DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE UM FRAMEWORK ANALÍTICO PARA O DESIGN EMOCIONAL EM JOGOS DIGITAIS: RESULTADOS PARCIAIS DA ETAPA DE CONSTRUÇÃO

Eduardo Daniel Teles Lotici, Delcio Pereira

INTRODUÇÃO

A literatura sobre design emocional em jogos oferece contribuições relevantes sobre emoção, motivação, flow e experiência do jogador, mas nem sempre converte esses aportes em estruturas capazes de orientar simultaneamente pesquisa, avaliação e decisão projetual. O projeto guarda-chuva prevê desenvolver e testar um framework que relacione elementos de game design e respostas emocionais. Na primeira metade de sua vigência, o plano de trabalho concentrou-se na sistematização da base conceitual e na estruturação de uma versão preliminar desse instrumento. O objetivo desta etapa foi desenvolver uma arquitetura analítica que evitasse associações diretas e deterministas entre um componente do jogo e uma emoção, explicitando os níveis intermediários necessários para interpretar a experiência do jogador e indicar que evidências devem ser buscadas em aplicações futuras.

DESENVOLVIMENTO

A estruturação do framework integrou literatura de design emocional, experiência do jogador, motivação e modelos de game design. Norman (2004), Desmet e Hekkert (2007) e Isbister (2016) sustentam a compreensão da emoção como experiência situada; Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) oferecem uma lógica de passagem entre componentes projetuais e experiência; Sweetser e Wyeth (2005) e Ryan, Rigby e Przybylski (2006) contribuem com dimensões de desafio, competência, autonomia e relacionamento. A construção foi orientada por três premissas: elementos formais não produzem emoções de maneira automática; eles atuam por funções experienciais, como tensão, identificação, atmosfera ou pertencimento; e interpretações emocionais precisam ser apoiadas em evidências observáveis ou declaradas. Nesta etapa, o trabalho privilegiou a organização teórica e a representação visual da estrutura. A validação empírica prevista no plano de trabalho constitui a etapa subsequente, a ser conduzida após a consolidação do instrumento preliminar.

RESULTADOS

O resultado central foi um framework preliminar organizado em quatro níveis. O primeiro reúne dimensões de game design, como mecânicas de desafio, narrativa, estética visual e sonora, feedback, progressão e interação social. O segundo descreve funções experienciais, isto é, como um componente atua na experiência – por exemplo, criando desafio, identificação, atmosfera, competência ou pertencimento. O terceiro nível reúne respostas emocionais plausíveis ou relatadas, como frustração, satisfação, empatia, curiosidade, tensão, alívio e ansiedade. O quarto nível explicita observáveis analíticos, como persistência, abandono, escolhas, verbalizações, relatos pós-uso e registros de comportamento. A principal contribuição está justamente na camada intermediária das funções experienciais. Em vez de saltar de um elemento formal diretamente para uma emoção nomeada, o framework pergunta primeiro que papel aquele componente desempenha na experiência. Isso reduz simplificações e permite localizar divergências entre intenção projetual e recepção do jogador. A estrutura pode ser usada

em três frentes complementares: análise acadêmica de jogos publicados; avaliação com usuários, orientando o que observar, perguntar e registrar; e projeto de jogos, apoiando a discussão sobre emoções desejadas e meios projetuais plausíveis. Também pode contribuir ao ensino de game design ao criar vocabulário compartilhado. O framework ainda não foi submetido a validação empírica sistemática e, por isso, deve ser tratado como instrumento preliminar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento alcançado oferece uma estrutura operável para mediar teoria, análise e prática projetual no estudo do design emocional em jogos digitais. Os quatro níveis tornam explícita a passagem entre componente, função experiencial, resposta afetiva e evidência, preservando o caráter contextual da experiência. A continuidade do plano deve testar a aderência das categorias em diferentes jogos e verificar, por aplicações independentes e avaliações com usuários, lacunas, redundâncias e consistência interpretativa. Somente após essa etapa será adequado tratar o framework como instrumento empiricamente validado.

Palavras-chave: design emocional; framework analítico; game design; experiência do jogador; jogos digitais.

ANEXOS



Figura 1. *Framework preliminar em quatro níveis para a análise do design emocional em jogos digitais.*

Fonte: elaboração própria (2026).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DESMET, P. M. A.; HEKKERT, P. Framework of product experience. *International Journal of Design*, v. 1, n. 1, p. 57-66, 2007.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: a formal approach to game design and game research. In: *AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 2004, San Jose. Proceedings [...]. Menlo Park: AAAI Press, 2004. p. 1-5.

ISBISTER, K. *How games move us*: emotion by design. Cambridge: MIT Press, 2016.

NORMAN, D. A. *Emotional design*: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2004.

RYAN, R. M.; RIGBY, C. S.; PRZYBYLSKI, A. The motivational pull of video games: a self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, v. 30, p. 344-360, 2006. DOI: 10.1007/s11031-006-9051-8.

SWEETSER, P.; WYETH, P. GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, v. 3, n. 3, p. 1-24, 2005. DOI: 10.1145/1077246.1077253.