ANÁLISE TEÓRICA DOS ELEMENTOS DE GAME DESIGN E SUAS RELAÇÕES COM AS EMOÇÕES NO CONTEXTO DO DESIGN EMOCIONAL EM JOGOS DIGITAIS

William Andrei dos Santos, Delcio Pereira

INTRODUÇÃO

Jogos digitais articulam regras, ação, narrativa, som, visualidade e interação social em experiências nas quais o usuário participa ativamente da construção de significado. Essa característica torna insuficiente tratar as emoções apenas como reações posteriores ao uso: elas fazem parte da própria experiência projetada. Embora a literatura de design emocional, experiência do jogador e motivação ofereça modelos consolidados, seus conceitos aparecem dispersos quando o objetivo é relacionar componentes de game design a respostas afetivas sem estabelecer causalidades simplificadoras. Diante desse problema, o trabalho teve como objetivo mapear e sistematizar conceitos e modelos capazes de apoiar a análise teórica das relações entre elementos de game design e emoções do usuário, contribuindo para a base conceitual do projeto de pesquisa guarda-chuva.

DESENVOLVIMENTO

Foi conduzida uma revisão de natureza narrativa e interpretativa. O ponto de partida reuniu obras recorrentes no campo do design emocional e da experiência do jogador, entre elas Norman (2004), Sweetser e Wyeth (2005), Ryan, Rigby e Przybylski (2006), Desmet e Hekkert (2007), Caroux *et al.* (2015) e Isbister (2016). A partir desse núcleo, aplicou-se snowballing retrospectivo e prospectivo, incorporando estudos citados pelas obras de referência e trabalhos posteriores que dialogassem diretamente com emoções, motivação, flow e interação jogador-jogo. Para a formação das categorias foram adotados dois critérios: sustentação por pelo menos duas fontes independentes e cobertura das dimensões já consolidadas por modelos como MDA e GameFlow. A revisão não foi tratada como sistemática, pois não houve protocolo previamente registrado, dupla triagem independente ou contabilização formal de registros. A análise buscou, portanto, construir uma síntese conceitual verificável e útil às etapas seguintes do projeto, preservando a distinção entre categoria de design, função experiencial e evidência empírica.

RESULTADOS

A sistematização resultou em cinco categorias analíticas recorrentes. A primeira, mecânicas de desafio, reúne aspectos ligados à dificuldade, habilidade, domínio, frustração, alívio e satisfação. A segunda, narrativa, permite observar identificação, suspense, agência, empatia e significado. A terceira, estética visual e sonora, abrange atmosfera, ritmo, ambiência, encantamento, ameaça e surpresa. A quarta, feedback e progressão, relaciona informação sobre desempenho, reconhecimento de competência, recompensa, erro e continuidade. A quinta, interação social, contempla pertencimento, cooperação, competição, comparação e vínculo. Os resultados reforçam que essas categorias não devem ser interpretadas como causas diretas de emoções. Um mesmo componente pode participar de experiências distintas conforme repertório, habilidade, expectativa e contexto do jogador, o que é coerente com a multidimensionalidade da experiência descrita por Caroux *et al.* (2015) e com a cautela indicada por evidências recentes sobre efeitos de escolhas projetuais isoladas (Caroux; Pujol, 2024). A

revisão também permitiu distinguir três escalas de leitura: micro, associada a estímulos e respostas momentâneas; meso, referente a sequências de desafio, narrativa e progressão; e macro, ligada à experiência global lembrada e interpretada após a sessão. A principal limitação permanece a natureza narrativa da revisão e a ausência, neste estágio, de validação empírica das categorias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho consolidou uma base teórico-analítica para compreender o design emocional em jogos digitais sem reduzir a experiência a associações deterministas entre elementos e emoções. As cinco categorias propostas oferecem linguagem comum para comparar jogos, formular perguntas de avaliação e orientar a construção de instrumentos nas etapas subsequentes do projeto. Como continuidade, recomenda-se testar a utilidade e a estabilidade das categorias em análises de jogos e avaliações com usuários, além de submetê-las futuramente a uma revisão sistemática com procedimentos de triagem e reprodutibilidade mais rigorosos.

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

ANEXOS

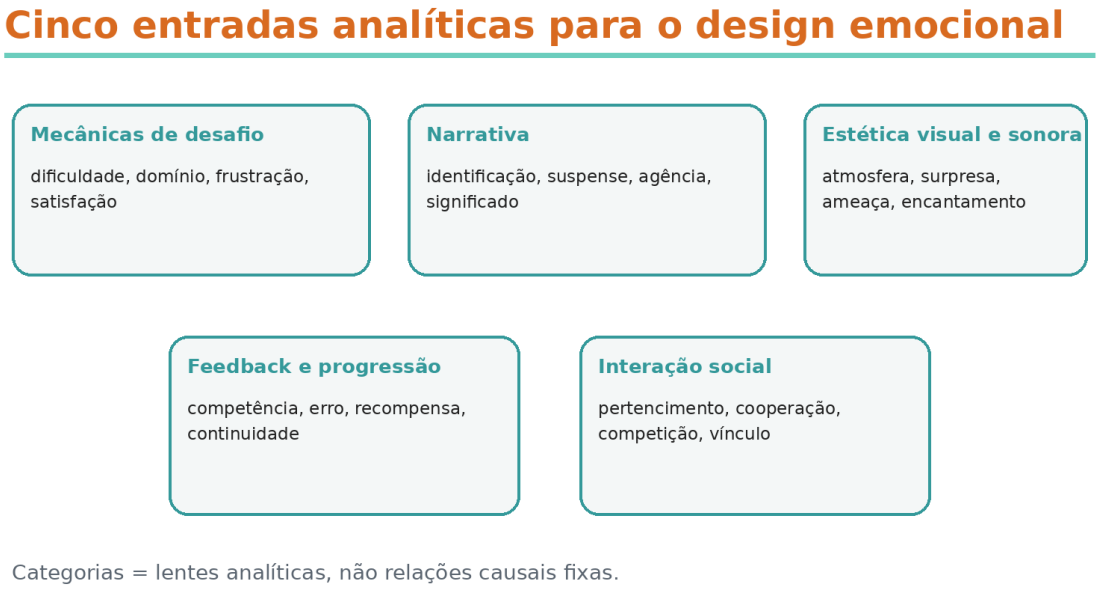


Figura 1. *Cinco categorias analíticas das relações entre elementos de game design e emoções do usuário.*

Fonte: elaboração própria (2026).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAROUX, L.; ISBISTER, K.; LE BIGOT, L.; VIBERT, N. Player-video game interaction: a systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, v. 48, p. 366-381, 2015. DOI: 10.1016/j.chb.2015.01.066.

CAROUX, L.; PUJOL, M. Player enjoyment in video games: a systematic review and meta-analysis of the effects of game design choices. *International Journal of Human-Computer Interaction*, v. 40, n. 16, p. 4227-4238, 2024. DOI: 10.1080/10447318.2023.2210880.

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

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.