

O papel do design visual nos jogos digitais

The role of visual design in digital games

Wenia Moraes

wenia.morais@fatec.sp.gov.br

Fatec Carapicuíba

RESUMO

Neste artigo, investigamos como elementos visuais, como cores e formas, influenciam a experiência do jogador em jogos eletrônicos, com foco em títulos como *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077*. Analisamos a intersecção entre a psicologia da percepção, teoria das cores e semiologia, desvendando os mecanismos pelos quais designers constroem mundos virtuais coesos e envolventes. Nosso objetivo é compreender como paletas de cores, composição visual e simbolismo são empregados para evocar emoções, guiar a atenção e construir narrativas significativas que ampliam a experiência de jogo. Essa análise evidencia o impacto desses recursos na criação de atmosferas imersivas e identidades visuais que transformam o espaço virtual, possibilitando um diálogo direto e simbólico entre o jogador e o ambiente digital.

PALAVRAS-CHAVE: Elementos visuais; experiência do jogador; cores; formas; percepção; teoria das cores; semiologia; narrativa; imersão; identidade visual.

ABSTRACT

In this article, we investigate how visual elements such as colors and shapes influence the player experience in electronic games, focusing on titles such as Red Dead Redemption II and Cyberpunk 2077. We analyze the intersection between the psychology of perception, color theory and semiology, uncovering the mechanisms by which designers build cohesive and engaging virtual worlds. Our goal is to understand how color palettes, visual composition and symbolism are used to evoke emotions, guide attention and build meaningful narratives that enhance the gaming experience. This analysis highlights the impact of these resources in creating immersive atmospheres and visual identities that transform virtual space, enabling a direct and symbolic dialog between the player and the digital environment.

KEY-WORDS: *Visual elements; player experience; colors; shapes; perception; color theory; semiology; narrative; immersion; visual identity.*

INTRODUÇÃO

A estética visual exerce um papel fundamental na criação de experiências significativas nos jogos eletrônicos, onde cada elemento visual contribui para a construção de um universo único e envolvente. Cores, formas, iluminação e composição são cuidadosamente projetadas para dar vida aos ambientes virtuais, influenciando não apenas a imersão, mas também a resposta emocional e a compreensão narrativa dos jogadores. Este estudo propõe-se a explorar como esses elementos visuais, aplicados em jogos como *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077*, moldam a percepção e a experiência lúdica. Analisaremos como a escolha das paletas de cores, a estrutura composicional e a ambientação visual atuam em conjunto para provocar sensações, guiar a atenção e enriquecer a jornada narrativa do jogador.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A estética visual é fundamental na experiência do jogador em jogos eletrônicos, funcionando como um elo entre os gráficos e a narrativa. De acordo com o artigo ¹“Jogos Digitais: Uma Revisão sobre Definições, Fundamentos e Aplicações no Ensino de Ciências”, essa estética não se resume à aparência, mas influencia a interação do jogador com o ambiente virtual.

Elementos como cores, formas e iluminação são projetados para criar uma atmosfera que evoca emoções e promove a imersão. A teoria das cores, por exemplo, mostra que diferentes tonalidades podem gerar reações emocionais, enquanto a semiologia revela como símbolos visuais enriquecem a narrativa, transmitindo significados profundos.

¹ Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/download/2279/2436/9524>. Acesso em: 10/11/2024

A interação do jogador com o ambiente visual é crucial para uma experiência envolvente. Murray (2003) trata de maneira similar o tema, ao descrever o apelo da circunstância para um envolvimento do participante no ambiente virtual como imersão.

"A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é a prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimos a essa experiência como imersão. imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos em uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvido por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de todo o nosso sistema sensorial. Num meio participativo a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possível." (Murray, 2003, p.102)

Portanto, o autor descreve a imersão de maneira próxima a presença. Imersão nesta discussão é pautada na experiência que emerge pelo processo de interação entre o jogo e o jogador, onde este é um participante ativo

1.1 ESTRATÉGIA E NARRATIVA NOS JOGOS DIGITAIS

O *design* de jogos digitais vai além da simples criação de gráficos e regras. É uma arte que molda experiências, conectando jogadores a mundos virtuais de forma única. Ao combinar elementos como narrativa, mecânica e estética, os designers criam ambientes onde cada jogador pode construir sua própria história.

Imagine um *jogo da velha*. As regras são simples, mas a profundidade da experiência surge das decisões estratégicas de cada jogador. Cada movimento é uma resposta às ações do adversário, e a vitória depende da capacidade de antecipar e planejar. Da mesma forma, nos jogos digitais, as escolhas do jogador moldam a narrativa e o desenrolar dos eventos.

Essa interação entre o jogador e o jogo é o que torna a experiência tão rica e significativa. Ao tomar decisões, o jogador se sente conectado ao mundo virtual, vivenciando emoções e aprendendo lições.

1.2 PSICOLOGIA COMPORTAMENTAL

A psicologia comportamental nos oferece uma lente poderosa sobre como as pessoas interagem com o mundo ao seu redor, e os jogos digitais não são exceção. Ao analisar como os

jogadores reagem a diferentes estímulos e desafios, os designers podem criar experiências mais envolventes e gratificantes.

O behaviorismo radical² é uma corrente psicológica que tem como objeto de estudo o condicionamento operante (comportamento). Segundo Skinner todo comportamento é resultado das contingências de reforço, sendo determinado diretamente ou indiretamente pelas consequências reforçadoras que podem ser positivas ou negativas. Aprendizagem, portanto, é resultado de condicionamento operante, considerando que um comportamento é premiado, reforçado, até que ele seja condicionado de tal forma que ao retirar o reforço, o comportamento continue a acontecer. “Ensinar é simplesmente o arranjo de contingências de reforçamento” (SKINNER, 1968, p.5)

Nos jogos digitais, esse condicionamento se aplica ao oferecer recompensas como pontos, níveis e itens desbloqueáveis, os jogos condicionam o usuário a repetir comportamentos que levam a essas recompensas. Essa dinâmica cria um ciclo de *feedback* positivo, motivando os jogadores a persistirem em seus objetivos.

Outro aspecto importante é o *feedback* imediato. Quando um jogador realiza uma ação, ele espera uma resposta rápida do jogo. Essa retroalimentação é fundamental para o aprendizado, pois permite que o jogador ajuste suas estratégias em tempo real. A sensação de progresso e a possibilidade de experimentar sem consequências no mundo real tornam os jogos um ambiente seguro e eficaz para desenvolver novas habilidades.

1.3 Elementos do *design* e sua influência

O design de jogos é uma arte que envolve a combinação de diversos elementos para criar experiências únicas e memoráveis. Entre esses elementos, a narrativa se destaca como uma força capaz de conectar os jogadores a mundos virtuais e evocar emoções profundas. Jogos como *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077* demonstram o poder da narrativa em criar experiências imersivas.

Red Dead Redemption II, é mais do que apenas um jogo; é uma experiência imersiva no Velho Oeste. A *Rockstar Games* criou um mundo aberto vasto e detalhado, repleto de vida e de coisas para fazer. Desde caçar animais para confeccionar roupas e itens, até explorar cidades e paisagens deslumbrantes, o jogo oferece uma liberdade incrível para os jogadores. A narrativa

² O behaviorismo radical é uma filosofia da ciência do comportamento, desenvolvida por B. F. Skinner, que estuda o comportamento humano como uma relação entre o organismo e o ambiente.

de *Red Dead Redemption II* é uma das mais emocionantes da indústria dos videogames. Acompanhamos a jornada de Arthur Morgan, um fora da lei que faz parte da gangue de Van der Linde. A história explora temas como lealdade, traição, redenção e a inevitabilidade do tempo. A jornada de Arthur é marcada por altos e baixos, e as escolhas do jogador moldam o destino de todos os personagens.

Figura 01: Red Death Redeption II



Fonte: <https://store.rockstargames.com/pt-BR/game/buy-red-dead-redemption-2>.

Cyberpunk 2077, um jogo de RPG de ação em mundo aberto, desenvolvido e publicado pela empresa polonesa CD Projekt RED, que teve seu lançamento em Dezembro de 2020. O jogo é uma adaptação que se passa no mesmo universo e segue a mesma cronologia de sua obra inspiradora: o RPG de mesa *Cyberpunk 2020*, idealizado por Mike Pondsmith. Como o nome sugere, o jogo se enquadra no gênero *cyberpunk*, definido como um subgênero da ficção científica que se passa em um futuro distópico. De acordo com Pondsmith em seu livro *Cyberpunk RED*,

Cyberpunk vem de duas palavras. Cyber — do termo cibernético, ou uma fusão da carne com máquinas tecnológicas. Punk — do estilo musical, vertente do rock, no início dos anos 80 que sintetizava violência, rebelião e ação social de forma niilista. O termo se popularizou na época do Pré-colapso por um grupo de escritores especializados em escrever ficção científica com esse tipo de tecnologia. (PONDSMITH, 2020, p.18, tradução minha).

Portanto, narrativas que exploram essa temática abordam questões ligadas ao universo cyber, onde o avanço tecnológico frequentemente não acompanha o progresso da humanidade como indivíduos e sociedade. Temas como desigualdade social, abuso de poder e tirania são frequentemente retratados nessas histórias.

Figura 02: Cyberpunk 2077



Fonte: <https://www.cyberpunk.net/br/en>.

Tanto *Red Dead Redemption II* quanto *Cyberpunk 2077* destacam a importância de conectar os jogadores aos personagens e ao mundo do jogo. Por meio da criação de personagens e relacionamentos bem desenvolvidos, os desenvolvedores conseguem despertar uma ampla gama de emoções nos jogadores.

1.4 MECÂNICA DO JOGO

As mecânicas de jogo, ou seja, as regras e sistemas que regem a interação do jogador com o mundo virtual, definindo as possibilidades e restrição da interação, moldando a forma como o jogador se envolve com o jogo e a narrativa. *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077* exemplificam como as mecânicas de jogos podem ser utilizadas para criar experiências autênticas.

Em *Red Dead Redemption II*, a mecânica de combate inspirada nos duelos do Velho Oeste, aliada às interações sociais que reflete os códigos de conduta da época, reforça a imersão

no universo selvagem. Cada detalhe, desde a física realista dos disparos até as reações dos personagens não jogáveis, contribui para a autenticidade e riqueza da experiência.

Figura 03: Red Death Redeption II



Fonte: <https://www.adrenaline.com.br/analise/outros/analise-red-dead-redemption-2>.

Cyberpunk 2077, oferece um conjunto mais amplo de mecânicas, permitindo que o jogador escolha entre diferentes estilos de jogo. O sistema de *hacking*, a personalização de habilidades e as diversas opções de combate proporcionam uma grande liberdade para explorar *Night City*. Essa flexibilidade incentiva a experimentação e a criação de estilos de jogo únicos.

Figura 04: Cyberpunk 2077



Fonte: <https://www.cyberpunk.net/br/en>.

1.5 ESTÉTICA NO JOGO

A estética nos jogos digitais vai muito além da aparência visual, é a forma como os desenvolvedores transmitem sensações e emoções, criando mundos virtuais envolventes. Esses elementos estéticos se combinam para proporcionar uma experiência imersiva e única para os jogadores. Um dos componentes principais é a estética visual, que inclui tudo o que o jogador vê: a paleta de cores, o design dos personagens e cenários, além de aspectos como iluminação e efeitos visuais.

Red Dead Redemption II nos transporta para um Velho Oeste envolto em tons terrosos, onde a natureza selvagem domina a paisagem. Sob um céu estrelado, vasto e imponente, as silhuetas dos personagens, a trilha sonora, com seus acordes de banjo e violão, intensifica a ambientação nostálgica, fazendo-nos sentir parte de cada momento vivido pelos personagens. Cada detalhe, desde a poeira levantada pelos passos do cavalo até a fumaça que sobe das fogueiras, contribui para uma imersão tão profunda que nos faz questionar os limites entre realidade e ficção.

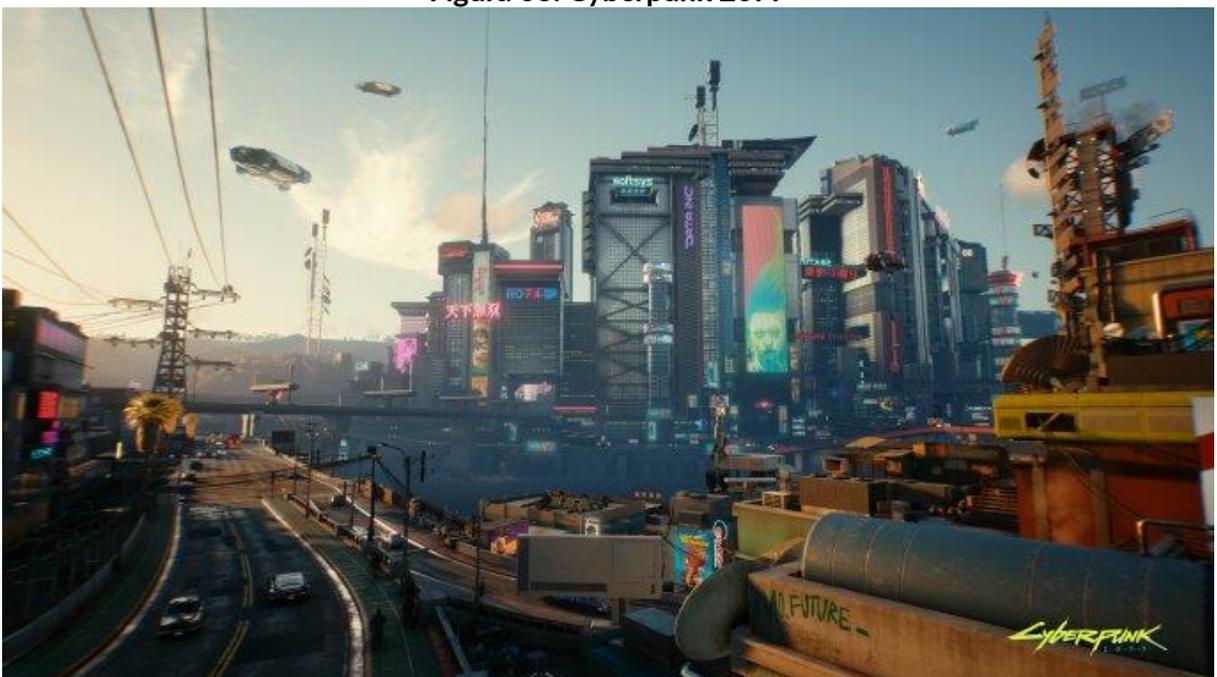
Figura 05: Red Death Redeption II



Fonte: <https://www.adrenaline.com.br/analise/outros/analise-red-dead-redemption-2>.

Em *Cyberpunk 2077*, a trilha sonora eletrônica e os efeitos imersivos intensificam a sensação de estar em um futuro vibrante e dinâmico, gerando um clima de urgência e ação. A estética não é apenas um enfeite, mas uma ferramenta para contar histórias. Ela cria ambientes distintos, a arquitetura futurista de *Night City* revela detalhes sobre a cultura e os desafios daquela sociedade, tornando o ambiente mais imersivo.

Figura 06: Cyberpunk 2077



Fonte: <https://www.cyberpunk.net/br/en>.

Em resumo, a estética de um jogo é fundamental para reforçar sua temática e envolver o jogador. Em títulos de fantasia, elementos mágicos e designs vibrantes não apenas criam mundos de aventura, mas também elevam a experiência, transportando o jogador para cenários repletos de imaginação e encantamento.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo tem como objetivo analisar como as escolhas de *design* visual em *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077* contribuem para a construção de mundos imersivos e realistas, com foco na paleta de cores, iluminação, texturas e design de personagens. Através da análise comparativa de materiais acadêmicos, análises de jogos e materiais de divulgação, busca-se identificar as estratégias utilizadas por cada jogo para criar ambientes distintos e envolver o jogador.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, analisamos como o design visual em *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077* vai além do apelo estético, desempenhando um papel essencial na construção das narrativas e na formação de conexões emocionais com os jogadores. Em *Red Dead Redemption II*, o realismo visual, com atenção aos detalhes como texturas e comportamentos realistas, cria um ambiente imersivo que intensifica a experiência emocional dos jogadores, permitindo uma identificação profunda com a luta dos personagens. Já em *Cyberpunk 2077*, a estética futurista, marcada por cores vibrantes e ambientes urbanos densos, contribui para uma imersão única, apesar das críticas a bugs técnicos e inconsistências visuais que afetam a fluidez da experiência. Em *Red Dead Redemption II*, os protagonistas são projetados para evocar empatia, enquanto em *Cyberpunk 2077*, a personalização de personagens permite que os jogadores criem avatares que refletem suas identidades, enriquecendo a experiência narrativa e a identificação com o jogo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Red Dead Redemption II e *Cyberpunk 2077* nos convidam a imersões visuais distintas, mas igualmente impactantes. O primeiro nos transporta para um Velho Oeste rico em detalhes, onde a luz do sol banha paisagens exuberantes e cada detalhe, da textura de um tecido à expressão de um rosto, contribui para uma experiência sensorial rica. Já *Cyberpunk 2077* nos joga em um futuro neon, onde a estética futurista e as paisagens urbanas decadentes criam uma atmosfera vibrante e caótica que reflete a complexidade da narrativa.

Em ambos os jogos, o design visual não se limita a criar belos cenários. Ele molda a forma como percebemos o mundo do jogo, influenciando nossas emoções e, conseqüentemente, a nossa conexão com os personagens e a história. A atenção aos detalhes, a coerência visual e a utilização estratégica de cores e iluminação são elementos-chave que contribuem para a imersão do jogador e a construção de narrativas memoráveis."

REFERÊNCIAS

Revista eletrônica Ludus Scientiae - (RELuS). Jogos digitais: uma revisão sobre definições, fundamentos e aplicações no ensino de ciências. v. 4, n. 1, jan./jul. 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2279>. Acesso em: 28 out. 2024.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos** (Vol. 2). Editora Blucher, 2012b.

Murray, J. H (2003) **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa do Ciberespaço**. São Paulo: Unesp.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Tecnologia do Ensino**. Pennsylvania: 1968

PONDSMITH, M. **Cyberpunk RED Corebook. 1st ed.** Talsorian Games, Incorporated. 2020

Salgado, J. (2018, 25 de Outubro). **Red Dead Redemption II - Análise técnica - um feito tecnológico único nesta geração**. Eurogamer.pt. <https://www.eurogamer.pt/red-dead-redemption-2-analise-tecnica-um-feito-tecnologico-unico-nesta-geracao>

SANT'ANNA, J. **Localização de videogames: um estudo de caso do jogo Cyberpunk 2077. 2021.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

NOGUEIRA, J. (2018, 17 de Novembro). **ANÁLISE: Red Dead Redemption II. ADRENALINE**. <https://www.adrenaline.com.br/analise/outros/analise-red-dead-redemption-2>