LEVANTAMENTO EMPÍRICO DAS RESPOSTAS EMOCIONAIS DOS USUÁRIOS A ELEMENTOS DE GAME DESIGN EM JOGOS DIGITAIS

Nicoly Fernandes de Vargas, Delcio Pereira

INTRODUÇÃO

Investigar emoções durante a experiência com jogos digitais exige mais do que registrar satisfação ou desempenho. O jogador age, hesita, persiste, abandona estratégias e atribui sentidos à experiência; por isso, uma única fonte de dados pode simplificar excessivamente um fenômeno dinâmico e situado. O plano de trabalho previa preparar a coleta empírica, definir instrumentos e analisar preliminarmente respostas emocionais. Na primeira metade de vigência do projeto guarda-chuva, a atividade concentrou-se na construção do percurso metodológico necessário para tornar essa coleta consistente e comparável. Assim, o objetivo desta etapa foi estruturar um protocolo exploratório capaz de articular observação, autorrelato e entrevista breve pós-sessão, criando condições para o levantamento empírico posterior das respostas emocionais dos usuários a elementos de game design.

DESENVOLVIMENTO

A construção do protocolo foi orientada por literatura sobre experiência do jogador, avaliação emocional, experiência do usuário e métodos de pesquisa em interação humano-computador (Lazar; Feng; Hochheiser, 2017). A abordagem partiu do princípio de que registros comportamentais e relatos subjetivos são complementares e podem divergir, o que torna a triangulação metodológica especialmente relevante. Foram consideradas técnicas de observação estruturada, escalas breves de autorrelato, entrevista semiestruturada e análise temática (Braun; Clarke, 2006). O Self-Assessment Manikin – SAM (Bradley; Lang, 1994) foi considerado pela rapidez e pelo caráter visual; a PANAS (Watson; Clark; Tellegen, 1988) e o Player Experience Inventory (Vanden Abeele *et al.*, 2020) foram mantidos como alternativas conforme o objetivo da aplicação. O protocolo foi organizado em cinco etapas: seleção de um trecho de jogo com fenômeno observável; preparação e padronização mínima da sessão; observação da interação; autorrelato imediatamente após o uso; e entrevista breve ancorada em momentos da sessão. Para a análise, propôs-se codificação temática e uma matriz que reúna, para cada momento relevante, evidências observadas, declaradas e interpretadas.

RESULTADOS

O principal resultado foi a elaboração de uma arquitetura metodológica operacional para a etapa empírica do projeto. A seleção do trecho delimita o contexto e reduz dispersão analítica; a preparação da sessão registra critérios de inclusão, familiaridade com jogos e condições de aplicação; a observação coleta hesitações, persistência, mudanças de estratégia, verbalizações e reações a falhas; o autorrelato sintetiza a percepção afetiva imediatamente após o uso; e a entrevista aprofunda as razões pelas quais determinados momentos foram percebidos como tensos, prazerosos, frustrantes ou significativos. A matriz de triangulação permite comparar convergências e divergências entre essas camadas. Um participante pode, por exemplo, declarar satisfação global enquanto a observação registra tensão persistente; a entrevista ajuda a interpretar se a tensão foi vivida como desafio estimulante ou como desgaste. Essa leitura evita que um único indicador seja tratado como representação completa da experiência. Também foi

definido um desenho de estudo piloto para verificar viabilidade antes de uma aplicação ampliada: um jogo, trecho de dez a quinze minutos, grupo reduzido de participantes, observação estruturada, autorrelato pós-uso e entrevista breve. Nesta etapa do plano, o protocolo e o desenho do piloto constituem os resultados alcançados; a aplicação com participantes ainda não foi realizada e, portanto, não são apresentados dados empíricos nem inferências sobre jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A etapa desenvolvida transformou a intenção de realizar um levantamento empírico em um percurso de coleta e análise explicitado, modular e passível de replicação. A combinação entre observação, autorrelato e entrevista reduz a dependência de uma única fonte de evidência e aproxima a avaliação emocional de práticas de UX e design centrado no usuário. O próximo avanço é a aplicação piloto, sujeita às autorizações éticas aplicáveis, para calibrar tempo, marcadores de observação, instrumentos e consistência entre avaliadores antes da coleta ampliada prevista no projeto.

Palavras-chave: avaliação emocional; experiência do jogador; jogos digitais; UX; protocolo metodológico.

ANEXOS



Figura 1. *Protocolo exploratório em cinco etapas e matriz de triangulação de evidências. Fonte: elaboração própria (2026).*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRADLEY, M. M.; LANG, P. J. Measuring emotion: the Self-Assessment Manikin and the semantic differential. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, v. 25, n. 1, p. 49-59, 1994.

BRAUN, V.; CLARKE, V. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.

LAZAR, J.; FENG, J. H.; HOCHHEISER, H. *Research methods in human-computer interaction*. 2. ed. Cambridge: Morgan Kaufmann, 2017.

VANDEN ABEELE, V.; SPIEL, K.; NACKE, L.; JOHNSON, D.; GERLING, K. Development and validation of the Player Experience Inventory. *International Journal of Human-Computer Studies*, v. 135, art. 102370, 2020. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2019.102370.

WATSON, D.; CLARK, L. A.; TELLEGEN, A. Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 54, n. 6, p. 1063-1070, 1988.