

A Arte de Apagar: Um Estudo Exploratório do Jogo IF Found...

The Art of Erasing: An Exploratory Study of the Game If Found...

Pedro Arruda de Oliveira², Giovana Vieira Inácio¹, Samuel Costa do Nascimento¹,
Marcelo Martins da Silva¹

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

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

{giovanavieira,samuelc}@alu.ufc.br,

{pedrooliveira2702,martins2016eng}@gmail.com

Abstract. Introduction: Empathetic games promote emotional experiences through interactive mechanics. *If Found...* explores identity and memory through an erasure-based gameplay mechanic. **Objective:** To analyze the user experience and its relationship with the game's narrative and themes of transgender identity. **Methodology:** The MALTU model was applied to 300 Steam reviews collected through web scraping. **Preliminary Results:** Erasure emerged as a central element of the experience, associated with personal reconstruction and the reinterpretation of the past. The reviews revealed strong emotional identification, particularly among LGBTQIA+ players, while the game's emotional impact and minimalist design were widely appreciated despite some criticism regarding the lack of traditional gameplay mechanics.

Keywords UX, *If Found...*, Active Forgetting, LGBTQIA+, Game Mechanics.

Resumo. Introdução: Jogos empáticos promovem experiências emocionais por meio de mecânicas interativas. *If Found...* aborda identidade e memória através da mecânica de apagamento. **Objetivo:** Analisar a experiência do usuário e sua relação com a narrativa e a identidade trans. **Metodologia:** Aplicou-se o modelo MALTU a 300 comentários da Steam coletados por web scraping. **Resultados Preliminares:** O apagamento emergiu como elemento central da experiência, associado à reconstrução pessoal e à resignificação do passado. Os comentários indicaram forte identificação emocional, especialmente entre pessoas LGBTQIA+, enquanto o impacto emocional e o design minimalista foram amplamente valorizados, apesar de algumas críticas à ausência de mecânicas tradicionais.

Palavras-Chave UX, *If Found...*, Esquecimento Ativo, LGBTQIA+, Mecânicas de Jogo.

1. Introdução

Os jogos digitais têm se consolidado como uma das formas mais populares de entretenimento na atualidade [Melo et al. 2026]. Diferente de softwares utilitários, eles se destacam por oferecer experiências imersivas e emocionais, nas quais a experiência do usuário é central para o engajamento, a imersão e o prazer do jogador [Melo et al. 2026]. Nesse

contexto, surgem os jogos empáticos, que vão além do entretenimento ao promover conexões e reflexões sobre questões sociais, emocionais e existenciais [Rodrigues et al. 2021, Galvão et al. 2023]. Títulos como *If Found...* utilizam suas mecânicas para incentivar compreensão e sensibilidade, em vez de focar em objetivos tradicionais de vitória.

Em *If Found...*, a mecânica de apagamento é central na experiência do jogador. Apagar palavras e imagens não funciona apenas como progressão, mas como elemento narrativo e simbólico, ligado à trajetória do protagonista Kasio. O esquecimento, nesse contexto, assume papel ativo na construção da experiência, dialogando com o conceito de “valor do esquecimento” de Friedrich Nietzsche, no qual esquecer é um processo necessário para a formação da identidade e superação do passado [Carrasco 2025].

O jogo se insere no debate sobre jogos queer, que questionam normas de gênero e sexualidade e ampliam formas de representação e interpretação [Worst e O’Shea 2020]. A presença de um protagonista trans e a mecânica de apagamento reforçam uma experiência centrada em identidade, transformação e memória, conectando narrativa e interação de forma integrada. Nesse sentido, este trabalho realiza um estudo exploratório inicial sobre a mecânica de apagar no jogo *IF Found...*.

2. O Valor do Esquecimento

O esquecimento pode ser compreendido, inicialmente, como uma limitação dos processos cognitivos relacionados ao armazenamento de informações, sejam elas de natureza informacional ou existencial. Nesse sentido, associa-se a questões psicológicas que influenciam a forma como o indivíduo percebe, interpreta e atribui significado à realidade, podendo impactar a construção de sua identidade social [Ferreira e Juvêncio 2025].

Entretanto, sob a perspectiva de Nietzsche [Carrasco 2025], o esquecimento não deve ser entendido apenas como um déficit, mas como uma força ativa e necessária à vida. Para o filósofo, a capacidade de esquecer permite ao indivíduo lidar com experiências traumáticas e seguir adiante, favorecendo a reconstrução de sentidos e a elaboração de novas perspectivas sobre vivências marcadas pelo sofrimento. Dessa forma, o esquecimento contribui para a reconstrução do sujeito em seu contexto social e existencial [Ferreira e Juvêncio 2025, Vittersø 2024].

No âmbito do bem-estar humano, destacam-se os princípios de estabilidade e crescimento como elementos fundamentais para a realização pessoal [Vittersø 2024]. Nessa perspectiva, o esquecimento apresenta um caráter ambivalente: ao mesmo tempo em que pode fragilizar a continuidade da identidade, também possibilita a ressignificação de experiências e a abertura para novas formas de compreender o mundo [Izquierdo et al. 2006].

Essa ambivalência contribui para compreender o papel do esquecimento em *If Found...* como uma mecânica central para o avanço narrativo e experiencial. No jogo, esquecer é representado como um processo necessário para seguir em frente, funcionando como uma metáfora existencialista de reconstrução do eu. Ao apagar memórias, objetos e fragmentos de sua história, a protagonista não apenas abandona partes de seu passado, mas também constrói novas possibilidades de existência, aproximando-se de sua autenticidade e de seu próprio bem-estar.

3. If Found... e a Mecânica de Apagar

If Found... é um jogo narrativo LGBTQIA+, Story Rich, Emotional e Hand-drawn, desenvolvido pelo estúdio DREAMFEEL e publicado pela Annapurna Interactive em 2020 para *Desktop*, *IOS* e *Nintendo Switch*. Ambientado no oeste da Irlanda em 1993, acompanha a história de Kasio e aborda temas como conflitos familiares, relações afetivas e construção de identidade. Segundo sua descrição oficial, trata-se de uma experiência sobre “voltar para casa, se assumir e apagar tudo”, com foco na conexão emocional [Annapurna Interactive 2020]. A Figura 1 apresenta o *gameplay* de If Found....



Figura 1. *Gameplay* do jogo If Found... (Fonte: Steam)

Entre seus elementos mais marcantes está a mecânica de apagamento. O jogador utiliza o cursor do mouse (ou o toque na tela) como uma borracha para literalmente raspar e apagar os desenhos, textos e memórias do diário de Kasio, revelando a próxima cena. Apagar palavras e fragmentos visuais não funciona apenas como progressão de *gameplay*, mas como recurso expressivo da narrativa. Embora o jogo destaque arte desenhada à mão, trilha sonora e mecânicas interativas [Annapurna Interactive 2020], é a integração desses elementos que o torna singular. O ato de apagar assume um caráter simbólico ligado a memória, perda e transformação, ampliando a dimensão emocional da experiência e influenciando a forma como a história é interpretada pelo jogador.

4. Metodologia

Para o estudo, adotou-se o Modelo para Avaliação de Interação em Sistemas Sociais a partir da Linguagem Textual do Usuário (MALTU) [Mendes 2015], uma abordagem quali-quantitativa que avalia usabilidade e experiência do usuário (UX) a partir de Postagens Relacionadas ao Uso (PRUs). O modelo já foi aplicado no contexto de jogos em estudos anteriores [Meyreles et al. 2025, Moreira et al. 2025].

A aplicação do MALTU ocorreu em três etapas. Inicialmente, foram coletados 350 comentários da plataforma *Steam* por meio de *web scraping*; após limpeza manual, obtiveram-se 300 PRUs válidas. Em seguida, os dados foram classificados segundo: **tipo de postagem, intenção, funcionalidade, critérios de usabilidade e aspectos de UX**. Por fim, realizou-se uma análise dos comentários à luz do pensamento de Nietzsche [Carrasco 2025], buscando compreender como os usuários se conectam a esses conceitos e como o jogo constrói seu viés empático.

5. Resultados e Discussões Preliminares

Dos 350 comentários analisados e categorizados sob o modelo MALTU [Mendes 2015] (Figura 2), observa-se uma predominância de percepções centradas na subjetividade e na experiência direta do usuário. A análise revela que o público prioriza a carga emocional e a mensagem em detrimento de mecânicas de jogo complexas.

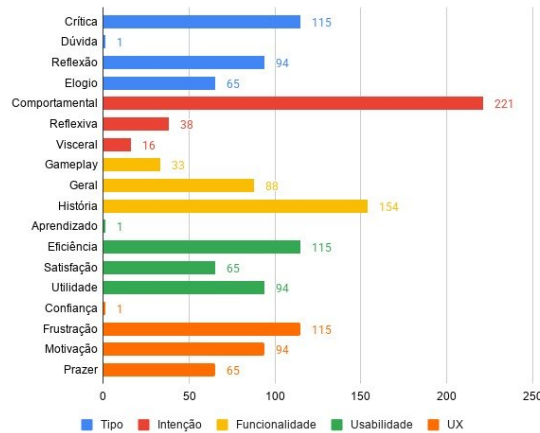


Figura 2. Tabela da análise das PRU's

Na dimensão **Tipo**, a categoria **Crítica** (32,8%) destaca uma tensão conceitual: muitos usuários descrevem a obra como uma “mídia interativa” que se distancia da noção tradicional de jogo. Paralelamente, na **Intenção**, a categoria **Comportamental** (63,1%) mostra que a mecânica de apagar, embora simples, é o motor de reflexão do jogador. Como visto na PRU 245, essa simplicidade não diminui o impacto, mas favorece a construção de uma atmosfera *cozy* e um estado de imersão emocional.

Quanto à **Funcionalidade**, 44% dos comentários focam na **História**, especialmente em pautas de identidade trans e direitos humanos (PRU 20). Essa narrativa fortalece o engajamento através da representatividade. No campo da **Usabilidade**, a **Eficiência** (38,3%) reforça que o design minimalista é funcional para o propósito contemplativo da obra. Já em **UX**, a categoria **Frustração** (38,3%) surge justamente do desalinhamento entre a expectativa por um *gameplay* clássico e a entrega de uma experiência narrativa linear, embora tal frustração raramente resulte em uma avaliação negativa (PRU 222).

A integração desses dados com o aporte teórico revela que a mecânica de apagar materializa o conceito de **esquecimento ativo** em Nietzsche [Carrasco 2025]. Este processo não é uma falha de memória, mas um ato deliberado e necessário para a afirmação da vida e a busca pelo bem-estar [Vittersø 2024]. No jogo, o gesto tátil de apagar o passado funciona como um recurso simbólico de reconstrução pessoal, permitindo que o personagem (e o jogador) processe traumas e avance.

Este fenômeno é validado pelas **PRU 3** e **PRU 102**, onde usuários trans relatam uma profunda identificação com o ato de romper com o passado. Para este grupo, o “apagar” deixa de ser uma simples interação e torna-se um mecanismo de sobrevivência e afirmação identitária (“*As a trans person I can understand the urge to just [erase] my past*”). A narrativa, portanto, transforma a mecânica de jogo em um exercício existencialista de ressignificação de memórias dolorosas. A análise empática indica que *If Found...* atua como uma ponte entre pautas LGBTQIA+ e a compreensão de dilemas universais. O jogo elucida como a trajetória dessa comunidade está intrinsecamente ligada a processos de apagamento, sejam eles impostos pela sociedade ou escolhidos como forma de libertação. Assim, o título contribui para a visibilidade de aspectos subjetivos da experiência trans, utilizando a interatividade para gerar um senso de acolhimento e ativismo mediado pela arte digital.

Ademais, a recorrência de termos como “acolhedor” e “catártico” nas PRUs sugere que a estética visual *hand-drawn* e a sonoplastia suave criam um contraponto necessário à violência simbólica do apagamento. Essa dualidade permite que temas densos, como a rejeição familiar e a disforia, sejam explorados dentro de uma “zona de segurança” emocional. O jogador não apenas observa o trauma da protagonista, mas participa ativamente de sua superação ao literalizar o descarte do que é doloroso, validando a eficácia da mecânica como ferramenta de regulação afetiva.

Observa-se também que a resistência de parte do público em classificar a obra como um “jogo” (dimensão de UX) reflete um debate contemporâneo sobre os limites do entretenimento digital. Para os usuários analisados, o valor lúdico não reside no desafio ou na maestria, mas na capacidade da interface em mediar uma jornada de autodescoberta. O ato de apagar subverte a lógica tradicional de “acumular conquistas” dos *games*, propondo, em vez disso, uma lógica de submissão do passado em prol de um presente autêntico, o que ressoa com a ética do crescimento pessoal.

Por fim, o enquadramento filosófico de Nietzsche permite compreender como uma mecânica minimalista está articulada ao progresso vital. Ao deslocar conceitos abstratos para o campo experiencial, o jogo demonstra a capacidade das mídias digitais em materializar reflexões profundas sobre a condição humana. Dessa forma, a obra não apenas entretém, mas serve como ferramenta de engajamento social e existencial, permitindo que o jogador reconheça e processe sua própria realidade através da interface.

6. Conclusões e Direcionamentos

O presente trabalho, ao analisar os comentários dos usuários, permitiu compreender não apenas a força central da narrativa, mas também como um aspecto empático pode emergir a partir de uma mecânica simples, profundamente relacionada a conceitos filosóficos, como o esquecimento ativo. Essa abordagem contribuiu para a compreensão não só dos elementos internos do jogo, mas também para a extrapolação desses conceitos em direção a questões existencialistas vivenciadas pela própria comunidade LGBTQIA+, sendo esse um dos principais vetores de empatia identificados. O estudo mostra que a simplicidade técnica, quando aliada a uma fundamentação teórica sólida, pode ampliar o impacto social e o acolhimento emocional do público-alvo.

Por fim, propõe-se, como continuidade desta pesquisa, a realização de estudos com pessoas LGBTQIA+, com o objetivo de aprofundar a discussão sobre os aspectos essenciais do jogo e incorporar uma perspectiva fenomenológica. Tal abordagem pode contribuir para compreender de que maneira o jogo traduz e ressignifica narrativas reais de indivíduos pertencentes a esse grupo social. Além de uma discussão mais aprofundada do aspecto de esquecimento ativo aplicado a esse conceito, elucidando a contribuição dos jogos como uma mídia empática.

Declaração do uso de Inteligência Artificial

Este trabalho contou com o suporte de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) Generativa para a estruturação de resumo, abstract, padronização e refinamento linguístico (gramática, ortografia e sintaxe), além da tradução dos PRU's obtidos durante o MALTU.

Referências

Annapurna Interactive (2020). If found...

- Carrasco, B. (2025). O valor do esquecimento em nietzsche.
- Ferreira, L. e Juvêncio, C. H. (2025). O esquecimento e a destruição na construção social da memória. *Transinformação*, 37:e2510623.
- Galvão, V. F., Maciel, C., Nunes, E. P. d. S., e Rodrigues, K. R. d. H. (2023). A framework to support the development of empathic games. In *Proceedings of the XXII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC '23)*, Maceió, Brasil. ACM.
- Izquierdo, I., Bevilaqua, L. R. M., e Cammarota, M. (2006). A arte de esquecer. *Estudos Avançados*.
- 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.
- Melo, J. P. N. d. A., Nascimento, G. H. O. d., e Queiroz, J. (2026). Design e avaliação de jogos digitais com a experiência do usuário. *REER*, 13(1):31–39.
- Mendes, M. S. (2015). Maltu: um modelo para avaliação da interação em sistemas sociais a partir da linguagem textual do usuário. Dissertação/Tese (especificar se necessário).
- 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. H., Valério, C. C., Pinheiro, T. S. M., Maciel, C., e Nunes, E. P. S. (2021). Diretrizes para o design de jogos empáticos. In *Proceedings of SBGames 2021*, Gramado, RS, Brasil.
- Vittersø, J. (2024). *Humanistic Wellbeing: Toward a Value-Based Science of the Good Life*. Springer, Cham. Open access.
- Worst, S. e O'Shea, S. C. (2020). From chess to queergaming: 'Play'ing with and disrupting heteronormative assumptions in the performance of gender and sexual orientation. *Human Resource Development International*.