Empatia em Jogos Digitais: Análise de Comentários sobre To The Moon

Empathy in Digital Games: An Analysis of Comments on To the Moon

Letícia de Araújo Silva[1], Julia Laiza Felipe de Souza[1], Thaiza Rafaela de Freitas[1], Maria Aparecida Precebes da Silva[1], Erika Rodrigues Gouveia[1], Pedro Arruda de Oliveira[2], Marcelo Martins da Silva[1]

[1] Universidade Federal do Ceará (UFC) – Quixadá – CE – Brasil

[2]Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) – Campinas – SP – Brasil

{leticiade.araujo,jlaizasouza,mariaprec,erikarodrigues}@alu.ufc.br,

{thaizarafaela76,pedrooliveira2702,martins2016eng}@gmail.com

Abstract. Introduction: *Empathic games aim to promote emotional engagement through narrative and sensitive themes. To the Moon stands out for its focus on memory, loss, and human relationships.* ***Objective:*** *This study analyzes player experience and usability in To the Moon using the MALTU model.* ***Methodology:*** *600 user comments collected from digital game platforms were classified and analyzed according to the MALTU categories, combined with empathic game design guidelines.* ***Results:*** *The results indicate a strong predominance of positive experiences, especially related to narrative, soundtrack, and emotional impact, with high levels of pleasure, satisfaction, and affect.*
Keywords *To the Moon, Empathic Games, Player Experience, MALTU , Usability.*

Resumo. Introdução: *Jogos empáticos buscam promover o engajamento emocional por meio de narrativas e temas sensíveis. To the Moon destaca-se por abordar memória, perda e relações humanas.* ***Objetivo:*** *Este estudo analisa a experiência do jogador e a usabilidade em To the Moon utilizando o modelo MALTU.* ***Metodologia:*** *600 comentários de usuários coletados em plataformas digitais de jogos foram classificados e analisados segundo as categorias do MALTU, em conjunto com diretrizes para jogos empáticos.* ***Resultados:*** *Os resultados apontam um forte predomínio de experiências positivas, especialmente relacionadas à narrativa, à trilha sonora e ao impacto emocional, com elevados níveis de prazer, satisfação e afeto.*
Palavras-Chave *To the Moon, Jogos Empáticos, Experiência do Jogador, MALTU , Usabilidade.*

1. Introdução

Os jogos digitais ocupam um papel central no entretenimento contemporâneo, pois, além da diversão, oferecem narrativas significativas. Nesse contexto, destacam-se os jogos empáticos [Bernhaupt 2010, Rodrigues et al. 2021], que buscam gerar identificação emocional e reflexão por meio de suas histórias e personagens. A narrativa é um dos principais fatores para a popularidade desses jogos, pois conduz o jogador por experiências sensíveis e envolventes. O objeto de estudo deste trabalho é o jogo *To the Moon* [Freebird 2011] que é um exemplo desse tipo de proposta, sendo reconhecido por seu foco narrativo em memória, emoções e relações humanas.

Diante dessa centralidade da narrativa, a experiência do jogador torna-se um elemento necessário para compreender o impacto dos jogos digitais. Segundo [Salen e Zimmerman 2012], a experiência lúdica emerge da interação significativa entre o jogador e o sistema do jogo, sendo moldada pela articulação entre narrativa, mecânicas, desafios, estética visual, trilha sonora e interface. Quando esses elementos estão bem integrados, o jogo potencializa o engajamento e pode conduzir ao estado de *flow* descrito por [Csikszentmihalyi 1990], no qual o jogador se encontra profundamente concentrado e emocionalmente envolvido, resultando em uma experiência intensa e memorável. Dessa forma, compreender a experiência do jogador implica analisar tanto os componentes do jogo quanto a forma como o usuário interage e percebe o sistema como um todo.

Nesse contexto, compreender como essa experiência se manifesta durante a interação com sistemas digitais é um desafio, em jogos empáticos, a adoção de métodos não intrusivos é especialmente relevante, pois avaliações baseadas em observação direta ou playtests podem interferir na imersão narrativa e emocional do jogador. Assim, métodos que preservam a naturalidade da experiência tendem a gerar resultados mais representativos das percepções reais dos usuários [Galvão et al. 2022, de Melo Pinheiro et al. 2021].

Para atender ao objetivo de analisar os aspectos empáticos em *To the Moon*, este estudo aplicará conjuntamente a técnica MALTU e as Diretrizes para Jogos Empáticos. A técnica MALTU [Mendes 2015] é baseada na extração e análise de Postagens Relacionadas ao Uso (PRUs), de usuários em plataformas digitais de jogos. Essa abordagem possibilita compreender as percepções reais dos jogadores sem interferir na experiência de uso. Além disso, são consideradas as Diretrizes para Jogos Empáticos [Rodrigues et al. 2021], que auxiliam na análise de elementos narrativos e emocionais do design.

2. Empatia em Jogos

De acordo com o [Michaelis 2025], dicionário da língua portuguesa, a empatia é uma habilidade indispensável tanto para o desenvolvimento emocional individual quanto para a convivência em sociedade, pois se refere à capacidade humana de se colocar no lugar do outro e compreender seus sentimentos, pensamentos e experiências. Esse conceito envolve não apenas a dimensão afetiva, mas também processos cognitivos que permitem interpretar e atribuir sentido às vivências alheias [Hume 1896, Smith 2015] .

Em vista disso, no contexto dos jogos digitais, as emoções exercem um papel funcional relevante, pois orientam a atenção, a tomada de decisões e o envolvimento do jogador com o sistema interativo[Galvão et al. 2022]. Nesse cenário, a empatia emerge como uma experiência sensível e reflexiva, articulando emoção e cognição permitindo que o jogador se aproprie subjetivamente das narrativas vivenciadas no jogo [Rodrigues et al. 2021, Galvão et al. 2023]. Ao assumir o controle de personagens e participar ativamente de suas histórias, o jogador deixa de ser apenas um observador e passa a experimentar, ainda que simbolicamente, as consequências emocionais e morais dessas trajetórias.

3. Jogos Empáticos

Os jogos empáticos podem ser compreendidos como aqueles que buscam provocar reflexões sobre valores, emoções e relações humanas, contribuindo para a construção de uma experiência significativa e transformadora [Marcondes Filho 2010, Bogost 2007]. Por meio da imersão narrativa, esses jogos confrontam o jogador com perspectivas específicas, muitas

vezes relacionadas a situações de vulnerabilidade emocional ou social[Galvão et al. 2023, Verhalen e da Hora Rodrigues 2024].

Um aspecto central dos jogos empáticos é a abordagem de temas sensíveis, como morte, luto, finitude, depressão e relações disfuncionais[Galvão et al. 2023, Verhalen e Rodrigues 2023, Verhalen e da Hora Rodrigues 2024]. Diferentemente dos jogos tradicionais, onde esses elementos funcionam como obstáculos ou mecanismos de progressão, nos jogos empáticos eles são ressignificados, assumindo um papel narrativo e simbólico voltado à reflexão e ao envolvimento emocional [Rodrigues et al. 2021, de Melo Pinheiro et al. 2021].

As emoções despertadas por esse tipo de experiência podem ultrapassar o espaço do jogo e gerar impactos reais na vida dos jogadores[Galvão et al. 2022, Galvão et al. 2023, Verhalen e da Hora Rodrigues 2024]. Estudos indicam que jogos empáticos contribuem para uma maior compreensão de diferentes realidades humanas, auxiliando na reflexão sobre contextos sensíveis e na ampliação da consciência social e emocional dos indivíduos [Rodrigues et al. 2021]. Dessa forma, esses jogos se consolidam como ferramentas narrativas e expressivas capazes de estimular empatia, reflexão ética e sensibilidade diante das complexidades da experiência humana.

4. O Jogo To the Moon

To the Moon[1] é um jogo desenvolvido por Kan Gao e pela Freebird Games, lançado em 2011. A narrativa acompanha a Sigmund Corporation, responsável por implantar memórias artificiais em pacientes terminais, focando no caso de Johnny Wyles, cujo último desejo é ir à Lua.



Figura 1. Gameplay do jogo *To the Moon* (Fonte: Steam).

Desenvolvido com o motor RPG Maker XP, o jogo diferencia-se dos RPGs tradicionais ao priorizar a narrativa, a exploração e a resolução de pequenos quebra-cabeças, em vez de sistemas de combate. O jogador percorre as memórias do protagonista, reconstruindo eventos de sua vida. O título é destaque em fóruns de jogos e na comunidade de RPG Maker por sua abordagem sensível sobre memória, relações humanas e significado da vida, promovendo uma experiência centrada na reflexão e na emoção. O jogo pode ser caracterizado como um jogo empático, pois promove a conexão emocional com o protagonista ao colocar o jogador na vivência de suas memórias, explorando temas como perda, amor e arrependimento. Dessa forma, sua escolha como objeto de análise justifica-se pela importância de enfatizar a capacidade dos jogos digitais como meio narrativo capaz de estimular engajamento emocional, reflexão e empatia.

5. Trabalhos Relacionados

Nesta seção, são apresentados trabalhos que se correlacionam com a proposta de explorar aspectos dos jogos empáticos. O estudo de [Meireles et al. 2025] analisou a experiência do jogador e a

[1] https://store.steampowered.com/app/206440/To_the_Moon/

usabilidade presente no jogo *Life is Strange* utilizando o MALTU. Os resultados enfatizaram um alto nível de engajamento emocional por parte dos jogadores; no entanto, a experiência e a imersão foram prejudicadas por falhas técnicas e pelo modelo de monetização adotado. Dessa forma, os autores concluem que o sucesso de jogos empáticos depende não apenas da profundidade narrativa, mas também da qualidade técnica da experiência oferecida.

O trabalho desenvolvido por [Yglesias e Falleiros 2025] destaca a importância da trilha sonora para a imersão em jogos e investiga o uso de canções em títulos da franquia *Life is Strange*. Os resultados indicam que o uso da glossolalia, caracterizada pela simulação de um idioma fictício sem significado semântico, pode favorecer a geração de empatia nos jogadores, ao intensificar a carga emocional das cenas e reduzir barreiras linguísticas.

Por fim, o trabalho de [Moreira et al. 2025] analisou o jogo *That Dragon, Cancer* a partir de 261 comentários de jogadores coletados na plataforma Steam, utilizando o modelo MALTU. Os resultados apontam uma alta taxa de aprovação (89%), com predominância de reações viscerais e reflexivas associadas à narrativa emocional. Observou-se que, mesmo diante de limitações técnicas, a profundidade narrativa foi suficiente para sustentar o engajamento emocional e a percepção positiva da experiência.

Esses trabalhos evidenciam o potencial do MALTU para capturar percepções dos jogadores sobre a influência de elementos narrativos e sonoros na construção da empatia em jogos. Em comparação aos estudos correlatos, a pesquisa realizada com To the Moon destaca-se pelo maior volume de dados analisado, totalizando 600 comentários, o que amplia a representatividade dos resultados e favorece a identificação de padrões relacionados à Experiência do Usuário (UX), especialmente quanto à recepção emocional e à percepção da narrativa.

6. Metodologia

Este estudo adota uma abordagem mista, de natureza qualitativa e quantitativa, para avaliar aspectos relacionados à experiência do jogador, usabilidade e percepção afetiva do jogo To the Moon. A pesquisa baseia-se na análise de comentários textuais espontâneos publicados por jogadores em plataformas digitais, buscando compreender como os usuários percebem e descrevem suas experiências de interação com o jogo. Para isso, utiliza-se o Modelo para Avaliação de Interação em Sistemas Sociais a partir da Linguagem Textual do Usuário (MALTU) [Mendes 2015], complementado pelas Diretrizes para o Design de Jogos Empáticos [Rodrigues et al. 2021].

As diretrizes utilizadas abrangem quatorze dimensões de design: (1) plataforma; (2) narrativa; (3) gênero; (4) intervalo de tempo e estratégia; (5) modo de jogo; (6) colaboração; (7) personagens; (8) ponto de vista; (9) desenvolvimento verbal dos personagens; (10) desafios e metas; (11) uso de cores; (12) áudio e trilha sonora; (13) dimensão do jogo; e (14) tratamento de temas que envolvem perspectivas divergentes.

Os dados foram coletados na plataforma digital Steam como principal fonte de informações. Foram considerados apenas comentários em português ou inglês que apresentem referências diretas ao jogo e conteúdo relacionado à experiência de uso. Comentários duplicados, mensagens classificadas como spam ou textos sem relação com o objeto de estudo serão excluídos. Estima-se a composição de um corpus com aproximadamente 600 comentários, quantidade considerada adequada para estudos exploratórios baseados em mineração de opinião [Britto e Pacífico 2022].

A análise dos dados seguiu as cinco etapas propostas pelo MALTU [Mendes 2015]: (i) definição do contexto de avaliação; (ii) extração das PRUs; (iii) classificação das PRUs; (iv) interpretação dos resultados; e (v) relato. Na etapa de classificação, os comentários serão categorizados manualmente pelos pesquisadores, com apoio posterior de um agente do ChatGPT[2] para auxiliar na organização e validação das categorias identificadas. Esse processo possibilitou transformar dados textuais não estruturados em informações sistematizadas, favorecendo a identificação de padrões de uso, percepções recorrentes e aspectos relevantes da experiência do jogador. Por fim, os resultados obtidos por meio do MALTU serão relacionados às Diretrizes para o Design de Jogos Empáticos por meio de uma análise interpretativa.

A pesquisa foi conduzida em conformidade com as Resoluções CNS n.º 466/2012, n.º 510/2016, n.º 674/2022 e com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), utilizando exclusivamente o conteúdo textual das avaliações, as notas atribuídas e as datas de publicação. Não houve contato, entrevista ou experimentação com os usuários, sendo desconsideradas informações identificáveis, como nomes e perfis dos autores. Dessa forma, o estudo preserva o anonimato dos participantes e atende às disposições da Resolução CNS n.º 510/2016, que dispensa apreciação pelo sistema Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)/Conep em pesquisas realizadas exclusivamente com informações de acesso público.

7. Resultados e discussões

Após a aplicação da metodologia descrita anteriormente, este estudo obteve os resultados quantitativos apresentados na Figura 2. A figura apresenta uma visão geral das avaliações dos usuários do jogo *To the Moon*, organizadas em seis categorias analíticas: Tipo, Intenção, Polaridade, Experiência do Usuário (UX), Usabilidade e Funcionalidade. A Figura 2 apresenta o resultado total das classificações do MALTU.

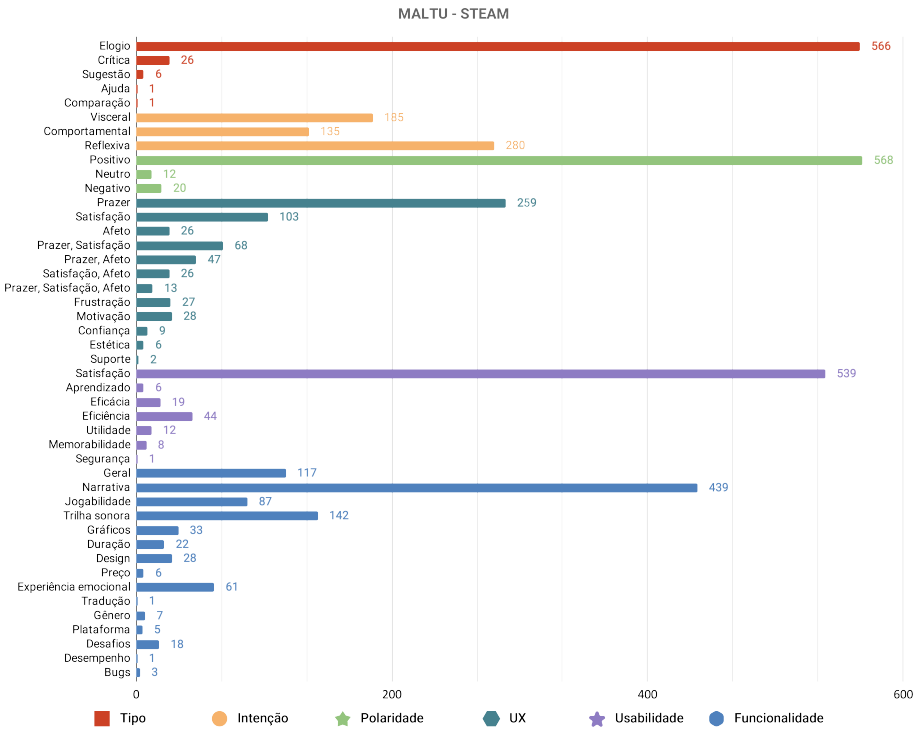


Figura 2. Resultado total das classificações.

[2]https://chatgpt.com/g/g-681ad346f0408191852075a439130a5d-classificador-maltu

O gráfico mostra a predominância de avaliações positivas. Na categoria Tipo, os usuários apresentaram diversos comentários que se enquadram na categoria *Elogio* (566 ocorrências). Da mesma forma, a análise identificou a polaridade *Positiva* em 568 ocorrências e a *Satisfação* na categoria Usabilidade em 539 ocorrências. Os usuários associaram essas avaliações positivas principalmente *Narrativa* (439 ocorrências), à *Trilha sonora* (142 ocorrências) e ao aspecto *Geral* do jogo (117 ocorrências).

As avaliações classificadas como *Crítica* aparecem com menor frequência (26 ocorrências) na categoria Tipo. Os usuários relacionaram essas críticas principalmente a *Bugs* (3 ocorrências), *Tradução* (1 ocorrência) e a aspectos de *Jogabilidade e Desafios*. Em particular, os comentários críticos destacam um problema recorrente na obtenção de uma conquista, no qual os jogadores relatam não receber uma insígnia após finalizar o jogo.

Na categoria UX, a análise também identificou um predomínio de experiências positivas. Os usuários expressaram *Prazer* em 43,16% das avaliações (259 ocorrências), seguido por *Satisfação*, com 17,16% (103 ocorrências), e *Afeto*, com 4,33% (26 ocorrências). Além das categorias analisadas individualmente, os comentários apresentam combinações de duas ou três experiências, com destaque para *Prazer e Satisfação* (11,33% – 68 ocorrências), *Prazer e Afeto* (7,83% – 47 ocorrências), *Satisfação e Afeto* (4,33% – 26 ocorrências) e *Prazer, Satisfação e Afeto* (2,16% – 13 ocorrências).

Os usuários relatam essas experiências combinadas com maior frequência nos comentários relacionados à categoria Funcionalidade, além de avaliações que abordam a *Experiência emocional, Jogabilidade, Gráficos e o Design* do jogo. Esses resultados reforçam o impacto emocional e narrativo de *To the Moon* na percepção dos jogadores.

Os comentários analisados demonstraram a narrativa como uma das funcionalidades centrais na percepção dos jogadores, consolidando-se como um dos principais pontos fortes do jogo. As menções recorrentes enfatizam a história, frequentemente caracterizada como emocionante, profunda e memorável, capaz de despertar reações como choro, identificação pessoal e reflexões sobre a vida, o futuro e as relações humanas. Essa relação é fortalecida pela construção dos personagens, descritos como cativantes e complicados, somada ao desenvolvimento verbal, cujos diálogos são apontados como sensíveis, bem escritos e fundamentais para a criação de empatia e envolvimento emocional. Observa-se ainda a reincidência de temas como amor, perda, arrependimento, saúde mental e neuro divergência, tratados de maneira sensível, o que amplia o alcance da experiência para além do contexto do jogo e fortalece o papel da narrativa como elemento estruturante da vivência do usuário.

Essa centralidade do storytelling pode ser observada nas seguintes PRUs: ***PRU 1:*** *"Esse jogo virou minha casa. Dês de sentimentos como: alegria, tristeza, empatia, absolutamente tudo. Eva e Neil são muito cativantes, história marcante e emocionante. Sem contar eu chorei igual criança.";* ***PRU 2:*** *"Foi um jogo que marcou minha vida [...] venho aprendendo a enxergar o mundo com mais empatia".*

As avaliações mostram uma recorrência significativa de categorias de UX relacionadas à experiência emocional do jogador. As principais categorias mencionadas são prazer, satisfação, afeto e motivação, grande parte ligadas à forma como a narrativa é construída e vivenciada pelo jogador.

Os sentimentos de prazer e satisfação evocados são, na maioria das ocorrências, associados ao envolvimento proporcionado pela história e a forma como ela é contada ao longo do jogo. Já o sentimento de afeto se manifesta, principalmente, na conexão criada com os

personagens e pelas reflexões causadas no jogador, enquanto a motivação está fortemente ligada ao desejo de ir até o fim para compreender a história e seu final. Foi possível identificar esses sentimentos nas seguintes PRUs: ***PRU 3:*** *"Simplesmente perfeito. História emocionante, interessante e complexa. Me trouxe esperança."*; ***PRU 4:*** *"Mal tenho palavras para descrever esse jogo, é lindo, envolvente, emocionante, vale muito a pena"*.

Essas categorias se relacionam também com os níveis de intenção visceral e reflexiva. No nível visceral, os jogadores relatam reações emocionais intensas e exageradas, ligadas a emoções como tristeza, comoção, choro e admiração. No nível reflexivo, o jogo provoca reflexões profundas sobre temas como amor, companhia e perda, levando os jogadores a pensar sobre a história mesmo após o término da experiência. Esse aspecto é destacado nas PRUs: ***PRU 5:*** *"baita história, provavelmente vai me marcar pelo resto da minha vida"*; ***PRU 6:*** *"Chorei igual uma desgraçada com esse final, um sentimentalismo gigante, esse jogo é uma obra de arte."*; ***PRU 7:*** *"É um jogo muito profundo! Os personagens são extremamente marcantes e existem diversas citações e partes do jogo que te fazem parar para refletir"*.

A divisão entre os níveis visceral e reflexivo reproduz, na linguagem dos jogadores, a dualidade entre emoção e cognição atribuída à empatia. Reações viscerais como "chorei igual uma desgraçada" **(PRU 6)**, correspondem à dimensão afetiva; já os relatos reflexivos, em que o jogador "para pra refletir" **(PRU 7)**, revelam o processo cognitivo de apropriação da narrativa. Esses dois movimentos, de sentir e processar, mostram que a experiência emocional em *To the Moon* não acaba no momento do jogo, mas se estende para além dele. Nesse sentindo, além das emoções, a memória também se manifesta; não apenas como tema central da narrativa, mas na forma como os jogadores recordam a experiência vivida. A Tabela 1, dispõe dos comentários associados aos elementos narrativos.

Tabela 1. Comentários associados aos elementos narrativos de *To the Moon*.

Elemento Narrativo	**Comentário (trecho)**	**Características da Experiência do Jogador**	**Justificativa**
Memória	"Obra Prima, um dos melhores jogos, fiquei dias e dias pensando sobre esse jogo após zerar" (PRU 6)	Impacto emocional, memória	O comentário destaca a permanência da experiência narrativa após o término do jogo, levando o jogador a revisitar e refletir seus acontecimentos.
Emoções	"Chorei igual uma desgraçada com esse final, um sentimentalismo gigante" (PRU 6)	Comoção, emoção intensa	O comentário frisa uma resposta emocional intensa diante do desfecho do jogo.
	"É um jogo muito profundo! [...] existem diversas [...] partes do jogo que te fazem parar para refletir" (PRU 7)	Reflexão, envolvimento cognitivo	O jogador demonstra um processo de reflexão sobre os acontecimentos e temas apresentados no jogo.
Relações Humanas	"Venho aprendendo a enxergar o mundo com mais empatia" (PRU 2)	Empatia, transformação pessoal	O vínculo criado com os personagens ultrapassa o contexto do jogo, influenciando a forma como o jogador se relaciona com pessoas reais.

Nota-se que os aspectos de apoio à narrativa e usabilidade exercem papel central na experiência do jogador, sendo avaliados de forma majoritariamente positiva, especialmente no que se refere à satisfação e o baixo nível de frustração. A trilha sonora destaca-se como o aspecto mais recorrente e valorizado, associada ao impacto emocional, à imersão e ao envolvimento afetivo. Esses elementos intensificam sentimentos de empatia, nostalgia e comoção ao longo do jogo, conforme relatado na **PRU 8:** *"Rejoguei To the Moon e continuo com a mesma opinião: um jogão. A trilha sonora é insuperável (especialmente For River), e a história é maravilhosa e emocionante."*

Quanto à jogabilidade e aos gráficos, as PRUs indicam que a estrutura do jogo privilegia decisões de design orientadas à funcionalidade e à clareza da interação. As mecânicas diretas, aliadas ao visual em pixel art, favorecem o avanço do jogador sem exigir esforço excessivo de aprendizagem, mantendo o foco na história e no desenvolvimento dos personagens. Ainda que a avaliação geral desses elementos seja positiva, há registros pontuais de frustração relacionados à repetitividade de algumas ações, sem que isso gere impacto significativo na experiência como um todo. ***PRU 9:****"Gráficos simples, gameplay simples, mas a essa linda história é tudo o que importa aqui. Melhor do que muitos jogos atuais"*.

Embora *To the Moon* tenha se mostrado majoritariamente com avaliações positivas, a análise dos comentários dos jogadores revela também um conjunto de limitações e críticas pontuais que, apesar de não comprometerem a experiência narrativa como um todo, destacam aspectos técnicos e estruturais que merecem discussão. Essas manifestações aparecem de forma menos recorrente quando comparadas aos elogios, mas contribuem para uma compreensão mais completa da experiência do jogador.

Entre as críticas identificadas, destaca-se as classificadas como *Frustração* (27 recorrências) e *Crítica* (26 recorrências), como os exemplos a seguir: ***PRU 10:*** *"Pelo o que tinha visto nas análises, esperava muito mais. Achei a jogabilidade muito repetitiva e a história nada surpreendente. Não compraria de novo."; apontando uma quebra significativa da experiência inicial e evidenciando crítica. Outro comentário menciona a perda de progresso:* ***PRU 11:*** *"por algum motivo perdi meu save na metade do game e tô com preguiça de começar dnv"*, o que evidencia frustração e falhas técnicas que podem afetar a continuidade da vivência narrativa.

Quanto às diretrizes menos recorrentes estão: *Duração do jogo* (22 ocorrências) *Bugs* (3 ocorrências), *Suporte* (2 ocorrências). A ***PRU 12:*** *"o jogo é bem curtinho, dá pra finalizar em um fim de semana"* revela que a curta duração é percebida mais como uma característica do que como uma falha. Já os bugs, aparecessem associados a conquistas e configurações, como na ***PRU 13:*** *"bug relacionado a unica conquista q o jogo tem mas tem como pegar ela seguindo alguns passos que tem na comunidade do fórum da steam de resto recomendo demais"*, se mostrando uma limitação técnica na camada do jogo, ao mesmo tempo que está associado à diretriz de suporte.

De modo geral, as limitações identificadas concentram-se em aspectos técnicos e de usabilidade, sem atingir a proposta do jogo. Isso conversa com a perspectiva de [Rodrigues et al. 2021], ao afirmar que jogos empáticos exigem uma abordagem sociotécnica, na qual falhas podem interferir na experiência, mas não necessariamente invalidam a capacidade empática quando a narrativa é bem estruturada e significativa, sendo esse o caso de *To the Moon*.

A análise dos comentários sobre o jogo *To the Moon* revela uma forte concordância em relação às diretrizes de jogos empáticos propostas por [Rodrigues et al. 2021] como mostra a Figura 3. A *narrativa* do jogo segue majoritariamente uma estrutura linear, correspondendo à recomendação da Diretriz 1, onde se concentra (450) ocorrências, o que foi elogiado pelos

jogadores por favorecer a compreensão dos acontecimentos da história e a construção da empatia ao longo da experiência (PRU 1). No que diz respeito aos sons do jogo, a *trilha sonora* de *To the Moon* atende de forma satisfatória à Diretriz 12, com (142) ocorrências, que recomenda o uso de sons calmos e coerentes com a narrativa e os objetivos do jogo. Os comentários analisados frequentemente mencionam a música como um dos elementos que reforçam a narrativa e contribuem para a imersão emocional do jogador (PRU 8).

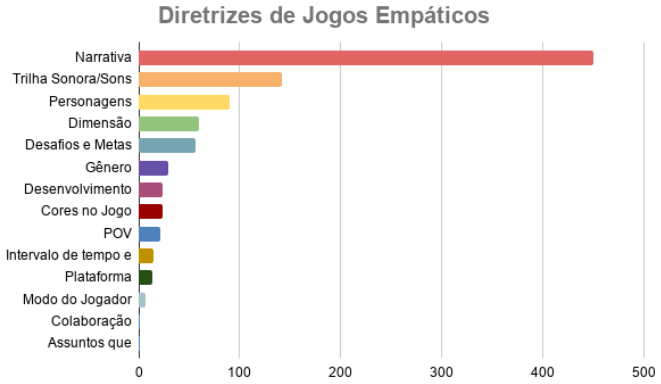


Figura 3. Resultado das diretrizes

No que se refere aos personagens, observa-se consonância com a Diretriz 7, possuindo (90) ocorrências, acompanhado por um número expressivo de comentários que mostram a criação de laços afetivos significativos entre os jogadores e os personagens do jogo, frequentemente descritos como cativantes, humanos e emocionalmente marcantes, favorecendo a empatia e a imersão na narrativa (PRUs 1 e 7). Esse vínculo emocional é fortalecido pelo *desenvolvimento verbal*, alinhado à Diretriz 9, (24) ocorrências, por meio de diálogos sensíveis e narrativamente orientados, apontados como fundamentais para revelar emoções, motivações e conflitos ao longo da história (PRU 7).

No que diz respeito ao gênero, à dimensão do jogo e ao uso das cores, *To the Moon* atende com satisfação às diretrizes 3 (29) ocorrências, 11 (23) ocorrências e 13 (59) ocorrências. O jogo se enquadra no gênero narrativo e foca na experiência individual do jogador, conforme orienta a diretriz 3, ao priorizar uma vivência centrada na narrativa. A dimensão do jogo, caracterizada por uma experiência 2D, de curta duração e progressão linear, dialoga diretamente com a diretriz 11, que recomenda experiências controladas a fim de evitar sobrecarga cognitiva e preservar a intensidade emocional.

Já o uso de cores suaves e estilizadas, aliado à estética em pixel art, contribui para a construção de uma atmosfera sensível e introspectiva, alinhando-se à diretriz 13, que enfatiza a importância dos elementos visuais na mediação emocional e na criação de empatia. Além disso, o gênero do jogo está diretamente associado à (PRU 9), uma vez que a estrutura narrativa e a proposta experiencial de *To the Moon* favorecem a identificação com os personagens, a compreensão de suas motivações e o envolvimento emocional progressivo do jogador. Essa PRU demonstra como as escolhas de gênero e de design narrativo influenciam a forma como o jogador percebe, interpreta e internaliza temas sensíveis, reforçando o latente empático.

Quanto aos *desafios e metas*, foram identificadas 56 ocorrências associadas à Diretriz 10, indicando alinhamento com a proposta de priorizar o progresso narrativo e a resolução de

tarefas simples, sem competição ou confrontos diretos. Embora alguns comentários mencionem repetitividade em determinados momentos, essas mecânicas são percebidas como suporte à narrativa e à construção emocional da experiência. As Diretrizes 8 (21 ocorrências), 4 (15 ocorrências) e 1 (13 ocorrências) apresentaram baixa recorrência, sugerindo que, apesar de presentes no jogo, raramente são destacadas pelos jogadores. Já as Diretrizes 5 (7 ocorrências), 6 (1 ocorrência) e 14 (1 ocorrência) foram as menos mencionadas, o que é coerente por representarem características estruturais do jogo geralmente assimiladas como elementos naturais do gênero. De modo geral, To the Moon apresenta forte alinhamento com as diretrizes de jogos empáticos, evidenciando como a integração entre narrativa, estética e mecânicas contribui para uma experiência emocionalmente envolvente.

8. Considerações Finais

To the Moon traz uma perspectiva de como os jogos empáticos são capazes de criar vínculos emocionais profundos, sobretudo por meio de sua narrativa, trilha sonora e construção de personagens. As avaliações analisadas, expressas majoritariamente nas PRUs, indicam que os jogadores desenvolvem forte conexão afetiva com a história e, em especial, com seu desfecho, marcado pela jornada de Johnny Wyles até a lua. Ao priorizar o desenvolvimento narrativo e um design sonoro marcante, o jogo se alinha a aspectos considerados fundamentais pelas diretrizes propostas por [Rodrigues et al. 2021], contribuindo para o estímulo da empatia. Ainda que limitações técnicas, como a presença de bugs e a repetição de certos desafios, impactem negativamente parte da experiência, tais aspectos tendem a ser minimizados diante da força emocional proporcionada pela narrativa e pelos personagens.

A partir dessa análise, é possível destacar alguns pontos. De início, observa-se a centralidade da narrativa e da trilha sonora como principais vetores de engajamento emocional. Mesmo com restrições técnicas, como gráficos em pixel art e mecânicas simples oriundas do RPG Maker, o jogo consegue provocar elevados níveis de prazer, afeto e reflexão, indicando que a qualidade estética visual não é determinante para a construção de experiências empáticas profundas. Nesse contexto, narrativa e áudio consolidam-se como pilares fundamentais na geração de significado. Além disso, destaca-se o papel da narrativa como um elemento capaz de amenizar limitações técnicas. Falhas de usabilidade, como bugs ou repetitividade na jogabilidade, tendem a ser relativizadas pelos jogadores quando há um envolvimento emocional significativo com a história. Isso sugere que uma narrativa bem estruturada pode sustentar a experiência do jogo mesmo diante de imperfeições.

Por fim, conclui-se que elementos como narrativa linear e diálogos sensíveis que revelam motivações profundas contribuem para uma maior identificação do jogador com a história, assim como a trilha sonora e a construção de personagens cativantes. Em conjunto, essas evidências sugerem que o design de jogos empáticos deve priorizar a coerência narrativa, o envolvimento proporcionado pela trilha sonora e uma boa construção de personagens, em detrimento de aspectos puramente técnicos ou visuais.

Como trabalhos futuros, sugere-se a realização de playtests com usuários reais, a fim de observar como diferentes perfis de jogadores interagem com o jogo e avaliar aspectos de usabilidade, compreensão das mecânicas e experiência emocional. Além disso, pesquisas futuras podem explorar como fatores culturais e individuais influenciam a interpretação de narrativas empáticas.

Declaração do uso de Inteligencia Artificial

Este trabalho contou com o suporte de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) Generativa para a estruturação visual, padronização e refinamento linguístico (gramática, ortografia e sintaxe). O uso dessas tecnologias visou elevar a clareza e a coesão do texto. Cabe destacar que todo o conteúdo, incluindo dados, análise de resultados e conclusões, foi integralmente revisado e validado pelos autores, que assumem total responsabilidade pela integridade e originalidade do manuscrito.

Referências

Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating user experience in games: Concepts and methods*. Springer Science & Business Media.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: The MIT Press. Disponível em: https://mitpress.mit.edu/9780262026147/persuasive-games/. Acesso em: 23 dez. 2025.

Britto, L. F. e Pacífico, L. D. (2022). A step-by-step approach for user acceptance evaluation in games based on sentiment analysis and machine learning. In *Symposium on Knowledge Discovery, Mining and Learning (KDMiLe)*, pages 90–97. SBC.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* New York: Harper & Row.

de Melo Pinheiro, T. S., Valério, C. C., Maciel, C., da Hora Rodrigues, K. R., e dos Santos Nunes, E. P. (2021). Revisiting empathy games concept from user comments perspective. In *Proceedings of the XX Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, pages 1–11.

Freebird, G. (2011). *To the Moon*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/206440/TotheMoon/. Acesso em: 15 dez. 2025.

Galvão, V. F., da Hora Rodrigues, K. R., Maciel, C., Nunes, E., e Trevisan, D. (2022). Máquinas de empatia-uma visão geral histórica da indústria sobre elementos característicos dos jogos empáticos. *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 468–477.

Galvão, V. F., Maciel, C., dos Santos Nunes, E. P., e da Hora Rodrigues, K. R. (2023). A framework to support the development of empathic games. In *Proceedings of the XXII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, pages 1–12.

Hume, D. (1896). *Tratado da natureza humana.* Londres. Disponível em: https://www.gutenberg.org/ebooks/4705. Acesso em: 17 dez. 2025.

Marcondes Filho, C. (2010). O princípio da razão durante: o conceito de comunicação e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação iii, tomo v.

Meireles, M., Moreira, F., Feitosa, C., Costa, C., Oliveira, R., e Silva, M. (2025). Explorando jogos empáticos: análise de comentários do jogo life is strange com o modelo maltu. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1025–1036, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Mendes, M. S. (2015). Maltu–um modelo para avaliação da interação em sistemas sociais a partir da linguagem textual do usuário.

Michaelis (2025). Empatia. In *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Dicionário On-line. Editora Melhoramentos Ltda.* Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/empatia/. Acesso em: 17 dez. 2025., Brasil.

Moreira, F., Meireles, M., Feitosa, C., Costa, C., Oliveira, R., e Silva, M. (2025). Explorando jogos empáticos: análise de comentários do jogo that dragon, cancer com o modelo maltu. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1048–1059, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Rodrigues, K. R., Valério, C. C., Pinheiro, T. S., Maciel, C., e Nunes, E. P. (2021). Diretrizes para o design de jogos empáticos. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 86–95. SBC.

Salen, K. e Zimmerman, E. (2012). *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos.* São Paulo: Blucher.

Smith, A. (2015). *Teoria dos sentimentos morais.* Londres. Disponível em: https://www.gutenberg.org/ebooks/67363. Acesso em: 17 dez. 2025.

Verhalen, A. E. C. e da Hora Rodrigues, K. R. (2024). The use of serious digital games to talk about grief and finitude with children: reports on the design and evaluation process of two games. *Journal on Interactive Systems*, 15(1):926–941.

Verhalen, A. E. C. e Rodrigues, K. R. D. H. (2023). Design of therapeutic digital games that support dialogue with children about death. In *Proceedings of the XXII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, pages 1–8.

Yglesias, V. e Falleiros, M. (2025). Canção e empatia nos games da franquia nier. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 1–11. SBC.