

# O Design da Ausência: Silêncio, Sinergia e a Coautoria do Luto em Jogos Digitais

*“The Design of Absence: Silence, Synergy and the Co-authorship of Grief in Digital Games”*

Alicia M. P. Brito<sup>1</sup>, Danyllo L. Santos<sup>1</sup>, Giulia L. M. Aragão<sup>1</sup>, Rennan G. S. Ribeiro<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Centro Universitário Unifacisa (UNIFACISA)  
Campina Grande - Paraíba - Brasil

alicia.brito@maisunifacisa.com.br,  
danyllo.santos@maisunifacisa.com.br,  
[giulia.aragao@maisunifacisa.com.br](mailto:giulia.aragao@maisunifacisa.com.br),  
rennan.ribeiro@maisunifacisa.com.br

**Abstract.** *Introduction:* The ability of digital games to convey complex emotions, such as grief and depression, has increasingly stood out in interactive media. In this context, narrative “silence” and the synergy between game design elements create intentional gaps that invite player reflection.

**Objective:** This article aims to investigate, from a game design perspective, how the absence of explicit dialogue and the systemic integration of mechanics, sound design, and art direction act to make the player a co-author of the emotional experience. **Methodology:** The research adopts a qualitative and analytical approach, exploring strategies in games that address grief, such as *Gris*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *Journey* and *Spiritfarer*. **Results:** It is observed that intentionally designed silence functions as a “negative space” that players naturally fill with their own personal experiences, transforming the interaction into a highly subjective and cathartic co-authored narrative.

**Keywords:** Game Design, Grief, Co-authorship, Negative Space, Environmental Narrative.

**Resumo. Introdução:** A capacidade dos jogos digitais de transmitir emoções complexas, como luto e depressão, tem se destacado na mídia interativa. Nesse contexto, o “silêncio” narrativo e a sinergia entre os elementos de game design criam lacunas intencionais que convidam o jogador à reflexão.

**Objetivo:** Esse artigo tem como objetivo investigar, sob a ótica do game design, como a ausência de diálogos explícitos e a integração sistêmica de mecânicas, sound design e direção de arte atuam para que o jogador se torne coautor da experiência emocional. **Metodologia:** A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e analítica, explorando estratégias de design em jogos que abordam o luto, como *Gris*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *Journey* e *Spiritfarer*. **Resultados:** Observa-se que o silêncio projetado intencionalmente funciona como um “espaço negativo” que o jogador preenche com suas próprias vivências, transformando a interação em uma narrativa coautoral altamente subjetiva e catártica.

**Palavras-chave:** Game Design, Luto, Coautoria, Espaço Negativo, Narrativa Ambiental.

## 1. Introdução

Nas últimas décadas, os jogos digitais consolidaram-se como mídias expressivas e artefatos culturais capazes de articular emoções humanas profundas e multifacetadas (Bogost, 2007). À medida que a linguagem dos videogames amadureceu, desenvolvedores e pesquisadores passaram a explorar temas antes considerados complexos de traduzir em mecânicas, como o luto, a perda e a depressão. Diferente de mídias predominantemente passivas e lineares, como o cinema ou a literatura, os jogos possuem a característica inerente da agência — a capacidade do jogador de realizar ações significativas e ver os resultados de suas escolhas (Murray, 1997) —, o que exige uma participação ativa e o coloca diretamente no centro da vivência emocional.

Contudo, transmitir experiências tão íntimas e dolorosas impõe um desafio singular à prática do game design. Tradicionalmente, narrativas digitais costumam apoiar-se em forte exposição verbal e diálogos densos para guiar a compreensão. No entanto, o luto e a depressão são, frequentemente, estados marcados pela ausência e pela incomunicabilidade; como aponta a literatura psicológica e psiquiátrica (APA 2013; Freud 2017), são condições caracterizadas pelo retraimento do mundo externo, pelo silenciamento e pelo esvaziamento da capacidade de articular a própria dor em palavras. É nesse contexto que o uso intencional do “silêncio” desponta como uma ferramenta poderosa. Em vez de depender do discurso verbal, o desenvolvedor pode utilizar a “retórica procedimental” (Bogost, 2007) – ou seja, a capacidade de construir argumentos e transmitir mensagens puramente através das regras, dos sistemas e das interações do jogo –, expressando a dor através das regras, sistemas e da subtração de elementos. Ao omitir a exposição explícita, não se cria um vazio absoluto, mas sim um espaço arquitetado para que a emoção seja experienciada de forma holística pelo *sound design*, pela arte e pelo atrito dos controles, em vez de ser apenas contada. É nesse contexto que o uso intencional do “silêncio” desponta como uma ferramenta poderosa. Em vez de depender do discurso verbal, o desenvolvedor pode utilizar a “retórica procedimental” (Bogost, 2007) – ou seja, a capacidade de construir argumentos e transmitir mensagens puramente através das regras, dos sistemas e das interações do jogo –, expressando a dor através das regras, sistemas e da subtração de elementos. Ao omitir a exposição explícita, não se cria um vazio absoluto, mas sim um espaço arquitetado para que a emoção seja experienciada de forma holística pelo *sound design*, pela arte e pelo atrito dos controles, em vez de ser apenas contada.

Essa ausência deliberada da exposição atua de forma análoga ao espaço negativo nas artes visuais. Quando o diálogo cessa, elementos como *sound design*, a direção de arte, as regras do sistema e as próprias mecânicas de interação passam a operar em máxima sinergia para evocar a atmosfera desejada. Como argumenta Isbister (2016), os jogos digitais possuem uma capacidade ímpar de gerar empatia profunda justamente por conta da agência do jogador, que veste a experiência em vez de apenas assisti-la. Ao projetar o indescritível por meio do silêncio, o design cria intencionalmente lacunas interpretativas. Nessa lacuna, a narrativa ambiental (Jenkins, 2004) – ou seja, a prática de embutir informações e fragmentos da história diretamente na arquitetura do cenário, utilizando *level design*, a iluminação e a disposição dos objetos em cena – assume o protagonismo, permitindo que o próprio espaço transmita a carga emocional.

Consequentemente, o jogador é compelido a preencher esse vazio narrativo com suas próprias memórias e vivências do luto e da perda, tornando-se, de fato, um coautor da experiência emocional.

Diante desse panorama, este artigo adota o método de Análise Textual de Jogos (Consalvo and Dutton, 2006) com o objetivo de investigar, sob a ótica do *game design*, como a orquestração sistêmica e o silêncio narrativo são projetados para transmitir emoções complexas. Para isso, analisa-se um corpus composto por *Gris* (2018), *Journey* (2012), *Spiritfarer* (2020) e *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013), selecionados por sua relevância crítica e diversidade de abordagens no “design da ausência”: a decisão deliberada de omitir certos aspectos do jogo, seja na narrativa, no som, música, no controle do personagem etc., como forma de deixar um espaço que deve ser preenchido pelo jogador. O texto está assim estruturado: a seção 2 apresenta a fundamentação teórica; a seção 3 detalha a análise comparativa do corpus; a seção 4 aborda desafios e propõe diretrizes de design; a seção 5 discute o impacto social e a catarse compartilhada; e a seção 6 traz as considerações finais. Diante desse panorama, o artigo tem como objetivo investigar, sob a perspectiva do *game design*, como a orquestração sistêmica e o silêncio narrativo são projetados de forma interdisciplinar para transmitir emoções complexas, transformando o jogador em um agente ativo do sentir. O artigo está estruturado da seguinte forma: a seção 2 apresenta a fundamentação teórica sobre emoções, espaço negativo, coautoria e o silêncio; a seção 3 analisa a sinergia entre as mecânicas, sound design e direção de arte no nosso corpus analítico de jogos; a seção 4 aborda os desafios e propõe diretrizes práticas para que o desenvolvedor implemente essas técnicas na *engine*; a seção 5 discute a catarse compartilhada e o impacto do “design da ausência” nas comunidades de jogadores; e, por fim, a seção 6 apresenta as considerações finais.

## **2. Fundamentação Teórica**

Para analisar a aplicação do luto e da melancolia no game design, faz-se necessário primeiramente, estabelecer os alicerces teóricos que guiam essa intersecção. Esta seção dedica-se a conceituar o luto sob a ótica psicológica e midiática, além de aprofundar os conceitos estruturais de agência, retórica procedimental, espaço negativo e narrativa ambiental, que servirão como base para a análise prática subsequente.

### **2.1. O Luto e a sua Representação Midiática**

O luto, a melancolia e a depressão são processos psicológicos com distinções cruciais. Na literatura psicanalítica, Freud (1917) distingue o luto como uma reação consciente à perda de um objeto amado, sem perda de autoestima, enquanto a melancolia apresenta-se como uma resposta dolorosa com rebaixamento do ego. A literatura psiquiátrica contemporânea (APA, 2013) corrobora essa visão ao delimitar estados depressivos não apenas pela dor, mas por um retraimento generalizado, marcado por letargia, esvaziamento comunicativo e isolamento. Assim, enquanto o luto foca na dor da perda de um objeto concreto (como em *Spiritfarer* e *Brothers*), a melancolia e a depressão envolvem o esvaziamento do próprio sujeito e a letargia existencial (mimetizados em *Gris* e *Journey*).

Além da visão psicanalítica e do isolamento clínico, o luto é compreendido na psicologia contemporânea por sua progressão em fases. O modelo clássico de Kübler-Ross (1969) mapeia a jornada da perda em cinco estágios: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Embora não sejam lineares, esses estágios servem aqui como referência contextual e analítica ampla para compreender a progressão dramática do jogador, sem implicar na correspondência ou mapeamento mecânico estrito de cada estágio no design das obras analisadas.

Ao observar como outras mídias abordam esses sentimentos, nota-se uma dependência histórica de recursos expositivos. O cinema e a literatura, por sua natureza linear, costumam tratar o luto de forma contemplativa. O espectador de um filme compreende a dor do personagem através de atuações dramáticas, monólogos internos, ou pelo uso de montagens e enquadramentos que mostram a *solidão*. Existe, portanto, uma barreira intransponível de observação: assiste-se ao luto do outro de uma posição externa e passiva, característica típica do que Newman (2004) descreve como o papel do espectador nas mídias representacionais clássicas. Em contrapartida, os jogos digitais possuem uma natureza interativa intrínseca, ou “ergódica”, exigindo um esforço não-trivial do usuário para atravessar a obra (Aarseth, 1997), que rompe essa barreira contemplativa. Isso permite que a letargia e a melancolia deixem de ser eventos apenas assistidos para se tornarem estados sistêmicos, vivenciados e executados cognitivamente pelo próprio indivíduo que segura o controle.

## 2.2. Agência e Retórica Procedimental

Para essa transição ativa, os jogos apoiam-se na agência. Murray (2003) a define além do apertar de botões: é a capacidade de realizar ações significativas no ambiente virtual e, imediatamente, sentir seus resultados. Quando o jogador possui agência, ele internaliza as regras do mundo digital, passando a vestir a experiência de forma imersiva.

Contudo, surge um paradoxo no design: como um sistema interativo transmite a sensação de perda, impotência e letargia utilizando essa mesma agência, que por definição trata de empoderamento? É neste exato ponto que se introduz o conceito de “retórica procedimental”, cunhado pelo pesquisador Ian Bogost (2007). Bogost argumenta que, de forma análoga à retórica verbal (que usa palavras para persuadir e argumentar) ou à retórica visual (que utiliza a composição de imagens), os jogos utilizam a retórica procedimental: a arte de persuasão através de regras, algoritmos e processos de execução.

Isso significa que o jogo argumenta e transmite sua mensagem central por meio de suas mecânicas operacionais. Se a intenção é retratar um personagem afundado na depressão ou no luto, o design procedimental não necessita de textos expositivos ou falas dramáticas para explicar esse estado. Basta que o sistema altere suas próprias regras, por exemplo, tornando a movimentação do personagem mecanicamente mais pesada, removendo habilidades de defesa ou limitando a capacidade de interação com o cenário. A regra do jogo, ou a ausência dela, torna-se a própria metáfora da condição psicológica, forçando o jogador a sentir o atrito do processo.

### 2.3. O Espaço Negativo e a Narrativa Ambiental

Assim como o design de interação utiliza a retórica dos processos para transmitir emoções, a construção do mundo virtual também adota estratégias indiretas e espaciais. Nas artes visuais e na arquitetura, o “espaço negativo” é a área vazia entre os sujeitos principais da composição. Ele é moldado para enfatizar o objeto central, gerar tensão ou evocar sensações de vastidão e isolamento (Arnheim, 1974).

No contexto do *game design*, e mais especificamente no level design arquitetônico (Totten, 2014), essa teoria estética traduz-se de forma sistêmica e tridimensional, conectando-se diretamente ao conceito de “narrativa ambiental” (*environmental storytelling*), estruturado por Jenkins (2004). Para Jenkins, os designers de jogos são, fundamentalmente, arquitetos narrativos. A narrativa ambiental é a prática de embutir informações, memórias e fragmentos emocionais diretamente na arquitetura do cenário, criando “espaços evocativos” – isto é, ambientes projetados não para expor fatos claros, mas para despertar emoções, evocar atmosferas e resgatar memórias latentes no próprio jogador.

Em vez de utilizar *cutscenes* (sequências cinemáticas não interativas que removem temporariamente o controle do jogador para exibir trechos do roteiro) ou longas exposições textuais que interrompam a interatividade, o espaço físico assume a responsabilidade de contar a história. Isso ocorre por meio da disposição cuidadosa de objetos abandonados, da iluminação melancólica, do uso estratégico do silêncio sonoro e, principalmente, da exploração do vazio. O espaço negativo atua de forma ativa, obrigando o jogador a projetar suas próprias percepções para preencher as lacunas interpretativas, transformando ambientes desolados em poderosos vetores de empatia.

### 2.4. Ressonância Ludonarrativa e a Coautoria Emocional

Quando a retórica procedimental (as regras de restrição) e a narrativa ambiental (o espaço negativo) convergem perfeitamente para transmitir o mesmo sentimento, neste caso, o luto, atinge-se o que a teoria aponta como ressonância ludonarrativa. Originalmente, Hocking (2007) cunhou o termo “dissonância ludonarrativa” para descrever o atrito negativo que ocorre quando a história do jogo diz uma coisa e as mecânicas incentivam outra. A ressonância, portanto, é a harmonia absoluta entre o que se exige do jogador na engine e o que a narrativa deseja expressar.

Ao silenciar a exposição verbal e projetar o luto diretamente no atrito do controle e no vazio arquitetônico, o sistema deixa de ser apenas um *software* autocontido. A omissão intencional do *design* exige um esforço cognitivo do jogador para preencher as lacunas deixadas pela subtração. Nesse exato processo de interpretação, como observa Isbister (2016), a pessoa segurando o controle funde suas próprias vivências de perda à simulação, abandonando a posição de consumidor passivo para assumir, de fato, o papel de coautor da experiência emocional.

## 3. A Anatomia da Dor: Análise Comparativa do Design Evocativo

Compreender a teoria do “design da ausência” no papel é apenas o primeiro passo; o verdadeiro desafio reside em aplicá-la funcionalmente dentro do ambiente de

desenvolvimento. A indústria tradicional de jogos é amplamente fundamentada em heurísticas que priorizam a diversão, a recompensa constante e o estado de fluxo ininterrupto. Subverter essas expectativas para criar uma obra sobre o luto exige que o desenvolvedor sabote intencionalmente essas convenções. Como orquestrar arte, som e código para evocar a perda sem que o jogador abandone a experiência por frustração? Para demonstrar essa sinergia, este artigo analisa as decisões sistêmicas de obras que são referências no tratamento do luto: *Gris* (2018), *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013), *Journey* (2012) e *Spiritfarer* (2020). Em todas elas, é possível observar como o design faz uso dos elementos do jogo para trabalhar a melancolia de uma forma única, transformando algoritmos e regras em respostas afetivas tangíveis.

### 3.1. A Direção de Arte como Infraestrutura do Vazio

Ao projetar um jogo focado na depressão e no luto, a direção de arte transcende a função estética para assumir o papel de infraestrutura narrativa. Nitsche (2008) argumenta que o espaço arquitetônico em jogos tridimensionais não atua apenas como um contêiner passivo para a ação mecânica, mas sim como uma força evocativa que dita a resposta psicológica do jogador. Observa-se a manipulação extrema de paletas de cores, *shaders* e escala para projetar o luto espacialmente.

Em *Gris*, a jornada inicia-se forçando o jogador a caminhar por um mundo não apenas desprovido de cores, mas estruturalmente fraturado, repleto de estátuas em ruínas que choram. Essa escolha visual atua como uma tradução direta das fases iniciais do luto, como o choque e a negação, mapeadas pela literatura psicológica. O *design* recusa-se a utilizar caixas de texto para informar que a personagem está curando suas feridas; em vez disso, as cores são devolvidas ao mundo gradativamente (vermelho para a raiva, verde para a barganha e azul para a depressão) como uma recompensa sistêmica atrelada à progressão até a aceitação.

Em contrapartida, *Journey* evoca o isolamento pela manipulação da escala. Ao projetar desertos vastos, a câmera se afasta, reduzindo o personagem a uma figura minúscula. Esse contraste de escala traduz a sensação de insignificância e opressão, transformando o ambiente na própria representação espacial do distanciamento clínico da dor.

### 3.2. O Atrito Mecânico na Simulação da Dor

Se a arte mostra a dor, são as mecânicas (core mechanics) que obrigam o jogador a senti-la por meio da interação física e cognitiva. Swink (2009), ao definir o conceito de *Game Feel* (a sensação tátil e o controle em tempo real do avatar), destaca que o peso e a responsividade da movimentação comunicam o estado físico e mental do personagem. Em vez de empoderar o jogador com agilidade e reflexos rápidos, os títulos analisados utilizam a “subtração mecânica”.

Essa abordagem de *design* consiste na remoção deliberada e intencional de “verbos de ação” (capacidades de interação do personagem) para que a própria limitação do sistema comunique uma mensagem. Subvertendo o paradigma tradicional de progressão contínua, no qual o jogador é constantemente recompensado com novas habilidades e aumento de poder, a subtração mecânica utiliza a escassez e a restrição de

*inputs* para gerar um atrito cognitivo. A ausência da mecânica torna-se, assim, a experiência central.

Em *Gris*, ventanias transformam o vestido da protagonista em um bloco de pedra, removendo a capacidade de pular. A gravidade e a restrição de *inputs* tornam-se o fardo emocional. Em *Brothers: A Tale of Two Sons*, o *design* condiciona o jogador a controlar dois irmãos simultaneamente com os dois lados do direcional. Quando o irmão mais velho morre, o jogo desativa permanentemente o lado esquerdo do controle. O jogador é forçado a continuar com metade de sua capacidade amputada. O silêncio do gatilho inútil é a dor do luto traduzida em hardware (Bogost, 2007).

### 3.3. Paisagens Sonoras da Solidão

O áudio costuma ser o pilar mais subestimado quando se discute o silêncio narrativo, frequentemente confundido com a simples ausência do som. Collins (2008), pesquisadora especialista em acústica de jogos, aponta que o silêncio nos videogames nunca é um vácuo absoluto, mas uma escolha ativa e complexa de design que atrai a atenção do jogador para sua própria presença.

Projetar a ausência não é simplesmente silenciar o canal Master da engine; é arquitetar a solidão acústica da mixagem dinâmica. Em vez de recorrer a trilhas orquestrais onipresentes para preencher o que o mercado chama de “espaço morto” (dead air), a direção de áudio foca na reverberação e no isolamento de efeitos sonoros específicos (SFX). Destaca-se o eco solitário dos passos da protagonista de *Gris* sobre superfícies de vidro, o ruído cortante do vento batendo nas dunas em *Journey* ou a respiração ofegante do próprio personagem. Essa subtração sonora deliberada remove o conforto musical e aprisiona o jogador em uma quietude acústica desconfortável, forçando a introspecção que espelha o distanciamento característico do luto.

### 3.4. Spiritfarer e a Construção do Vazio Sistêmico

Para que o design da ausência funcione com impacto máximo, por vezes é necessário que o sistema primeiro construa uma rotina de presença. *Spiritfarer* ilustra essa dinâmica de contraste ao estabelecer um ciclo de jogabilidade (*core loop*) intenso, focado no gerenciamento de um barco-purgatório: o jogador planta, cozinha e constrói para espíritos de animais antropomorfizados. O ambiente é projetado para ser ruidoso e povoado, criando um forte senso de comunidade e utilidade para o jogador.

No entanto, a verdadeira arquitetura do luto revela-se quando o jogador cumpre seu objetivo e leva esses espíritos para a *Everdoor* (a porta de passagem para a vida após a morte). Após a despedida irreversível, o espírito desaparece do barco para sempre. A estratégia mais contundente empregada pela equipe de design nesse momento é a manutenção do “espaço negativo” deixado para trás. A casa na qual o jogador passou horas coletando recursos para construir permanece fisicamente no barco, mas torna-se um cenário vazio, mecanicamente inútil e silencioso. O tema musical associado àquele personagem não é mais reproduzido pela *engine*. O jogador é forçado a continuar seu ciclo diário de tarefas em um barco cada vez mais esvaziado, cercado pelos resquícios inativos da arquitetura (Isbister, 2016). Sem explicações textuais que amenizem a tristeza, é justamente no silêncio absoluto dessas habitações obsoletas que o jogador

compreende a permanência da perda, preenchendo o vazio sistêmico com sua própria saúde e memória das interações passadas.

## 4. Arquitetando a Ausência: Desafios e Diretrizes Práticas

Analisar o “design da ausência” no plano teórico é apenas a etapa inicial; contudo, transpor esses conceitos para a engine e aplicá-los na prática revela-se um processo complexo e delicado. A indústria e o imaginário coletivo ainda associam os jogos digitais fundamentalmente ao entretenimento escapista, à superação de desafios mecânicos e ao acúmulo de poder. Ao projetar experiências focadas no luto e na melancolia, grande parte das convenções tradicionais e heurísticas de *game design* consolidadas tornam-se obsoletas ou contraproducentes. O objetivo do desenvolvimento deixa de ser o engajamento através de ciclos de vitória (win states) para focar no estabelecimento de um diálogo sistêmico com as vivências e memórias do jogador.

### 4.1. Luto Intencional vs. Frustração Mecânica

O risco ao projetar a melancolia é o choque com as expectativas do público. Koster (2004) aponta que o cérebro busca dominar padrões e ser recompensado. Assim, restrições como movimento lento ou ausência de HUD podem ser interpretadas como bugs de programação, e não metáforas.

Se a frustração ocorrer pelo motivo mecânico errado, o jogador é ejetado do “estado de fluxo” (Csikszentmihalyi, 1990), resultando no abandono precoce do software (*churn rate*) muito antes de a obra alcançar sua catarse emocional. Dessa forma, é fundamental estabelecer um equilíbrio milimétrico no balanceamento. O atrito mecânico deve ser desconfortável, mas nunca parecer um erro de *design*. Exige-se o uso de estratégias de compensação semiótica, como *feedbacks* visuais (animações customizadas de exaustão e peso do personagem) e pistas de sound design, para sinalizar inequivocamente que aquelas restrições operacionais são intencionais, carregadas de significado e inerentes ao estado do personagem.

### 4.2. Diretrizes para o Design de Emoções Complexas

Com base na triangulação entre o referencial teórico e a indução direta das análises do corpus de jogos estudados, este artigo consolida um conjunto de diretrizes heurísticas voltadas para orientar o *design* de emoções complexas. Estes princípios não operam como regras rígidas, mas como parâmetros para estruturar a arquitetura do “não dito” no ambiente de desenvolvimento:

- **Subtração Comunicativa:** A ausência precisa ser legível. Aplicando as affordances de Norman (2013), o design deve sinalizar não apenas as ações possíveis, mas evidenciar as suprimidas. O espaço vazio de uma habilidade torna-se parte ativa da experiência.
- **Navegação Orgânica:** Ao remover a interface (*HUD*) para instigar isolamento, a responsabilidade de guia recai sobre o *level design*. A navegação ocorre por iluminação, contraste e pontos de referência (*landmarks*), desorientando emocionalmente sem perder o jogador geograficamente.

- **Recompensa Emocional:** A retenção tradicional (*loot*, *XP*) dá lugar à "economia afetiva". A gratificação reside em momentos de catarse, como o retorno sutil das cores ou a devolução da fluidez de movimento.
- **O Ritmo (Pacing) da Melancolia:** A tensão contínua causa dessensibilização e fadiga (Schell, 2008). É imperativo alternar o atrito letárgico com espaços de respiro, dando tempo para o cérebro digerir o impacto.

#### 4.3. Avaliando o Não Dito: Playtesting de Emoções Complexas

Validar a eficácia do "design da ausência" introduz um paradigma complexo na esteira de desenvolvimento: as metodologias quantitativas e técnicas de validação tradicionais tornam-se insuficientes. Como aponta Fullerton (2014), a indústria avalia seus produtos majoritariamente por meio de métricas de *performance* (tempo médio de conclusão, mapa de calor de mortes, taxa de retenção) e questionários padronizados focados no grau de diversão. Contudo, classificar uma obra sobre o luto usando a métrica da "diversão" é metodologicamente incompatível com a proposta de coautoria emocional.

Nesse contexto de validação sensível, os playtests de experiência do jogador (*playtesting*) diferenciam-se fundamentalmente dos testes de garantia de qualidade (*QA* - *Quality Assurance*). Enquanto o QA técnico foca na identificação de bugs, performance de hardware e estabilidade do código, os testes de recepção afetiva demandam abordagens qualitativas de cunho fenomenológico. Apoiando-se nos estudos de Isbister (2016) sobre emoções em jogos, a avaliação passa a exigir a leitura atenta da linguagem corporal do jogador durante a interação: hesitações ao pressionar botões, pausas prolongadas, suspiros e oscilações no ritmo natural de pressão do controle.

O teste de experiência abandona o escopo de uma auditoria técnica de código para se tornar uma investigação empática e de recepção. Consequentemente, as entrevistas pós-sessão de teste evoluem de questionamentos quantitativos diretos para investigações abertas e subjetivas (como "Qual foi a sua reação emocional quando a mecânica de pulo parou de funcionar e o ambiente ficou em silêncio?"). É exclusivamente através dessa escuta ativa e da análise de comportamento que a equipe de design consegue atestar se o atrito mecânico gerou, de fato, a coautoria emocional desejada, ou se resultou apenas em frustração técnica e hostilidade por parte do usuário.

#### 5. A Catarse Compartilhada: O Impacto Além do Código

O design da ausência aplica lacunas para gerar cargas emocionais que transbordam o fechamento do software. A própria comunidade parece estabelecer conexões sociais para a digestão desses sentimentos, fenômeno teórico aqui proposto como "Catarse Compartilhada". Trata-se da premissa de que jogadores buscam redes sociais para ressignificar a dor por meio de grupos que compartilham a necessidade de compreensão mútua.

Nesse contexto, teoriza-se que a experiência individual ganha dimensão social nos "affinity spaces" (Gee, 2005). Essa dinâmica ilustra a cultura participativa (Jenkins, 2009), indicando que plataformas comunitárias transcendam discussões de *gameplay* para assumir o papel hipotético de comunidades de suporte. Estudos indicam que interações não-clínicas online frequentemente proporcionam amparo significativo em

processos de luto e recuperação psicossocial (Wright e Bell, 2003), sugerindo que fóruns de jogos possam abrigar dinâmicas semelhantes.

Como este trabalho foca estritamente na análise de design e de sistemas, a investigação empírica do impacto coletivo constitui uma lacuna pertinente para pesquisas futuras. Metodologias como a netnografia (Kozinets, 2010) demonstram-se ideais para capturar essas interações, permitindo elucidar cientificamente como os jogadores elaboram emoções conjuntas e atestar o papel terapêutico dos fóruns no processamento do luto mediado por jogos.

Dessa forma, entende-se que as interpretações de *Gris* e *Spiritfarer* podem fomentar uma linguagem coletiva de enfrentamento. O papel tradicional do game design desloca-se de métricas de progressão para o potencial de acolhimento fenomenológico (Isbister, 2016). A ausência algorítmica desenha-se, assim, não como o fim da experiência, mas como o gatilho inicial para investigações empíricas que certifiquem a capacidade dos jogos em formar vínculos e auxiliar na ressignificação do sofrimento humano.

## 6. Considerações Finais

Este artigo buscou desconstruir a premissa de que um jogo necessita de ação ininterrupta para engajar. Evidencia-se que emoções complexas encontram tradução na subtração de elementos. Silenciar áudios ou desativar controles são ferramentas da retórica procedimental (Bogost, 2007) que convidam à coautoria emocional. A análise de *Gris*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *Journey* e *Spiritfarer* demonstrou que a ressonância ludonarrativa (Hocking, 2007) materializa-se quando a dor é sentida no atrito mecânico e projetada no vazio arquitetônico. Contudo, implementar o luto sem induzir o abandono (*churn*) exige metodologias de playtest qualitativo focadas na linguagem corporal (Isbister, 2016), garantindo que o peso do controle gere empatia orgânica.

Constata-se também que o impacto sociológico dessa subtração transborda o código. Ao deixar lacunas processuais propositais, força-se uma *catarse* que migra para espaços virtuais, transformando a interação isolada em cultura participativa de apoio mútuo (Jenkins, 2009). A ausência programada converte-se em acolhimento humano, provando o poder do atrito para unir comunidades. Como trabalhos futuros, além de investigações empíricas da *catarse* compartilhada, sugere-se investigar o dilema entre o atrito mecânico intencional e as diretrizes de acessibilidade. O grande desafio será manter o peso metafórico de uma mecânica letárgica sem criar barreiras excludentes para limitações motoras ou cognitivas (Innes, 2019), garantindo experiências universais.

Conclui-se que projetar a ausência é a forma mais complexa de preencher um ambiente virtual. Quando o sistema abdica de direcionar emoções por scripts rígidos, o jogador assume a coautoria da experiência. É no exato espaço em branco do código e na inércia do controle que o indivíduo insere a sua própria saudade, completando a obra digital com a sua humanidade.

## Referências

- AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*. 5. ed. Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013.
- ARNHEIM, R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press, 1974.
- BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- COLLINS, K. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- CONSALVO, M.; DUTTON, N. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1), 1-17, 2006.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 1990.
- FREUD, S. Mourning and melancholia. In: FREUD, S. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. London: Hogarth Press, 1917. p. 237–258.
- FULLERTON, T. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2014.
- GEE, J. P. Semiotic social spaces and affinity spaces. *Beyond communities of practice: Language, power and social context*, 214-232, 2005.
- HOCKING, C. Ludonarrative dissonance in Bioshock: the problem of what the game is about. *Click Nothing*, 7 out. 2007. Disponível em: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>. Acesso em: 12 maio 2026.
- INNES, A. *Accessibility and intentional friction*. Game Developer, 2019.
- ISBISTER, K. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge: MIT Press, 2016.
- JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 118–130.
- JENKINS, H. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- KOSTER, R. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004.
- KOZINETZ, R. V. *Netnography: The Marketer's Secret Weapon: How Social Media Understanding Drives Innovation*. 2010.
- KÜBLER-ROSS, E. *On death and dying*. Routledge, 1969.

MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NEWMAN, J. Videogames. London: Routledge, 2004.

NITSCHKE, M. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds. Cambridge: MIT Press, 2008.

NORMAN, D. A. The Design of Everyday Things. Revised and expanded edition. New York: Basic Books, 2013.

SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SWINK, S. Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Boca Raton: CRC Press, 2009.

TOTTEN, C. W. An Architectural Approach to Level Design. Boca Raton: CRC Press, 2014.

WRIGHT, K. B.; BELL, S. B. Health-related support groups on the Internet: Linking empirical findings to social support and computer-mediated communication theory. Journal of health psychology, 8(1), 39-54, 2003.

### **Ludografia**

NOMADA STUDIO. Gris. Devolver Digital, 2018.

STARBREEZE STUDIOS. Brothers: A Tale of Two Sons. 505 Games, 2013.

THATGAMECOMPANY. Journey. Sony Computer Entertainment, 2012.

THUNDER LOTUS GAMES. Spiritfarer. Thunder Lotus Games, 2020.