

CRIAÇÃO DE UM ART GAME NARRATIVO: critérios para a construção do conceito de alto nível de Speculare

CREATING A NARRATIVE ART GAME: criteria for the high concept design of Speculare

Patrícia Ferreira¹, Luiz Araújo¹

¹CESAR School - Recife, PE

pcpf@cesar.school, lfaa@cesar.school

Abstract. Introduction: *The digital games industry has shown signs of saturation in the AAA segment, characterized by repetitive patterns, while indie development fosters innovation, especially when creating art games, which promote reflection through interactivity and narrative. Objective:* This work proposes an adaptation of the high concept structure for narrative art games, supporting the alignment between narrative and ludological aspects from early concept stages. **Methodology or Steps:** *The research is exploratory and applied, based on a theoretical review of art games, game design frameworks (MDA and GFI), and narrative structures, followed by the proposal of new categories and application in the experimental game Speculare. Results:* It is expected that the structure will improve cohesion between narrative, mechanics, and aesthetics, supporting independent teams in defining and validating early-stage projects. **Keywords** Art games, Narratives, Indie development, High concept.

Resumo. Introdução: A indústria de jogos digitais apresenta indícios de saturação no segmento AAA, marcado pela repetição de padrões, enquanto o desenvolvimento indie favorece a inovação, especialmente na criação de art games, que promovem reflexão por meio da interatividade e narrativa. **Objetivo:** Este trabalho propõe uma adaptação da estrutura de high concept para art games narrativos, apoiando o alinhamento entre aspectos narrativos e ludológicos desde a concepção. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa é exploratória e aplicada, baseada em revisão teórica sobre art games, frameworks de design (MDA e GFI) e estruturas narrativas, seguida da proposição de novas categorias e aplicação do modelo no jogo experimental Speculare. **Resultados:** Espera-se que a estrutura contribua para maior coesão entre narrativa, mecânicas e estética, apoiando equipes independentes na definição e validação de projetos iniciais. **Palavras-Chave** Art games, Game design, Desenvolvimento indie, Conceito de alto nível.

1. Introdução

Há mais de duas décadas a indústria de jogos digitais apresenta indícios de saturação no mercado de títulos AAA. A dependência de altos investimentos gera uma postura conservadora, priorizando evoluções de *hardware* e gráficos em detrimento de inovações em mecânicas e narrativas, o que resulta na repetição de padrões consolidados e na dificuldade de atrair um público cada vez mais consciente [Gonçalves 2010]. Em

contrapartida, o desenvolvimento de jogos *indies*, embora limitado por recursos de equipe e tempo [Garda e Grabarczyk 2010], pode encontrar um espaço fértil para a experimentação, especialmente em nichos autorais. Esse cenário direciona o foco para a jogabilidade e a narrativa [de Jesus et al. 2024], culminando frequentemente na criação de *art games* - jogos que promovem a reflexão acerca de temas sociais, subjetivos ou históricos [Holmes 2003].

Art games frequentemente apresentam fortes componentes narrativos ao abordarem a contação de uma história para promover a reflexão. Eles oferecem uma alternativa disruptiva ao modelo comercial ao utilizar a imersão para conduzir a pessoa jogadora a uma análise profunda da realidade. Nesse cenário, a coesão e a coerência da narrativa com os demais constituintes do jogo, os quais também passam significado, são chave para atingir o objetivo proposto.

Contudo, a escassez de recursos no desenvolvimento independente aponta para a necessidade de adoção de *frameworks* que garantam a coerência produtiva e narrativa [Freeman et al. 2023]. Assim, este trabalho propõe a expansão da estrutura de *high concept* proposta por Araújo (2014) para *art games*, oferecendo um instrumental que auxilie designers e desenvolvedores independentes a alinhar inovação e experimentação à criação de experiências críticas e imersivas.

2. Contexto e conceitos base

2.1. Art games e narrativa

Art games, segundo Holmes (2003), utilizam narrativas como meio de reflexões sobre temas sociais, históricos ou subjetivos enquanto contam uma história (real ou fictícia), convergindo para a imersão da pessoa jogadora, que frequentemente assume o papel de agente central.

Para compreender sua construção e poder replicá-la, Holmes (2003, p. 1) define critérios de aceite que levam um jogo a ser parte do gênero *art game*:

[...] *Art games* contêm pelo menos duas características das seguintes: uma forma definida de vencer ou experienciar sucesso num desafio mental, a passagem por uma série de níveis (que podem ou não ser hierárquicos), ou um personagem central ou ícone que represente a pessoa jogadora. [Holmes 2003, p. 1]

Esses jogos têm o potencial de levantar discussões acerca de mudanças sociais e, assim, trazer reflexões pertinentes sobre atividades ou comportamentos cotidianos. Diferentemente de outros meios, os *art games* são baseados na interatividade e imersão; dessa forma, aprofundam uma conexão entre a pessoa jogadora e o tema apresentado [Murray 1997].

Na esfera semântica, a coesão deve ser elevada para que um jogo narrativo seja compreendido. Apesar de temas subjetivos abrirem espaço para dualidade, reflexão, contemplação e diferentes conclusões [SousaJunior et al. 2025], esses conceitos são apenas atingidos caso haja indicativos colocados pelo *game designer*. Na semiótica, esses são chamados de índices. Eles carregam o significado de algo que ocorreu (ou ocorrerá)

no tempo narrativo e podem se manifestar em elementos visuais, mecânicos ou sonoros [Santaella 2002].

Dessa forma, a esfera narrativa dos jogos não contempla apenas a escrita de seu roteiro, mas também como cada escolha de design é passiva de ter um significado para a história e para a pessoa jogadora, receptora da mensagem. Nesse contexto, mesmo a interatividade e os aspectos estéticos comunicam o universo narrativo. Neste trabalho, mecânicas, dinâmicas e estética serão analisados e postos em prática em conjunto o desenvolvimento narrativo para criar um *art game*.

2.2. Desenvolvimento *indie* de *art games*

Os jogos *indies* ganham espaço no mercado ao proporem formas de interação disruptivas que aumentam seu impacto nas pessoas jogadoras [de Jesus et al. 2024]. O uso de ferramentas narrativas específicas potencializa a imersão e diferencia a obra ao destacar o tema apresentado. Nesse contexto, desenvolvedores independentes costumam aproximar-se dos *art games* ao criarem experiências voltadas para mudanças sociais ou reflexões sobre temas subjetivos [Howard 2021].

Entretanto, como a produção desse gênero indica uma alta coerência narrativa entre todos os constituintes do jogo, a equipe de desenvolvimento (incluindo designers, desenvolvedores e outros papéis) deve estar bem alinhada acerca do direcionamento da produção. Para viabilizar esse alinhamento e garantir a coerência necessária, este artigo propõe uma adaptação ao documento de *high concept* de Araújo (2014). O objetivo é permitir que as equipes definam e validem o direcionamento narrativo ainda em estágio inicial, possibilitando uma redução no tempo necessário para iterações.

2.3. *High concept* (conceito de alto nível)

O *high concept* é uma ferramenta que, ao ser preenchida, centraliza as decisões de design iniciais de um jogo. Dessa forma, ela pode ser utilizada para alinhar equipes, direcionar a produção e validar e iterar o conceito gerado mesmo antes de ser desenvolvido em um alfa test ou em uma demo. Seu nome (conceito de alto nível) é utilizado, ainda, em outros tipos de mídia, como o cinema e o teatro musical [Wyatt 1994], e foi adaptado para ser a primeira forma de validação de um jogo [Rollings e Adams 2003] por definir aspectos essenciais para seu entendimento, os quais podem ser apresentados para investidores ou potenciais pessoas jogadoras [Araújo 2014].

Neste artigo, não entramos em detalhes sobre a validação de um *art game*, porém abrimos a discussão acerca dos aspectos a serem considerados para criar o seu *high concept*.

A ferramenta, adaptada por Araújo (2014), engloba as principais categorias para a criação de um jogo. Ele defende que a pessoa designer se mantém no centro do processo criativo, direcionando a produção através de ferramentas e facilitação de dinâmicas. O processo de concepção é sintetizado por ele em quatro etapas: **Investigação** (coleta de informações sobre o gênero de jogo construído), **Geração** (geração de alternativas para os diferentes constituintes do jogo), **Implementação** (definição de itens-chave do conceito) e **Evolução** (coleta de *feedbacks* e iterações do conceito).

A partir dessas etapas, Araújo (2014, p. 67) lista itens-chave a serem preenchidos para criar a primeira versão de um jogo, no campo conceitual:

Tópicos da apresentação do Documento Conceito:

1. **Frase que sintetiza o jogo:** poderá ser utilizada posteriormente como base para divulgação do projeto;
1. **Público-alvo:** observações sobre o público alvo que podem indicar o sucesso da proposta;
2. **Gênero:** apresentação clara sobre o tipo de jogo que a equipe pretende desenvolver, deverão ser apresentados alguns exemplos;
3. **Diferenciais:** apresentação dos diferenciais da proposta com relação aos concorrentes de mercado;
4. **Motivação do jogador:** explicação sobre o mote de atração e fidelização de jogadores;
5. **Especificações de sistemas:** detalhes técnicos sobre os recursos de sistemas necessários para jogar o jogo (sistemas operacionais, *browsers*, outros);
6. **Enredo:** apresentação resumida sobre a história do jogo com introdução do(s) personagem(ns), visão geral da aventura e contexto do jogo;
7. **Gameplay:** apresentação da jogabilidade e todas as experiências do jogador com os sistemas do jogo. Descrição com informações visuais sobre as interações e estratégias para ganhar o jogo;
8. **Requisitos de hardware:** detalhes técnicos sobre os recursos de equipamentos necessários para jogar o jogo (processador, memória, placa gráfica, entre outros);
9. **Viabilidade:** apresentação dos indícios que apontam a viabilidade de produção do jogo e que sinalizam seu sucesso. [Araújo 2014, p. 67]

Apesar de abordar diversos itens, a estrutura original não explicita mecanismos para propiciar uma coerência narrativa profunda. Para a criação de um *art game* narrativo, tem-se como objetivo destrinchar parâmetros narrativos e estéticos a fim de contribuir para o campo de coesão e coerência daquilo que é percebido pela pessoa jogadora [Pettersson 2020]. Nesse aspecto, foi analisado o *framework* GFI (*Goals, Feedbacks e Interpretation* - Objetivos, *Feedbacks* e Interpretação), de Cardona-Rivera et al. (2020), o qual trata de adaptações na criação de jogos narrativos, bem como a observação de outros autores, para propor novas categorias à estrutura utilizada por Araújo.

A partir desse princípio, este artigo tem como objetivo apresentar incrementos ao documento de *high concept* que sejam aplicáveis para a definição de aspectos narrativos, os quais são fortemente presentes em *art games*.

3. Trabalhos relacionados

Para validar a atualidade e a inovação desta proposta, analisaram-se estudos que abordam a saturação do mercado e o potencial dos *art games* em oferecer experiências disruptivas. Parisotto e Albuquerque (2020), no estudo do jogo *Beyond Nawa*, destacam como o uso de metáforas e a estética subjetiva diferenciam obras independentes dos "gigantes do mercado", focados no entretenimento comercial. Os autores identificam três pilares da expressão artística nos jogos: o valor estético, a capacidade transgressora e o impacto emocional.

Complementando essa visão, Sousa Junior et al. (2025) apresentam os jogos reflexivos transformacionais como uma resposta ao design focado no lucro, utilizando dilemas complexos para alterar a percepção da pessoa jogadora sobre a realidade. No entanto, os autores ressaltam que tal impacto é difícil de alcançar sem uma estruturação coerente da proposta. Nessa esfera, Howard (2021) sugere o *framework* "Critical Modding", que se aproxima da perspectiva de Holmes (2003) ao modificar sistematicamente mecânicas e narrativas para explorar críticas sociais e identidades marginalizadas.

Em conjunto, esses trabalhos indicam a tendência de adaptar ferramentas de design, como o *high concept*, para que a agência e a disrupção mecânica sirvam como matéria-prima artística e ferramentas de reflexão crítica, fundamentais para a diferenciação de jogos *indies*. Apesar dessas contribuições, não foi proposta uma estrutura operacional para concepção inicial de *art games* narrativos, a qual é abordada neste trabalho.

4. Metodologia

Nesta pesquisa, propõem-se novas categorias para o preenchimento do documento de *high concept*, levando em consideração aspectos narrativos presentes em *art games*. Além de propô-los, é apresentada uma aplicação dessa ferramenta no conceito do jogo Speculare, a fim de exemplificar o uso da estrutura e inspirar profissionais da indústria, constituindo um caráter exploratório e uma natureza aplicada.

4.1. Atividades de pesquisa

4.1.1. Revisão de critérios mínimos para um *art game*

Nesta atividade, foram revisados conforme a literatura os critérios mínimos para considerar um jogo como *art game*.

4.1.2. Revisão de *frameworks* de criação de jogos narrativos

Para adaptar o documento do *high concept*, foram revisados e analisados *frameworks* de criação de jogos narrativos, tendo em vista a caracterização narrativa dos *art games*.

4.1.3. Adaptação do *high concept* para *art games* narrativos

Tendo apanhado informações dos *frameworks* de produção narrativa e dos critérios mínimos para um *art game*, foram propostas adições no modelo de documento de Araújo (2014).

4.1.4. Aplicação da estrutura no *art game* Speculare

A fim de entregar um exemplo prático do modelo proposto, é demonstrado o preenchimento do documento de *high concept* em um *art game* experimental desenvolvido neste trabalho: Speculare.

4.2. Uso de Inteligência Artificial na pesquisa

Durante a realização da pesquisa e a escrita de seus resultados, foi utilizada a inteligência artificial generativa para apoiar a produção técnica e científica. Para conferir transparência, abaixo estão listadas as formas de utilização das ferramentas de IA.

Na construção do *high concept* do *art game* *Speculare*, a inteligência artificial generativa, nos modelos ChatGPT e Gemini Pro 3, foi utilizada das seguintes formas:

- Criação de caixa morfológica para geração de alternativas (ideação) do conceito de jogo;
- Checagem de coerência entre aspectos narratológicos e ludológicos;
- Geração de alternativas (ideação) para aspectos da história, das fases e dos itens do jogo.

Já durante as atividades de pesquisa e escrita de resultados, a inteligência artificial (também nos modelos ChatGPT e Gemini Pro) foi utilizada para a revisão textual e a busca de referências diversas.

O objetivo de uso dessas ferramentas foi expandir a cobertura da pesquisa ao encontrar novas fontes científicas e ampliar as ideias geradas no projeto, sem remover a observação e o raciocínio humanos.

5. Definição dos critérios para construção de um *art game* narrativo

5.1. Critérios estabelecidos por Holmes

Art games são artefatos interativos que promovem a reflexão acerca de um tema social, histórico ou subjetivo (Holmes, 2003). A partir da análise dos exemplos de Holmes, propomos adicionar como requisitos mínimos a serem atendidos por um *art game*:

- Tema **histórico, social ou subjetivo** que leve à reflexão;
- **Protagonista** como personagem central;
- Vencer um **desafio mental**;
- **Mecânicas** alinhadas com os **objetivos narrativos** do jogo.

A reflexão acerca de um tema histórico, social ou subjetivo ressalta o objetivo central dos *art games* - estabelecer uma crítica à realidade, a qual questiona estruturas de poder e oferece novas formas de narrativa para o campo das artes visuais e do design de jogos. Fazer a pessoa jogadora interagir enquanto protagonista da história a coloca no centro das ações e a possibilita imergir no contexto não apenas enquanto observadora - assim promovendo um aumento do potencial imersivo e transformativo [Holmes 2003, SousaJunior et al. 2025] quando ela supera o desafio mental presente.

Apesar de Holmes não especificar que as mecânicas devem estar alinhadas aos objetivos narrativos do jogo, os exemplos por ela descritos utilizam desse artifício, dando significado narrativo a elementos interativos para reforçar à pessoa jogadora o tema e a crítica social existentes.

Os objetivos listados são propostos como diretrizes para a produção de um *art game* e, portanto, entram na lista de requisitos a serem realizados durante o processo de desenvolvimento da premissa inicial.

5.2. Critérios de *frameworks* de jogos narrativos

Para definir critérios específicos para o *high concept* de *art games* enquanto obras com fortes aspectos narrativos, é essencial estabelecer uma coesão entre elementos narratológicos, que derivam sentido aos constituintes do jogo [Jenkins 2004], e elementos ludológicos, que apoiam a interatividade por meio da abstração [Aarseth 1997]. Embora historicamente tratadas como esferas dicotômicas [Frasca 2003, Aarseth 1997], este trabalho adota a perspectiva de Marie-Laure Ryan (2006; 2009) para integrar narrativa e interação em uma correlação de causalidade.

Este trabalho utiliza o *framework* MDA (*Mechanics, Dynamics e Aesthetics* – Mecânicas, Dinâmicas e Estética) de Hunicke et al. (2014) para compreender como as regras (Mecânicas) geram comportamentos no sistema (Dinâmicas) que culminam em respostas emocionais (Estética). Contudo, em *art games*, a estética não é apenas uma "sensação", mas uma interpretação temática. Por isso, integra-se o GFI (*Goals, Feedback e Interpretation* – Objetivo, *Feedback*, Interpretação) de Cardona-Rivera et al. (2020), que expande o MDA ao exigir que cada Objetivo (*Goal*) e seu respectivo *Feedback* sejam desenhados para gerar uma Interpretação narrativa específica, transformando a ação de jogo em um signo semiótico.

Nossa proposta de adaptação utiliza-se, ainda, do instrumental de Falcão (2015), o qual observa os jogos em sua esfera narrativa. Além de argumentar que cada elemento do jogo é coerente à sua linha narrativa, ele sugere que a estrutura narrativa Tripla Mímesis seja utilizada no Enredo para definir pontos principais da estória:

- **Mímesis I – Ordem existente:** A instituição de uma situação latente e condições iniciais do universo dramático;
- **Mímesis II – Ordem quebrada:** Após um incidente inicial que rompe a inércia da ordem existente, a ordem conhecida pelas personagens da história não rege mais o mundo. Aqui está a motivação para a história caminhar, aguardando uma resolução;
- **Mímesis III – Ordem restabelecida:** Uma nova realidade é instaurada através da ação da pessoa jogadora. Aqui ocorre o desfecho, podendo ser marcado por vitória ou derrota.

Dessa forma, foram listados novos pontos a serem preenchidos no *high concept* de um *art game*, levando em consideração os *frameworks* MDA e GFI e os itens pertinentes listados por Falcão:

1. **Tema:** Definição do tema social, histórico ou subjetivo que será abordado;
2. **Desafio mental:** Qual desafio deverá ser superado pela pessoa jogadora.
3. **Gênero:**
 - Gênero narrativo:** como terror psicológico, romance, tragédia...;
 - Gênero do jogo:** como *platformer*, *shooter*, *visual novel*...
4. **Enredo:** Preenchimento da tripla mímesis - ordem existente, ordem quebrada (e incidente inicial) e ordem restabelecida;
 - Ordem existente:** O estado do mundo antes da personagem principal ser interceptada pelo desafio mental;
 - Ordem quebrada:** Momento em que ocorre a quebra da realidade já conhecida e a personagem é chamada (de forma literal ou não) para superar seu desafio mental;

- Ordem restabelecida:** Desfecho, em que o desafio mental foi abordado pela personagem principal e uma nova ordem rege o universo definido.
5. **Personagens:** Protagonista, demais personagens e seus papéis para restabelecerem ou atrapalharem o restabelecimento da ordem;
 6. **Gameplay:** Traçar objetivos ludológicos e narratológicos para o jogo;
 - Ludológicos:** mecânicas, dinâmicas e estética;
 - Narratológicos:** objetivos, *feedbacks* e interpretações para cada objetivo.
 7. **Estética e Identidade Visual/Sonora:** Apresentação visual e sensorial que compõe o estilo do discurso;
 - Identidade visual, gráfica e textual;
 - Identidade sonora e musical.

Esses itens foram adicionados à estrutura proposta por Araújo (2014), visando sugerir uma linha de raciocínio para a criação de *art games* narrativos, correlacionando critérios narratológicos e ludológicos para derivar sentido e promover coerência entre os constituintes do jogo, assim propiciando o entendimento e a imersão da pessoa jogadora acerca da crítica principal apresentada.

5.3. Modelo proposto de *high concept* para *art games* narrativos

A estruturação do documento de *high concept* para *art games* narrativos deriva dos critérios comuns para a definição do gênero e dos pontos de atenção para criação de narrativas coerentes em jogos, a fim de garantir entendimento das pessoas jogadoras.

Dessa forma, foram listados novos pontos a serem preenchidos no *high concept* de um *art game*, levando em consideração os *frameworks* MDA e GFI e os itens pertinentes listados por Falcão:

1. **Tema:** Definição do tema social, histórico ou subjetivo que será abordado;
 - Desafio mental: Qual desafio deverá ser superado pela pessoa jogadora;
2. **Gênero:**
 - Gênero narrativo:** como terror psicológico, romance, tragédia...;
 - Gênero do jogo:** como *platformer*, *shooter*, *visual novel*...
3. **Enredo:** Preenchimento da tripla mimesis - ordem existente, ordem quebrada (e incidente inicial) e ordem restabelecida;
 - Ordem existente:** O estado do mundo antes da personagem principal ser interceptada pelo desafio mental;
 - Ordem quebrada:** Momento em que ocorre a quebra da realidade já conhecida e a personagem é chamada (de forma literal ou não) para superar seu desafio mental;
 - Ordem restabelecida:** Desfecho, em que o desafio mental foi abordado pela personagem principal e uma nova ordem rege o universo definido.
4. **Personagens:** Protagonista, demais personagens e seus papéis para restabelecerem ou atrapalharem o restabelecimento da ordem;
5. **Gameplay:** Traçar objetivos ludológicos e narratológicos para o jogo;
 - Ludológicos:** mecânicas, dinâmicas e estética;
 - Narratológicos:** objetivos, *feedbacks* e interpretações para cada objetivo.
6. **Estética e Identidade Visual/Sonora:** Apresentação visual e sensorial que compõe o estilo do discurso;
 - Identidade visual, gráfica e textual;
 - Identidade sonora e musical.

7. **Requisitos de hardware:** Detalhes técnicos acerca dos recursos necessários para jogar o jogo (como: processador, placa gráfica, entre outros);
8. **Especificações de sistemas:** detalhes técnicos sobre os recursos de sistemas necessários para jogar o jogo (sistemas operacionais, *browsers*, outros);
9. **Viabilidade:** Índícios que apontam a viabilidade de produção do jogo e que sinalizam seu sucesso.
10. **Frase que sintetiza o jogo:** Frase que resume os objetivos narrativos e ludológicos do jogo, enfatizando sua linha narrativa e mecânica, a qual pode ser utilizada como base para divulgação do projeto.

Alguns itens foram reordenados quanto à estrutura de Araújo, a qual foca numa produção de *pitch* (apresentação para investidores) cativante para stakeholders. Neste trabalho, a ordem leva em consideração as etapas de criação, a fim de promover a coerência narrativa através da definição de pontos centrais (como tema, gênero, enredo e personagens) antes de itens que derivam significado da semântica determinada (como mecânicas e visuais), finalizada pela frase que sintetiza todos os pontos abordados, utilizada para a apresentação da proposta a investidores, parceiros e/ou especialistas.

A fim de exemplificar a aplicação do modelo proposto, foi criado o *high concept* de um *art game* narrativo experimental: *Speculare*.

6. Aplicação do *high concept* adaptado no jogo *Speculare*

Para exemplificar a desenvolvedores e pesquisadores o preenchimento do *high concept* adaptado para *art games*, nesta seção descrevemos a sua aplicação no jogo experimental *Speculare*. *Speculare* é um *art game* narrativo que foca na dualidade entre o mundo real e a visão de mundo negativa que a personagem principal, Alana, tem de si. Há um embate interno da protagonista entre fazer escolhas de acordo com as observações racionais da realidade ou com a visão que possui de si, deturpada por diversos eventos traumáticos do passado.

Para a criação do *high concept*, passamos pelas etapas de processo apontadas por Araújo (2014): Investigação, Geração, Implementação e Evolução. Neste trabalho, evoluímos até a etapa Implementação, em que preenchemos as categorias de conceito aqui propostas.

A fim de direcionar a pesquisa de cenário e público-alvo, foram definidos de forma preliminar o tema, a personagem protagonista e o desafio mental a ser concluído por ela.

Posteriormente, realizamos a etapa de Investigação, em que foi feita uma pesquisa quantitativa para levantar interesses do público-alvo acerca do gênero de jogo escolhido. Então, com as informações coletadas, buscamos jogos similares à temática apresentada. Os achados direcionaram o preenchimento do documento de *high concept*.

Os resultados culminaram no preenchimento do documento de *high concept*, o qual pode ser visualizado abaixo na Figura 1.

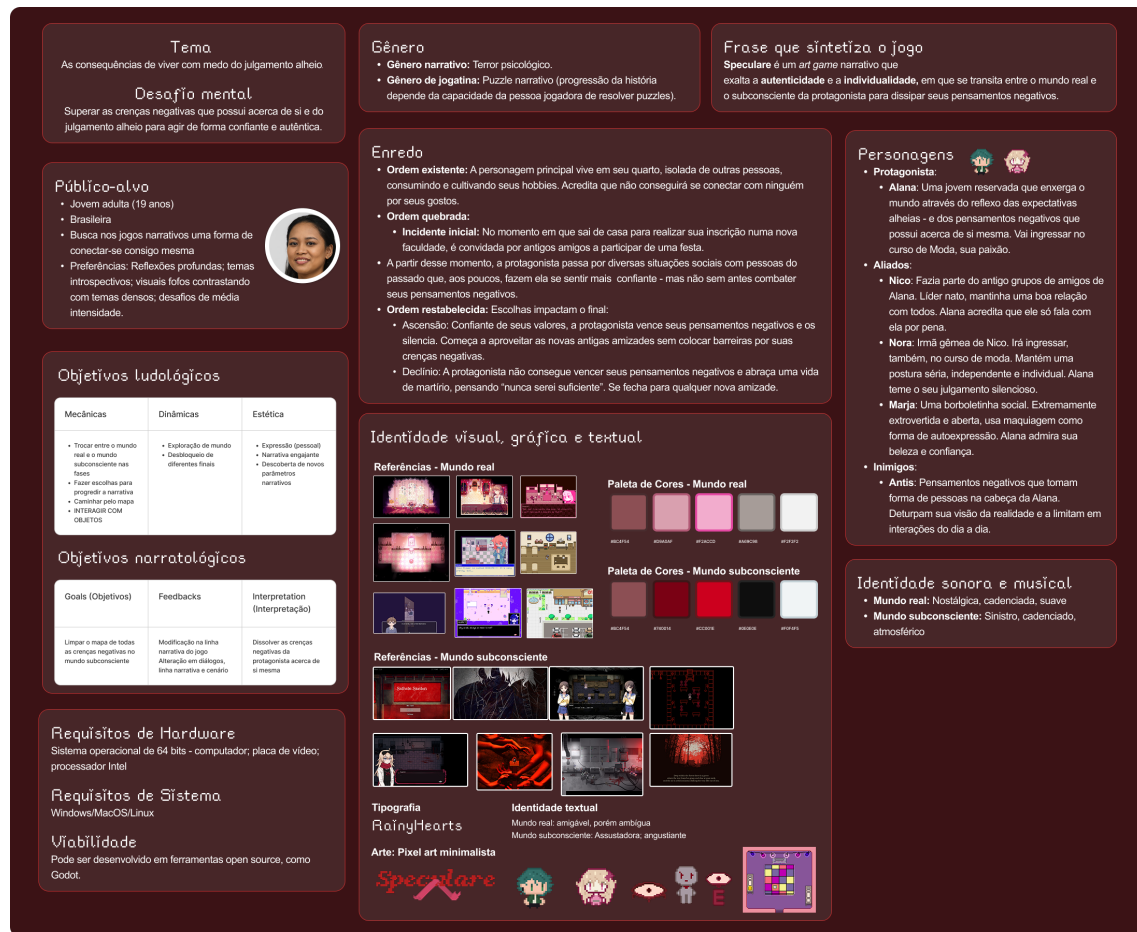


Figura 1. *High concept* do art game Speculare.

Os resultados foram estruturados num quadro gráfico, como demonstrado acima, a fim de centralizar as informações e facilitar sua leitura pela equipe de desenvolvimento. O formato permitiu, ainda, mesclar informações textuais com referências visuais, gráficos e artes autorais criadas para o conceito. Evidencia-se a síntese de informações principais, como Tema e Objetivos Ludológicos e Narratológicos, as quais são essenciais para *art games* por evidenciarem a crítica social proposta e exemplificarem como a pessoa jogadora poderá imergir na narrativa.

7. Considerações finais

Este trabalho apresentou uma proposta metodológica para adaptar o *high concept* para *art games* narrativos, com o objetivo de apresentar um instrumental para designers e equipes de desenvolvimento criarem seus jogos enquanto mantêm a coerência narrativa necessária em um jogo transformacional.

A partir de uma revisão teórica sobre *art games*, *frameworks* de game design e aspectos narrativos para o desenvolvimento de jogos coesos, foi possível montar uma abordagem, ainda em estágio de testes, a qual tem potencial para propiciar a criação de jogos que conversem com o público-alvo e o levem a refletir sobre um tema principal proposto.

O cenário *indie* e sua liberdade criativa proporcionam um espaço aberto para a inovação e criação de *art games*, os quais possuem características que pessoas jogadoras, cada vez mais atentas aos padrões replicados pela indústria AAA, buscam em novos jogos.

O potencial de reflexão dos *art games* é utilizado em jogos *indies* para dialogar com diversas audiências ao propor uma nova lente acerca de um evento social ou histórico. Definir critérios para a sua criação é então, uma forma de direcionar o desenvolvimento de equipes para a criação de um artefato coeso e com maiores chances de ressonar com seu público-alvo.

A utilização da definição de Holmes (2003) e dos aspectos narrativos e ludológicos dos *frameworks* MDA e GFI possibilitou a adaptação do *high concept* para *art games*, o qual pode ser utilizado para validação ainda em momento conceitual da narrativa com pessoas jogadoras, especialistas ou investidores.

Para trabalhos futuros e evolução da adaptação apresentada, sugere-se a replicação do modelo proposto em outros *art games* no contexto de desenvolvimento *indie*, testando a evolução do jogo até o momento de demonstração, validação e lançamento.

Referências

- Aarseth, E. J. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 3rd edition. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Araújo, L. F. A. (2014). *A UTILIZAÇÃO DA "FERRAMENTA DE CONCEPÇÃO" NA CONCEITUAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS*. Recife: 44 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.
- Cardona-Rivera, R. E., Zagal, J. P., e Debus, M. S. (2020). Gfi: A formal approach to narrative design and game research. *Interactive Storytelling: 13th International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Bournemouth: ICIDS, 2020, p. 133-148. Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-62516-0_13. Acesso em: 28 de Março de 2026.
- de Jesus, B. S., dos Santos, M. A. S., e Cruz, L. (2024). Jogos indie: um mapeamento sistemático sobre seus impactos na indústria de jogos digitais. *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 p. 286-296. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32317>. Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Falcão, L. H. L. (2015). *O discurso lúdico: um estudo sobre a narrativa dos jogos*. Recife: Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*. Utrecht: Digital Games Research Conference, p. 4-6.
- Freeman, G. L. L., McNeese, N., e Schulenberg, K. (2023). Understanding and mitigating challenges for non-profit driven indie game development to innovate game production. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.

- New York: CHI'23, Association for Computing Machinery. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3544548.3580976> . Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Garda, M. B. e Grabarczyk, P. (2010). Is every indie game independent? towards the concept of independent game. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Disponível em: <https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>. Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Gonçalves, L. D. (2010). Rerroupagem: Impactos e influências na concepção e desenvolvimento de jogos educativos. *Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Florianópolis: Sociedade Brasileira de Computação, 2010. Disponível em: <https://sbgames.org/sbgames2010/proceedings/culture/full/full21.pdf> . Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Holmes, T. (2003). Arcade classics spawn art? current trends in the art game genre. *Open Source Culture Sessions: 12th International Symposium on Electronic Art*. Chicago: MelbourneDAC 2003, p. 46-52.
- Howard, K. (2021). *Critical Modding: A Design Framework for Exploring Representation in Games*. Florida: Dissertação (Doctor of Philosophy) – University of Central Florida. Disponível em: <https://stars.library.ucf.edu/etd2020/699/>. Acesso em: 21 de Abril de 2026.
- Hunicke, R., Leblanc, M., e Zubek, R. (2014). Mda: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop on Challenges in Game AI - Technical Report I*. Santa Cruz: AAAI Workshop on Challenges in Game AI. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research. Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, vol. 44 , p. 118-130.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. 1st edition. New York: The Free Press.
- Parisotto, B. e de Albuquerque, R. M. (2020). Art games e design emocional: Um estudo de caso sobre o jogo surrealista beyond nawa. *Educação Gráfica vol. 24 n. 4*. Bauru: Educação Gráfica, 2020, vol. 24 n. 4 p. 232-244.
- Pettersson, R. (2020). *ID Theories*. 1st edition. Tullinge: Institute for Technology.
- Rollings, A. e Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. 1st edition. Indianapolis: New Riders.
- Ryan, M.-L. (2006). Computer games as narrative: The ludology versus narrativism controversy. *Dichtung Digital: Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Marburg: University of Marburg, n. 36, p. 276-297.
- Ryan, M.-L. (2009). From narrative games to playable stories: Toward a poetics of interactive narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Lincoln: University of Nebraska Press, vol. 1, p. 43-59.

- Santaella, L. (2002). *Semiótica Aplicada*. 2nd edition. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, v. 1.
- SousaJunior, A., Carneiro, N., Nunes, C., e Darin, T. (2025). Jogos que transformam: É possível combater padrões enganosos e promover o bem-estar com jogos digitais? *Anais Estendidos do XXIV Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais*. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2025 p. 418-425. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/article/view/37799. Acesso em: 28 de Março de 2026.
- Wyatt, J. (1994). *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. 1st edition. Texas: University of Texas Press.