

## ART GAMES E DESIGN EMOCIONAL: UM ESTUDO DE CASO SOBRE O JOGO SURREALISTA BEYOND NAWA

### ART GAMES AND EMOTIONAL DESIGN: A CASE STUDY ON THE SURREALISTIC GAME BEYOND NAWA

Bruno Parisotto<sup>1</sup>

Rafael Marques de Albuquerque<sup>2</sup>

#### Resumo

Analisando a história dos jogos, pode-se perceber o surgimento de produtos com narrativas e temas inusitados. A indústria busca por novas abordagens e inovação, e um dos grandes desafios é compreender de forma aprofundada o campo subjetivo da experiência do jogador. Através de um estudo de caso, o presente artigo relata as inspirações e escolhas de design feitas no desenvolvimento do jogo *Beyond Nawa*, um jogo digital com inspiração surrealista que está entre a realidade e a mente da protagonista, e que aborda o tema da procura da felicidade. Em sua história, Nawa está em busca de seu falecido marido e ao longo de sua jornada enfrenta obstáculos. Este estudo descreve as decisões tomadas no processo de desenvolvimento, com o objetivo de inspirar a reflexão de profissionais da indústria e pesquisadores que queiram trabalhar em perspectivas similares. Os principais temas abordados no presente estudo são: o movimento de arte surrealista como inspiração para um *art game*, o design emocional aplicado e o uso de metáforas para evocar a reflexão do jogador a respeito da narrativa.

**Palavras-chave:** jogos digitais; surrealismo; art games; design emocional

#### Abstract

Analysing the history of games, we can notice the creation of products that unusual narratives and themes. The industry seeks innovation in new approaches, and one of the big challenges is to deeply understand the subjective field of player experience. In this case study, this article reports the inspirations and design choices made in the development of *Beyond Nawa*, a digital game inspired by surrealism, which is between reality and the protagonist's mind, depicting her search for happiness. In her story, Nawa is in search of her late husband and faces obstacles along her journey. The objective is to describe the decisions made in the development process, aiming to assist other industry professionals. The main themes addressed in this study are the surrealist art movement as inspiration for an art game, the use of emotional design, and the use of metaphors to encourage reflection on the meanings of the narrative.

**Keywords:** digital games; surrealism; art games; emotional design

---

<sup>1</sup> Bacharel em Design na linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali), Balneário Camboriú, SC, Brasil, [bruno-parisotto@hotmail.com](mailto:bruno-parisotto@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor na Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Doutor em Educação pela Universidade de Nottingham (Reino Unido). Mestre e Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). [albuquerque@univali.br](mailto:albuquerque@univali.br)

## 1. Introdução

Jogos digitais são objetos complexos. Se em alguns contextos são considerados brinquedos, em outros são julgados como excessivamente mercadológicos, ou admirados por suas proezas tecnológicas. Uma dessas associações é com a arte e, como uma lente, ela permite que compreendamos os jogos sob um olhar específico. Os jogos digitais oferecem várias pontes para com as artes. Albuquerque (2019) descreve três formas de compreender jogos como expressão artística: por meio de seu valor estético, por sua capacidade transgressora e por seu poder de tocar emocionalmente os jogadores. Embora nem todos os jogos explorem essas três dimensões, elas surgem como potenciais – como possibilidades – com exemplos bastante concretos de sua manifestação. Porém, reflexões que aprofundem a interlocução entre o universo dos jogos digitais e o universo das artes tradicionais podem desvelar novas dimensões dessa relação.

A arte é uma forma de expressão do ser humano. Ela adquiriu diversas formas, de acordo com os contextos sociais e tecnológicos em que se inseriu. O conceito de arte em si é um ponto de debate. Na diversidade de possibilidades de expressões artísticas, um movimento artístico em particular destaca-se pela proximidade para com os sonhos, o irreal e o imaginário, chamado surrealismo. O movimento surgiu no início do século XX e em uma de suas fases buscou expressar-se de maneira que suas obras provocassem expressões de pensamento de maneira espontânea, guiadas apenas pelos impulsos do inconsciente, deixando a lógica de lado (GOMBRICH, 2019).

É possível então estabelecer uma conexão entre os objetivos desse movimento artístico e os jogos atuais, que por vezes busca estimular emoções diversas no jogador através da composição de cenário, gráficos, sons e narrativa. Embora historicamente a indústria dos jogos tenha se esforçado para aproximar-se de um realismo estético, especialmente até o início dos anos 2000 (LUZ, 2010), muitos títulos apresentam propostas estéticas e narrativas que não tomam a referência da realidade material e objetiva como referência. Em alguns desses casos, os jogos deixam à imaginação do jogador a tarefa de criar interpretações e significados. Um exemplo de jogo de sucesso que explora essa possibilidade é o jogo *Journey*, produzido pela *That Game Company*. Ele traz uma experiência visualmente única ao jogador e uma história carregada de metáforas, sem explicar muito ao jogador.

Deu-se o nome de design emocional o estudo sobre de que maneira os elementos dos jogos afetam o jogador. Frosi (2015) afirma que o termo foi inventado na década de 1990, sendo um estudo relativamente recente na área dos jogos. Segundo Shell (2011), o foco do design de jogos é, acima de tudo, proporcionar ao jogador uma experiência. Entre os fenômenos que compõem a experiência, Schell destaca o poder da imaginação do jogador de preencher aquilo que não é mostrado explicitamente, criando seus próprios significados. Ao projetar uma experiência, o *game designer* pode compor tanto com elementos explícitos à compreensão quanto com elementos ausentes, vazios, inquietações e dúvidas.

Este artigo busca ampliar os conhecimentos sobre design emocional estudando os elementos do jogo Beyond Nawa, e de como eles foram pensados com o objetivo de provocar no jogador uma experiência inquietante. O jogo buscou inspiração na arte surrealista, como forma de provocar uma experiência que remeta ao onírico. Ele pretende direcionar a mente do jogador para um universo de fantasia onírica e sem uma narrativa clara. O jogo é uma metáfora da mente da personagem e sua jornada em busca de seu falecido marido, trazendo aventura, elementos surreais e fantasiosos. O estudo pretende servir como ponto de referência para outros projetos que se aventurem nesse espaço entre o design emocional e o surrealismo.

## 2. Design Emocional

O design dificilmente pode ser concebido como o projeto do objeto que encerra em si seu propósito último. A perspectiva do design centrado no usuário coloca em foco a experiência final, empurrando para a esfera do subjetivo o trabalho dos designers. Nesse contexto, o termo design emocional refere-se à forma como as emoções do usuário são consideradas parte do trabalho do designer, e no caso específico dos jogos digitais a questão das emoções pode ficar particularmente evidente. De acordo com Kent (2010), quando eram criados os primeiros jogos, não havia uma área de conhecimento ou profissional estabelecida de game design. Porém, conforme as décadas passaram o game design tornou-se importante nos lançamentos da atualidade. Inicialmente, o design de jogos era uma área experimental, e era limitado aos conhecimentos de programadores e das tecnologias da época. Eles trabalhavam em equipamentos com baixa capacidade, em monitores de baixa resolução e *softwares* gráficos muito limitados.

Ao longo dos anos a indústria percebeu a importância do design de jogos, de forma a estabelecer aos poucos uma área do conhecimento e prática profissional. Schell (2011) descreve o game design essencialmente como um projeto de experiências, e o trabalho com este conceito tão fugaz e subjetivo é um dos desafios dos profissionais da área. Uma das formas de investigar o campo da experiência é por meio da compreensão das emoções, e o designer Donald Norman (2008) tenta instrumentalizá-las, descrevendo três níveis de estímulos emocionais.

O primeiro é o nível visceral, que está relacionado com a aparência, toque e som do objeto. O julgamento mais rápido e instintivo do que é considerado bom ou ruim. Estes impulsos se relacionam fortemente com reações biológicas no corpo humano, agindo na parte mais primitiva do cérebro. Apesar disso, eles são sensíveis a variações devido ao contexto e condições prévias. Pode-se argumentar que, biologicamente, somos programados a ter uma resposta positiva a locais iluminados, cores saturadas e brilhantes, sons harmoniosos e melodias suaves, formas arredondadas, de sabores e odores doces. No entanto, variações culturais transformam o tipo de resposta, como é muito evidente na diversidade de sabores prediletos e expressões do desejo sexual e afetivo. O nível visceral pode ser comparado com o que Cybis, Betiol e Faust (2015) chamam de emoções primárias (condicionadas biologicamente), que eles diferenciam das secundárias (mediadas pela cultura).

O segundo nível é o comportamental, que trata sobre a forma de uso de um objeto. Nessa dimensão o que realmente importa é o desempenho e funcionamento, que pode fazer com que os usuários desenvolvam uma relação com o produto de amor, ódio, medo etc. Um fator importante no design comportamental é um bom entendimento sobre o produto, ou seja, a facilidade de compreensão de sua usabilidade. Como argumentam Flanagan e Nissenbaum (2014), o funcionamento do jogo também comunica e produz mensagem e valores, além dos valores do que é representado pelo jogo. Tanto a dimensão estético-narrativa quanto a mecânica oferecem oportunidades de despertar significados e emoções diversas.

O último é o nível reflexivo, que diz respeito ao significado dos objetos e mensagens, de forma mais claramente associada aos elementos da cultura. Para Norman (2008), essa dimensão inclui não apenas os condicionamentos e valores culturais que o sujeito adquire ao longo da vida, mas também das emoções que decorrem de um processo cognitivo mais sofisticado. De uma reflexão, que pode envolver raciocínio e interpretação. Uma roupa pode ser visualmente atrativa por suas cores, porém a definição de belo ou bom vem do reflexivo, que leva em consideração a sua marca, o sentimento de exclusividade, raridade e prestígio etc.

No nível da compreensão, ou seja, do entendimento dos significados, o pensamento reflexivo também atua, pois nesses casos surge a técnica de trazer memórias e estabelecer conexões.

Uma das formas de trabalhar com o nível emocional reflexivo é com o significado das representações no nível metafórico. Ou seja, representações que exigem que o jogador decifre o significado – ou crie seu próprio. Trabalhos como os de Mazurkiewicz e Albuquerque (2019) e Machado, Albuquerque e Alves (2018) discutem diferentes formas com que as metáforas podem enriquecer as mensagens de jogos, abordando problemas sociais de formas não literais e convidando os jogadores a olharem para suas próprias realidades com novos olhares.

Ao ver um objeto pela primeira vez esses três níveis funcionam de forma a criar um relacionamento entre sujeito e objeto. É importante levar em consideração os elementos do jogo e o que pretendem transmitir, que tipo de experiência proporciona ao jogador, no intuito de causar de maneira correta as emoções esperadas – mesmo que elas incluam espaços de indefinição e abertura, de forma intencional.

### 3. *Art Games* e Surrealismo

A história da arte demonstra que em diferentes momentos de nossa história, a lógica que permeava a produção artística mudava. Em muitos contextos, as obras eram definidas a pedido de quem as financiava, sendo elas pinturas em catedrais, retratos, esculturas, ilustrações etc. Porém, de acordo com Gombrich (1997), no século XX alguns artistas buscavam expressar-se de maneira que suas obras causassem expressões de pensamento de maneira espontânea, guiada apenas pelos impulsos do inconsciente, deixando a lógica e ignorando padrões socioculturais estabelecidos na época. Associa-se este movimento com o momento pós-guerra, quando se viu a necessidade de criar algo novo a partir das “cinzas”, relacionada com o desmoronamento das expectativas idealizadas sobre a realidade concreta. Seu objetivo era ir além dos limites da imaginação criados pela sociedade, limitados pelo pensamento lógico e enfatizados entre renascentistas, iluministas e modernistas. O que viria ser conhecido posteriormente como surrealismo teve como marco histórico a publicação do *Manifeste de Surréalisme*, assinado por André Breton em 1924, e no mesmo ano, o primeiro número da *Révolution Surréaliste*.

Na época, o surrealismo rompeu padrões e tinha o objetivo de incitar a reflexão de quem apreciava a obra. As obras de arte desse movimento retratavam cenários dos mais variados tipos, podiam ser representações de sonhos ou somente algo que causasse estranheza do público, estimulando o pensamento imaginativo. Aprofundado ainda mais, de acordo com Hellmann (2012), por surgir em um período de pós-guerra e em meio a uma crise de valores, a arte surrealista nasceu com a necessidade de introspecção. Entre suas fases, houve uma grande influência da psicanálise de Sigmund Freud. A análise do sonho e sua utopia servem como ponto de partida e inspiração do movimento artístico. Nessa época eram representados através da arte universos repletos de mistérios sem solução, separados de qualquer forma de controle da razão. Podemos ver este conceito na definição de Breton:

Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral (BRETON, 1924 apud TELES, 1973, p. 143).

Podemos afirmar que o movimento se desprendia da lógica e não tinha como objetivo

explicar suas obras. Hellmann (2012) diz que muitos dos artistas da época focavam quase que obsessivamente no sexo e no erotismo; no corpo, em suas mutilações e metamorfoses; no manequim e na boneca; na violência, na dor e na loucura; e nas civilizações então chamadas “primitivas”.

Na área dos jogos digitais, Bittencourt (2017) associa jogos que se propõe a serem entendidos como arte com a transgressão das expectativas do jogador, causando estranhamento e impulsionando um movimento no jogador de se reinventar. Ao pensar objetos tão comerciais como os jogos digitais, o autor associa o estranhamento como uma das reações que os jogos podem gerar de forma a mais se aproximarem das artes. Similarmente, Albuquerque (2019, p. 12) descreve que os jogos digitais compreendidos como arte podem convidar o jogador a “explorar outras formas de ser. Cutuca e convida partes inconscientes a emergir para a consciência, machuca a noção que uma pessoa tem de si própria”. Nesse sentido, o movimento surrealista em particular parece agregar muito das expectativas mais inquietantes que os jogos possuem, ao se colocarem nesse espaço de compreensão de um *art game*.

#### 4. Materiais e Métodos

Este artigo descreve um estudo de caso do jogo *Beyond Nawa*, produzido pelo primeiro autor deste artigo. O objetivo principal deste documento é expandir os conhecimentos na área do *game design* por meio do estudo de um jogo específico. Segundo Bonoma (1985), o método de estudo de caso tem sido visto como um recurso pedagógico ou como uma maneira de se gerar ‘insights’ exploratórios sobre determinados temas ou tipos de problema.

Em *Beyond Nawa* será analisada a forma como o surrealismo e o design emocional serviram de inspiração para o seu conceito, bem como afetou as decisões de projeto tomadas no início e ao longo do processo de produção. O movimento artístico e a obra estudada compartilham de propostas similares, a de causar no público sentimentos espontâneos guiados pelo inconsciente. Ou seja, o trabalho explora como o conceito de surrealismo, da história da arte, e design emocional foram aplicados nas decisões de projeto na área de jogos digitais.

Como este artigo debruça-se sobre os dilemas mais conceituais e artísticos do jogo, não haverá aprofundamento na parte mais técnica de produção de um jogo. Resumidamente, destaca-se que a metodologia de design utilizada foi a de Jeannie Novak (2010) que propõe oito etapas para o processo de desenvolvimento: conceito, pré-produção, protótipo, produção, alfa, beta, gold e pós-produção. Este artigo aborda principalmente na etapa de criação do conceito e decisões tomadas na pré-produção. Mais detalhes sobre outras etapas do processo de desenvolvimento de um jogo digital podem ser consultados em Chandler (2012).

O conceito do jogo partiu de uma noção básica do surrealismo. Para uma maior síntese da ideia, foi feito um estudo bibliográfico sobre o movimento artístico, a partir daí estabeleceu-se uma noção maior a respeito do movimento, sendo possível compreender melhor a profundidade dos conceitos. Foram realizadas também pesquisas acerca do design emocional e como a mente responde a certos estímulos. Partindo assim, do conceito e dos estudos feitos, foram tomadas decisões de design, levando em conta os assuntos e seus objetivos. O presente artigo estuda essas decisões e como elas estão relacionadas ao surrealismo e ao design.

## 5. O Jogo *Beyond Nawa*

A fim de compreender melhor em que aspectos *Beyond Nawa* aproxima-se do surrealismo, cabe a esta seção tratar sobre as escolhas tomadas durante o projeto. O jogo possui uma estética 3D, com primeira pessoa em alguns momentos e terceira pessoa em outros. Ele conta a história da protagonista, chamada Nawa, que embarca em uma viagem ao céu em busca de seu já falecido marido. Ela acredita que quando uma pessoa morre ela se torna uma estrela, sendo esse o motivo da aventura.

O projeto está relacionado ao surrealismo por propor uma experiência com elementos do absurdo. Um dos contextos em que isso ocorre é na composição do cenário. Um exemplo é que existem seres do fundo do oceano voando pelos céus e pelo espaço (Figura 1).

Figura 1: Captura de tela com a baleia voando



Fonte: Os autores (2020)

Similarmente, o barco alado de Nawa (Figura 2), que está a “navegar” pelo espaço, embaralhando as expectativas racionais sobre os elementos e embarcando no reino da fantasia. Além de elementos impossíveis o jogo apresenta *puzzles* que carregam significados escondidos. Esse significado seria a própria mente de Nawa, como ela está encarando sua perda. O objetivo desses desafios foi representar de uma forma lúdica os problemas da protagonista.

O jogo inicia com a visão em primeira pessoa e, no seu primeiro desafio, a personagem com roupas de astronauta/mergulhadora, navega em seu barco a velas e deve evitar ser esmagada por uma baleia que voa pelos céus e mergulha no oceano. Após algum tempo seu barco será engolido pelo ser voador e a tela do jogador escurecerá. Este primeiro desafio serve para contextualizar a narrativa e representar o início da viagem que tem como destino sua cura emocional.

Figura 2: Asset do barco alado



Fonte: Os autores (2020)

Após ser engolida, ela acorda desorientada ainda em seu barco, porém agora no espaço. Nesse ponto do jogo é possível ver apenas a vastidão do espaço, alguns seres nadando em volta e um grupo de estrelas a sua frente. O jogador deve então testar as diferentes perspectivas em volta das estrelas a fim de alinhá-las (Figura 3). Assim que alinhada a constelação transforma-se em uma supernova que explode e causa a quebra do capacete da personagem. Sua adrenalina aumenta, pois, a protagonista crê que está sufocado pela ausência de oxigênio e acaba desmaiando.

Figura 3: Captura de tela com o *puzzle* da Constelação



Fonte: Os autores (2020)

A seguir, a personagem recupera a consciência novamente, estando já distante da explosão, estabelecendo dessa forma a primeira quebra de expectativa, ao se dar conta que ela não necessita do capacete. Ela apenas acreditava que precisava. No próximo enfrentamento ela precisará superar uma chuva de asteroides (Figura 4) que destruirão o barco. Neste momento Nawa perde a consciência novamente.

**Figura 4: Captura de tela da fase dos asteroides**



Fonte: OS autores (2020)

Por fim, em seu último desafio, a personagem vaga pelo vazio em meio aos destroços. Aos poucos ela começa a ver a beleza em volta dela e tira seu capacete, que limitava sua visão. Ela começa então a coletar centelhas de esperança, essas centelhas aumentam sua velocidade e sua visão. Ao final Nawa torna-se tão veloz quando a luz e transforma-se em um ponto branco na tela do jogador, assim como uma estrela.

## **6. Discussão e Análise**

### **6.1. Art Game Surrealista**

Para a criação do conceito, o projeto utilizou-se de ideias do surrealismo, trazendo sua influência para o jogo. Assim como dito por Hellman (2012), trata-se de um universo sem explicação. Surrealistas brincavam com o absurdo em suas obras, e faziam referência a sonhos, com sua forte influência freudiana. Em sua proposta, suas obras seriam criadas a partir de pensamentos que surgiam espontaneamente e diretamente do inconsciente. São desses princípios que *Beyond Nawa* inspira-se e explica parte do projeto e suas decisões.

A principal característica do movimento é o distanciamento com a lógica racional. Esse foi um dos motivos para se misturar elementos do oceano no espaço. No primeiro desafio do jogo a protagonista já se depara com uma baleia nos céus, a fim de causar estranheza, e mais elementos do oceano são revelados ao longo da jogabilidade. A composição dos céus de cada fase foi pensada a fim de remeter a um mundo fantasioso, com vários planetas e luas

próximos. Tudo para estimular um borbulhar emocional nos jogadores, convidando-o a perceber que a lógica do mundo real não se aplica, e a mergulhar na fantasia.

Devido às fortes inspirações no movimento, o universo do jogo pode remeter aos sonhos. O jogo poderia ser descrito como o sonho da protagonista, embora isso não seja afirmado ou negado. É possível ainda estabelecer as perdas de consciência com saltos de diferentes sonhos. Nos sonhos, uma realidade pode rapidamente se desmanchar e dar início a outra. No jogo, cada fase nova é como uma transição de consciência para um novo contexto.

## 6.2. Design Emocional Visceral

O design visceral para Norman (2004) relaciona-se com as respostas automáticas que o cérebro tem em relação aos elementos externos. As escolhas do projeto basearam-se nos elementos em que tanto agradam quanto desagradam, em um nível mais instintivo. Essas respostas são involuntárias. É o primeiro sentimento provocado ao ver determinado artefato, atuando antes das dimensões comportamentais e reflexivas. Este nível está relacionado com os sentidos: visão, audição, tato e olfato. No entanto neste projeto o foco é na visão e audição.

Em sua primeira fase foram escolhidas cores mais vibrantes e uma ambientação bastante clara, tornando um cenário agradável instintivamente ao jogador. Elementos do cenário, como o barco em que a personagem navega e a baleia, apresentam formas arredondadas, suaves, simétricas afetando diretamente a relação do jogador com estes elementos. Neste primeiro cenário a intenção foi passar uma ambientação cômoda e visualmente confortável ao jogador, ao apresentar tons suaves e iluminados, pois ao longo da narrativa a personagem viaja aprofundando em seu inconsciente, representados por uma mudança de iluminação durante a progressão da história.

No segundo cenário a iluminação muda, deixando a ambientação mais escura. Ainda segundo Norman (2008) ambientes escuros provocam uma resposta automática de cautela na mente do jogador e por esse motivo as fases vão ficando menos iluminadas durante a jogabilidade. Nesta etapa os poucos elementos que trazem alguma relação positiva ao jogador são as estrelas que formam o segundo puzzle, sendo bastante notáveis em meio ao vazio do cenário. Essa constelação apresenta cores bastante vivas e brilhantes trazendo uma sensação agradável à mente. Em volta dessa constelação existe uma poeira espacial, que ilumina o cenário do jogador por conta do seu brilho intenso causando certo agrado no jogador.

Para sua terceira fase, os elementos de resposta positiva diminuem ainda mais, trazendo um céu ainda mais escuro com pontos de iluminação bastante intensos, incomodando ainda mais o jogador. Nela a personagem deve desviar de asteroides que vem em sua direção e por esse motivo o cenário se torna bastante populoso, cheio de rochas no céu, provocando uma sensação desagradável. Os objetos pequenos que se aproximam rapidamente ajudam a gerar a reação de defesa do jogador a uma ameaça física. Cybis, Betiol e Faust (2015) descrevem como objetos que se movem repentinamente, como a necessidade de mover a tela para desviar dos meteoros, ajuda a constituir uma reação involuntária de medo. A respiração de Nawa apresenta-se mais alta e por consequência perceptível, deixando claro o fôlego descompassado e ofegante da personagem. O som ritmado e repetitivo também influencia o nervosismo do jogador.

Ao chegar em sua quarta e última fase o cenário é completamente escuro, e a protagonista está rodeada de destroços do barco que foi destruído em consequência do último desafio. Estes destroços são bastante pontiagudos, assim como o capacete quebrado de Nawa,

causando desconforto ao jogador. Neste ponto não existem elementos de resposta positiva à mente. No entanto, ao tirar o capacete, a personagem começa a perceber os elementos a sua volta, o cenário torna-se mais claro, e deixa de ser tão vasto e vazio ao surgirem animais de cores brilhantes e fluorescentes, assim como animais marinhos de profundidades abissais. Esta mudança na ambientação busca trazer beleza à fase do jogo e respostas positivas do cérebro em relação aos elementos. Ao tirar o capacete, a percepção do jogador sobre o mundo do jogo aumenta, de forma a destruir a sensação angustiante de ter uma percepção limitada do mundo – gerada pelo capacete nas fases anteriores. A música pretende ser de melodia simples e harmoniosa, já que a programação biológica positiva do corpo em relação a este tipo de som.

### 6.3. Design Emocional Comportamental

O funcionamento do jogo é importante no envolvimento emocional dos jogadores. Para analisarmos esse elemento no jogo, devemos analisar sua interface e mecânicas, a fim de proporcionar ao jogador uma fácil compreensão de usabilidade e jogabilidade.

A interface buscou ser simples para facilitar a compreensão do usuário, levando em conta que neste tópico o fator de entendimento é importante. Ela foi integrada à jogabilidade e está ligada à tecnologia do capacete. O jogador deve compreender facilmente o contexto inserido e passar a buscar as respostas em sua visão, onde algumas informações estão inseridas, como o objetivo do desafio.

Já em relação aos *puzzles*, eles apresentam um nível de dificuldade intencional, já que compõe a jogabilidade. O início de cada fase é dado por uma frase que aparece na tela do jogador, com o objetivo de dar uma pequena dica de como solucionar cada *puzzle*. Contudo, o jogador deve ficar confuso, embora capaz de resolver os desafios. De certa forma, as mecânicas de *puzzle* que convidam o jogador a parar e refletir sobre suas soluções reforçam a mensagem da obra que, inspirada no surrealismo, convida o jogador a debruçar-se sobre o desconhecido e o estranho, buscando nele significados que dialoguem com suas vivências emocionais. Elas reforçam a experiência de estranhamento e pensamento intrigante, ligados a experiência essencial deste jogo. Uma das características típicas de *puzzles* em jogos é que eles convidam os jogadores ao exercício de desvendar o enigma, de forma que eles precisem buscar novas formas de sentido para o que é apresentado.

### 6.4. Design Emocional Reflexivo

O nível reflexivo descrito por Norman (2008) atua na dimensão emocional das conclusões que o jogador terá ao interpretar e refletir sobre o jogo. A compreensão da história pode ser diferente para cada usuário, não sendo o intuito criar uma mensagem inflexível. Era desejado que diferentes públicos pudessem experimentar e apreciar o produto da forma como melhor interpretarem, de acordo com as relações que a metáfora cria com suas próprias vivências.

O design emocional reflexivo atua na mente trazendo explicações e provocando diferentes sensações no usuário com base em sua bagagem cultural e experiências individuais. Apesar de não haver muitas explicações do universo para o jogador, o primeiro autor do presente artigo atribuiu alguns significados aos elementos. Porém, é importante ressaltar que a presença desses significados criados pelo autor do jogo não impede que outras relações e interpretações sejam construídos pelos jogadores, o que era esperado e desejado.

Começando com a baleia, que tem a intenção de representar a cura emocional que a

personagem enfrentará durante sua jornada. E ao ser engolida representa sua viagem ao inconsciente ou sonho. Os vários elementos do oceano, assim como o barco em que Nawa navega, representam a profundidade das emoções, que escondem vários mistérios. Campbell (2007, p. 92-93), também influenciado pelos estudos de Freud, nota que essa associação entre o oceano e o inconsciente é presente em diversas culturas, onde também se encontra essa noção do protagonista devorado: “O interior do templo, ou ventre da baleia, e a terra celeste, que se encontra além, acima e abaixo dos limites do mundo, são uma só e mesma coisa (...) alegoricamente, a entrada num templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras idênticas”.

Pode-se considerar que essas representações metafóricas podem deixar mais leve a abordagem de temas mais profundos ou pesados, como pode ser o luto. Segundo Machado, Albuquerque e Alves (2018, p. 292), “a ficção é utilizada, para que os problemas da sociedade contemporânea se tornem mais explícitos ao espectador, apresentando um novo olhar por meio do próprio distanciamento”. Em outras palavras, a linguagem metafórica permite que o jogador lance um olhar diferenciado para uma experiência que parecia familiar.

O capacete que a protagonista usa limita a visão do jogador. Porém, contém outro significado, ela limita também a visão da personagem sob os elementos do mundo, distorcendo sua visão. O barco é o porto seguro da personagem, e representa uma zona de conforto que ela permanece. O espaço é o vazio e a vastidão da mente. A estrela que Nawa persegue, representa seu falecido marido, é também toda a noção de felicidade que a protagonista tem.

Os desafios não contêm um motivo específico, mas as mensagens que aparecem na tela do jogador antes de cada um, sim. Eles fazem uma alusão a desafios reais da vida, ao mesmo tempo que dão uma pista de como o jogador deve solucioná-los. Os textos servem de apoio para que o jogador possa construir sua interpretação da obra, já que a linguagem metafórica e simbólica corre o risco de não ser compreendida, ou de ser compreendida de forma muito diferente da intenção original. Sobre isso, Mazurkiewicz e Albuquerque (2019, p. 235) lembram que a metáfora deve buscar esse equilíbrio, para que “as referências não se tornem nem muito explícitas nem muito indecifráveis”, de acordo com a capacidade e desejo da audiência de decifrar a obra. Nesse sentido, mesmo que nos detalhes cada jogador interprete o jogo de acordo com sua subjetividade, o texto escrito ajuda a direcionar a interpretação do jogador para uma direção geral desejada, como uma mensagem ampla e flexível sobre o tema.

Após a superação de cada um desses desafios, eles mudam a maneira como Nawa vê o universo. Esta mudança está representada na quebra do capacete, perda do barco e, por conseguinte, na fase final, quando a personagem retira o capacete. Ao final ela finalmente é capaz de ver com clareza, abandonando tudo que a impedia de compreender a beleza do mundo.

Ao final, a protagonista viaja desfrutando das novas belezas encontradas no universo, que antes passavam despercebidas, transformando-se em uma estrela. Nesse momento o autor teve intenção de criar uma metáfora entre o que Nawa procurava, e que ela acabou encontrando em si mesma.

## 7. Considerações Finais

O presente artigo buscou justificar as escolhas de design feitas no jogo *Beyond Nawa*, baseadas nos conceitos do surrealismo e nos estudos sobre design emocional feitos por Donald Norman. Noções como a de metáforas e *art game* embasaram a discussão. Espera-se que outros desenvolvedores possam refletir sobre suas escolhas de design em seus próprios projetos.

Questões abordadas neste artigo são profundamente variáveis devido aos elementos da cultura, fatores sociais e experiências pessoais prévias, podendo variar entre pessoas, sendo caracterizado assim como um estudo crescente de grande desafio aos desenvolvedores. Pode-se argumentar que conforme o design aproxima-se das artes em suas inspirações, objetivos e conceitos, mais os profissionais da área trabalham com um distanciamento entre a compreensão dos autores e a compreensão da audiência. Enquanto no design valoriza-se maior racionalização dos efeitos da interação entre humano e objeto, nas artes o controle sobre a interpretação da audiência faz menos sentido. Este projeto situa-se nesse espaço intermediário entre a arte e o design.

Embora este estudo de caso aborde um jogo específico, ele pode servir como ponto de reflexão para outros trabalhos que se aventurem por conceitos próximos, especialmente o surrealismo, o design emocional e os *art games*. O objetivo deste estudo foi explicitar os motivos de suas escolhas e suas razões, amadurecendo estes debates para reflexões futuras.

## Referências

- ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Art games: jogos digitais entre a arte e o entretenimento. In ALBUQUERQUE, R M. **Estudos contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital**. Florianópolis: Sagah, 2019.
- BONOMA, Thomas V. **Case Research in Marketing: Opportunities, Problems, and Process**. *Journal of Marketing Research*, Vol 22, May 1985.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 3. ed. atual e ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2015.
- FLANAGAN, M., NISSENBAUM, H. **Values at Play in Digital Games**. Cambridge: The MIT Press, p. 207, 2014.
- FROSI, Felipe Oviedo; RUTHSCHILLING, Anne Anicet; STEFFEN, César. **Design Emocional e Game Design: Analisando Elementos Visuais com Direcionamentos Emocionais em Jogos**. Anais da XI Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação-SEPesqCentro Universitário Ritter dos Reis, 2015.
- GOMBRICH, E. H., Torroella, R. S., & Setó, J. **História da Arte** (No. Sirsi) i9780714898704). New York: Phaidon. 1997.

HELLMANN, Risolete Maria. A trajetória da arte surrealista. **Revista Nupem**, v. 4, n. 6, p. 119-131, 2012. Disponível em: <<http://www.fecilcam.br/revista/index.php/nupem/article/viewFile/219/167>> Acesso em 9 nov 2019.

KENT, Steven L. The **Ultimate History of Video Games**: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Three Rivers Press, 2010.

LUZ, Alan Richard. **Videogames**: história, linguagem e expressão gráfica: do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Blucher, 2010.

MACHADO, Diego Domingos, ALBUQUERQUE, Rafael Marques, ALVES, Adriana Gomes. Problemáticas envolvendo raça, gênero e orientação sexual no desenvolvimento de jogos: relato de experiência com o jogo Trevo. **Conexão - Comunicação e Cultura**, v. 17, n. 34, 2018.

MAZURKIEVICZ, Susane Louise, ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Saúde mental e sua representação midiática: estudo de caso sobre o desenvolvimento de um jogo digital sobre depressão. **Educação Gráfica**. V.23, No. 3., 2019.

NORMAN, Donald. **Design Emocional**. Editora Rocco, 2008.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1973.