

Quando “Piorar” a Vida do Jogador Torna um Jogo Melhor: Frustração e Vulnerabilidade como Ferramentas de Game Design

*When Making the Player's Life Worse Makes a Game Better: Frustration and Vulnerability as
Game Design Tools*

Daniel L. Costa¹, Giulia L. M. Aragão¹

¹Centro Universitário Unifacisa (UNIFACISA)
Campina Grande - Paraíba - Brasil

daniel.costa@unifacisa.edu.br, giulia.aragao@maisunifacisa.com.br

Abstract. Introduction: While most games empower players through continuous rewards, the roguelike genre intentionally uses frustration, systemic death, and vulnerability to create intense experiences. **Objective:** This work investigates how "intentional friction" and mechanics that restrict player comfort contribute to deeper emotional engagement, using the game Hades (2020) as the primary object of study. **Methodology:** Through a qualitative exploratory approach, we analyze design strategies in Hades, focusing on how the loss of progress is subverted. **Results:** We observe that controlled frustration and repetition reinforce narrative and player resilience, demonstrating that negative states, when integrated into narrative progression, are valuable game design tools.

Keywords game design, intentional friction, roguelike, Hades, player vulnerability.

Resumo. Introdução: Embora a maioria dos jogos foque em empoderar o jogador com recompensas, o gênero roguelike usa deliberadamente a frustração, a morte sistêmica e a vulnerabilidade para criar experiências mais intensas. **Objetivo:** Este trabalho investiga de que forma como a “fricção emocional” e mecânicas que restringem o conforto do jogador contribuem para um maior engajamento, utilizando Hades (2020) como objeto central. **Metodologia:** Através de uma abordagem exploratória qualitativa, analisa-se as estratégias de design em Hades, focando como a perda de progresso é subvertida. **Resultados:** Observa-se que a frustração controlada e a repetição reforçam a narrativa e a resiliência do jogador, demonstrando que estados negativos, atrelados à narrativa, são ferramentas valiosas de game design. **Palavras-Chave** game design, fricção intencional, roguelike, Hades, vulnerabilidade.

1. Introdução

A indústria de jogos digitais estabeleceu um paradigma de design ancorado na "fantasia de poder", que busca minimizar a frustração e manter o usuário em um estado de fluxo contínuo (Csikszentmihalyi, 1990). No entanto, uma vertente crescente de jogos tem desafiado essa convenção ao adotar a “fricção intencional” (Cardoso et al., 2022). Tais títulos subvertem o empoderamento clássico ao colocar o jogador em situações de vulnerabilidade, com limitação de recursos ou punições severas. Como argumenta Juul (2013), o paradoxo da falha nos jogos reside no fato de que os jogadores buscam

ativamente experiências de desconforto, pois a superação deste é o que gera a catarse emocional.

Neste contexto, o gênero *roguelike* se destaca por utilizar a morte e a perda de progresso como sua mecânica central. O presente artigo investiga como o design pode empregar o desconforto e a frustração como ferramentas lúdicas e narrativas. O objetivo é analisar, por meio de um estudo de caso exploratório do jogo *Hades* (Supergiant Games, 2020), como mecânicas que intencionalmente “pioram” a vida do personagem contribuem para aprofundar o engajamento emocional.

Adotando uma abordagem exploratória qualitativa, este trabalho analisa como o sofrimento sistêmico e a repetição em *Hades*, quando recompensados narrativamente, transformam a frustração controlada em um motor de engajamento para os jogadores.

2. Fricção Intencional e o Gênero Roguelike

O design tradicional frequentemente busca evitar que o jogador se sinta incompetente. No entanto, a aplicação de fricção intencional opera na contramão dessa lógica. Como explorado por Cardoso et al. (2022), a fricção no design de interfaces e mecânicas não é um obstáculo puramente negativo, mas uma estratégia deliberada para forçar o jogador a desacelerar, refletir e se engajar mais profundamente com os sistemas do jogo.

A fundamentação para essa escolha de design é explorada por Juul (2013) através do "paradoxo da falha". O autor argumenta que, embora a falha em um jogo gere uma resposta emocional negativa, os jogadores buscam ativamente essa experiência. A catarse obtida ao superar um obstáculo desafiador tende a ser proporcional ao esforço e à frustração investidos. Franquias canônicas já aplicavam essa fricção: *Resident Evil* restringia a interface e os recursos para induzir tensão, enquanto *Dark Souls* normalizou a punição severa no combate para legitimar a conquista do jogador.

Contudo, é no gênero *roguelike* que essa vulnerabilidade atinge seu ápice. A mecânica de *permadeath* (morte permanente) garante que qualquer erro custe todo o progresso daquela sessão. O jogador é forçado a lidar com a perda, sendo devolvido ao ponto inicial repetidas vezes. O desafio para o *game design* contemporâneo deixou de ser como evitar essa frustração, mas sim como integrá-la ao *loop* de engajamento, de forma que o jogador se mantenha motivado.

3. Hades: A Morte como Motor Narrativo

Se o gênero *roguelike* é construído sobre a premissa de anular o progresso do jogador via *permadeath*, *Hades* (Supergiant Games, 2020) apresenta-se como um estudo de caso notável de como subverter essa punição, transformando-a em uma ferramenta de engajamento lúdico e narrativo. O design do jogo não busca anular a fricção intencional, mas sim contextualizá-la de forma que a vulnerabilidade se torne um estado produtivo para a progressão.

A premissa mecânica do jogo é punitiva: ao controlar Zagreus, o jogador investe tempo para obter poderes temporários, mas a morte resulta na perda total desses recursos e no retorno ao ponto de partida. Sob a ótica do *framework* MDA (Hunicke et al., 2004), as Mecânicas de morte permanente e perda de recursos geram a Dinâmica de repetição e cautela. Em um design convencional, isso poderia resultar em uma Estética de frustração e abandono.

O diferencial de *Hades* reside na manipulação dessa estética através de um sistema de "sofrimento recompensado". Como argumenta Koster (2004) em sua "Teoria

da Diversão", o engajamento está atrelado ao aprendizado de padrões. *Hades* aplica esse conceito ao garantir que o aprendizado tácito do jogador (como a memorização de ataques inimigos) seja acompanhado por uma progressão diegética permanente. O jogo emprega a fricção intencional em seu *gameplay loop* (Cardoso et al., 2022), mas oferece alívio sistêmico no *hub* central. Ao morrer, o jogador não encontra uma tela estática de “Game Over”, mas um gatilho para novos diálogos, desenvolvimento de personagens e avanços na trama, que são desbloqueados majoritariamente pela derrota.

Isso resulta em uma forte *ressonância ludonarrativa* (Mukherjee, 2015), na qual as mecânicas de jogo e a narrativa se fortalecem mutuamente. O esforço e a tensão experienciados pelo jogador durante uma tentativa de fuga não são dissonantes da história, mas espelham a própria vulnerabilidade de Zagreus. O design, embora punitivo, não repele o jogador. Ao transformar a principal fonte de frustração do gênero (a perda de tempo) em um mecanismo para a progressão narrativa, o jogo soluciona o paradoxo da falha de Juul (2013), fazendo com que o jogador se mantenha engajado para descobrir os desdobramentos que a próxima falha irá revelar.

4. Considerações Finais: O Valor Inestimável do “Game Over”

Ao longo deste *short paper*, investigou-se como o rompimento da fantasia de poder e a imposição de estados negativos podem enriquecer a experiência do jogador. A análise demonstra que a frustração, a vulnerabilidade e a restrição de agência — frequentemente tratadas como falhas de usabilidade — são, na verdade, ferramentas estéticas e narrativas eficazes quando aplicadas sob a ótica da fricção intencional (Cardoso et al., 2022).

O estudo de caso de *Hades* demonstra como o gênero *roguelike* pode solucionar o paradoxo da falha (Juul, 2013). Em vez de repelir o jogador com a punição da perda de progresso, o jogo subverte essa fricção ao recompensar a derrota com progressão narrativa. A morte deixa de ser uma barreira ao estado de *Flow* (Csikszentmihalyi, 1990) e passa a ser o motor que impulsiona o ciclo de aprendizado (Koster, 2004) e o engajamento do jogador com o mundo diegético.

Conclui-se, portanto, que a aplicação de desconforto intencional é uma estratégia de design que exige equilíbrio. Não se trata de criar sistemas injustos, mas de compreender que a ressonância ludonarrativa (Mukherjee, 2015) pode emergir do atrito. Ao projetar sistemas que comunicam a vulnerabilidade e o peso da falha através de suas mecânicas, os desenvolvedores podem garantir que o eventual triunfo do jogador se traduza não apenas em uma vitória sistêmica, mas em uma experiência emocionalmente significativa.

Referências

CARDOSO, P.; PEÇAIBES, V.; GIESTEIRA, B.; CASTRO, L. C. Strategies of intentional friction in the user interface of digital games. In: *Advances in Design and Digital Communication III*. Cham: Springer, 2022. p. 49–62.

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

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*. Palo Alto: AAAI Press, 2004. v. 4, p. 1.

JUUL, J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2013.

KOSTER, R. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004.

MUKHERJEE, S. *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

Ludografia

CAPCOM. Resident Evil. Capcom, 1996.

FROMSOFTWARE. Dark Souls. Namco Bandai Games, 2011.

SUPERGIANT GAMES. Hades. Supergiant Games, 2020.