

Empatia e luto na experiência do jogador em *Gris*: análise por feedbacks

Empathy and Grief in the Player Experience in Gris: Analysis of Feedbacks

Samuel Moreno Araújo¹, Wesley Lessa Pinheiro¹, Antônio Selton Colares Maia¹,
Francisco Robson Queiroz Mendes¹, John Kelvy de Souza¹,
Pedro Arruda de Oliveira², Ana Cesarina de Oliveira Carneiro¹, Marcelo Martins da Silva¹

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

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

{samu.m.araujo,wesleypinheiro,seltonmaia08,johnsouza3}@gmail.com,

{anaoliveirna}@alu.ufc.br,

robsonqueirozmendes,pedrooliveira2702,martins2016eng}@gmail.com

Abstract. Introduction: *Gris* stands out among empathetic games for its metaphorical and dialogue-free portrayal of grief. **Objective:** This study investigates the impact of empathetic design on emotional engagement and Player Experience (PX). **Methodology:** A mixed-methods approach was adopted, based on the MALTU model and the Empathetic Game Design Guidelines, analyzing 600 User-Related Posts (URPs) collected from Steam. **Results:** Reflective intention predominated (60%), with visual aesthetics and the soundtrack emerging as the main drivers of emotional connection. Furthermore, design choices such as the absence of punitive states (e.g., “Game Over”) fostered introspection and identification with the stages of grief. **Keywords** Grief, Player Experience (PX), MALTU, Empathic Games, *Gris*, Guidelines.

Resumo. Introdução: *Gris* destaca-se entre os jogos empáticos por abordar o luto de forma metafórica e sem diálogos. **Objetivo:** Investigar o impacto do design empático no engajamento emocional e na Experiência do Jogador (PX). **Metodologia:** Adotou-se uma abordagem qualiquantitativa baseada no modelo MALTU e nas Diretrizes de Design Empático, analisando 600 Postagens Relacionadas ao Uso (PRUs) da Steam. **Resultados:** Predominou a intenção reflexiva (60%), com destaque para a estética visual e a trilha sonora como principais elementos de conexão emocional. Além disso, escolhas como a ausência de estados de punição favoreceram a introspecção e a identificação com as fases do luto.

Palavras-Chave Luto, Experiência do Jogador (PX), MALTU, Jogos Empáticos, *Gris*, Diretrizes.

1. Introdução

A empatia, apesar de não ser um conceito novo, vem sendo praticada em novos contextos e de formas diferenciadas, com o propósito de estimular comportamentos sociais e promover a aprendizagem emocional [Schrier e Farber 2021]. Nesse cenário, emerge a intersecção da empatia com os jogos digitais, e é a partir dessa convergência que surgem os denominados jogos empáticos. Esta categoria assume a reflexão sobre temas sensíveis como a sua característica

principal, preocupando-se com aspectos mais subjetivos, emocionais e simbólicos, que nem sempre são facilmente mensuráveis ou explicitados, a exemplo do luto [Galvão et al. 2023].

O luto é uma experiência humana complexa, subjetiva e influenciada por fatores pessoais, sociais e culturais [Kübler-Ross e Kessler 2005]. Por sua natureza universal, mas de difícil compreensão, frequentemente é representado em diferentes expressões artísticas, incluindo os jogos digitais [Kalender 2025]. Um exemplo é *Gris*¹, um jogo independente desenvolvido pelo Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital em 2018. Na obra, a protagonista percorre uma jornada de superação da perda, simbolizada pelos cinco estágios do luto: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação [Vasilikaris 2022, Kübler-Ross 2008]. Por meio de uma narrativa metafórica, o jogo convida os jogadores a refletirem sobre suas próprias experiências e emoções relacionadas à perda.

Pesquisas anteriores já analisaram *Gris*, como por exemplo, da contribuição dos elementos formais e das mecânicas do jogo para a construção da experiência afetiva [Albuquerque et al. 2025] e de como suas metáforas visuais e sonoras contam uma história ou são eficazes para transmitir e representar os estágios do luto [Silverio 2019, de Marco e de Medeiros 2024], todavia, nota-se uma lacuna no que se refere à resposta dos jogadores quanto à sua experiência empática com o jogo, efetivada por meio de suas expressões textuais provenientes de Postagens Relacionadas ao Uso (PRUs), como posts e feedbacks em plataformas de distribuição digital de jogos.

Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo investigar o jogo empático *Gris* por meio da análise de comentários extraídos de uma plataforma utilizando-se, para tanto, do modelo MALTU [Mendes 2015], e contrastar seus resultados com as diretrizes propostas por [Rodrigues et al. 2021] para o Design de Jogos Empáticos, contribuindo-se, assim, para o avanço das discussões sobre a relação entre design de jogos e experiências emocionais, ao demonstrar como elementos interativos podem suscitar empatia nos jogadores.

2. Experiência do Jogador e Jogos Empáticos

A interação entre usuários e sistemas digitais é tradicionalmente discutida a partir da Experiência do Usuário (*User Experience – UX*), definida como o conjunto de percepções, respostas e emoções decorrentes do uso ou expectativa de uso de um produto [International Organization for Standardization 2019]. No contexto dos jogos digitais, entretanto, a presença de narrativa, mecânicas e elementos estéticos amplia essa relação, demandando uma abordagem específica voltada à Experiência do Jogador (*Player Experience – PX*) [González Sánchez et al. 2009].

A PX engloba dimensões psicológicas, cognitivas e afetivas que emergem da relação entre jogador e jogo, incluindo aspectos como imersão, engajamento, satisfação e identificação [Wiemeyer 2016, Dhamelia e Dalvi 2024]. Nesse contexto, destacam-se os jogos empáticos, que buscam promover reflexão sobre temas sensíveis por meio de elementos simbólicos capazes de estimular identificação emocional e aprendizagem afetiva [Schrier e Farber 2021, Galvão et al. 2022]. Para isso, tais jogos enfatizam a aproximação entre a realidade do jogador e a experiência representada, tornando o *design* e a avaliação da experiência elementos centrais para a construção da empatia. Nesse sentido, analisar como os jogadores interpretam e respondem emocionalmente ao jogo é essencial para verificar se os objetivos empáticos são alcançados.

¹ <https://store.steampowered.com/app/683320/>

Como suporte a esse processo, [Rodrigues et al. 2021] propõem 14 diretrizes de *design* para jogos empáticos, contemplando aspectos técnicos, sociais e emocionais, como narrativa, personagens, sons, cores, desafios, ponto de vista e temas abordados, oferecendo subsídios para a criação de experiências mais sensíveis e engajadoras.

3. O Jogo Empático *Gris*

Gris é um jogo de plataforma com foco na construção de experiências empáticas, caracterizado por uma narrativa sensorial sem diálogos. Para transmitir emoções ao jogador, a obra articula estética visual, trilha sonora e mecânicas de progressão de forma integrada [Nomada Studio 2018]. Sua narrativa é estruturada a partir de representações metafóricas das cinco fases do luto propostas por [Kübler-Ross 2008]: **negação**, marcada pela dificuldade em aceitar a perda; **raiva**, associada a sentimentos de frustração e revolta; **barganha**, caracterizada pela tentativa de reverter ou amenizar a perda; **depressão**, representada por profunda tristeza; e **aceitação**, relacionada à compreensão e à reorganização da vida após o sofrimento. Ao longo da jornada da protagonista, essas fases são expressas por meio de transformações visuais, sonoras e mecânicas, convidando o jogador a interpretar e refletir sobre a experiência do luto. A Figura 1 apresenta uma visão geral da gameplay de *Gris*.



Figura 1. Gameplay de *Gris* destacando a composição visual e cromática da experiência.

O aspecto empático proposto pelo jogo cria uma narrativa carregada de reflexões, em que cada jogador projeta suas próprias experiências com o luto gerando uma conexão empática. Isso vai de encontro aos estudos tanatológicos de [Kübler-Ross e Kessler 2005], que afirmam que o processo de luto “é tão individual como nossas vidas”. Tendo em vista todas as particularidades ora expostas, *Gris* se posiciona como mais do que um jogo eletrônico de plataforma, impondo-se como um importante artefato cultural digital para investigação, principalmente ao considerarmos a sua abordagem metafórica a um processo humano tão íntimo como o luto, alicerçado no seu foco empático.

4. Trabalhos Relacionados

A empatia tem sido explorada em diferentes jogos desde a origem dos videogames, utilizando elementos que incentivam o jogador a se colocar na situação do personagem. Segundo [Galvão et al. 2022], a evolução tecnológica e os interesses da indústria contribuíram para o aprimoramento desses recursos, valorizando cada vez mais a imersão sinestésica e o envolvimento emocional.

No contexto dos jogos empáticos, [Moreira et al. 2025] analisaram 261 avaliações de *That Dragon, Cancer* na Steam utilizando o modelo MALTU. Os resultados demonstraram a

adequação do modelo para avaliar experiências em sistemas sociais e indicaram que a empatia está mais relacionada à construção simbólica do que a aspectos técnicos. De forma semelhante, [Meireles et al. 2025] aplicaram o MALTU a 200 comentários de *Life is Strange*, identificando elevado engajamento emocional dos jogadores, embora problemas técnicos e comerciais tenham comprometido parte da imersão afetiva.

Já [Albuquerque et al. 2025] investigaram como os elementos narrativos, estéticos e de jogabilidade de *Gris* contribuem para a experiência afetiva. Utilizando a Análise Formal de Gameplay (AFG) e avaliações de seis jogadores, observaram que os participantes compreenderam as intenções emocionais da obra, embora nem sempre as associassem aos princípios de design analisados. Os autores também apontaram limitações da AFG em jogos fortemente metafóricos. Complementarmente, [de Marco e de Medeiros 2024] analisaram a representação dos estágios do luto em *Gris*, concluindo que o jogo transmite esses sentimentos de forma eficaz por meio de seu design e estética.

Diferentemente desses estudos, o presente trabalho investiga *Gris* a partir de comentários espontâneos de jogadores, utilizando o modelo MALTU e contrastando os resultados com diretrizes de design empático e as características do luto. Enquanto pesquisas anteriores enfatizam a avaliação do jogo ou sua capacidade de representar esse fenômeno, a atual pesquisa concentra-se nas manifestações textuais dos usuários como evidências da experiência empática vivenciada na obra.

5. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva, com abordagem qualiquantitativa, que utilizou o modelo MALTU [Mendes 2015] como principal procedimento metodológico. O percurso metodológico (Figura 2) foi estruturado em quatro etapas: (i) extração das Postagens Relacionadas ao Uso - PRUs; (ii) filtragem e aplicação do MALTU; (iii) contraste com as Diretrizes de Jogos Empáticos e com as características das fases do luto; e (iv) análise e síntese dos resultados.

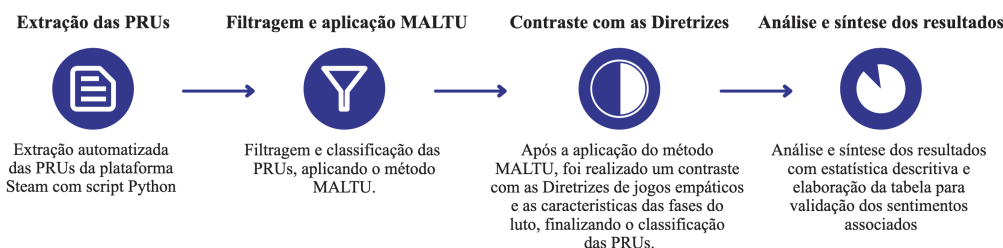


Figura 2. Percurso Metodológico

Na primeira etapa, realizou-se a extração automatizada das PRUs a partir dos comentários publicados por usuários do jogo *Gris* na plataforma Steam, por meio de um script desenvolvido em Python. Essa coleta resultou em uma base inicial de relatos textuais referentes às experiências dos jogadores com o jogo.

Na segunda etapa, os comentários coletados foram filtrados para remover conteúdos não substanciais ou sem informações relevantes sobre a experiência do usuário. Em seguida, aplicou-se o método MALTU para a classificação manual das PRUs quanto ao **Tipo**, **Intenção** (visceral, reflexiva ou comportamental), polaridade e **Funcionalidades** mencionadas. Esse processo

permitiu identificar aspectos relacionados à usabilidade, UX e PX, incluindo imersão, narrativa, engajamento, afeto, satisfação e diversão. Ao final, foram obtidas 600 PRUs classificadas.

Na terceira etapa, após a aplicação do MALTU, os resultados foram comparados com as Diretrizes de Design de Jogos Empáticos propostas por [Rodrigues et al. 2021]. Além disso, realizou-se um contraste entre os relatos dos jogadores e as características associadas às cinco fases do luto, buscando verificar se as experiências descritas convergiam com os sentimentos e emoções representados pela narrativa do jogo.

Por fim, na quarta etapa, foi realizada a análise e síntese dos resultados por meio de estatística descritiva, permitindo observar a distribuição e frequência das categorias identificadas. Os resultados foram apresentados em gráficos, possibilitando a visualização de padrões recorrentes na experiência dos jogadores. Adicionalmente, elaborou-se uma tabela contendo exemplos de PRUs associadas às fases do luto, acompanhadas dos respectivos aspectos da experiência do jogador e de justificativas que mostraram a relação entre a narrativa de *Gris* e as vivências emocionais relatadas pelos usuários.

A análise das Postagens Relacionadas ao Uso (PRUs) foi realizada com base em dados públicos disponibilizados na plataforma *Steam*, não sendo necessária submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). 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 CEP/Conep em pesquisas realizadas exclusivamente com informações de acesso público.

6. Resultados e Discussões

A análise das PRUs produziu informações relevantes sobre os elementos que contribuem para uma experiência empática em *Gris*, além de confirmar pressupostos já identificados na literatura. Alguns comentários foram utilizados para fundamentar as interpretações. A seguir, são apresentados gráficos que sintetizam os dados coletados e sua relação com as 14 Diretrizes de Design de Jogos Empáticos propostas por [Rodrigues et al. 2021], verificando a presença dos elementos necessários para a construção de uma experiência empática. De maneira geral os resultados apresentados na Figura 3 mostram que a grande maioria dos comentários classificados corroborava com a proposta central do jogo de entregar uma experiência marcante.

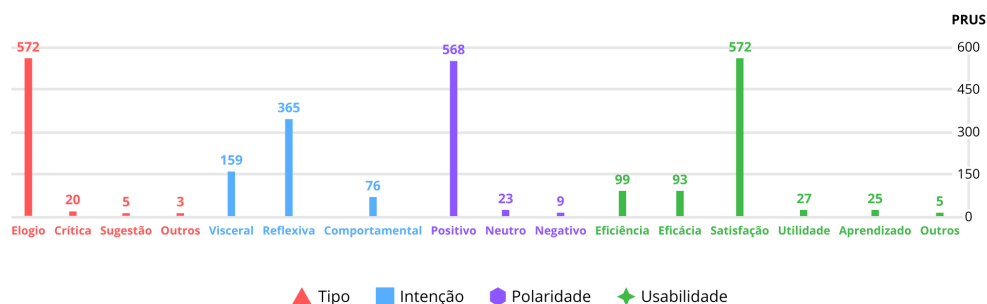


Figura 3. Dados gerais.

Vale destacar que a categoria de usabilidade, se somada, ultrapassa o número de comentários analisados justamente porque um mesmo comentário aborda aspectos diferentes de usabilidade, UX e PX de uma única vez. Observa-se a predominância de feedbacks positivos e elogiosos entre as categorias identificadas, bem como de comentários de intenção reflexiva, nos quais os jogadores abordavam simultaneamente múltiplos aspectos da experiência com expressiva carga sentimental, como se observa na **PRU1**: *“Simplesmente arte! É como se fosse um quadro de aquarela sendo pintado na sua frente. É emocionante, calmo e suave [...] As mecânicas são conectadas diretamente com a narrativa, assim como os cenários, que são extremamente lindos.”*

Quando se tratava de comentários comportamentais, os textos também se apresentavam extensos, pois os jogadores buscavam detalhar as partes que mais lhes marcaram durante a experiência, raramente restringindo-se à abordagem de apenas uma funcionalidade, o que igualmente refletiu nos relatos de teor crítico. Das poucas críticas observadas nesta amostra, o aspecto mais recorrente dizia respeito à **forma de condução** do jogador ao longo da experiência. Alguns usuários desistiram em razão do caráter demasiadamente conceitual da proposta, enquanto outros apontaram o ritmo lento e calmo como fator de tédio, como expresso a seguir: **PRU2**: *“Provavelmente o objetivo dele é ser mais lento e relaxante, mas eu fiquei extremamente entediado jogando, pois parece que nada acontece de muito importante.”*

Observou-se, contudo, que os comentários de teor negativo não se restringiam a reclamações puramente viscerais, articulando, na maioria dos casos, simultaneamente aspectos positivos e limitações da experiência. Isso indica que *Gris* apresenta características que podem não agradar integralmente a todos os perfis de jogador, embora mantenha qualidades amplamente reconhecidas, como demonstrado na **PRU3**: *“[...] Não há perigos em Gris. Os caminhos, embora às vezes confusos, são curtos demais para se perder. A história é elegante, assim como a direção de arte, ainda que o significado que tirei dela talvez não seja o pretendido pelos criadores — o que não é um defeito, já que boas histórias permitem interpretações. A trilha sonora é outro ponto alto: traduz com sensibilidade os momentos de paz, melancolia e tensão.”*

Quanto à usabilidade, os comentários revelam percepções tanto positivas quanto divergentes. Muitos jogadores relataram que a combinação entre trilha sonora, elementos visuais e mecânicas favoreceu a imersão emocional, demonstrando uma boa integração entre interface, controles e feedback de uso. Também destacaram a eficácia das cores, formas e representações simbólicas para abordar o luto, como ilustrado na **PRU4**: *“[...] sua trilha sonora é muito bem feita e o gráfico é simples, porém lindo e cheio de detalhes [...] A história é um pouco confusa, mas é possível ter a própria interpretação.”*

Por outro lado, alguns jogadores apontaram dificuldades na interpretação da narrativa e na identificação das fases específicas do luto, sugerindo que o caráter simbólico da obra pode gerar diferentes compreensões. Ainda assim, diversos relatos indicam que elementos interativos e visuais contribuíram para a assimilação da temática central. A progressão baseada na recuperação gradual das cores, por exemplo, foi frequentemente associada ao processo de aceitação da perda, conforme expresso na **PRU 5**: *“Como o jogo trata o mundo que para você perde as cores por causa que perdeu alguém e, para recuperar as cores, é aceitando a perda.”* Esses resultados sugerem que, embora a interpretação dos significados específicos varie entre os jogadores, a integração entre mecânicas, cenários e narrativa favorece a compreensão da mensagem emocional proposta pelo jogo.

Em relação às Diretrizes de Design de Jogos Empáticos, *Gris* demonstrou elevada

aderência, atendendo à maior parte dos critérios propostos. Entre eles, destacam-se as diretrizes relacionadas à narrativa (2) e aos cuidados na abordagem de temas sensíveis e sujeitos a diferentes interpretações (14), aspectos centrais para a construção da experiência emocional do jogo. A forma como a história é comunicada, sem diálogos explícitos e apoiada em recursos visuais e sonoros, foi amplamente reconhecida pelos jogadores, como ilustra a **PRU6**: “*Simplesmente uma das melhores experiências cinematográficas que eu já tive. Ver que um jogo consegue contar uma história e expressar sentimentos sem dizer uma única palavra é simplesmente maravilhoso!*”.

As diretrizes 3, 4, 5, 6, 7 e 10 estão relacionadas à construção da experiência de jogo, abrangendo aspectos como gênero, tempo e estratégia, modo de jogo, colaboração, personagens e desafios. *Gris* demonstra aderência a essas diretrizes ao combinar elementos de plataforma e puzzle em uma experiência em tempo real e monojogador, permitindo ao jogador explorar livremente o ambiente e superar conflitos e obstáculos de forma não punitiva. Além disso, a presença de uma protagonista fictícia e de NPCs antropomórficos contribui para uma experiência acolhedora e para o fortalecimento do envolvimento emocional com a narrativa. Esses aspectos foram frequentemente mencionados pelos usuários, como exemplifica a **PRU7**: “*É um bom jogo! É relaxante, gostoso, os parkours e os puzzles são bem legais e fáceis. É curtinho e passa uma mensagem legal, embora meio difícil de entender.*”.

As diretrizes 1 (plataforma), 8 (ponto de vista - POV) e 13 (dimensão do jogo) apresentam um caráter mais técnico e também são contempladas por *Gris*. O jogo preserva sua proposta estética e conceitual em diferentes plataformas, independentemente da capacidade de processamento, além de adotar uma perspectiva em terceira pessoa integrada a um ambiente bidimensional, favorecendo a observação da narrativa e dos elementos simbólicos da experiência. Já as diretrizes 11 e 12, abrangem, respectivamente, sobre as cores e sons do jogo, ou seja, sobre a direção de arte e trilha sonora, e, como mostra o gráfico na Figura 4, a arte e a trilha sonora, juntamente com a narrativa constituem os principais vetores de comunicação emocional de *Gris*, sendo os aspectos mais considerados pelos jogadores nas avaliações.

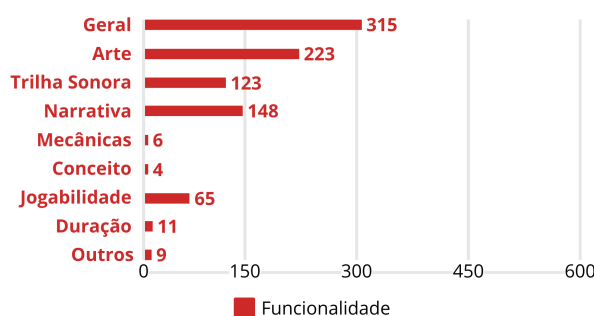


Figura 4. Funcionalidades abordadas

Em contrapartida, a diretriz 9 foi a única não contemplada, já que diz respeito ao desenvolvimento verbal dos personagens, e em *Gris* não há a presença de diálogos, mesmo sendo algo bem recebido por alguns jogadores, como apresentado na **PRU8**: “*O jogo não precisou de um diálogo para transmitir tudo que tinha para falar [...]*”.

No âmbito da UX (Figura 5), observa-se que as principais características identificadas entre os comentários dos jogadores foram, respectivamente, a **Satisfação**, a **Estética** e o **Afeto**.

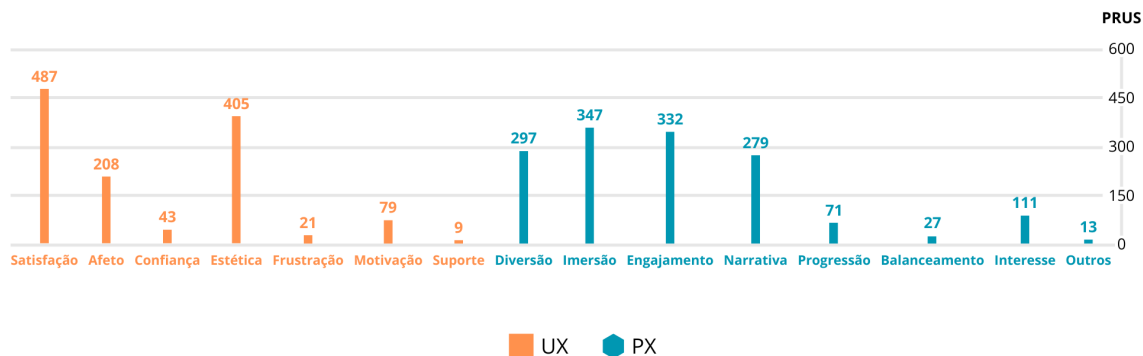


Figura 5. Experiência do usuário e do jogador.

No que se refere à **satisfação**, diversos jogadores demonstraram elevado grau de contentamento com a experiência proporcionada por *Gris*, indicando que o jogo atendeu ou superou suas expectativas. Um exemplo é a **PRU9**: “Sinceramente, eu gostaria de esquecer totalmente de *Gris* só para jogá-lo novamente como se fosse a primeira vez.”.

Quanto à **estética**, *Gris* utiliza elementos visuais, especialmente as cores, como metáforas para representar a progressão das fases do luto e reforçar sua narrativa. Os jogadores frequentemente destacaram a qualidade da direção de arte e sua capacidade de transmitir emoções e significados, como observado na **PRU10**: “Jogo com direção de arte incrível; dá para saber que sentimento a personagem está sentindo pelas cores.”.

Com respeito ao **afeto**, o aspecto empático do jogo assume esse atributo como alvo central. Convém rememorar que jogos empáticos propõem reflexão sobre temas sensíveis e, no caso de *Gris*, o luto direciona a preocupação dos desenvolvedores a características subjetivas, emocionais e simbólicas do jogador. Isso pode ser observado na **PRU11**: “É impressionante como mesmo um jogo sem diálogos pode transmitir tantas emoções [...] Fiquei extremamente emocionado com determinadas partes do jogo.”. Demonstra-se assim que o jogo torna-se objeto de afeição, trazendo à tona sentimentos e reflexões que se misturam à subjetividade de cada jogador.

Já em respeito as características da PX, os mais frequentemente identificados entre os comentários analisados foram a **Imersão**, o **Engajamento**, a **Diversão** e a **Narrativa**. Quanto à **imersão**, os comentários permitem verificar alto grau de penetração no jogo, a exemplo da **PRU12**: “O melhor jogo que já joguei. O jogo te prende do começo ao fim, te deixando imerso nas emoções da personagem, além da arte em aquarela.”. Observa-se, portanto, que os jogadores, em sua grande maioria, relatam sentir-se plenamente absorvidos por *Gris*, envolvidos por sua história, mecânicas e, principalmente, por sua atmosfera particular.

No que se refere ao **engajamento**, vários comentários indicaram empenho contínuo dos jogadores, que se viam totalmente envolvidos pela obra, a exemplo da **PRU13**: “Um jogo magnífico que nunca vou esquecer, principalmente por como foi incrível jogá-lo pela primeira vez. Cativante do começo ao fim.”. Isso reforça o grau de envolvimento dos jogadores com a obra, permanecendo cativados por longos períodos em razão da combinação entre história, trilha sonora e visuais.

A **diversão** foi o terceiro atributo de PX mais identificado entre os comentários analisados, a exemplo da **PRU14**: “Realmente uma obra de arte [...] a trilha sonora é maravilhosa; é um jogo calmo e divertido!”. Para além de aspectos gerais, há comentários que tratavam da diversão presente na jogabilidade e nas mecânicas. Verifica-se, portanto, que o jogo é eficaz

ao proporcionar prazer em jogar, aspecto essencial ao considerarmos o videogame também como atividade recreativa.

Por fim, a **narrativa** foi o quarto atributo de PX mais identificado entre os comentários dos jogadores de *Gris*. O jogo utiliza esse elemento como ponto norteador de seu aspecto empático, visto que toda a reflexão sobre o luto ocorre em torno da história da personagem. Dessa forma, muitos jogadores se sentiram capturados pela narrativa, exaltando-a em seus comentários, como na **PRUI5**: “A ausência de diálogo e narrativa expositiva ajudam muito na conexão [...] foi uma bela bomba de emoções.”. Nota-se, assim, que o jogo se apropria de elementos não verbais para permitir uma conexão única e demonstrar seu viés empático, referido pelos próprios jogadores.

Em meio ao *corpus* de comentários analisados, também conseguimos observar que é possível estabelecer associações às fases do luto propostas por [Kübler-Ross 2008]. Na Tabela 1 apresentamos alguns desses comentários, bem como a fase do luto que representa, os aspectos da experiência do jogador associados e a justificativa para a associação.

Tabela 1. Comentários associados às fases do luto em *Gris*

Fase do Luto	Comentário (trecho)	Aspectos da Experiência do Jogador	Justificativa
Negação	“Quando percebi que a personagem tinha perdido a voz, foi impossível não lembrar de quando meu pai morreu. Naquela época eu simplesmente... parei de conseguir falar.”	Empatia, conexão emocional e memória autobiográfica	O jogador associa diretamente sua experiência de perda à protagonista, revelando o choque inicial e a dificuldade de processar a realidade da morte, características da negação.
Raiva	“O quão árduo é o processo para seguirmos em frente, com momentos de vacilação por conta do medo, excessos de raiva...”	Reflexão, identificação emocional e autoconhecimento	O comentário reconhece explicitamente a raiva como uma das emoções vivenciadas durante o processo de luto representado pelo jogo.
Barganha	“Ele conseguiu de maneira tão linda me explicar sobre o luto, suas fases, e o mais importante, que ela sempre vai estar comigo.”	Ressignificação, conforto emocional e elaboração da perda	A permanência simbólica da pessoa falecida na memória do jogador demonstra uma tentativa de manter o vínculo afetivo, aspecto associado à barganha.
Depressão	“Passo por um quadro de depressão contínua e me senti acolhida em muitos momentos da história.”	Acolhimento emocional, empatia e suporte psicológico percebido	O jogador encontra conforto e identificação em uma narrativa que reflete sentimentos de tristeza profunda e sofrimento emocional.
Aceitação	“Eu sinto muita saudade de todos que partiram mas isso não vai me impedir de continuar vivendo.”	Resiliência, esperança e crescimento pessoal	O comentário indica a integração da perda à vida do indivíduo, que continua sua trajetória sem negar a saudade, refletindo a aceitação.

Os exemplos analisados indicam que *Gris* representa o luto de forma metafórica,

destacando-se pela recuperação gradual das cores do cenário, que simboliza a superação da perda. Mesmo sem conhecimento prévio sobre as fases do luto, os jogadores constroem interpretações e reflexões a partir da narrativa, da estética visual e da trilha sonora, elementos recorrentes nas PRUs. Dessa forma, o jogo promove empatia ao favorecer a conexão emocional com a trajetória da protagonista e a compreensão dos sentimentos associados ao processo de luto.

7. Considerações Finais e Trabalhos Futuros

A pesquisa investigou como um artefato digital pode transcender o entretenimento lúdico para evocar empatia e reflexão sobre o luto. Como jogo empático, *Gris* utiliza uma narrativa sensorial e metafórica para conduzir o jogador pelas cinco fases do luto, gerando conexão emocional ao relacionar a trama com vivências subjetivas do próprio usuário. Os resultados mostraram que a predominância de intenção reflexiva entre os jogadores, além de altos índices de satisfação, afeto, imersão e engajamento, indicando que a estética e a trilha sonora atuam como principais vetores de comunicação emocional. Em contrapartida, identificou-se como principal limitação de design a ausência de diálogos, que, embora artisticamente coerente, dificultou a compreensão integral da narrativa para parte dos usuários.

A análise da experiência dos jogadores em *GRIS* permitiu identificar importantes aprendizados sobre o potencial dos jogos digitais para abordar temas emocionalmente complexos, como o luto, como lições aprendidas, destacamos: **(L1):**A empatia pode ser construída sem diálogos explícitos, uma vez que elementos visuais, sonoros e mecânicos mostraram-se suficientes para promover identificação emocional e reflexão; **(L2):**Os jogadores tendem a interpretar o luto a partir de suas próprias vivências, estabelecendo conexões entre a narrativa do jogo e experiências pessoais de perda e superação;**(L3):**O uso de metáforas favorece a reflexão, mas pode dificultar a compreensão de determinados aspectos da narrativa, evidenciando a necessidade de equilibrar simbolismo e clareza; **(L4):**Experiências emocionalmente profundas podem coexistir com diversão, satisfação e engajamento, sem comprometer seu caráter reflexivo; **(L5):**Os jogos digitais possuem a capacidade de representar fenômenos emocionais complexos de forma interativa, permitindo que os jogadores não apenas observem, mas também experienciem simbolicamente processos como o luto por meio das mecânicas, da progressão visual e da exploração dos cenários.

No que se refere às limitações deste estudo, destacamos, na perspectiva metodológica, que a utilização do MALTU em temas sensíveis trouxe desafios. Observou-se uma tendência dos participantes a produzirem comentários predominantemente viscerais e emotivos, porém com baixo nível de detalhamento técnico. Como consequência, tornou-se necessário um esforço interpretativo para categorizar as intenções comunicativas, o que indica que a avaliação da Experiência do Jogador (PX) em contextos de luto demanda uma sensibilidade metodológica ampliada, capaz de traduzir manifestações afetivas em dados analíticos consistentes. Além disso, a pesquisa restringiu-se à análise de 600 comentários provenientes exclusivamente da plataforma Steam, limitando o escopo dos resultados, embora tenham sido considerados comentários tanto positivos quanto negativos sobre o jogo.

Como trabalhos futuros, sugere-se aprofundar a análise das PRUs por meio da Análise de Conteúdo de [Bardin 1977], para identificar padrões e realizar inferências detalhadas sobre as percepções e experiências. Além disso, a adoção de uma triangulação metodológica com *playtests* e protocolos *think-aloud*, possibilitando contrastar os relatos dos usuários com dados comportamentais observados em tempo real e ampliar a compreensão da experiência do jogador.

Declaração do uso de Inteligência 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

- Albuquerque, S., dos Santos, A. D., Chicca Jr, N., e Severo, L. (2025). O jogar além do padrão: a experiência de gris. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 288–298. SBC.
- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- de Marco, P. A. e de Medeiros, J. F. (2024). A representação dos 5 estágios do luto do modelo de kübler-ross através dos elementos de game design do jogo gris. *PPG Design Caderno Científico*.
- Dhamelia, M. e Dalvi, G. (2024). Player experience, design and research. In *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, pages 1403–1409. Springer.
- 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.
- Galvão, V., Rodrigues, K., Maciel, C., Nunes, E., e Trevisan, D. (2022). Máquinas de empatia - uma visão geral histórica da indústria sobre elementos característicos dos jogos empáticos. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 468–477, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- González Sánchez, J. L., Padilla Zea, N., e Gutiérrez, F. L. (2009). From usability to playability: Introduction to player-centred video game development process. In Kurosu, M., editor, *Human Centered Design*, pages 65–74, Berlin, Heidelberg. Springer Berlin Heidelberg.
- International Organization for Standardization (2019). Ergonomics of human-system interaction – part 210: Human-centred design for interactive systems (iso 9241-210:2019). <https://www.iso.org/standard/77520.html>.
- Kalender, Ö. (2025). Grief in video games: Understanding loss and mourning with narrative design. *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2):293–314.
- Kübler-Ross, E. (2008). *Sobre a Morte e o Morrer*. Martins Fontes, São Paulo.
- Kübler-Ross, E. e Kessler, D. (2005). *On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss*. Scribner, New York.
- 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.

- 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.
- Nomada Studio (2018). Gris. <https://nomada.studio/gris-game/>. Acesso em: 16 dez. 2025.
- 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.
- Schrier, K. e Farber, M. (2021). A systematic literature review of ‘empathy’ and ‘games’. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2):195–214.
- Silverio, V. A. (2019). Entre cores e vozes: Uma análise das metáforas de gris. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. SBC.
- Vasilikaris, G. (2022). The aesthetics of grief: Exploring sorrow in the paradigm of gris. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, (6):150–167.
- Wiemeyer, J. (2016). *Serious Games-Foundations, Concepts and Practice*. Springer International Publish.