

# O jogar além do padrão: a experiência de GRIS

*Playing beyond standard: the GRIS experience*

**Samiris Albuquerque<sup>1</sup>, Alysson Diniz dos Santos<sup>1</sup>, Natal Chicca Jr.<sup>2</sup>, Lucas Severo<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Universidade Virtual  
Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza, CE – Brasil

<sup>2</sup>Departamento de Design  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) – Recife, PE – Brasil

samiris.albuquerque@gmail.com, alysson@virtual.ufc.br  
natal.chicca@ufpe.br, lsm\_severo@hotmail.com

**Abstract. Introduction:** Some digital games aim to provoke deep emotional reflection through carefully crafted aesthetic and mechanical choices. However, understanding how these elements shape the player experience remains a challenge for game design researchers. **Objective:** This study explores how the formal and mechanical elements of the game GRIS contribute to building an affective experience, through the interplay of symbolic narrative, aesthetics, and gameplay. **Methodology:** The research applies Formal Gameplay Analysis (FGA) to three key moments in the game, identifying primitives, design principles, and intended player experiences. These insights are then compared with a qualitative evaluation involving six players who experienced GRIS for the first time. **Results:** Findings show that, overall, the players were able to perceive the emotional intent behind the selected moments, even if they did not always explicitly relate them to the design principles outlined in the FGA. Despite individual differences in interpretation, the emotional impact was consistently significant, suggesting that GRIS offers rich layers of meaning and personal resonance. The study also highlights the limitations of methodologies like FGA when applied to games that rely heavily on metaphorical storytelling.

**Keywords** Game Design, Player Experience, GRIS, Formal Gameplay Analysis.

**Resumo. Introdução:** Alguns jogos digitais propõem experiências que visam promover reflexões emocionais profundas a partir das escolhas de suas estéticas e mecânicas. No entanto, compreender como esses elementos impactam a experiência do jogador ainda é um desafio para pesquisadores da área. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo analisar como os elementos formais e as mecânicas do jogo GRIS contribuem para a construção de uma experiência afetiva, por meio da articulação entre narrativa simbólica, estética e gameplay. **Metodologia:** Esta pesquisa utiliza a Análise Formal de Gameplay (AFG) em três momentos selecionados do jogo, identificando primitivas, princípios de design e experiências projetadas. Posteriormente, os dados da AFG são confrontados com uma avaliação qualitativa com seis jogadores que jogaram GRIS pela primeira vez. **Resultados:** Os dados revelam que os jogadores, em geral, captaram as intenções afetivas dos momentos analisados, ainda que nem sempre as relacionassem diretamente aos princípios de design da

*AFG. Apesar de variações nas interpretações individuais, a experiência afetiva foi consistentemente significativa, indicando que GRIS possibilita múltiplas camadas de significado e identificação emocional. O estudo também sugere que metodologias como a AFG têm limitações quando aplicadas a jogos com forte caráter metafórico.*

**Palavras-Chave** Design de Jogos, Experiência do Jogador, GRIS, Análise Formal de Gameplay.

## 1. Introdução

A compreensão da experiência que um jogador vivencia ao interagir com um jogo extrapola conceitos como “gostar ou não” do jogo e “sentir-se triste porque um personagem faleceu” [Wiemeyer et al. 2016]. A experiência proporcionada por um jogo é o real objetivo que o criador deseja alcançar e envolve não apenas o ato de jogar, mas tudo aquilo que um ser humano pode pensar, fazer ou sentir em decorrência do jogo [Schell 2008]. Assim, uma experiência pode atingir várias óticas, podendo ser reconfortante, nostálgica, desafiante, animadora, assustadora ou triste, entre outras.

GRIS foi o primeiro jogo produzido pelo Nomada Studio. Ele é de plataforma 2D e foi concebido com as cores e a trilha sonora no cerne da ideia de comunicar uma narrativa afetiva em um contexto interativo [Cuevas 2019]. Ao longo do tempo, após o jogo ser publicado em 2018, os elementos de GRIS tornaram o jogo objeto de pesquisa pelo seu valor artístico, como no trabalho de dos Santos [2024], ou passível de ser analisado a partir de conceitos da retórica e da poesia, como feito, por exemplo, por Magallanes [2021].

As cinco fases do jogo utilizam cores temáticas associadas a cada um dos estágios do luto (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação), que consiste em um modelo psicológico proposto por Kubler-Ross e Kessler [2005]. De fato, a relação entre GRIS e os estágios do luto tem sido verificada por estudos recentes. Por exemplo, Vasilikaris [2022] argumenta que através da simplicidade narrativa e da transmissão de emoções e sentimentos (com o favorecimento do uso elaborado de gráficos e elementos sonoros, ao invés de mecânicas complexas), GRIS permite que os jogadores projetem a si mesmos e suas experiências únicas no jogo, sendo então capaz de proporcionar experiências emocionalmente significativas relacionadas a processos de luto.

Outros pesquisadores produziram análises de GRIS a partir de seus elementos formais e de suas relações com os estágios do luto. O estudo de Sandra e Mutiaz [2021], por exemplo, mapeia os elementos do jogo que são associados a cada um dos estágios do luto que ele deseja comunicar. O estudo entrevistou jogadores para entender a experiência deles com GRIS e concluiu que todos se envolveram com a experiência proposta pelo jogo, sendo capazes de relacionar histórias de suas vidas pessoais com situações propostas pelo jogo. No entanto, os pesquisadores encontraram que alguns jogadores tiveram dificuldades em relacionar o jogo com os estágios do luto, o que enseja a necessidade de investigar de maneira mais aprofundada como determinados elementos do jogo podem suscitar certas emoções e reações nos jogadores. Estes resultados foram corroborados por de Marco e de Medeiros [2024], que reproduziram a metodologia de Sandra e Mutiaz [2021], e encontraram que, apesar de ser capaz de transmitir sentimentos e evocar emoções complexas em seus jogadores, ainda há

elementos que os jogadores tem dificuldade de compreender ou associar aos estágios do luto [de Marco e de Medeiros 2024].

Diante disso, este estudo pretende fornecer uma investigação mais detalhada em alguns pontos específicos do jogo GRIS, visando esclarecer um pouco mais a relação entre os elementos presentes no jogo e a experiência percebida pelos jogadores. Para tanto, os pesquisadores apontam três objetivos específicos: (i) realizar uma análise formal de momentos pré-selecionados do jogo, (ii) conduzir uma avaliação qualitativa com jogadores e (iii) confrontar os resultados da análise formal com a avaliação realizada.

## 2. Análise Formal dos Elementos de GRIS

A análise formal é um método frequentemente usado na crítica da arte, como em literatura ou filmes. Nela, um artefato e seus elementos específicos são examinados de perto e suas correlações descritas em detalhes [Sousa e Junior 2021]. No caso dos jogos, o entendimento fundamental do sistema passa pelo *gameplay*, que consiste na interação entre as regras, desafios e elementos do jogo com os próprios jogadores [Holopainen 2011]. Neste contexto, a análise formal de *gameplay* (AFG) consiste em metodologia que permite a análise de um jogo em três níveis sequenciais [Lankoski e Björk 2015]:

1. primitivas: descrição dos componentes, ações e objetivos que descrevem uma determinada cena do jogo;
2. princípios de design: descrição do papel dos elementos no jogo, e;
3. experiência projetada: descrição das possíveis relações entre os princípios do design e as primitivas encontradas.

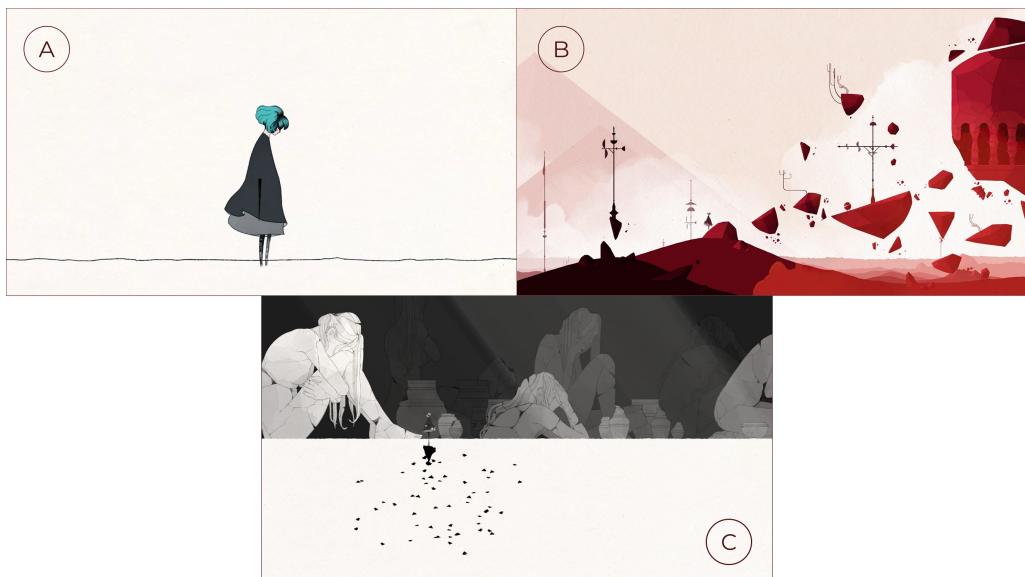
Este trabalho propõe a aplicação da AFG como forma de investigar os elementos do jogo em profundidade. Enquanto a análise formal realizada por Sandra e Mutiaz [2021] descreve os elementos que compõem o jogo de maneira geral, a AFG propõe os passos adicionais da identificação dos princípios de design e de suas relações com as primitivas, o que possibilita a realização de discussões mais aprofundadas em momentos específicos do jogo.

Nesta pesquisa a AFG foi empregada em três momentos específicos de GRIS localizados na primeira e na segunda fases do jogo. A escolha pelos momentos do jogo se deu pela introdução de mecânicas que ocorrem nestes momentos que subsidiam a discussão entre a experiência projetada e aquela percebida pelos jogadores.

Para realizar a AFG todos os momentos foram jogados ao menos três vezes por dois pesquisadores individualmente. Os pesquisadores pausavam o jogo sempre que identificavam um novo elemento que devesse ser anotado. Ao final de todas as sessões de jogo, os pesquisadores se reuniram para confrontar as suas anotações e consolidar uma lista única com as primitivas, os princípios de design e a experiência projetada. Após esta etapa, os pesquisadores realizaram uma pesquisa documental para encontrar entrevistas dos desenvolvedores do jogo, das quais fossem possíveis extrair a opinião dos desenvolvedores sobre cada um dos momentos analisados. O resultado desta análise está consolidado nas seções 2.1 a 2.3.

### 2.1. Momento 1 (M1) - O início da jornada

Este momento consiste na primeira vez que o jogador assume o controle da personagem principal. O ambiente é cinza e semelhante a um extenso deserto, onde o único elemento



**Figura 1. A imagem A apresenta o cenário do M1. A imagem B mostra o deserto do M2. A imagem C exibe uma cena do M3.**

colorido no cenário é a personagem principal (ver Figura 1A). Ela está centralizada em um cenário com poucos componentes (chão marcado com uma linha que gradualmente ganha dunas ao fundo e escombros de uma estátua).

Não há texto, interface de usuário ou diálogos no jogo inteiro [Cuevas 2019] e, como consequência, não há um tutorial que indique quais ações estão disponíveis para o jogador. Em M1 os únicos sons ouvidos são respostas aos movimentos da personagem e dos pássaros que aparecem posteriormente. Ao se movimentar, elementos naturais, como pássaros e pedras, surgem no cenário.

O jogador pode mover a protagonista para a direita e para a esquerda, mas ela se movimenta a passos curtos, pesados e lentos. Quando algum comando diferente de andar é testado, a resposta à interação é a personagem caindo. Após certa distância ser percorrida, o jogador perde o controle da personagem. Por um breve momento, ela cai, mas logo se levanta e olha para cima. Ela abaixa o rosto, faz um gesto como se secasse lágrimas, e balança a cabeça. Depois isso, o controle da personagem é devolvido, e ela agora não mais caminha cabisbaixa, mas corre com a cabeça erguida, exibindo uma mudança do seu posicionamento perante a situação.

**Princípio de Design 1 (PD1):** o objetivo do Momento 1 é comunicar o impacto resultante de um evento traumático para a protagonista. A limitação da movimentação comunica que o ocorrido impacta diretamente a personagem, enquanto o cenário simples e a falta de trilha sonora indicam ao jogador que o centro dos acontecimentos é a personagem em si.

- Qual a experiência projetada?

Enquanto o jogador pode vir a ansiar pela exploração do desconhecido, ele é obrigado a seguir o ritmo lento da movimentação da protagonista. A expansão do cenário também segue um ritmo lento, o que pode gerar desconforto pelo jogador desejar por mais celeridade na exploração.

A ausência de instruções diretas, textos, tutoriais ou interface gráfica formam o primeiro contato com a abordagem metafórica da narrativa. Desta forma o jogador é desafiado a interpretar os elementos do jogo, como as animações e o cenário, de forma a compreender a jornada. A aparição dos elementos visuais coordenada com a expansão da câmera podem fazer o jogador se sentir pequeno ao notar que a personagem que será sua janela para o jogo começa a ocupar uma porção cada vez menor da tela.

## 2.2. Momento 2 (M2) - A travessia do deserto

Este momento se inicia após a logo do jogo aparecer, após o ambiente ganhar a cor vermelha e Gris cair em um ambiente desértico preenchido por vários elementos naturais, como pedras pontiagudas e hastes com cataventos e/ou bandeiras acoplados às rochas (ver Figura 1B). Tal momento possui tanto trilha sonora, quanto sons resultantes das ações da personagem e dos elementos do cenário.

M2 apresenta uma nova mecânica: a cada 20 segundos uma nuvem semelhante a uma tempestade de areia toma conta da tela, preenchendo-a de vermelho. Essa nuvem dificulta a visão do jogador e impede o controle da personagem. Quando atingida de frente pela tempestade, a protagonista tenta permanecer no lugar, mas é inevitavelmente empurrada para trás.

As tempestades duram 8 segundos e são contínuas. Ou seja, mesmo que o jogador espere indefinidamente, elas não param de vir, e não importa quantas vezes a personagem tente atravessá-las diretamente, continuará sendo empurrada. A única forma de evitá-las é buscar proteção externa e se refugiar no cenário, como na parte interna de grandes construções de pedra, e esperar o tempo passar. A vinda da tempestade é antecipada pelo movimento das bandeiras e dos cataventos (em resposta ao vento) e pela trilha sonora, que inicia um *crescendo* até o ápice no momento da sua chegada.

Após conseguir avançar até determinado ponto no cenário, ocorre o desbloqueio da habilidade de Enrijecer, através da qual o vestido da protagonista se torna um bloco rígido e pesado. Essa habilidade permite que ela quebre certas partes do chão, mas, principalmente, concede a opção de enfrentar a tempestade. Ao enrijecer a personagem se move lentamente, mas também não é mais empurrada para trás.

**Princípio de Design 2 (PD2):** o objetivo do Momento 2 é comunicar o excesso de sentimentos que assolam a personagem. O cenário caótico, o *loop* musical crescente e a introdução de uma mecânica sem solução aparente são elementos que buscam causar impacto afetivo no jogador.

- Qual a experiência projetada?

Em M2 espera-se que a ansiedade do jogador seja predominante, o que está associado com o cenário repleto de elementos, o *loop* musical crescente e a tempestade que faz o jogador regredir. Ao superar a tempestade espera-se que o jogador sinta relaxamento ao ter tido resiliência de seguir em frente apesar das dificuldades.

## 2.3. Momento 3 (M3) - O fundo do poço

O início do Momento 3 é marcado pelo silenciar da trilha sonora e por uma longa queda da protagonista, enquanto a paleta de cores perde o vermelho e se torna preto e branca, semelhante ao M1. Ao final da queda, a personagem encontra-se em um novo cenário

com vários elementos rachados e com algo que parece um espelho. Como resultado do choque entre a personagem com Enrijecer e esse espelho, pássaros aparecem somente nele. O único elemento refletido no espelho é a personagem, enquanto os pássaros a seguem (Figura 1C).

Ao explorar o cenário, o jogador descobre que está preso e que a exploração oferece poucas alternativas de interação além dos elementos rachados. Caso o jogador tente escalar esses elementos, uma indicação sonora aponta que eles podem ser quebrados, e caso o jogador pule e use Enrijecer para quebrar um elemento rachado, o choque do impacto fará com que mais pássaros surjam no reflexo. Após um determinado número de usos da mecânica Enrijecer ao pular, os pássaros saem do reflexo, invadem a realidade e encorralam a protagonista. Eles então vão em direção à única saída do local e arrastam a personagem com eles, soltando-a apenas quando encontram a liberdade.

**Princípio de Design 3 (PD3):** o objetivo do Momento 3 é comunicar que soluções bruscas podem parecer ser a única opção em certas situações, mas haverão consequências que irão impactar sua jornada

- Qual a experiência projetada?

M3 pode significar um retrocesso após um período turbulento. É possível que o jogador pense que não está no local certo para progredir o jogo, ou que algo errado aconteceu. Os elementos quebrados no cenário, a ausência de trilha sonora, bem como o retorno à paleta monocromática, podem dar a sensação ao jogador que ele retrocedeu na sua jornada.

A AFG permitiu realizar uma análise aprofundada dos três momentos propostos. É possível sintetizar as discussões da AFG na Tabela 1.

**Tabela 1. Síntese da Análise Formal de *Gameplay* em três momentos de GRIS**

	Princípio de Design	Sentimentos planejados	Interpretação planejada
M1	PD1: Comunicar o impacto de um evento traumático para a protagonista.	Ansiedade pelo ritmo lento da movimentação e pela falta de informações explícitas.	A personagem está lidando com os acontecimentos da <i>cutscene</i> de abertura, que a deixaram abalada. No entanto, ela consegue se recuperar e seguir em frente.
M2	PD2: Representar a sobrecarga de sentimentos enfrentada pela personagem.	A ansiedade se intensifica com o cenário com muitos elementos e a tempestade anunciada pela mudança na trilha sonora. A nova habilidade de Enrijecer diminui este sentimento.	A tempestade indica que o ideal é procurar refúgio e esperar passar, mas quando não é possível se proteger, resta apenas se adaptar para conseguir seguir em frente.
M3	PD3: Argumentar que medidas drásticas podem parecer a única opção viável, mas as consequências podem ser impactantes.	O momento pode fazer o jogador se sentir perdido, retrocedendo no jogo.	A única forma aparente de sair da situação atual é utilizar-se de brutalidade, mas esta abordagem para o problema traz consequências para a personagem.

### 3. Avaliação com Jogadores

A avaliação proposta neste trabalho objetiva coletar dados concretos sobre a experiência dos jogadores, de maneira a confrontar os princípios de design e experiências projetados pela Análise Formal de Gameplay. Para tanto, a avaliação foi realizada com 6 pessoas (2 homens e 4 mulheres) entre 21 e 25 anos estudantes do ensino superior. Estas pessoas nunca haviam jogado GRIS anteriormente, apesar de conhecere a existência do jogo, e foram escolhidas por apresentarem diferentes níveis de familiaridade com jogos. Dentre elas, quatro pessoas declararam que costumam consumir jogos *hardcore*, das quais duas delas consideram a narrativa um fator importante ao escolher um jogo, enquanto as outras duas declararam que a narrativa não é um fato primordial para elas. Além dessas, as duas outras pessoas declararam consumir apenas jogos casuais.

De acordo com o protocolo da pesquisa, cada participante foi convidado a comparecer de maneira individual ao laboratório onde foi realizada a avaliação e jogou GRIS entre 30 e 40 minutos sem a presença de outras pessoas (eles eram interrompidos com 30 minutos de sessão e perguntados se desejavam jogar 10 minutos adicionais).

Ao final da sessão de jogo, os pesquisadores realizaram uma entrevista presencial semi-estruturada com cada participante, após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que permitiu a gravação e utilização das informações fornecidas. O presente trabalho não chegou a ser submetido ao Comitê de Ética, uma vez que o objetivo da avaliação está na experiência dos usuários ao jogar GRIS e não nos aspectos emocionais sensíveis, como o luto, que podem ser abordados em relação a este jogo. As entrevistas foram transcritas e analisadas utilizando o método de codificação aberta proposto por Gallicano [2013] para compreender as nuances das percepções dos jogadores sobre GRIS. Os principais resultados estão nas seções 3.1 a 3.3.

#### 3.1. Momento 1

De maneira geral os jogadores interpretaram o Momento 1 de acordo com o previsto no PD1. A limitação de movimentos causou incômodo pela quebra de expectativa sobre o ritmo do jogo, enquanto a falta de informação causou ansiedade e a paleta de cores do cenário inspirou certa tristeza. Por exemplo, os jogadores relataram que “*você não sabe o que está acontecendo e tudo parece melancólico*” (J2), ou que “*não ter cor nenhuma me faz pensar muito que nada tem sentido, que é triste, que tá faltando algo*” (J6).

Os jogadores conseguiram compreender o impacto de um evento traumático, o que aparece, por exemplo, na citação do jogador J2: “*Era como se ela tivesse fraca [...] e aos poucos tava conseguindo ter alguma força pra conseguir caminhar. Era como se ela tivesse tido um... algo muito triste... e aos poucos tava conseguindo caminhar e tentando superar a tristeza de alguma forma*”. O jogador J3 também ressalta a conexão com a protagonista: “*você só pode andar para a frente e mesmo assim, você está tendo dificuldade pra fazer isso*”.

#### 3.2. Momento 2

Com relação ao Momento 2, as experiências dos jogadores foram parcialmente equivalentes ao estabelecido no PD2. Por exemplo, como previsto em PD2 a tempestade conseguiu gerar impacto nos jogadores associada a sentimentos como surpresa e medo. Por exemplo, os jogadores relataram: “*eu tomei um susto [...] Pensei: 'o que foi isso?'*”

(J3) e “*Eu pensei: 'meu Deus, ela vai morrer, vai sair voando'*” (J5). Após a vinda da primeira tempestade, a surpresa deu lugar a uma ansiedade constante de quando viria a próxima e a necessidade de se preparar ao observar o cenário.

Também como projetado, a trilha sonora funciona como elemento narrativo para impactar os jogadores, como para J3: “*senti uma apreensão, uma coisa assim, sabe? Essa trilha sonora realmente [...] quando ela passava, assim, você ficava meio que esperando, antecipando a vinda dela de novo, né?*” e para J6: “*antes da tempestade a música vai mudando aos poucos, aí quando chega a tempestade, ela fica extremamente frenética*”.

No entanto apenas o jogador J2 interpretou a tempestade como uma sobrecarga de sentimentos na personagem: “*quando chega naquela parte vermelha, parece que tudo [referindo-se aos sentimentos] voltou*” e “*essa parte significa ela conseguindo passar uma emoção muito forte de alguma forma*”. Os outros jogadores atentaram-se mais na paciência ou resiliência para a resolução do momento: “*Essa parte significava só esperar passar, em algum momento vai passar, e você continua quando passar*” (J1).

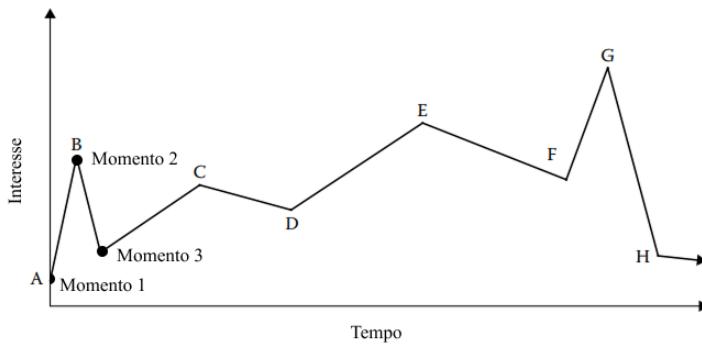
### 3.3. Momento 3

As experiências dos jogadores no Momento 3 quando comparadas ao PD3 foram as mais divergentes observadas no estudo (em comparação às anteriores apresentadas em 3.1 e 3.2). Houve, como projetado, certa confusão e incerteza, como dito por J6: “*você não tem nada, você só pode andar, e tem pássaros do outro lado, mas no seu lado não tem. Isso me deixou confuso, eu não sabia o significado*” ou J5: “*meu Deus, será que isso aqui tem fim ou não?*”, mas este não foi o sentimento prevalecente. Mesmo com a presença de confusão, o jogador J4 entendeu a mecânica tão rápido que não conseguiu explorar o local e relatou sentir-se frustrado por ter sido retirado do cenário sem investigar o ocorrido.

A relação entre a utilização da mecânica Enrijecer e o aparecimento dos pássaros como uma consequência para a protagonista não foi clara para os jogadores. Houve uma interpretação dúbia sobre o papel dos pássaros, se eles representavam aliados ou não, como pode ser visto para J3: “*parecia que [os pássaros] estavam assim meio malignos [...] tinham alguma intenção meio complicada*”. Uma pluralidade de interpretações foi encontrada, onde cada jogador apresentou uma teoria particular diferente da interpretação do PD3, como, por exemplo, o J2, que disse: “*foi alguma coisa de ela ir caindo por uma tristeza extrema provavelmente, e os passarinhos tirando ela, apesar deles serem meio agoniantes, de alguma forma representa ela saindo dessa tristeza de algum jeito pra voltar a tentar seguir em frente, provavelmente*”.

## 4. Discussão

Os desenvolvedores de GRIS definem que o início do jogo (e, por conseguinte, o Momento 1) foi propositalmente construído para proporcionar uma introdução lenta, como um breve tutorial sobre como o jogo funciona (mesmo sem nenhuma instrução direta), de forma a atrair mesmo o público que não tem o hábito de jogar [Cuevas 2019]. Este andamento inicial foi recebido com apreensão pelos jogadores, o que pode se dar pelo fato de que todos os testadores já tinham alguma familiaridade com jogos digitais e possivelmente tivessem expectativas diferentes para o início da experiência. Apesar disso, de maneira geral, os jogadores captaram a intenção dos desenvolvedores de que o início lento comunicaria o impacto de uma situação traumática na vida da protagonista.



**Figura 2. Curva de interesse para uma experiência de entretenimento de sucesso [Schell 2008] e a localização proposta dos momentos analisados.**

GRIS é construído em uma premissa com elementos contraditórios: ser atraente também para o público que não possui o hábito de jogar e, ao mesmo tempo, apresentar a sua mensagem através de uma linguagem metafórica sem a utilização de elementos de instrução direta, como diálogos ou elementos de interface (o que pode tornar a introdução ao jogo mais desafiadora para jogadores inexperientes). Para abordar esta situação paradoxal de uma jornada lenta e sem perigos para o jogador, mas ainda interessante, os desenvolvedores propõem um progresso embasado pelo conceito da curva de interesse (Figura 2): os jogadores iniciam o jogo (no Momento 1, no ponto A) com algum nível de interesse (do contrário não estariam jogando) e a tendência é que este nível de interesse aumente caso seja fornecido um gancho adequado (Momento 2, no ponto B). Ou seja, os desenvolvedores confiam em um nível de interesse basal que retenha os jogadores mais experientes (gerado, por exemplo, pelo marketing ou pela beleza da arte do jogo) enquanto propõe uma introdução sem riscos para jogadores inexperientes.

Neste contexto, o sucesso das escolhas dos desenvolvedores de GRIS fez com que, com o passar do tempo, o jogo fosse considerado como um dos que definiu o gênero *cozy game* (jogo confortável, em tradução nossa), uma vez que ele apresenta uma experiência em ritmo lento, a qual os jogadores são convidados a explorar através de mecânicas simples, em uma experiência emocionalmente segura e afetiva [Wäppeling et al. 2022].

O gancho esperado no ponto B da curva de interesse (ver Figura 2) vem juntamente com os eventos do Momento 2. Os desenvolvedores estabeleceram que a tempestade de M2 foi iterada diversas vezes até ter uma construção dependente da trilha sonora e que guiasse os sentimentos dos jogadores a uma tensão constante [Cuevas 2019], algo que foi confirmado pela nossa conclusão no PD2 e posteriormente constatado por todos os jogadores. Além disso, os desenvolvedores ainda afirmam que as habilidades atreladas ao vestido de Gris são demonstrações do estado atual da personagem, logo, a forma de Enrijecer presente na travessia do deserto foi construída como uma representação do momento de raiva da personagem [Cuevas 2019]. Esta percepção da habilidade de Enrijecer com o sentimento de raiva é confirmada em Sandra e Mutiaz [2021]. No entanto, neste trabalho, nenhum jogador conectou o Enrijecer com a raiva, mesmo com a protagonista sendo capaz de quebrar elementos. Houve uma comunicação das intenções desejadas, mas a interpretação dos jogadores focou nos aspectos de adaptabilidade e estabilidade, e não na destruição.

De acordo com a AFG, o Momento 3 guiaria os jogadores a se sentirem perdidos, o que foi apenas parcialmente confirmado na avaliação com os jogadores. A progressão no jogo é feita a partir do desbloqueio de cores, e o retorno ao cinza monocromático contradiz a progressão, o que foi refletido nos jogadores por meio da sensação de não estar no lugar certo ou de algo fora da progressão ter ocorrido. Os pássaros pretos nascidos neste mundo monocromático, o prelúdio do antagonista do jogo, possuem essa cor para antagonizar a protagonista [Cuevas 2019], o que foi encontrado na AFG, mas que foi diretamente percebido por apenas um dos jogadores. Por fim, este momento é o primeiro no qual a própria protagonista está monocromática, mas nenhum jogador notou esse detalhe visual.

Neste ponto é importante considerar que em obras que utilizam abordagens metafóricas para comunicar a mensagem nem sempre a interpretação do significado dos momentos ocorre na primeira experiência. Muitas vezes é necessário experienciar a obra completa e, por vezes, voltar à ela para conseguir apreender o significado metafórico dos momentos. Além disso, o processo interpretativo necessário em metáforas infere a adição particular da bagagem de cada pessoa, o que leva a diferentes conclusões diferentes, mas nenhuma está errada. Conjeturamos que este possa ser o caso em GRIS.

Os dados encontrados neste estudo apontam para o adequado equilíbrio entre a jogabilidade e os elementos audiovisuais na construção da narrativa e da mensagem de cada momento. O que era esperado, e confirma os resultados de pesquisas anteriores [Vasilikaris 2022, Sandra e Mutiaz 2021, de Marco e de Medeiros 2024]. Porém, o que encontramos aqui e esperamos que seja uma contribuição deste trabalho é que, assim como esperado pelos desenvolvedores de GRIS, apesar de alguns jogadores não relacionarem determinados elementos com a mensagem metafórica embutida pelos desenvolvedores, ainda assim eles são capazes de projetar suas próprias experiências no jogo, o que preenche a experiência de maneira particular para cada jogador.

## 5. Conclusões

Este trabalho busca compreender como elementos formais e mecânicos contribuem para a construção de experiências afetivas no jogo GRIS. Ao utilizar a AFG e confrontá-la com a percepção da primeira experiência dos participantes com o jogo, foi possível constatar que, mesmo diante de interpretações distintas, os jogadores reconheceram a carga emocional dos momentos analisados. Isso indica que GRIS é eficaz em provocar uma resposta afetiva significativa, ainda que nem todos os jogadores consigam acessar diretamente as intenções metafóricas projetadas pela AFG.

Os resultados obtidos evidenciam que a AFG, embora útil para analisar a estrutura de jogos com mensagens direcionadas, apresenta limitações quando aplicada a obras com forte caráter simbólico e interpretativo. Mesmo assim, seu uso combinado com métodos qualitativos mostrou-se produtivo para investigar as múltiplas camadas de significação que emergem da experiência do jogador. Como sugestão para pesquisas futuras, seria relevante comparar GRIS com outras obras que exploram temáticas emocionais e narrativas metafóricas para verificar se os padrões identificados neste estudo se repetem ou se apresentam de maneira distinta.

## Referências

Cuevas, A. (2019). The creativity process behind gris. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. Online: youtube.com/watch?v=rnjKTrIuk7Q. Acessado: Abril, 2025.

de Marco, P. A. e de Medeiros, J. F. (2024). A representação dos 5 estágios do luto do modelo de kubler-ross através dos elementos de game design do jogo gris. *PPG Design Caderno Científico*.

dos Santos, R. E. (2024). Gris: A interseção e a dualidade entre os jogos e a arte. *Revista da FUNDARTE*, 59(59):e1365–e1365.

Gallicano, T. (2013). An example of how to perform open coding, axial coding and selective coding. Online: urlhttps://prpost.wordpress.com/2013/07/22/an-example-of-how-to-perform-open-coding-axial-coding-and-selective-coding/. Acessado: Abril, 2025.

Holopainen, J. (2011). *Foundations of gameplay*. PhD thesis, Blekinge Institute of Technology.

Kubler-Ross, E. e Kessler, D. (2005). *On grief and grieving: Finding the meaning of grief through the five stages of loss*. Simon and Schuster.

Lankoski, P. e Björk, S. (2015). Formal analysis of gameplay. In *Game research methods*, pages 23–35.

Magallanes, I. A. B. (2021). Gris: metáfora, símbolo y relato en (inter) acción. *Sincronía*, (80):314–334.

Sandra, N. P. A. A. e Mutiaz, I. R. (2021). The embodiment of kubler-ross model through game elements in gris and its impact on player experience. In *ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021)*, pages 252–260. Atlantis Press.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Sousa, L. e Junior, G. M. (2021). A relação entre mecânicas e narrativa: Analisando o jogo papers, please. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 10–19, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Vasilikaris, G. (2022). The aesthetics of grief: Exploring sorrow in the paradigm of gris. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, (6):150–167.

Wäppling, A., Walchshofer, L., e Lewin, R. (2022). What makes a cozy game?: A study of three games considered cozy.

Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., e 'Floyd'Mueller, F. (2016). Player experience. *Serious games: Foundations, concepts and practice*, pages 243–271.