analisarmos a estética fisiológica do jogo, encontramos uma paleta monocromática e de tons de cinza, falta de iluminação, formas não bem definidas e muitas vezes desfocadas, em diferentes áreas do jogo. Aqui encontramos um ideal totalmente diferente do nosso cotidiano, o que nos leva a uma procura por entendimento e contextualização, à procura do “o quê existe a partir da próxima tela?” (NOWLAN, 2021).

A estética classificatória nos ajuda nessa contextualização. A falta de saturação e a escuridão dos ambientes de *Limbo* já nos trazem um certo desconforto e até medo, por conta dos hábitos linguísticos e visuais que temos, porém, nessa narrativa, esses sentimentos são concretizados no

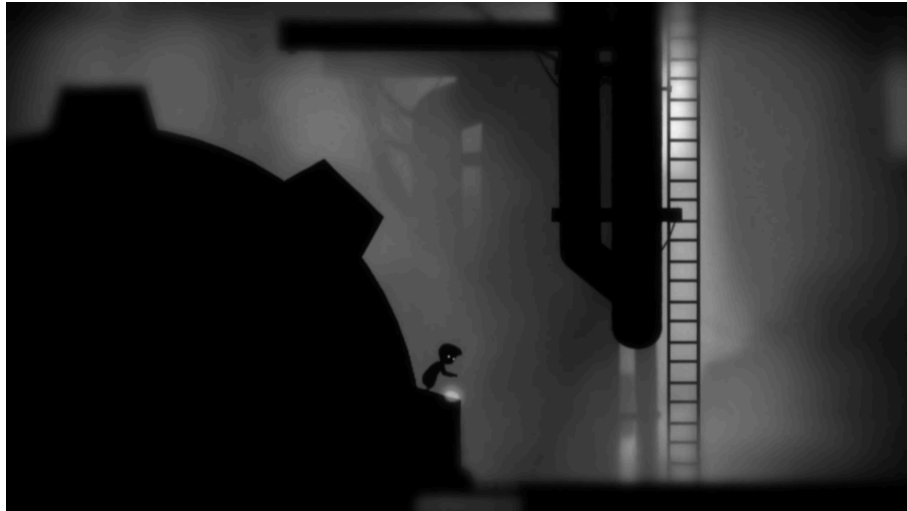
protagonista, nos inimigos e no ambiente, como uma forma de criar uma relação entre o jogador e todas as partes do jogo, personagem, ambiente, inimigos e narrativa.

Finalmente, na estética metodológica destacamos que as decisões dos desenvolvedores estão completamente cercadas por influências externas. A direção de arte, conduzida por Arnt Jensen, foi inspirada pelo expressionismo alemão e pensada para causar sentimento no jogador. As sombras, cores escuras e *blur* são convenções que agregam à ansiedade construída no ambiente do jogo. Quando percebemos a primeiridade das cores e os sentimentos puros, neste caso negativos, e associamos ao entendimento e leitura desses componentes, que seria a secundidade, concluímos com uma terceiridade que usa conceitos que permeiam para alcançar o ideal desejado.

Em *Limbo*, o princípio de *meaningful play* também está presente tanto na forma discernível quanto integrada. A interação lúdica significativa discernível pode ser percebida através das pequenas ações do personagem que o ajudam a avançar, como pressionar botões que derrubam plataformas ou posicionar uma armadilha que machuca um inimigo. Além disso, o princípio também pode ser encontrado nos *feedbacks* de ações negativas, como a morte resultante de contato com a água ou a morte resultante ao cair de lugares altos.

Já a interação lúdica integrada aparece de formas diferentes. Ao se alcançar o final do jogo, o jogador é recebido com a informação (ou sugestão) de que a narrativa do jogo representa um ciclo, onde o personagem retorna ao exato ponto onde iniciou a jornada. Além disso, espalhados por todo o jogo há diversos ovos, como mostra a figura 5, que funcionam como coletáveis. Caso o jogador colete todos, abrirá passagem para uma nova sessão de desafios próximo ao final do jogo, sendo uma parte extremamente desafiadora. E ao chegar ao final da sessão, o jogador não é recompensado de forma alguma, sendo apenas levado de volta ao caminho principal. Isso causa um sentimento de que todas as ações do jogador, na grande escala das coisas, o levará de volta ao mesmo lugar, reforçando a narrativa cíclica e integrando suas ações nela, reforçando o impacto narrativo e emocional do jogo.

Figura 5: Captura de tela do jogo *Limbo*.



Fonte: Captura de tela de um *gameplay* do jogo. Disponível em: <https://youtu.be/U2p3Wjog_HA?t=2405>.

Acesso em: 04 nov. 2025.

4. Metodologia

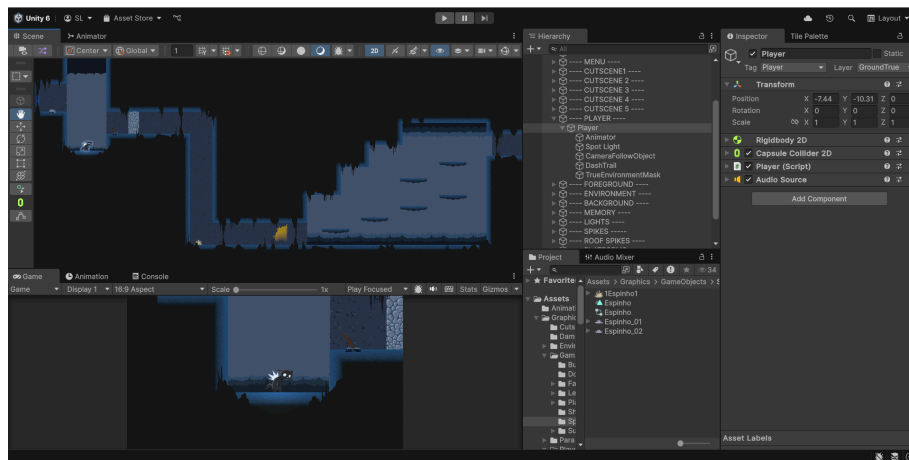
4.1. Oblívio

Oblívio⁵ é um jogo 2D de plataforma e puzzle que fala sobre se sentir perdido em si, autoconhecimento e autodescoberta. A história acompanha o personagem principal, o Esquecido, retirado de sua realidade e jogado no Oblívio, um mundo assustador e irreal, onde nada tem definição própria, exceto as paredes que o delimitam. Com medo e sozinho, ele parte por essa jornada em busca de uma saída e de um motivo.

Como *engine*, escolhemos a Unity, pela facilidade de acesso à ferramenta, as funcionalidades de integração para código e *plugins* adicionais, o que facilita a programação, organização e otimização. Para desenvolvimento visual, utilizamos a ferramenta Ibis Paint X e desenhamos todas as artes à mão para trazer humanidade e organicidade ao design do jogo.

⁵ O GDD (documento de design de jogo, do inglês *Game Design Document*) do jogo está disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1WJjlfG_tnTASzHgCvCoWmkGUuxh2yGKv/view>.

Figura 4: Captura de tela da engine do Oblívio.



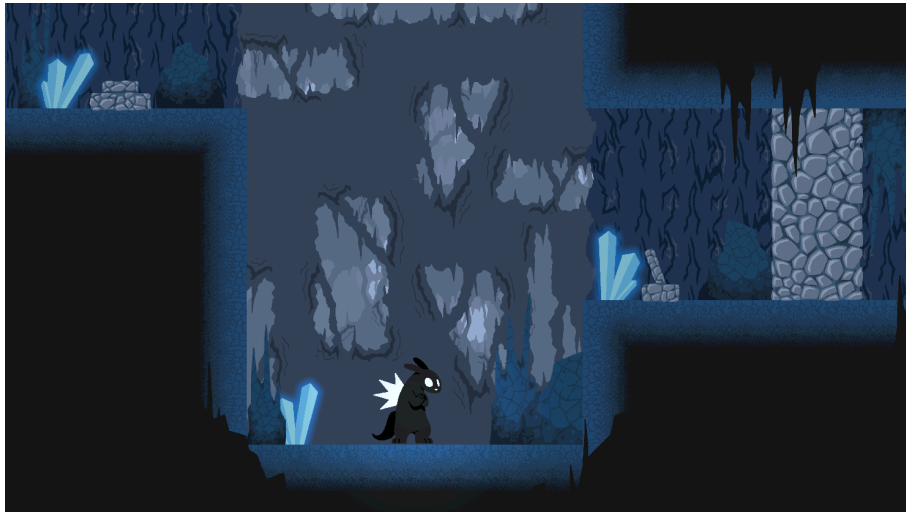
Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 04 de nov. de 2025.

4.2. Estética

O jogo tem sua narrativa dividida em seis atos principais, onde em cada ato o personagem ganha uma nova habilidade a ser atrelada à mecânica do jogo. Cada ato possui uma estética diferente, buscando alcançar ideais e sentimentos diferentes, vistos a seguir. A escolha das cores para a estética de cada ato se fundamentou no conceito de psicologia das cores, mais precisamente na interpretação ocidental (ALNASUA, 2016).

O primeiro ato consiste num ambiente cavernoso e desesperançoso. A estética fisiológica do espaço nos apresenta tons de azul, escuros e dessaturados. Através da estética classificatória, podemos contextualizar como um ambiente desconfortável, desesperançoso e até mesmo melancólico. Por fim, na estética metodológica é perceptível uma paleta constituída por tons de azul. O ambiente, majoritariamente escuro, foi escolhido para causar um sentimento monótono e desconfortável, presente num ambiente novo e desconhecido. De acordo com a psicologia das cores, o azul traz sentimentos ligados à melancolia, tristeza e mágoa, sendo sentimentos que buscamos evocar nesta primeira área do jogo.

Figura 5: Captura de tela do primeiro ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

O segundo ato apresentará uma estética surrealista. A estética fisiológica deste ambiente nos apresenta tons de roxo, variados e com certa granulação no cenário. Pela estética classificatória, é possível contextualizar um ambiente incomum, transmutado, refletindo a incerteza do personagem. Com a estética metodológica, vemos que a cor roxa, levemente mais saturada que o último ato, foi empregada buscando adicionar um ar misterioso e onírico, além de tentar trazer um sentimento de letargia e impotência, segundo os estudos de teoria das cores. As formas distorcidas no ambiente foram criadas para reforçar a surrealidade do ato, se distanciando de formas naturais.

Figura 6: Captura de tela do segundo ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

O terceiro ato trará ambientes mais abertos, mas ainda permeados por uma penumbra e névoa. A estética fisiológica revela um ambiente banhado em tons de verde, estando repleto de grama e plantas, mas situado em um espaço ainda escuro. Com a estética classificatória, contextualizamos um ambiente que deseja florescer, mas ainda não se vê livre para fazê-lo, refletindo os sentimentos do personagem no momento. Pela estética metodológica, vemos que o verde foi aplicado para, além de representar grama e plantas, atrelar ao ato sentimentos de esperança e liberdade, segundo a teoria das cores, mas em níveis tímidos e incertos, por conta da penumbra e escuridão que se espalha pelo ambiente.

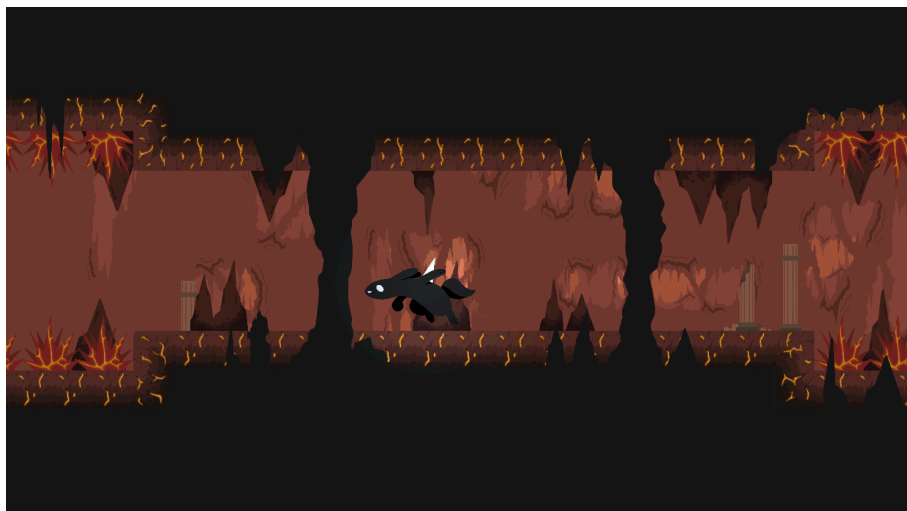
Figura 7: Captura de tela do terceiro ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

O quarto ato revelará um ambiente mais fechado. A estética fisiológica apresenta um ambiente vulcânico, com cores quentes, tornando-se mais iluminado. Com a estética classificatória, podemos contextualizar um ambiente destrutivo e agitado, refletindo os sentimentos do personagem. Pela estética metodológica, vemos que a aplicação de cores quentes, como vermelho e amarelo, buscou-se transmitir sentimentos de calor, energia, agitação e descontrole. Conforme a teoria das cores, o cenário que em alguns momentos passa por mudanças, buscou-se representar os sentimentos do personagem, cansado de sua situação e a procura ávida por uma escapatória.

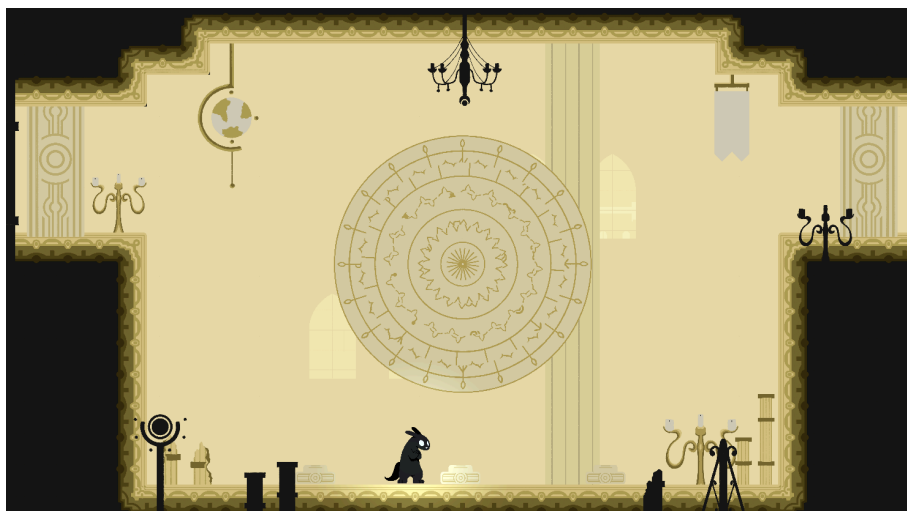
Figura 8: Captura de tela do quarto ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

O quinto ato apresentará um ambiente elegante e sofisticado. A estética fisiológica apresenta cores calmas, arquitetura geométrica e iluminação abundante. Com a estética classificatória, contextualizamos que as cores calmas e iluminação abundante refletem o sentimento crescente no personagem de mudar e seguir em frente. Pela estética metodológica, vemos que as cores calmas, iluminação forte e arquitetura geométrica buscam trazer calma e ordem para o jogador, além de refletir o sentimento do personagem de se superar e sua determinação em se reencontrar. Para alguns jogadores, este ato representará o fim da jornada.

Figura 9: Captura de tela do quinto ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

O sexto ato, alcançado através da busca de coletáveis espalhados pelos atos anteriores, apresenta uma cena destruída, se dissolvendo e despedaçando. A estética fisiológica traz cores neutras, como cinza e preto, além de um cenário em constante destruição e inconstância. A estética classificatória nos permite contextualizar um sentimento de medo, isolamento e solidão, através das cores escolhidas, reforçado pelo ambiente deteriorado. Com a estética metodológica, vemos que a aplicação das cores mais escuras buscam trazer uma incerteza final, sem uma esperança aparente, unidas ao cenário esquecido, em decaimento.

Figura 10: Captura de tela do sexto ato do jogo Oblívio.



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores. Acesso em 2025.

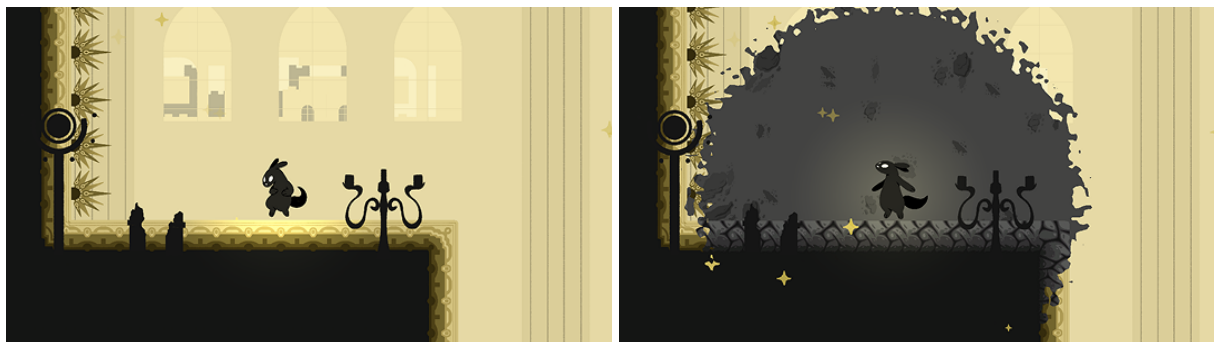
4.3. *Meaningful Play*

No jogo Oblívio, o *meaningful play* foi empregado para potencializar a imersão do jogador, bem como sua sensação de poder dentro do universo. Sabemos que a imersão, seja em filmes, livros, ou outras mídias, se dá principalmente pelo quanto dos sentidos (visão, olfato, tato, etc.) do observador são captados e estimulados, porém em um jogo digital isso também se dá pela interação do jogador com o universo.

A interação lúdica significativa discernível é percebida primeiramente nas interações do personagem com o cenário, isto é, ao apertar botões para abrir portas ou ao ativar alavancas para surgirem plataformas. Porém, de uma forma mais complexa e significativa, o *meaningful play* discernível está presente no ganho de novas habilidades, que acompanha linearmente a progressão

da história. A última habilidade a ser entregue ao jogador potencializa sua sensação de controle, visto que impacta diretamente o cenário, como mostram as figuras 11 e 12.

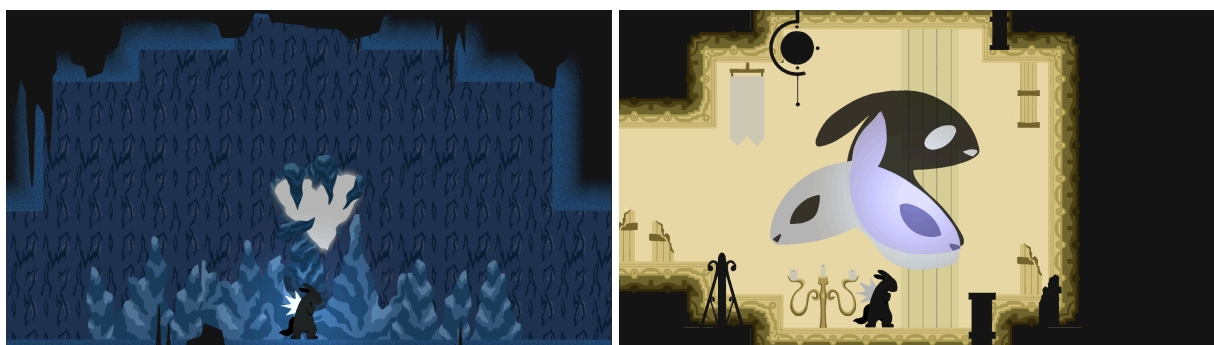
Figuras 11 e 12: Capturas de tela da habilidade de fissura do jogo Oblívio.



Fonte: Capturas de tela realizadas pelos autores. Acesso em 2025.

A interação lúdica significativa integrada se apresenta nas memórias, que funcionam como espaços coletáveis, espalhadas e escondidas pelo *level design* do jogo, o que traz profundidade à narrativa, quase que apresentando uma narrativa paralela, já que as memórias contam a verdadeira história do Esquecido. Esteticamente, esses espaços variam e progridem conforme a linearidade do roteiro, assim a primeira memória se torna mais ambígua e abstrata, conforme a figura 13, enquanto a última memória é definida e legível, conforme a figura 14.

Figuras 13 e 14: Capturas de tela do jogo Oblívio.



Fonte: Capturas de tela realizadas pelos autores. Acesso em 2025.

5. Resultados

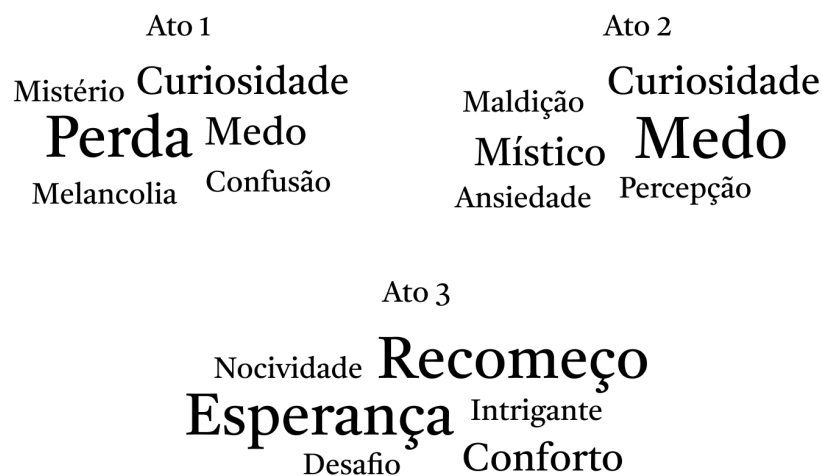
O projeto⁶, realizado como um MVP (produto mínimo viável, do inglês *Minimum Viable Product*), pôde ser melhor organizado, planejado e idealizado ao aplicarmos uma análise estética e

⁶ Disponível em: <<https://samuel-ssl.itch.io/oblivio>>.

de *meaningful play* antes e durante o desenvolvimento, tendo todas suas etapas verificadas e comparadas às análises feitas aos trabalhos relacionados. Toda a estética visual e narrativa, decidida antes do processo na *engine*, foi concebida em apenas três semanas, considerando também a pré-produção que envolve a idealização de mecânicas, *concept arts*, entre outros. O primeiro protótipo foi realizado em 9 semanas, durante o módulo de Game Design do curso de Design de Interação da PUC-SP. Posteriormente, o projeto foi desenvolvido em apenas seis meses.

Para verificar as hipóteses e validar o alcance da estética e *meaningful play* do jogo, foi realizado um *playtest* com seis participantes, jogadores de média ou alta experiência e pertencentes ao público-alvo definido para Oblívio. Durante o teste, foram apresentados os três primeiros atos do jogo e avaliado os possíveis sentimentos emergentes a partir da estética e narrativa de cada. Nas figuras a seguir constam as palavras e sentimentos que foram atrelados a cada ato.

Figura 15: Nuvem de palavras mostrando resultados do questionário.



Fonte: Nuvem de palavras feitos pelos autores. Acesso em 2025.

6. Discussão dos Resultados

Pode-se observar que a conexão do jogador com o jogo foi concebida e garantida pela idealização e concepção realizada durante o desenvolvimento do jogo. Alguns participantes relataram⁷, no primeiro ato, que se sentiram perdidos, sem saber o que estava acontecendo, e até comentaram que a narrativa não estava muito explícita. Isso se dá também por uma decisão tomada durante a produção de não entregar as informações narrativas de forma clara e objetiva, assim

⁷ No formulário disponível em: <<https://forms.gle/PV3QjvLrXidbkMgSA>>.

deixando-a em aberto para interpretação. Já no segundo e terceiro ato, por mais que os sentimentos descritos se aproximam o suficiente da concepção pensada para as áreas, não foram exatamente os esperados, e não podem ser considerados fiéis, uma vez que a construção estética dos atos não pôde ser completa a tempo.

6.1. Limitações de Estudo

Durante a pesquisa, houve grande dificuldade em formar uma relação entre os autores de estética e *meaningful play*. A discrepância temporal e até mesmo de ideais causou certa estranheza quanto à metodologia analítica e de desenvolvimento aplicada ao projeto, de forma que ambos conceitos não puderam ser trabalhados de forma conectada, e sim consultados e aplicados em diferentes momentos do desenvolvimento.

6.2. Desenvolvimento Futuro

Para o desenvolvimento futuro, consideramos consultar e pesquisar autores atuais e adicionar seus conceitos e ideias à pesquisa. Desta forma, o projeto tende a contemplar conceitos mais contemporâneos, factíveis e interessantes para os jogadores, para potencializar sua conexão, relação e interpretação emocional do jogo. Além disso, será considerado o desenvolvimento completo do jogo, com mais fases, *puzzles* e interações, tornando os atos maiores e assim possibilitando maior tempo de interação entre jogador e jogo, o que conseqüentemente aumenta o apego emocional do jogador.

7. Considerações Finais

Este estudo buscou responder à questão de pesquisa: “Como a estética peirceana, atreladas ao conceito de *meaningful play*, podem explicar a experiência emocional de consumidores de jogos que retratam perda?” Através da análise dos títulos *Gris* e *Limbo*, da revisão bibliográfica fundamentada em autores como C. S. Peirce, Santaella, Salen e Zimmerman, e do desenvolvimento prático do jogo *Oblívio*, foi possível validar as hipóteses propostas com base nos resultados do *playtest* e na aplicação metodológica dos conceitos.

A primeira hipótese (H1), que afirma que a utilização do estilo artístico de arte digital influencia diretamente no apego, conexão e identificação do jogador com o jogo, foi validada parcialmente. Embora o estilo tenha contribuído para o engajamento emocional de diversos

participantes do *playtest*, nem todos identificaram o estilo de jogo, sugerindo que fatores individuais, como a familiaridade prévia com gêneros similares, podem limitar essa influência.

Já a segunda hipótese (H2), que propõe que as estéticas fisiológica, classificatória e metodológica podem ser empregadas para consolidar um objetivo visual e narrativo e alcançá-lo, foi validada parcialmente. A aplicação dessa estrutura estética no desenvolvimento de *Oblívio* mostrou-se eficaz na integração entre cores, formas e texturas para orientar emoções e reforçar a narrativa; contudo, os resultados do *playtest* revelaram limitações importantes. Embora os sentimentos relatados pelos participantes no segundo e terceiro ato se aproximem das intenções conceituais, eles não puderam ser considerados plenamente fiéis, uma vez que a construção visual desses atos não foi completamente finalizada. Além disso, no primeiro ato, alguns jogadores relataram não compreender a narrativa, o que indica que a consolidação do objetivo visual-narrativo não se efetivou de maneira total. Assim, os achados sugerem que, apesar de promissora, a aplicação das categorias estéticas não pôde atingir todo o seu potencial dentro do escopo e do tempo disponíveis.

Por fim, a terceira hipótese (H3) que diz que atrelar os conceitos de estética peirceana à construção visual do jogo pode agregar ao *meaningful play*, para transformar emocionalmente o jogador, foi validada parcialmente. Embora essa integração tenha enriquecido as interações lúdicas significativas discerníveis e integradas, potencializando a carga emocional por meio da narrativa e mecânica de jogo, não foi possível atrelá-la de forma completa e concreta ao projeto prático. Trabalhar esses elementos em etapas e cargas variadas pôde auxiliar na obtenção dos resultados esperados.

Em suma, concluímos que a criação do jogo *Oblívio*, que atrela a estética peirceana ao *meaningful play*, apresentou uma abordagem potente para enriquecer as experiências emocionais em jogos digitais, intensificando a experiência e o envolvimento emocional dos jogadores, contribuindo para uma compreensão mais profunda das dinâmicas afetivas em experiências lúdicas contemporâneas.

Referências

ALEXANDRE SILVERIO, V. **Entre cores e vozes: uma análise das metáforas de Gris (2018)**.

Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2019. Disponível em:

<<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignShort/198228.pdf>>. Acesso em: 26 maio. 2025.

ALNASUAN, A. **Color Psychology**. Disponível em:

<<https://www.academia.edu/download/59023707/920190424-58389-m88jss.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2025.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

NOWLAN, J. **Filmic Game Design: Limbo as a Cinematic Platformer**. Disponível em:

<<https://jamesnowlan.games/cw-limbo/>>. Acesso em: 25 maio. 2025.

PEIRCE, C. S.; HARTSHORNE, C.; WEISS, P. **Collected papers of Charles Sanders Peirce**.

Bristol: Thoemmes, 1960. v. I e II

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**. São Paulo: Blucher, 2012.

SANDRA, N. P. A. A.; MUTIAZ, I. R. The Embodiment of Kübler-Ross Model through Game Elements in GRIS and Its Impact on Player Experience. **Advances in Social Science, Education and Humanities Research**, 28 dez. 2021.

SANTAELLA, L. **Estética de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.