

O caminho simbólico para o fluxo: Arquétipos e engajamento nos jogos

Title: The Symbolic Path to Flow: Archetypes and Engagement in Games

Farmy Gonçalves Ferreira da Silva¹, Geraldo Bonorino Xexéo¹

¹ LUDES – Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação
Programa de Engenharia de Sistemas e Computação – COPPE/UFRJ
Caixa Postal 68.511 – CEP: 21941-972 – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

silvafarmy@ufrj.br, xexeo@ufrj.br

Abstract. Introduction: Digital games can generate intense psychological experiences associated with engagement, focused attention, and flow. Although prior studies examine how mechanics, feedback, and progression affect player experience, fewer works investigate how symbolic identification shapes deep engagement. **Objective:** This paper proposes an integrative conceptual model linking archetypal identification, personality structuring, and flow experience in digital games. **Steps:** The model articulates three complementary layers: archetypal structures from analytical psychology, narrative archetypes used in design, and player typologies related to motivational expression. **Expected Results:** The model offers a theoretical framework for investigating symbolic identification and informing the design of experiences that favor meaningful engagement and flow.

Keywords Archetypes, Flow Experience, Player Engagement, Game Experience, Narrative Design

Resumo. Introdução: Jogos digitais podem produzir experiências psicológicas intensas associadas a engajamento, concentração e fluxo. Embora a literatura investigue como mecânicas, retorno informativo e progressão influenciam a experiência do jogador, ainda são menos frequentes estudos sobre como a identificação simbólica molda o engajamento profundo. **Objetivo:** Este artigo propõe um modelo conceitual integrativo que relaciona identificação arquetípica, estruturação da personalidade e experiência de fluxo em jogos digitais. **Etapas:** O modelo articula três camadas complementares: estruturas arquetípicas da psicologia analítica, arquétipos narrativos usados em design e tipologias de jogadores ligadas à expressão motivacional. **Resultados Esperados:** Espera-se oferecer um quadro teórico para investigar identificação simbólica e orientar o design de experiências que favoreçam engajamento significativo e fluxo.

Palavras-Chave Arquétipos, Experiência de Fluxo, Engajamento do Jogador, Experiência de Jogo, Design Narrativo

1. Introdução

Jogos digitais podem produzir experiências psicológicas intensas, marcadas por concentração elevada, continuidade da ação e forte envolvimento subjetivo. Entre essas

experiências, o fluxo ocupa posição central nos estudos sobre experiência ótima, sendo descrito como estado de imersão funcional, foco intenso e continuidade da atividade [Csikszentmihalyi 1990, Moneta 2012]. Em estudos de jogos e Interação Humano-Computador (*Human-Computer Interaction* – HCI), esse fenômeno tem sido investigado como parte da experiência do jogador, ao lado de construtos como diversão, imersão, presença e engajamento [Sweetser e Wyeth 2005, Nacke e Drachen 2014]; ver também [Brown e Cairns 2004, Calleja 2011].

Parte dessa literatura enfatiza variáveis de design, como objetivos claros, retorno informativo, progressão e organização dos desafios [Sweetser e Wyeth 2005, Boyle et al. 2012]. Contudo, abordagens recentes sugerem que a experiência de jogo também depende de fatores subjetivos, como motivação, significado pessoal e identificação com a atividade [Ryan et al. 2006, Przybylski et al. 2010]. Isso é relevante em jogos digitais, nos quais personagens, papéis, mundos ficcionais e escolhas narrativas funcionam como suportes de interpretação e atribuição de sentido [Isbister 2016, Cross 2016].

Sob essa perspectiva, a identificação do jogador com personagens e papéis narrativos tem sido tratada como componente importante da experiência mediada [Banks 2015]. Em jogos, tal identificação pode ser intensificada quando elementos do design ativam estruturas simbólicas recorrentes, como as descritas por tradições arquetípicas. Arquétipos podem ser entendidos como padrões simbólicos culturalmente recorrentes que organizam expectativas narrativas, reconhecimento de papéis e afinidade com personagens [Jung 1964, Pearson 1991]. Embora seu uso em design narrativo seja frequente, ainda é raro encontrar modelos que os articulem explicitamente com personalidade e fluxo.

Este artigo é apresentado como um *short paper* de natureza conceitual, com foco na formulação de um modelo integrativo e na proposição de uma agenda metodológica para validação empírica posterior. Parte-se da hipótese de que a identificação arquetípica pode operar como mecanismo simbólico-psicológico relevante para a experiência de jogo. Propõe-se que estruturas simbólicas culturais favoreçam processos de identificação arquetípica prévia; esses processos influenciem a estruturação da personalidade; e, quando encontram correspondência em personagens, papéis ou narrativas do jogo, intensifiquem o engajamento psicológico significativo e aumentem a propensão à experiência de fluxo. Este trabalho contribui ao articular identificação arquetípica, personalidade e fluxo em uma perspectiva integrada para estudos de jogos.

2. Trabalhos Relacionados

2.1. Arquétipos, narrativa e design de personagens

Arquétipos foram descritos como padrões simbólicos recorrentes presentes em mitos, narrativas e representações culturais [Jung 1964]. Em aplicações contemporâneas, foram reinterpretados como ferramentas operacionais para criação de personagens, jornadas narrativas e papéis dramáticos [Pearson 1991]. No design de jogos, tais estruturas ajudam a organizar reconhecimento narrativo, expectativa dramática e legibilidade simbólica, aspectos centrais da experiência estética e do engajamento [Isbister 2016].

2.2. Personalidade, motivação e comportamento do jogador

A literatura sobre jogadores mostra que diferenças individuais influenciam preferências, estilos de jogo e formas de interação com ambientes digitais. Estudos sobre motivação

indicam que autonomia, competência e relação social estão associadas ao engajamento [Ryan et al. 2006, Przybylski et al. 2010].

No campo das tipologias de jogadores, estudos clássicos identificaram padrões relativamente estáveis de exploração, conquista, socialização e competição [Bartle 1996]. Pesquisas posteriores ampliaram essa abordagem por meio de análises empíricas em larga escala, resultando em modelos multidimensionais de motivação baseados em dados comportamentais [Yee 2006]. Mais recentemente, abordagens contemporâneas propõem estruturas refinadas, organizando a motivação em dimensões como conquistas, socialização e imersão, com maior granularidade analítica e validade externa [Yee et al. 2019].

Apesar desses avanços, tais abordagens permanecem predominantemente descritivas do comportamento e da motivação, sem integrar explicitamente a camada simbólica da identificação arquetípica proposta neste trabalho.

2.3. Fluxo e experiência do jogador

O fluxo tem sido tratado como fenômeno importante para compreender experiências profundas de jogo [Csikszentmihalyi 1990, Moneta 2012]. Na Interação Humano-Computador e na pesquisa da experiência do jogador, modelos como *GameFlow* e instrumentos como o *Game Experience Questionnaire* (GEQ) ajudam a operacionalizar dimensões da experiência subjetiva em jogos digitais [Sweetser e Wyeth 2005, Poels et al. 2007]; ver também [Nacke e Drachen 2014]. O GEQ, em particular, constitui uma medida de autorrelato voltada à avaliação de componentes psicológicos da experiência de jogo, como envolvimento, competência percebida, tensão, desafio, afeto positivo e negativo [Poels et al. 2007]. Ainda assim, parte dessa literatura privilegia propriedades formais da atividade ou medidas de experiência, deixando em segundo plano a hipótese de que identificação simbólica e congruência narrativa possam atuar como facilitadores adicionais do fluxo.

Embora esses estudos avancem na compreensão da experiência do jogador sob perspectivas motivacionais, comportamentais e de design, persiste uma lacuna na integração entre estruturas simbólicas, formação de disposições psicológicas e experiência subjetiva de fluxo. A partir dessa lacuna, o presente trabalho propõe um modelo conceitual integrativo, de caráter teórico-proposicional, voltado a explicar como estruturas simbólicas podem atuar como mediadoras entre disposições psicológicas do jogador e experiências profundas de engajamento.

3. Modelo Conceitual Integrativo

O modelo proposto parte da premissa de que a experiência de jogo não pode ser explicada exclusivamente por variáveis estruturais ou motivacionais, exigindo a integração de dimensões simbólicas, psicológicas e interacionais. Nesse sentido, o modelo não pressupõe equivalência entre Jung, Pearson e Bartle. Em vez disso, integra essas tradições como *camadas analíticas complementares*: (i) Jung fornece a camada simbólica profunda; (ii) Pearson oferece uma sistematização narrativa operacionalizável para o design; e (iii) Bartle aproxima a identificação simbólica de tendências motivacionais observáveis em contexto lúdico. Essa opção híbrida permite tratar a identificação arquetípica como uma ponte entre cultura, subjetividade e experiência de jogo.

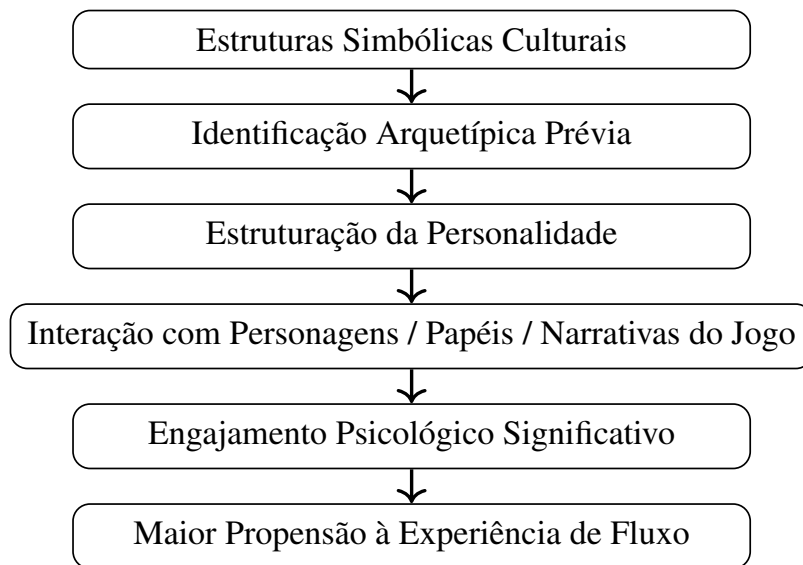


Figura 1. Modelo conceitual integrativo relacionando identificação arquetípica, personalidade e fluxo em jogos digitais.

Mesmo modelos contemporâneos de motivação baseados em dados comportamentais, como aqueles propostos por [Yee et al. 2019], não capturam diretamente a dimensão simbólica da identificação arquetípica, reforçando a necessidade de uma abordagem integrativa.

Conforme ilustrado na Figura 1, o modelo organiza a relação entre estruturas simbólicas culturais, identificação arquetípica, personalidade, interação com elementos do jogo, engajamento psicológico significativo e maior propensão à experiência de fluxo.

O argumento central é o seguinte: estruturas simbólicas culturais oferecem repertórios narrativos compartilhados; esses repertórios sustentam processos de identificação arquetípica; tais processos participam da organização de disposições relativamente estáveis da personalidade; e, quando o jogo ativa personagens, papéis e conflitos simbolicamente congruentes com tais disposições, resulta em maior engajamento psicológico. Esse engajamento não substitui fatores clássicos de design, mas os complementa ao acrescentar uma camada explicativa para compreender por que experiências formalmente semelhantes podem produzir respostas subjetivas distintas.

Com base nisso, propõem-se as seguintes hipóteses:

- **H1:** Processos de identificação arquetípica estão associados à estruturação de disposições psicológicas relacionadas à personalidade.
- **H2:** Traços de personalidade influenciam a forma como jogadores interagem com personagens, papéis e narrativas em jogos digitais.
- **H3:** A congruência simbólica entre identificação arquetípica prévia e elementos narrativos do jogo aumenta significativamente o engajamento psicológico significativo.
- **H4:** Maior engajamento psicológico significativo está associado a uma maior propensão à experiência de fluxo.
- **H5:** A relação entre identificação arquetípica e fluxo é parcialmente mediada pelos traços de personalidade e pelo engajamento psicológico significativo.

4. Agenda Metodológica

Como agenda de pesquisa, propõe-se um desenho conceitual-metodológico em três etapas. A primeira consiste na consolidação do Instrumento/Escala de Avaliação Arquetípica Lúdica (IAAL/EAAL), concebido como proposta instrumental em desenvolvimento para mensurar padrões de identificação arquetípica em jogos digitais. O instrumento será organizado em três blocos correlacionados — Jung, Pearson e Bartle — tratados inicialmente como subescalas relacionadas, favorecendo testes posteriores de validade convergente, discriminante e estrutural.

A segunda etapa envolve a aplicação conjunta do instrumento híbrido com uma medida de personalidade, preferencialmente o *Big Five Inventory* de 44 itens (BFI-44) [John e Srivastava 1999], e com medidas de experiência de jogo e fluxo. Para o contexto lúdico, recomenda-se o uso do GEQ como medida contextual de experiência [Poels et al. 2007], complementado por uma escala específica de fluxo. Em fases posteriores, medidas neurofisiológicas e psicofisiológicas poderão ser incorporadas para triangulação, desde que articuladas a autorrelatos e protocolos experimentais controlados. Nesse contexto, a eletroencefalografia quantitativa (qEEG) pode ser empregada como medida neurofisiológica da atividade cerebral associada ao fluxo, enquanto tarefas realizadas durante o jogo podem oferecer indicadores psicofisiológicos e comportamentais complementares do engajamento.

A terceira etapa consiste no teste do modelo por meio de modelagem de equações estruturais, permitindo avaliar relações latentes complexas e efeitos diretos e indiretos entre identificação arquetípica, personalidade, engajamento e fluxo. Estudos futuros poderão envolver jogos com diferentes propostas de jogabilidade e narrativa, combinando questionários, entrevistas, tarefas experimentais e qEEG. Para o artigo atual, a contribuição permanece proposicional: definir um quadro teórico para orientar a validação instrumental e o teste empírico posterior.

5. Resultados Esperados e Contribuições

O modelo proposto contribui ao oferecer uma estrutura integrativa que articula, de forma explícita, a literatura sobre arquétipos, personalidade e experiência do jogador. No nível metodológico, indica um caminho para a construção e validação de um instrumento híbrido de identificação arquetípica. No nível aplicado, sugere que personagens, papéis e narrativas simbolicamente congruentes com repertórios arquetípicos do jogador podem favorecer formas mais intensas de engajamento e, potencialmente, a experiência de fluxo.

Assim, o artigo se posiciona como contribuição conceitual preliminar para uma agenda voltada à validação instrumental, ao teste empírico do modelo e à ampliação posterior da discussão em Interação Humano-Computador, experiência de jogo, design narrativo e psicologia da personalidade.

Declaração sobre uso de IA generativa

Foi utilizado o ChatGPT, modelo GPT-5.5 Thinking, como apoio à revisão linguística e à coesão textual. A concepção teórica, a seleção da literatura, o modelo, as decisões metodológicas e a responsabilidade pelo conteúdo permanecem sob responsabilidade dos autores.

Referências

- Banks, J. (2015). Object, me, symbiote, other: A social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 20(2).
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. *Journal of MUD Research*, 1(1):19.
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., Hainey, T., e Boyle, J. M. (2012). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2):661–686.
- Brown, E. e Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, pages 1297–1300. ACM.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Cross, E. (2016). *Player and Avatar: The Affective Potential of Videogames*. University of Minnesota Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.
- John, O. P. e Srivastava, S. (1999). The big five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In Pervin, L. A. e John, O. P., editors, *Handbook of Personality: Theory and Research*, pages 102–138. Guilford Press, New York, 2 edition.
- Jung, C. G. (1964). *Man and His Symbols*. Doubleday.
- Moneta, G. B. (2012). On the measurement and conceptualization of flow. In Engeser, S., editor, *Advances in Flow Research*, pages 23–50. Springer.
- Nacke, L. E. e Drachen, A. (2014). Player experience research: Approaches and methods. *Entertainment Computing*, 5(1):1–2.
- Pearson, C. S. (1991). *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*. HarperCollins.
- Poels, K., de Kort, Y. A. W., e IJsselsteijn, W. A. (2007). *D3.3: Game Experience Questionnaire: Development of a Self-Report Measure to Assess the Psychological Impact of Digital Games*. Technische Universiteit Eindhoven.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., e Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2):154–166.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., e Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4):344–360.
- Sweetser, P. e Wyeth, P. (2005). Gameflow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, 3(3):1–24.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6):772–775.

Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L., e Likarish, P. (2019). The gamer motivation profile: What we learned from 250,000 gamers. <https://quanticfoundry.com/gamer-motivation-model/>. Acesso em: 27 abr. 2026.