

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN**

KENZO ALEXANDRIA TANIGUTI

**COR E EMOÇÃO NO DESIGN DE JOGOS EMPÁTICOS: UMA INVESTIGAÇÃO
SOBRE O USO ÉTICO E EFICIENTE DAS CORES PARA INFLUENCIAR
SENTIMENTOS**

**GOIÂNIA
2025**

KENZO ALEXANDRIA TANIGUTI

**COR E EMOÇÃO NO DESIGN DE JOGOS EMPÁTICOS: UMA INVESTIGAÇÃO
SOBRE O USO ÉTICO E EFICIENTE DAS CORES PARA INFLUENCIAR
SENTIMENTOS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dra. Nancy de Melo Batista Pereira.

GOIÂNIA

2025

Dedico este trabalho a todos aqueles que acreditaram em mim, mesmo quando eu próprio duvidei da minha capacidade.

AGRADECIMENTOS

À Nancy, minha orientadora que esteve comigo, me auxiliou durante todo o processo e acreditou em mim desde o começo.

Dedico este trabalho a todos os educadores que compartilharam conhecimento e contribuíram para minha formação acadêmica e pessoal.

Aos meus amigos, que me ouviram e souberam me apoiar em momentos de descontentamento e me ajudaram a olhar o mundo com outra perspectiva.

Ao meu amigo Leandro, que me auxiliou em todas as etapas do TCC, mesmo morando em outra cidade.

À minha família, que segurou as pontas em casa, principalmente nas vezes que eu tive que virar noites no computador.

À Deus por me permitir passar por essa experiência com uma rede de apoio incrível.

“A vida não é fácil para nenhum de nós. Mas e daí? Nós devemos ter persistência e, acima de tudo, confiança em nós mesmos. Devemos acreditar que somos talentosos em alguma coisa, e que essa coisa, a qualquer custo, deve ser alcançada.”

Marie Curie

RESUMO

Este trabalho investiga como as cores podem influenciar experiências emocionais em jogos empáticos, considerando sua relação com narrativa, percepção visual, imersão e responsabilidade ética no design. A pesquisa caracteriza-se como exploratória, de abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica, análise de estudos de caso e desenvolvimento projetual. Para isso, foi realizada uma revisão teórica sobre estudos da cor, psicologia das cores, semiótica, jogos digitais, jogos sérios, jogos empáticos, empatia e compaixão. A pesquisa também analisa o papel da cor como elemento de comunicação visual nos jogos, capaz de construir atmosferas, orientar o jogador, representar estados emocionais e participar da experiência narrativa. Como objetos de análise, foram selecionados os jogos GRIS (Nomada Studio, 2018), Spiritfarer (Thunder Lotus Games, 2020) e Life is Strange: True Colors (Deck Nine Games, 2021), por apresentarem diferentes formas de articulação entre cor, emoção e experiência sensível. Em GRIS, observa-se o uso da progressão cromática como parte da jornada subjetiva da personagem. Em Spiritfarer, a paleta suave contribui para tratar temas como morte, luto e despedida de maneira acolhedora. Já em Life is Strange: True Colors, as cores tornam visíveis os estados emocionais das personagens por meio de auras cromáticas. A partir dessas análises, compreende-se que o uso da cor em jogos empáticos não deve ser reduzido a associações fixas entre tonalidades e sentimentos, mas pensado em relação ao contexto, à narrativa, às mecânicas e à experiência do jogador. Como resultado projetual, foi desenvolvido o primeiro módulo do videocurso Cores no Game Design: emoção, narrativa e experiência, voltado a estudantes e desenvolvedores interessados em escolhas cromáticas mais conscientes e éticas.

Palavras-chave: cores; jogos empáticos; game design; emoção; narrativa visual.

ABSTRACT

This undergraduate thesis investigates how colors can influence emotional experiences in empathy games, considering their relationship with narrative, visual perception, immersion, and ethical responsibility in design. The research is characterized as exploratory, with a qualitative approach, based on bibliographic review, case study analysis, and project development. To achieve this, a theoretical review was conducted on color studies, color psychology, semiotics, digital games, serious games, empathy games, empathy, and compassion. The research also analyzes the role of color as an element of visual communication in games, capable of building atmospheres, guiding the player, representing emotional states, and participating in the narrative experience. The games GRIS (Nomada Studio, 2018), Spiritfarer (Thunder Lotus Games, 2020), and Life is Strange: True Colors (Deck Nine Games, 2021) were selected as objects of analysis because they present different ways of articulating color, emotion, and sensitive experience. In GRIS, chromatic progression is observed as part of the character's subjective journey. In Spiritfarer, the soft palette contributes to addressing themes such as death, grief, and farewell in a welcoming way. In Life is Strange: True Colors, colors make the characters' emotional states visible through chromatic auras. Based on these analyses, the study understands that the use of color in empathy games should not be reduced to fixed associations between tones and feelings, but should be considered in relation to context, narrative, mechanics, and player experience. As a design outcome, the first module of the video course Colors in Game Design: emotion, narrative, and experience was developed, aimed at students and developers interested in more conscious and ethical chromatic choices.

Keywords: colors; empathy games; game design; emotion; visual narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Newton e a experiência da dispersão da luz.....	13
Figura 2 – Círculo Cromático de Von Goethe.....	13
Figura 3 – Teoria da Cor Esférica.....	14
Figura 4 – Estrela Cromática.....	15
Figura 5 – Psicologia das Cores.....	16
Figura 6 – Frequência de Reações Emocionais dadas por cada cor.....	17
Figura 7 – Indicativos coloridos para caminhos em jogos.....	18
Figura 8 – Destaque vermelho no objeto de progressão.....	20
Figura 9 – Evolução Gráfica nos jogos digitais.....	21
Figura 10 – Diferentes tonalidades para o mesmo cenário.....	22
Figura 11 – Narrativa profunda em jogos digitais.....	23
Figura 12 – Interposição de propósitos em jogos sérios.....	24
Figura 13 – Árvore de decisões em jogos digitais.....	26
Figura 14 – Tomada de decisões difíceis em jogos digitais.....	27
Figura 15 – Espectro da Empatia.....	28
Figura 16 – Síntese visual da progressão cromática em GRIS.....	34
Figura 17 – Cuidado do cotidiano em Spiritfarer.....	37
Figura 18 – Convivência de personagens em Spiritfarer.....	38
Figura 19 – Everdoor em Spiritfarer.....	40
Figura 20 – Aura de sentimentos em True Colors.....	41
Figura 21 – Plataforma Udemý.....	46
Figura 22 – Paleta cromática de referência para o projeto.....	50
Figura 23 – Fontes utilizadas nas legendas dos vídeos.....	50
Figura 24 – Storyboard do vídeo introdutório do videocurso.....	53
Figura 25 – Apresentador em cena do videocurso.....	54
Figura 26 – Edição do videocurso via Adobe Premiere.....	55
Figura 27 – Contraste das legendas com o vídeo.....	56

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3. DESENVOLVIMENTO	12
3.1 NEWTON, GOETHE E BAUHAUS	12
3.2 PSICOLOGIA DAS CORES	15
3.3 SEMIÓTICA E SÍMBOLOS	18
3.4 JOGOS DIGITAIS	20
3.4.1 Os jogos como experiência imersiva	22
3.4.2 Jogos sérios (serious games)	24
3.4.3 Jogos empáticos (empathy games)	25
3.5 SENTIMENTOS (EMPATIA E COMPAIXÃO)	28
3.6 JOGOS E AS CORES	31
3.6.1 <i>GR/IS</i> : arte, narrativa e experiência sensorial	32
3.6.2 Spiritfarer: luto, acolhimento e paleta terapêutica	37
3.6.3 Life is Strange: True Colors: cor, empatia e percepção emocional	40
4. PROJETO	42
4.1 METODOLOGIA DE PROJETO	42
4.1.1 Empatia e definição do problema	43
4.1.2 Ideação e definição do artefato	44
4.1.3 Estudo de similares	45
4.1.4 Definição do briefing	46
4.1.5 Prototipagem	47
4.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	48
4.2.1 Naming	48
4.2.2 Direção de arte	49
4.2.3 Roteiro e estrutura narrativa	51
4.2.4 Storyboard e planejamento visual	52
4.2.5 Produção audiovisual	53
4.2.6 Edição e pós-produção	55

4.2.7	Resultado final	57
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
	REFERÊNCIAS	59
	APÊNDICE A – ESCALETAS DOS MÓDULOS DO CURSO	65
	APÊNDICE B – ROTEIRO DO CURSO SOBRE COR E EMOÇÃO EM JOGOS EMPÁTICOS.....	69

1. INTRODUÇÃO

O universo dos jogos digitais vem se consolidando não só como uma das principais formas de entretenimento digital contemporâneo, mas também como um sistema sociotécnico interativo capaz de despertar emoções profundas e provocar reflexão. Dentro desse cenário, a estética que envolve elementos visuais, narrativos e sonoros é fundamental para construir a experiência desejada e melhorar a aceitação do público.

Entre esses elementos, a cor tem um papel central. Ela é um dos canais mais fortes de informação e comunicação visual, podendo evocar sentimentos como energia, calma, excitação, tristeza e melancolia. A coloração participa diretamente da criação das emoções no jogo e é o elemento que, junto da narrativa, ajuda a transmitir o conceito da obra.

Nos últimos anos, tem crescido o interesse pelos jogos empáticos (empathy games), frequentemente classificado como um subgênero dos jogos sérios (serious games), que tratam de temas sensíveis, como discriminação, luto, trauma e a própria finitude humana. Esses convidam o jogador à reflexão e à empatia durante a interação, buscando gerar comoção, e podem girar em torno de uma mensagem central que evoca empatia. Um exemplo é *GRIS* (Nomada Studio, 2018), um título indie, ou seja, um jogo produzido por equipes reduzidas e com baixo financiamento, bastante reconhecido que aborda as fases do luto da personagem, frequentemente interpretada como a perda da figura materna. O jogo se destaca por usar seus elementos visuais e esquemas de cores para refletir os sentimentos da protagonista em sua jornada, muitas vezes sem depender de diálogos, reforçando a cor como um signo essencial na transmissão da mensagem.

Nesse jogo, dentre as cores mais proeminentes, estão o vermelho, verde e azul, entre outras. De acordo com a psicologia das cores, diferentes cores afetam emoções, comportamentos e percepções, fundamentando-se em significados psicológicos e culturais que variam conforme o contexto. Assim, cores como o vermelho podem evocar paixão e energia, mas também agressividade e perigo, enquanto o cinza pode sugerir medo e melancolia, ou representar equilíbrio e sucesso,

dependendo de sua aplicação. O uso estratégico das cores permite transmitir ideias, suscitar emoções e criar experiências visuais mais impactantes e memoráveis.

Apesar do potencial dos jogos para gerar identificação e reflexão, o desenvolvimento de jogos empáticos apresenta desafios, pois exige uma abordagem sociotécnica e um planejamento cuidadoso dos elementos, como a paleta de cores, para garantir uma mensagem ética e assertiva. Diante disso, este trabalho busca investigar essa intersecção entre estética, emoção e responsabilidade social no game design, nos jogos *GRIS*, *Spiritfarer* (Thunder Lotus Games, 2020) e *Life is Strange: True Colors* (Deck Nine Games, 2021).

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

O presente projeto possui como objetivo geral compreender como as cores influenciam as experiências emocionais dos jogadores durante a vivência narrativa em jogos empáticos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como objetivos específicos, destacam-se: compreender os fundamentos teóricos da cor; investigar a influência cromática nas emoções; analisar aspectos semióticos da comunicação visual em jogos digitais; examinar jogos que articulam cor, emoção e narrativa.

3. DESENVOLVIMENTO

Os estudos sobre a influência das cores em jogos digitais envolvem uma relação complexa entre arte, ciência, psicologia e design. O entendimento histórico e teórico a respeito das cores, desde os modelos clássicos de Newton, passando pelas abordagens subjetivas de Goethe, até as metodologias funcionais da Bauhaus, especialmente os estudos cromáticos desenvolvidos por Johannes Itten, oferece fundamentos essenciais para analisar como diferentes paletas podem desencadear respostas cognitivas, emocionais e perceptivas. De forma análoga, teorias contemporâneas da psicologia das cores e da semiótica ajudam a interpretar como signos cromáticos e simbólicos são percebidos e reinterpretados pelos jogadores em contextos narrativos dos jogos.

Quando aplicados ao universo dos jogos digitais, esses elementos visuais tornam-se ferramentas para construção da atmosfera, da narrativa dos personagens, da jogabilidade e, especialmente, para o estímulo de sentimentos como empatia e compaixão, bem como experiências de imersão. Dessa forma, compreender a relação entre cores e emoções, a linguagem simbólica e os princípios do design de jogos, permite analisar de que modo as escolhas cromáticas podem influenciar a experiência do jogador de maneira ética, significativa e coerente com a experiência narrativa.

3.1 NEWTON, GOETHE E BAUHAUS

A história que envolve o estudo das cores foi marcada inicialmente pela contraposição entre duas abordagens fundamentais: a óptica física de Isaac Newton e a perspectiva fenomenológica de Johann Wolfgang von Goethe. Newton, em *Opticks* (1704), demonstrou experimentalmente que a luz branca se decompõe em um espectro contínuo de cores, conforme demonstrado na Figura 1, estabelecendo uma base científica para a compreensão da luz como fenômeno mensurável e objetivo. Em contraposição ao físico, Goethe, em sua obra *Zur Farbenlehre* (1810), argumentou que a experiência das cores não pode ser reduzida a aspectos físicos, pois envolve fatores psicológicos, emocionais e perceptivos, demonstrado pelo autor, conforme indicado na Figura 2. Para Goethe, as cores e os sentimentos não se relacionam de

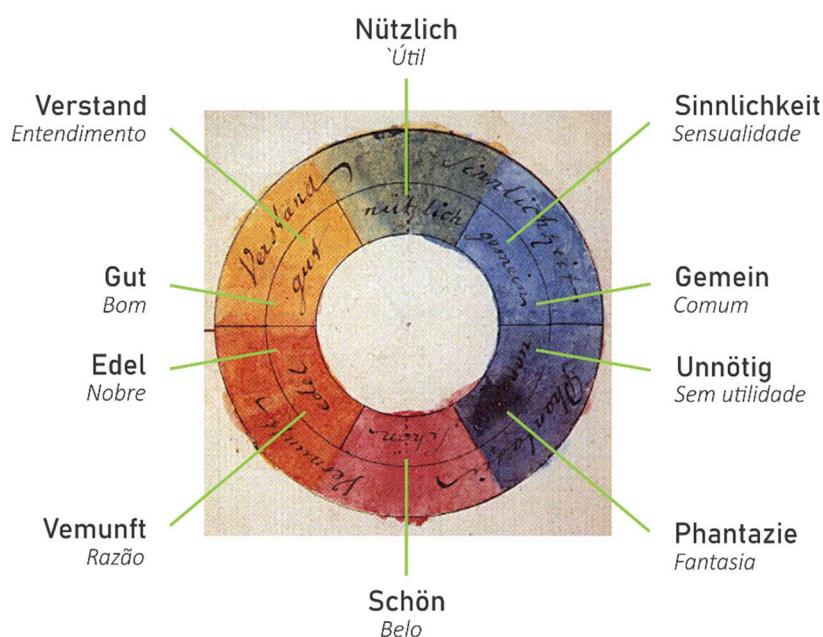
forma aleatória, mas constituem experiências coletivas que são enraizadas na linguagem, na cultura e no pensamento humano.

Figura 1 – Newton e a experiência da dispersão da luz.



Fonte: Mundo Educação.

Figura 2 – Círculo Cromático de Von Goethe.



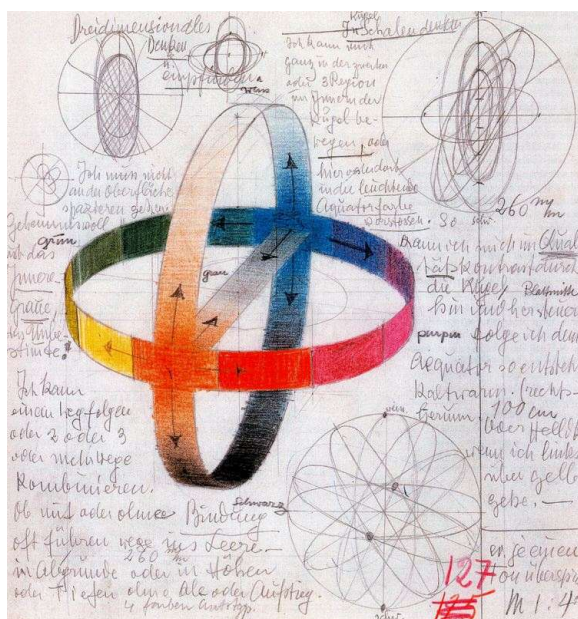
Fonte: GOETHE, 1810.

A abordagem de Goethe avançou ao explorar não apenas os fenômenos cromáticos, mas também seus valores simbólicos e suas implicações afetivas. Em seu texto, ele discute a oposição entre tonalidades e seus efeitos emocionais, como a associação do cinza a sentimentos de monotonia, tristeza e ausência de energia, enquanto combinações específicas de cores poderiam intensificar significados

positivos ou negativos (PEDROSA, 2009). Essa visão ampliada da cor como fenômeno psicológico, perceptivo e simbólico influenciou diretamente os movimentos artísticos posteriores e constitui um dos fundamentos teóricos da psicologia das cores, ao reconhecer que a percepção cromática está diretamente ligada às experiências subjetivas e culturais do observador.

No século XX, a Bauhaus, escola de arte, design e arquitetura alemã, desempenhou papel central na consolidação dos estudos modernos da cor, especialmente através do trabalho de Johannes Itten, um dos principais teóricos da escola. Em seu livro “The Art of Color” (1961), o autor elaborou princípios que articulam percepção, emoção e expressão artística, demonstrando que preferências cromáticas podem refletir em estados emocionais com base nas reações afetivas, estados de ânimo e características comportamentais. Sua didática enfatizava a necessidade de reconhecer influências culturais e associações individuais no uso das cores, além de organizar elementos fundamentais como o contraste complementar, no qual extremidades opostas no círculo cromático intensificam-se mutuamente quando colocados lado a lado, mas se neutralizam quando misturados, de acordo com as Figuras 3 e 4. O pensamento de Itten moldou profundamente o ensino do design e permanece como influência significativa nas práticas contemporâneas a respeito do estudo das cores.

Figura 3 – Teoria da Cor Esférica.



Fonte: ITTEN, 1961.

Figura 4 – Estrela Cromática.



Fonte: ITTEN, 1961.

3.2 PSICOLOGIA DAS CORES

A psicologia das cores investiga como estímulos cromáticos influenciam emoções, julgamentos, tomada de decisão e respostas comportamentais, sendo amplamente utilizada em diferentes áreas como design, marketing e interfaces digitais, em concordância com a Figura 5 (ELLIOT; MAIER, 2014). No contexto dos jogos digitais, as cores desempenham um papel fundamental na comunicação visual, atribuindo significados para personagens, paisagens e sentimentos, aspecto já destacado por teorias de design visual e pela literatura em game art (LIDWELL; HOLDEN; BUTLER, 2003). Assim, além de operar como elemento estético, a cor torna-se um recurso semiótico capaz de transmitir personalidade de personagens, identidade cultural e o próprio conceito do jogo, reforçando o propósito comunicativo do design.

Figura 5 – Psicologia das Cores.



Fonte: Content Group.

Há uma forte associação entre cores e emoções humanas, sustentada por estudos que evidenciam reações afetivas e até fisiológicas diante de diferentes tonalidades, confirmado pelo estudo apresentado na Figura 6 (KAYA; EPPS, 2004). Em ambientes digitais interativos, essa relação é explorada para direcionar a atenção, modular o humor e criar atmosferas narrativas condizentes com a experiência proposta. O uso estratégico das cores contribui diretamente para a imersão, fazendo com que os estados emocionais e mensagens culturais e contextuais sejam comunicados por uma forma não verbal de intenções. Segundo Tulleken (2015), uma das funções primordiais da cor nos jogos é favorecer a identificação rápida de elementos essenciais, auxiliando o jogador na leitura eficiente do cenário e no processamento das informações visuais relevantes, como exemplificado na Figura 7.

Figura 6 – Frequência de reações emocionais associadas às cores.

Table 2
Frequencies of Emotional Reactions Given to Each Color

Emotions*	Red	Yellow	Green	Blue	Purple	Yellow-red	Green-yellow	Blue-green	Purple-blue	Red-purple	White	Gray	Black
Angry ^a	28 (28.6)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3 (3.1)	7 (7.1)
Annoyed ^a	0	0	0	0	0	5 (5.1)	8 (8.2)	7 (7.1)	0	2 (2.0)	0	0	0
Bored ^a	0	0	0	0	5 (5.1)	4 (4.1)	2 (2.0)	0	0	2 (2.0)	5 (5.1)	14 (14.3)	0
Calm ^b	4 (4.1)	0	29 (29.6)	60 (61.2)	28 (28.6)	0	0	16 (16.3)	38 (38.8)	13 (13.3)	8 (8.2)	5 (5.1)	0
Comfortable ^b	0	0	15 (15.3)	4 (4.1)	3 (3.1)	3 (3.1)	7 (7.1)	7 (7.1)	0	0	0	0	5 (5.1)
Confused ^a	0	0	0	0	0	0	2 (2.0)	6 (6.1)	0	0	0	6 (6.1)	0
Depressed ^a	0	0	0	6 (6.1)	0	0	0	0	12 (12.2)	8 (8.2)	0	23 (23.5)	22 (22.4)
Disgusted ^a	0	0	0	0	0	9 (9.2)	26 (26.5)	2 (2.0)	0	3 (3.1)	0	0	0
Empty/void ^a	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25 (25.5)	0	0
Energetic ^b	5 (5.1)	10 (10.2)	0	0	0	14 (14.3)	0	10 (10.2)	0	0	0	0	0
Excited ^b	18 (18.4)	8 (8.2)	2 (2.0)	0	4 (4.1)	25 (25.5)	6 (6.1)	11 (11.2)	0	12 (12.2)	0	0	0
Fearful ^a	0	0	0	0	5 (5.1)	0	0	0	0	0	0	3 (3.1)	17 (17.3)
Happy ^b	21 (21.4)	74 (75.5)	28 (28.6)	10 (10.2)	21 (21.4)	31 (31.6)	11 (11.2)	36 (36.7)	13 (13.3)	26 (26.5)	0	0	0
Hopeful ^b	0	0	8 (8.2)	0	0	0	0	0	5 (5.1)	0	6 (6.1)	0	0
Innocent ^b	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	33 (33.7)	0	0
Lonely ^a	0	0	0	3 (3.1)	0	0	0	0	3 (3.1)	0	6 (6.1)	4 (4.1)	0
Loved ^b	15 (15.3)	0	0	0	0	0	0	0	0	17 (17.3)	0	0	0
Peaceful ^b	0	0	12 (12.2)	4 (4.1)	0	0	0	0	8 (8.2)	0	13 (13.3)	0	0
Powerful ^b	0	0	0	0	7 (7.1)	0	0	0	0	7 (7.1)	0	2 (2.0)	14 (14.3)
Sad ^a	4 (4.1)	0	0	8 (8.2)	13 (13.3)	0	0	0	10 (10.2)	0	0	30 (30.6)	24 (24.5)
Sick ^a	0	0	0	0	0	0	32 (32.7)	0	0	0	0	0	0
Tired ^a	0	6 (6.1)	0	0	9 (9.2)	0	0	0	5 (5.1)	0	0	5 (5.1)	7 (7.1)
No emotion	3 (3.1)	0	4 (4.1)	3 (3.1)	3 (3.1)	7 (7.1)	4 (4.1)	3 (3.1)	4 (4.1)	8 (8.2)	2 (2.0)	3 (3.1)	2 (2.0)

Note. Emotions are listed in alphabetical order.

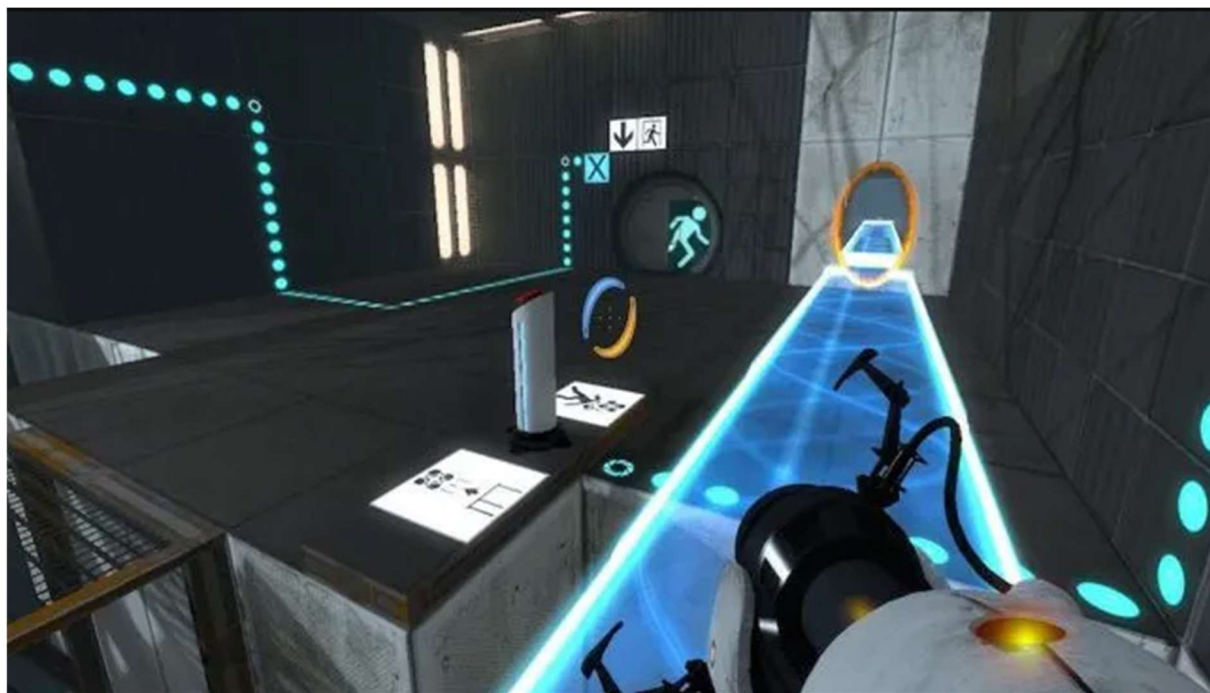
The cell numbers indicate frequencies; the percentages are listed in parentheses.

^a Negative emotions

^b Positive emotions

Fonte: KAYA; EPPS, 2004.

Figura 7 – Indicativos coloridos para caminhos em jogos.



Fonte: Captura de tela de vídeo publicado por Chinstraps41, 2026.

A utilização de cores no game design ultrapassa o campo estritamente estético, funcionando como uma camada informacional que apoia compreensão, navegação e envolvimento. A cor pode servir como guia, destacando objetos manipuláveis, sinalizando perigos, sugerindo caminhos ou representando progressão narrativa, tudo isso sem recorrer à linguagem verbal, preservando a fluidez da experiência e fortalecendo a imersão. Com base nisso, Bevz (2023) propõe uma taxonomia funcional que organiza a atuação cromática em seis componentes centrais: estética, navegação, emoção, progressão, significadores e identificadores. Essa estruturação evidencia como o uso consciente das cores contribui para a construção de significados, reforçando o seu papel como um dos pilares do design emocional e da experiência do jogador.

3.3 SEMIÓTICA E SÍMBOLOS

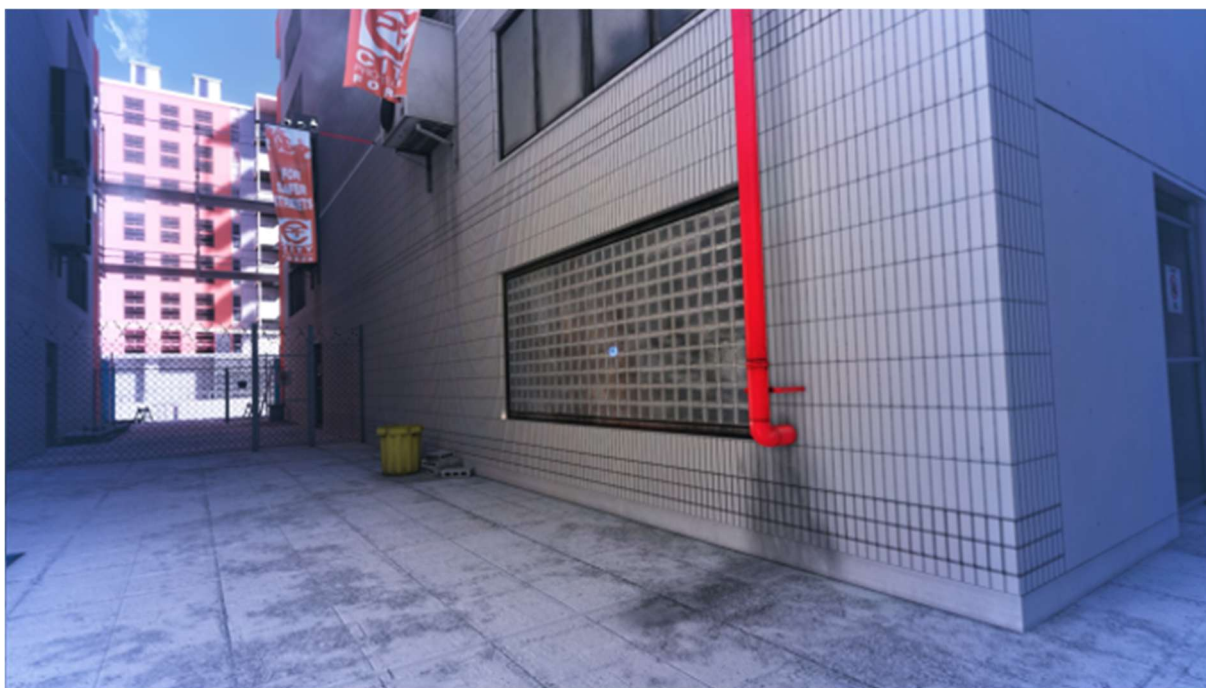
A cor, enquanto elemento constituinte da linguagem visual, funciona como uma potente estratégia capaz de comunicar significados, emoções e instruções dentro de um sistema simbólico. A semiótica, compreendida como o estudo dos signos e dos processos de significação, fornece as bases para analisar como as cores estruturam

sentidos dentro de um contexto comunicacional (PEIRCE, 1931). Na área dos jogos digitais, a cor pode atuar como signo visual que precisa ser interpretado pelo jogador, criando um processo de decodificação que integra percepção, repertório cultural e envolvimento emocional. Esse processo pode desencadear respostas emocionais, nas quais o significado simbólico da cor ativa sensações e interpretações que condizem diretamente com a experiência estética e narrativa do jogo (ECO, 1976).

A cor também pode ser entendida como componente da linguagem visual, funcionando como um mediador simbólico dentro de sistemas culturais e perceptivos. A teoria de Victor Turner (1973; 1982) sobre simbolismo ritual e experiência fornece um aporte importante para compreender como símbolos são construídos tanto racional quanto empiricamente. Segundo o autor, um símbolo surge da relação entre elementos concretos da experiência e suas interpretações culturais, sendo capaz de gerar sensações, direcionar comportamentos e estruturar percepções. Assim, no contexto dos jogos, a construção emocional do jogador é realizada por um arranjo simbólico que articula cores, formas, narrativas e mecânicas, produzindo significados que extrapolam a materialidade da imagem.

No design de jogos, a dimensão semiótica das cores é extremamente relevante, pois elas conseguem comunicar ações, intenções e estados sem recorrer ao texto verbal. Como aponta Kress e van Leeuwen (2006), a cor funciona como um código visual culturalmente situado, mas suficientemente flexível para ser reorganizado conforme a lógica interna da narrativa que pretende ser construída. Dessa forma, um jogo pode construir sua própria linguagem cromática, distinta ou até mesmo oposta às convenções culturais, melhorando a experiência do jogador ao associar cores específicas a mecânicas, emoções ou indicadores de progressão, como em *Mirror's Edge* (EA DICE, 2008), onde objetos que auxiliam o jogador na progressão são destacados em vermelho, conforme a Figura 8. Essa reorganização simbólica potencializa a experiência do jogador e reforça o papel da cor como elemento estratégico de narrativa e jogabilidade.

Figura 8 – Destaque vermelho no objeto de progressão.



Fonte: Progamer, 2015.

3.4 JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais podem ser compreendidos como sistemas computacionais interativos, podendo ou não seguir linearidade cronológica específica, que proporcionam feedback constante ao jogador ao longo de sua jornada, por meio de mecânicas, interfaces gráficas, som e narrativa interativa (BEATTY, 2014). Essa interatividade e caráter de aprendizado contínuo permitem não apenas a execução de tarefas, mas também a experimentação, exploração e tomada de decisões, conferindo aos jogos digitais uma natureza dinâmica que os distingue de mídias lineares tradicionais, como filmes e séries (BEATTY, 2014).

Além disso, esses jogos constituem práticas sociais e culturais, uma vez que são produzidos, distribuídos e consumidos em contextos coletivos, convivendo com sistemas de comunidade, cultura de jogadores e identidades compartilhadas, o que faz deles fenômenos da cibercultura e da cultura contemporânea (SILVA, 2022).

Historicamente, os jogos eletrônicos evoluíram de formas mais simples até se tornarem uma indústria global de grande relevância cultural e econômica, como ilustrado na Figura 9. Como relata a literatura, desde os primórdios dos videogames, houve a expansão desses jogos de entretenimento para campos educativos, artísticos

e culturais, sendo objeto de estudo acadêmico em áreas como sociologia, educação, design e ciências humanas (ALVES; SILVA, 2020).

Figura 9 – Evolução Gráfica nos jogos digitais.



Fonte: Uptade or Die, 2017.

Um aspecto essencial no desenvolvimento de jogos digitais é o design artístico, que inclui a arte conceitual, o estilo gráfico e o esquema de cores. Esses elementos visuais são extremamente importantes, uma vez que definem o tom estético, a atmosfera, a identidade visual dos personagens e cenários e ajudam a moldar a experiência emocional e perceptiva do jogador, influenciando sua imersão, sua interpretação da narrativa e suas emoções, exemplificado por meio das diferentes tonalidades apresentadas na Figura 10. Essa relevância estética é especialmente significativa em jogos com objetivos além do entretenimento, como jogos educativos ou jogos de sensibilização, com contextos em que a escolha de cores e design gráfico deve ser pensada de forma ética e consciente. Autores que estudam os jogos digitais como obra de arte enfatizam essa dimensão estética e simbólica como central para a função cultural e comunicativa desses (OLIVEIRA; SILVA, 2020).

Figura 10 – Diferentes tonalidades para o mesmo cenário.



Fonte: Game Developer, 2015.

Portanto, o crescimento dessa indústria, especialmente durante períodos de maior uso de mídia digital, como observado recentemente na pandemia provocada pelo SARS-CoV-2, reforça a relevância social dos jogos (CMENTOWSKI; KRÜGER, 2020). Estudos recentes apontam o aumento da adoção de jogos digitais por adultos, bem como a expansão da base de jogadores, o que demonstra o alto alcance e o impacto desta mídia em diferentes faixas etárias e contextos sociais (PINHEIRO *et al*, 2024). Dessa forma, os jogos digitais se apresentam como artefatos complexos, aliando tecnologia, estética, interatividade, cultura e sociedade, e formam um campo abrangente para reflexões sobre design, emoção, comunicação e ética.

3.4.1 Os jogos como experiência imersiva

A experiência proporcionada em videogames frequentemente gera um alto grau de imersão, ou seja, uma sensação de profundidade em um universo alternativo, capaz de suspender a percepção do mundo real, tornando a atividade em uma experiência de elevado envolvimento cognitivo e afetivo. Essa imersão não se dá apenas por meio da interatividade mecânica, mas sobretudo pela conjunção de narrativa, estética audiovisual e ambientação sensorial, que juntos criam uma realidade de jogo na qual o jogador se envolve profundamente (COSTA; CARVALHO, 2021).

No âmbito teórico, o fenômeno da imersão costuma ser relacionado ao conceito de *flow*, definido pelo psicólogo Mihaly Csíkszentmihalyi (2009). No contexto dos jogos, essa experiência é caracterizada por concentração intensa, sensação de controle, respostas imediatas, objetivos claros e distorção da percepção de tempo, corresponde a estados profundos de envolvimento, nos quais o jogador perde parcialmente a consciência de si e do seu redor (BRUSK; ENGSTRÖM; ÖSTBLAD, 2015). Estudos sugerem que a imersão e o *flow* têm fronteiras teóricas próximas, sendo, em muitos casos, difíceis de distinguir. A imersão pode ser vista como uma

forma mais ampla de engajamento, já o *flow* seria uma expressão mais intensa (MICHAILIDIS; BALAGUER-BALLESTER; HE, 2018).

Para que essa imersão ocorra de forma eficaz, o design do jogo desempenha papel essencial, abrangendo mecânicas fluidas, equilíbrio entre desafio e habilidade, boa responsividade, coerência estética, bem como interface e ambientação cuidadosas contribuem para imergir o indivíduo e facilitar o seu vínculo emocional e cognitivo com o universo do jogo (CHRISTOU, 2014). Em particular, o uso estratégico de som, imagem, narrativa e ritmo, somando-se à interatividade, potencializa a sensação de presença e envolvimento imersivo (VELLOSO, 2017).

Além disso, a imersão conferida pelos jogos digitais pode ter impactos emocionais e cognitivos significativos, especialmente quando o meio de comunicação propõe vivências intensas, temas simbólicos ou narrativas profundas, conforme apresentado pela Figura 11. A imersão transforma o jogo em um espaço de experiência sensível, no qual o jogador se envolve não só com as mecânicas, mas com valores, dilemas e identidades, abrindo caminho para funções além do entretenimento, como a sensibilização, reflexão e empatia (COSTA; CARVALHO, 2021).

Figura 11 – Narrativa profunda em jogos digitais.



Fonte: Captura de tela de vídeo publicado por Coisa de Nerd, 2026.

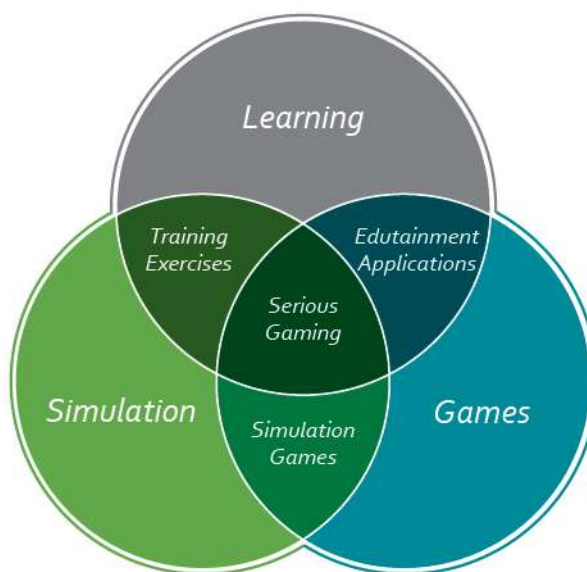
Portanto, quando consideramos os jogos como experiência imersiva, reconhecemos neles um meio capaz de gerar estados psicológicos profundos,

envolvimento emocional e cognitivo e construção de realidades simbólicas internas, que são condições centrais para analisar como as cores e os elementos visuais influenciam sentimentos em jogos empáticos.

3.4.2 Jogos sérios (serious games)

Os chamados Serious Games (jogos sérios) se referem a jogos digitais projetados com um propósito além do entretenimento, sua finalidade pode ser de educação, comunicação, formação ou de treinamento, buscando gerar aprendizagem, mudança de comportamento ou aquisição de competências específicas por meio da experiência e da interatividade, demonstrado pela Figura 12 (BLUMBERG *et al.* 2013).

Figura 12 – Interposição de propósitos em jogos sérios.



Fonte: Blumberg *et al.*, 2013.

Em contextos educacionais e de treinamento profissional, os jogos sérios têm se mostrado eficazes pela combinação de seus elementos principais (interatividade, desafio, motivação intrínseca, feedback) com objetivos pedagógicos claros. Em uma análise sistemática sobre o uso desses jogos na educação superior, constatou-se que jogos desenvolvidos para disciplinas de Tecnologia da Informação apresentaram bom

potencial de ensino, favorecendo a aprendizagem interativa, o engajamento e a retenção de conteúdos (SILVA, 2009).

Além da educação formal, os jogos sérios também possuem aplicações em saúde, reabilitação, promoção do bem-estar psicológico e autocuidado. Um estudo de revisão sistemática com jovens com condições crônicas demonstrou que serious games podem melhorar o conhecimento e promover melhor autogestão de doenças, mostrando-se uma ferramenta eficaz no apoio terapêutico e educativo (SILVA, 2009).

Por outro lado, o uso de jogos sérios também instiga reflexões éticas. A artificialidade inerente à simulação digital e o entretenimento podem levar a conflitos quanto à seriedade do tema tratado, podendo ocorrer o risco de trivialização de assuntos sensíveis, de banalização de experiências traumáticas ou complexas, ou de desvirtuamento do propósito educativo quando o jogo prioriza mais o entretenimento do que a aprendizagem real. Esse tensionamento entre diversão e propósito sério demanda que o design desse estilo de jogos seja conduzido com rigor, clareza de intenções e sensibilidade para garantir respeito aos temas, realismo adequado e impacto ético-intencional. Esse cuidado é importante principalmente quando os jogos tratam de saúde, vulnerabilidades sociais, temas culturais ou éticos (KLIEM; WIEMEYER, 2012).

Portanto, os jogos sérios configuram-se como uma ponte entre o universo lúdico e as demandas do mundo real, transformando o jogo em um meio de aprendizagem, sensibilização ou intervenção, e exigem do design e da produção não apenas domínio técnico, mas também responsabilidade ética, clareza de objetivos e compromisso com os efeitos pretendidos fora da tela (SILVA, 2009).

3.4.3 Jogos empáticos (empathy games)

Os jogos empáticos, também chamados de *empathy games*, são uma categoria de jogos digitais que buscam promover reflexão emocional, sensibilização e identificação do jogador com temas complexos, como luto, vulnerabilidade, desigualdade, saúde mental e discriminação. Em vez de priorizar estímulos tradicionais, esses jogos utilizam a narrativa, o ritmo e a experiência sensorial para promover empatia e reflexão. Conforme aponta Belman e Flanagan (2010), jogos desse tipo são projetados para estimular a compreensão de perspectivas alheias,

posicionando o jogador diante de situações que exigem reflexão sobre a experiência humana.

A capacidade dos jogos empáticos de gerar impacto emocional está diretamente ligada ao caráter interativo do meio digital. Enquanto filmes ou livros apresentam a narrativa ao espectador, os jogos colocam o indivíduo em um papel de protagonista, fazendo com que ele assuma decisões e vivencie as consequências dentro do ambiente interativo, o que intensifica a experiência emocional. Segundo Isbister (2016), essa interação cria uma relação mais íntima com a personagem jogável, fazendo com que o jogador não apenas observe, mas experimente sentimentos e dilemas narrativos, como exemplo as decisões a serem tomadas em *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), pela Figura 13.

Figura 13 – Árvore de decisões em jogos digitais.

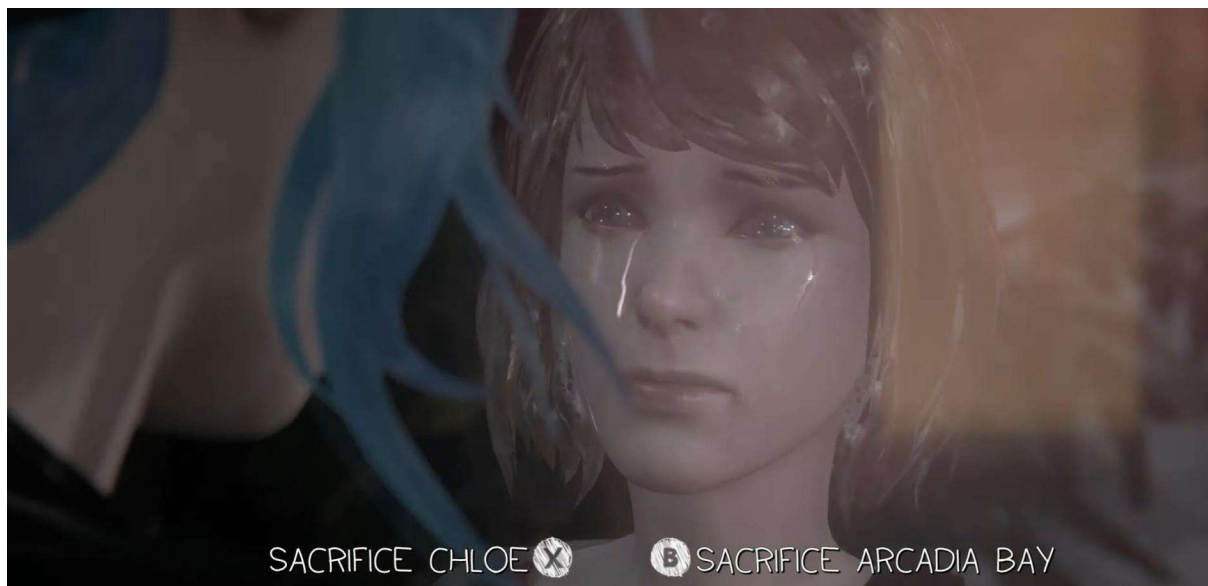


Fonte: Captura de tela de vídeo publicado por Blauski, 2026.

Além disso, os jogos empáticos são frequentemente discutidos na literatura como ferramentas capazes de representar vivências marginalizadas ou pouco visibilizadas na mídia tradicional. De acordo com Bachen *et al.* (2016), jogos que colocam o jogador em papéis associados a grupos socialmente marginalizados podem ajudar a reduzir estereótipos e aumentar a compreensão sobre suas realidades, especialmente quando combinam narrativa sensível, estética apropriada e design

eticamente orientado, a exemplo de *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), na Figura 14.

Figura 14 – Tomada de decisões difíceis em jogos digitais.



Fonte: Captura de tela de vídeo publicado por Dark Silence Reviews, 2026.

A forma como esses jogos utilizam recursos visuais, especialmente a cor, também desempenha papel fundamental na construção de sua carga emocional, aspecto que dialoga diretamente com o tema central deste TCC. Cores, contrastes e atmosferas visuais são utilizados para representar estados emocionais, fases psicológicas ou nuances simbólicas durante a narrativa, como demonstrado em estudos sobre diretrizes estéticas em jogos independentes com foco emocional. (JUUL, 2019).

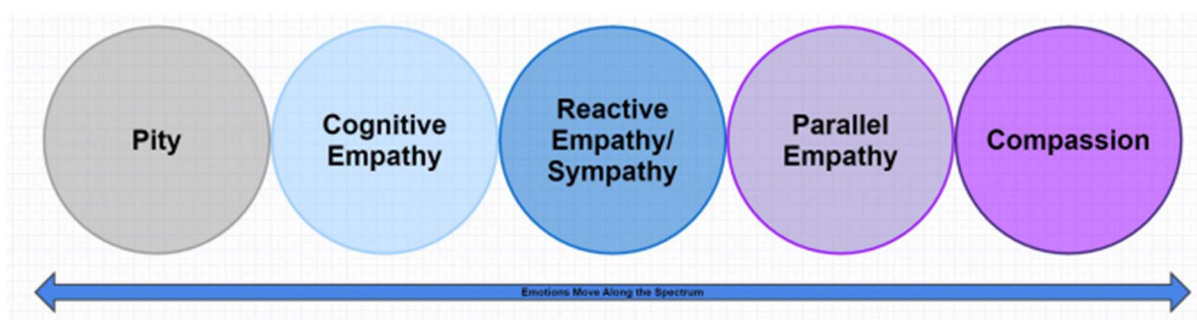
Entre os exemplos mais citados pela literatura estão *GRIS*, conhecido pelo uso simbólico das cores para representar etapas do luto; *Fragments of Him* (Sassybot, 2016), que aborda a dor da perda sob múltiplas perspectivas; *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016), que narra a experiência real de pais lidando com o câncer terminal do filho; e *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014), que utiliza estética e narrativa para retratar o drama humano dentro da Primeira Guerra Mundial. Esses jogos são amplamente analisados como exemplos de experiências digitais capazes de humanizar temas sensíveis e provocar envolvimento emocional profundo. (JING LI; VAN BERLO, 2025).

3.5 SENTIMENTOS (EMPATIA E COMPAIXÃO)

O estudo de jogos empáticos exige uma análise aprofundada do conceito de empatia, que, segundo Pinheiro *et al.* (2024), é a capacidade humana de compreender e de se colocar no lugar do outro. Belman e Flanagan (2010) argumentam que, para estimular a empatia, os jogos devem equilibrar a empatia cognitiva, associada a reações automáticas, com a empatia paralela, que envolve um esforço consciente de projeção. Esse equilíbrio favorece a identificação do jogador com as situações representadas e potencializa processos reflexivos. A própria natureza dos jogos digitais, torna esse meio propício para a experimentação situada de afetos e perspectivas.

O termo “empatia”, contudo, é frequentemente confundido com outros conceitos emocionais, como piedade, simpatia e compaixão. A distinção teórica entre eles é essencial para designers e pesquisadores, pois permite compreender a diversidade de respostas afetivas evocadas pelos jogos. Um modelo útil para essa análise é o espectro emocional proposto por Jerrett, Howell e Dansey (2020), apresentado na Figura 15, que organiza essas respostas em uma faixa que vai da piedade à compaixão. A seguir, detalham-se os cinco estágios que compõem esse espectro, possibilitando uma compreensão mais precisa de como cada nível pode ser mobilizado no contexto dos jogos.

Figura 15 – Espectro da Empatia.



Fonte: Jerret, Howell e Dansey, 2020.

Piedade (Pity): No extremo esquerdo do espectro, a piedade caracteriza um reconhecimento distanciado do sofrimento alheio. Trata-se de uma resposta na qual o observador percebe a dor do outro, mas sem estabelecer vínculo emocional significativo. É, portanto, uma reação negativa, mas pouco envolvida.

Empatia Cognitiva (Cognitive Empathy): Em um nível mais elevado, a empatia cognitiva envolve a compreensão racional do estado emocional de outra pessoa. O indivíduo interpreta a situação e entende o que o outro sente, mas não compartilha esse sentimento. Trata-se de um processo analítico, não afetivo.

Empatia Reativa/Simpatia (Reactive Empathy/Sympathy): Neste estágio, há uma resposta emocional positiva diante da dor de outra pessoa, ainda que o sentimento não seja idêntico ao vivenciado por ela. É o movimento de “sentir por”, e não de “sentir com”, revelando um envolvimento afetivo moderado.

Empatia Paralela (Parallel Empathy): O engajamento emocional torna-se mais intenso. O indivíduo passa a experimentar emoções semelhantes às da pessoa que sofre, em um processo de ressonância afetiva. É a forma de empatia em que o estado emocional próprio acompanha o do outro.

Compaixão (Compassion): No extremo direito do espectro está a compaixão, caracterizada não apenas pelo reconhecimento ou compartilhamento da dor alheia, mas pela motivação para agir. É o estágio mais engajado da resposta empática, associado à disposição de cuidado e auxílio para com o outro.

Compreender esses estágios é fundamental para avaliar as respostas afetivas provocadas por jogos empáticos, especialmente aqueles que abordam experiências de minorias. Nesse contexto, surge um desafio ético importante: o risco do chamado “turismo de empatia”, conceito discutido por Blanco (2019). A crítica recai sobre jogos que dependem majoritariamente da empatia cognitiva, cuja superficialidade pode levar à apropriação simplificada de vivências marginalizadas. Como apontam Jerrett, Howell e Dansey (2020), esse tipo de empatia tende ao distanciamento, favorecendo interpretações mais intelectuais que afetivas.

Em vez de promover conexões autênticas, esse modelo pode transformar a diferença de sentimentos em produto de consumo, permitindo que jogadores, geralmente pertencentes a grupos majoritários, presumam compreender experiências de que efetivamente estão distantes (BLANCO, 2019). Assim, a atenção se desloca da mensagem original, frequentemente produzida por criadores vinculados à *Queer Gaming Scene*, para a sensação subjetiva do jogador de vivenciar a vida do outro (POZO, 2018). Essa distorção contribui para o apagamento das experiências originais, reforçando uma leitura etnográfica permanente sobre jogos produzidos por minorias e confinando seus criadores a “guetos de diversidade” dentro da indústria. Tal dinâmica, ainda que seja feita de forma bem-intencionada, não transforma estruturas

dominantes, pelo contrário, tende a perpetuar limites históricos de representação e validar segregações temáticas (BLANCO, 2019).

Como alternativa às limitações da empatia cognitiva, Teddy Pozo (2018) propõe a estética háptica como abordagem capaz de gerar engajamento emocional sem recorrer à lógica do “sentir pelo outro”. A estética háptica enfatiza a sensorialidade, a corporificação e a experiência tátil e corporal do jogador, deslocando o foco da identificação consciente para a vivência sensorial. Em vez de um convite para se colocar no lugar do outro, ela promove um espaço de experimentação afetiva em que o jogador explora sensações próprias à medida que interage com o jogo. Essa abordagem lida com a tensão entre aproximação e distanciamento de forma ética, reconhecendo a distinção social sem tentar reduzi-la ou apropriar-se dela. Assim, integra a experiência do autor à do jogador por meio de um engajamento mais emocional e menos pedagógico, oferecendo novas possibilidades para a criação de jogos empáticos de forma ética, sensível e não assimiladora.

A discussão sobre empatia em jogos também dialoga com abordagens contemporâneas da psicologia social, especialmente aquelas que entendem a empatia como fenômeno multidimensional. Davis (1983), em seu clássico modelo IRI (*Interpersonal Reactivity Index*), propõe que a empatia envolve componentes cognitivos (como a tomada de perspectiva) e afetivos (como a preocupação empática). Aplicado ao design de jogos, esse modelo sugere que diferentes mecânicas e formas de interação podem estimular dimensões distintas da empatia, seja por meio da construção de narrativas complexas ou através de sistemas que incentivam escolhas moralmente implicadas. Nesse sentido, a estrutura do jogo funciona como mediadora entre estímulos e respostas emocionais, permitindo que designers trabalhem com as cores correspondentes àquele sentimento que querem provocar nos usuários.

A narrativa digital desempenha papel central nesse processo. Murray (2016) argumenta que ambientes interativos oferecem experiências de agência narrativa que diferem das mídias tradicionais, pois colocam o jogador como coautor. Tal posição potencializa o impacto emocional ao transformar decisões abstratas em ações incorporadas dentro do ambiente virtual. Em jogos empáticos, isso significa que a empatia não se limita à observação de uma história, mas emerge do engajamento ativo do jogador com dilemas, consequências e reações do mundo ficcional. Estudos como os de Isbister (2016) reforçam que a interação corpo-interface, seja por controles tradicionais ou dispositivos mais imersivos, como óculos de realidade virtual,

amplifica a disponibilidade emocional, abrindo espaço para experiências mais profundas de conexão e reflexão.

Outro ponto relevante diz respeito à representação de identidades e vivências dentro dos jogos. Shaw (2014) destaca que a presença, ou ausência, de personagens diversificados molda a forma como jogadores percebem a si mesmos e ao outro dentro das experiências digitais. Quando jogos empáticos abordam minorias, é fundamental que narrativas e mecânicas não somente representem tais identidades, mas o façam de modo contextualizado e ético. Representações estereotipadas ou simplificadas podem reforçar preconceitos e distorcer vivências reais, produzindo efeitos contrários ao desejado. Portanto, o design de jogos empáticos requer responsabilidade cultural, sensibilidade contextual e participação ativa de pessoas pertencentes aos grupos retratados, garantindo autenticidade e evitando a apropriação superficial criticada por autores como Blanco (2019).

Assim sendo, pesquisas recentes apontam que a empatia em jogos não deve ser entendida como um objetivo isolado, mas como parte de uma experiência mediada por sistemas estéticos, sensoriais e sociais. Smethurst e Craps (2015), ao analisarem jogos que tratam de sofrimento e trauma, afirmam que tais obras não podem prometer a sensação do outro por meio do jogador, mas podem criar espaços de reflexão crítica, desconforto produtivo e conscientização ética. Esse enfoque aproxima-se da estética háptica proposta por Pozo (2018), ao reconhecer que a empatia não é um estado a ser replicado, e sim uma relação a ser construída com cuidado entre jogador, obra e contexto social. Dessa forma, os jogos empáticos éticos se afastam da pedagogia emocional simplificada e aproximam-se de uma estética da alteridade, que respeita as fronteiras do outro e promove experiências que ampliam, e não apropriam, perspectivas.

3.6 JOGOS E AS CORES

Iniciei esse capítulo com esse nome, mas podemos trabalhar em um nome melhor. Aqui será descrito os 3 jogos como subtópicos dentro desses. Mas antes, seria interessante dar uma leve introdução ao que será feito a seguir, então falar sobre jogos que possuem essa narrativa baseada nas cores e citar os 3 jogos superficialmente.

3.6.1 *GRIS*: arte, narrativa e experiência sensorial

Entre os jogos independentes que se destacam pela expressividade estética e pela construção sensorial da experiência, *GRIS* ocupa um papel singular. O jogo articula imagem, música, movimento e cor em uma estrutura narrativa minimamente verbalizada, privilegiando a criação de sentidos pela percepção estética e emocional.

Dois trabalhos, realizados por Breunig (2021) e por Silverio (2019), relatam a experiência e o significado por trás do jogo da Nomada Studio. Tanto em “O retrato de *GRIS*: experiência e arte num jogo digital” quanto em “Entre cores e vozes”, os autores destacam que a força do jogo reside justamente na forma como ele integra seus elementos formais para produzir uma experiência contemplativa, sinestésica e emocionalmente carregada. O primeiro trabalho, realizado por Breunig (2021), ressalta que *GRIS* “precisa ser sentido”, afirmando que sua narrativa opera mais por sugestão e simbolismo do que por explicações diretas. Já Silverio (2019), enfatiza como a progressão cromática organiza a jornada emocional da protagonista, estruturando sua trajetória de perda, queda, transformação e retomada da voz.

A estética do jogo é um dos elementos mais enfatizados pelos autores. Breunig (2021) descreve *GRIS* como uma obra que aproxima o jogo digital das artes visuais tradicionais, principalmente pela adoção de uma estética aquarelada, com contornos suaves, gradações cromáticas expansivas e texturas orgânicas. Essa materialidade visual faz com que o jogo seja percebido como um conjunto de quadros em movimento, nos quais a cor se torna protagonista na produção de sentidos.

Silverio (2019) destaca que a opção por um visual limpo, fluido e marcado pela delicadeza da aquarela não cumpre apenas uma função estética: trata-se de uma escolha discursiva, que reflete a fragilidade emocional da protagonista e a natureza simbólica de sua jornada. A fluidez das transições de cor, a fragmentação dos cenários e a constante mutação do ambiente reforçam a ideia de uma subjetividade em processo de reconstrução.

Com isso, *GRIS* se distancia de jogos que dependem da verbalização ou da ação frenética; aqui, o impacto é primordialmente visual e sensorial. A ausência de texto é coerente com essa proposta: segundo Breunig (2021), o silêncio é parte constitutiva da experiência, pois abre espaço para que o jogador preencha as lacunas interpretativas com sua própria sensibilidade.

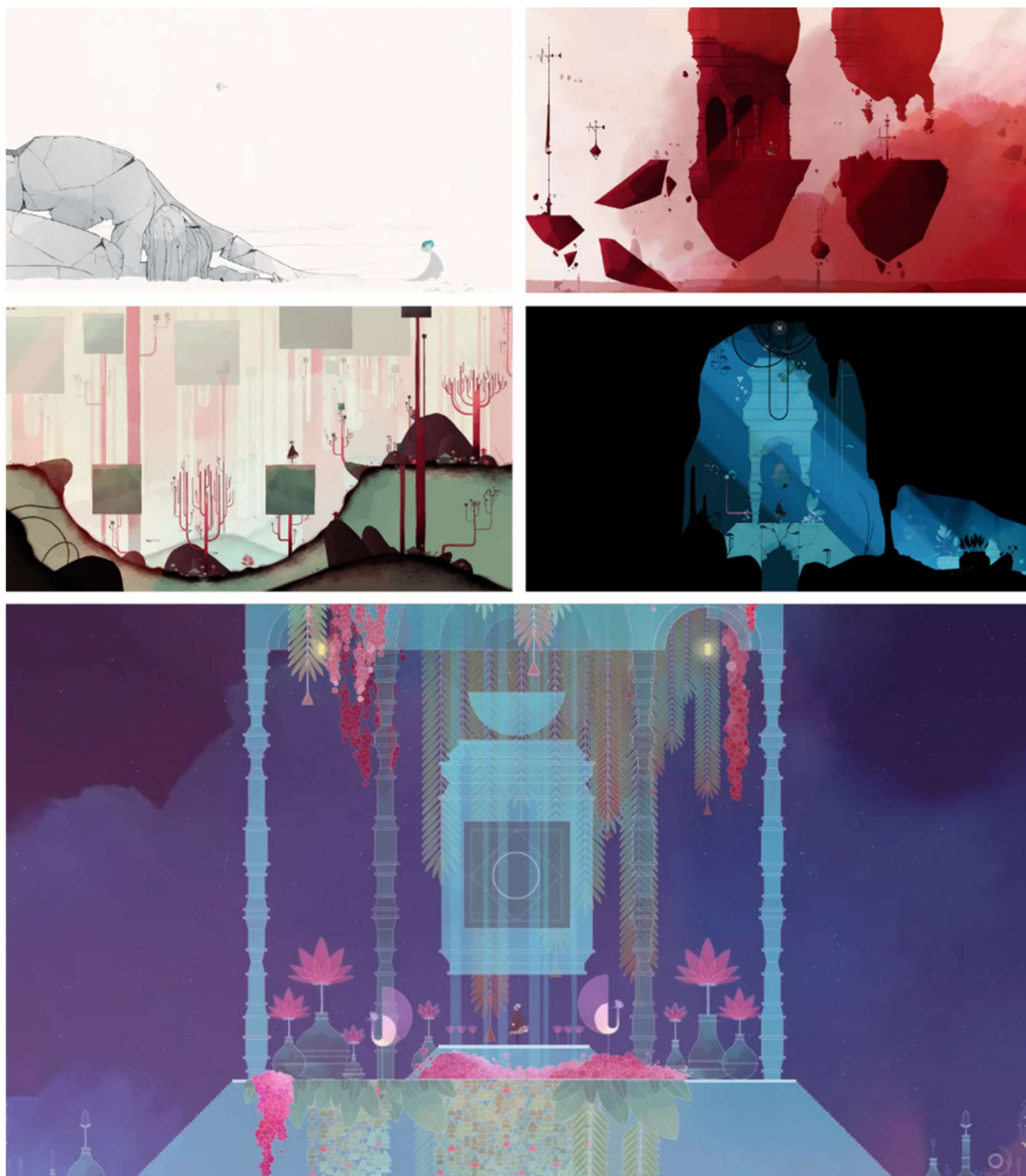
A narrativa de *GRIS* é construída quase exclusivamente por meio das imagens e das cores. A protagonista inicia sua trajetória em um espaço acromático, fragilizada e incapaz de sustentar a própria voz. Aos poucos, o mundo ao seu redor passa a recuperar cores, formas e movimento, acompanhando seu processo de transformação interior.

Essa progressão cromática funciona como metáfora para diferentes estágios emocionais associados à experiência da perda e do luto, baseado nos estágios do luto de Kübler-Ross. Embora não haja explicitação verbal desses estágios, a obra utiliza as cores como forma de guiar o jogador por um percurso emocional intuitivo, em que cada transição de paleta marca uma mudança sensível na atmosfera e no estado subjetivo da personagem.

Breunig (2021) reforça essa ideia ao destacar que a narrativa se estrutura como uma performance: o jogador participa da reconstrução emocional da protagonista não por escolhas narrativas, mas pelo envolvimento sensível com as transformações cromáticas, musicais e espaciais que atravessam a jornada.

Ao entrar no quesito cor, essa desempenha o papel central na composição da obra, funcionando simultaneamente como elemento narrativo, sensorial e simbólico. A partir disso, com o apoio visual da Figura 16, detalha-se a maneira como *GRIS* introduz cada cor como um capítulo emocional distinto.

Figura 16 – Síntese visual da progressão cromática em GRIS.



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de captura de tela do jogo GRIS (Nomada Studio, 2018), 2026.

O Cinza: Negação

O jogo se inicia em um mundo totalmente cinza, sem vida, sem som e sem energia. A protagonista mal consegue sustentar o próprio corpo. O cinza corresponde à imobilidade emocional, uma suspensão entre o trauma e a impossibilidade de agir. Silverio (2019) interpreta esse espaço como o estado inicial da dor, uma “paralisia sensível” que impede o avanço e a expressão.

O Vermelho: Raiva

A introdução da cor vermelha traz consigo movimento, violência atmosférica e uma energia desestabilizadora. O vento forte, o vasto deserto vermelho, as tempestades de areia marcam esse momento, que é interpretado como uma fase de explosão emocional. A personagem adquire a habilidade de transformar seu vestido em um bloco maciço, indicando a resiliência emocional necessária para enfrentar esse estágio. Breunig (2021) observa que essa cor cria uma sensação de urgência, marcada pelo contraste entre o ambiente agressivo e a pequena figura da protagonista.

O Verde: Barganha

O verde surge como contraponto do vermelho, inaugurando um ambiente vivo, orgânico e repleto de formas naturais. Animais e estruturas vegetais passam a compor o cenário, simbolizando esperança, elemento central desta fase. A habilidade desbloqueada aqui é a de voar em pontos específicos, simbolizando a superação e leveza. Silverio (2019) aponta que essa cor marca o retorno do movimento criativo e da capacidade de se relacionar com o mundo.

O Azul: Depressão

Na fase azul, a personagem mergulha em espaços submersos e claustrofóbicos. A sensação predominante é a da tristeza profunda, da introspecção e da descida emocional. Posteriormente, ainda neste estágio, há ambiente congelados que paralisam a personagem, fazendo uma conexão com a paralisia emocional e estagnação emocional. Breunig (2021) interpreta esse trecho como uma imersão sensível nas camadas mais profundas da dor.

A luz: Aceitação

Na etapa final, é desbloqueado a luz, integrando cores quentes e frias em equilíbrio, simbolizando a aceitação e a reconstrução subjetiva. A protagonista recupera a capacidade de cantar, e sua voz passa a interagir diretamente com o ambiente, transformando o mundo ao redor, reconstruindo-o. Segundo Silverio (2019), esse reencontro com a voz representa a retomada do "eu", não como retorno ao que era antes, mas como uma síntese nova, mais complexa.

Embora *GRIS* não conte com sistemas tradicionais de combate, morte ou falha, sua estrutura depende de uma lógica de orientação que emerge principalmente das cores e da composição visual. À medida que o jogador avança, as mudanças de paleta cromática funcionam como marcadores de transição entre capítulos emocionais,

sinalizando que a jornada da personagem ingressou em um novo estágio. Os contrastes entre tons também desempenham um papel importante ao sugerir direções possíveis: áreas iluminadas ou cromaticamente destacadas tendem a indicar caminhos significativos, enquanto regiões mais esmaecidas reforçam a sensação de dispersão, perda ou hesitação. Além disso, há cores específicas que realçam elementos interativos do cenário, orientando o jogador sem o uso de ícones ou tutoriais convencionais. Essa organização visual também influencia a maneira como o espaço é percebido, uma vez que cada tonalidade dominante molda a atmosfera emocional do ambiente e estabelece um ritmo de navegação próprio. Dessa forma, a cor opera ao mesmo tempo como informação e como expressão sensível, guiando a experiência e estruturando o mundo de modo intuitivo. Como sintetiza Breunig (2021), é justamente a cor que se torna “o eixo de compreensão” da obra, permitindo que o jogador se situe, avance e sinta o percurso narrativo sem que seja necessário recorrer à linguagem verbal.

Ambos os autores insistem que jogar *GRIS* é uma forma de performance. Não há escolhas morais, diálogos ou decisões capazes de alterar o curso da história. O sentido nasce do envolvimento sensível, da observação atenta e da abertura para afetar-se pela estética.

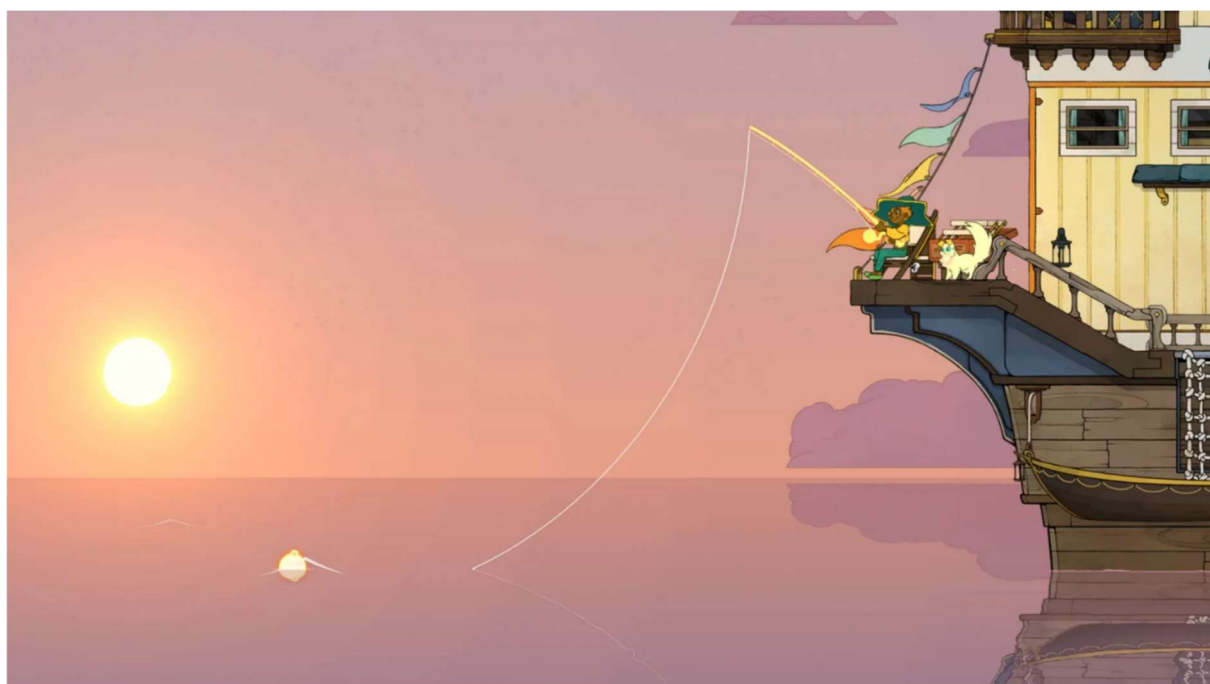
A ausência de perigo ou punição reforça essa proposta. Silveiro (2019) aponta que esse design desloca o foco da superação para a contemplação, permitindo que o jogador participe da narrativa por meio de um engajamento afetivo e não instrumental. E Breunig (2021) afirma que, nessa obra, a interação não está a serviço da dificuldade, mas da construção de um estado emocional compartilhado entre jogador e personagem.

Portanto, a análise evidencia que *GRIS* é uma obra que trata a cor como linguagem central, não apenas como elemento visual, mas como articulação narrativa, performativa e emocional. Sua experiência não se apoia em mecânicas de combate, desafios rígidos ou diálogos explicativos, mas na capacidade de transformar sensações em narrativa, e cores em discurso. *GRIS* mostra como o jogo digital pode assumir uma dimensão poética, mobilizando afetos e produzindo significados por meio de sua estética aquarelada, de sua estrutura cromática e de sua narrativa silenciosa.

3.6.2 Spiritfarer: luto, acolhimento e paleta terapêutica

Spiritfarer aborda a morte por uma perspectiva distinta de muitas representações tradicionais do tema nos jogos digitais. O jogo acompanha Stella, personagem que, no início da narrativa, assume o lugar de Caronte, figura da mitologia grega responsável por conduzir os mortos em sua passagem para o além. Como nova barqueira, Stella passa a receber espíritos em seu barco, conviver com eles e conduzi-los ao Everdoor, espaço que marca sua partida final. Embora trate diretamente de luto, perda e separação, a obra evita construir sua experiência a partir do choque ou da violência. Sua linguagem visual e narrativa se aproxima mais da convivência, do cuidado cotidiano e da aceitação gradual, como demonstrado na Figura 17.

Figura 17 – Cuidado do cotidiano em *Spiritfarer*.



Fonte: Gamespot, 2020.

Eum *et al.* (2021) analisam *Spiritfarer* a partir do Modelo do Processo Dual do Luto, observando que o jogo alterna momentos voltados ao enfrentamento da perda com momentos ligados à reorganização da vida após ela. Essa dinâmica aparece na relação entre enviar espíritos embora e continuar cuidando daqueles que permanecem no barco. Assim, a despedida não surge como um evento isolado, mas como parte de um processo construído pela convivência, representado pela Figura 18.

Figura 18 – Convivência de personagens em Spiritfarer.



Fonte: Gamespot, 2020.

Antes de conduzir cada espírito ao Everdoor, o jogador realiza tarefas, prepara refeições, constrói espaços e descobre fragmentos de sua história. A perda, portanto, ocorre depois da criação de vínculo. Essa estrutura faz com que o jogador não apenas assista à partida de uma personagem, mas participe de uma relação desenvolvida aos poucos, por meio de ações simples e repetidas.

A direção visual contribui para esse tom, visto que o jogo adota uma estética desenhada à mão, com cores suaves, formas arredondadas e animações delicadas. Glaser *et al.* (2024) destacam que participantes de sua pesquisa descreveram *Spiritfarer* como uma experiência relaxante, acolhedora e emocionalmente marcante, mesmo tratando de morte e luto. Essa aparente contradição é uma das forças da obra: a paleta não elimina a tristeza, mas cria um ambiente visual menos agressivo para lidar com ela.

Ao contrário de *GRIS*, em que a progressão cromática organiza fases emocionais mais definidas, *Spiritfarer* utiliza a cor de modo mais cotidiano e afetivo. Tons quentes e suaves aparecem com frequência no barco, nas casas dos espíritos, nas refeições e nos momentos de convivência, reforçando a sensação de abrigo. Já as mudanças de luminosidade durante a navegação, o ciclo de dia e noite e as cenas do Everdoor criam variações de atmosfera que acompanham a passagem do tempo e a aproximação da perda.

O barco funciona como um espaço temporário entre permanência e partida. Ele não é apenas um meio de transporte, mas um lugar onde os espíritos ainda podem ser ouvidos, alimentados e reconhecidos antes de seguirem adiante. A cor ajuda a construir essa ideia de morada provisória, suavizando o contato com a morte sem apagar sua carga emocional.

A caracterização dos espíritos também passa por escolhas visuais específicas, onde cada personagem possui forma, casa, objetos e paleta própria, reforçando sua individualidade dentro da narrativa. Essa diversidade impede que as despedidas sejam tratadas de maneira genérica: cada partida corresponde a uma história, uma rotina e uma atmosfera particular. Eum *et al.* (2021) apontam que a semelhança entre personagens do jogo e pessoas reais perdidas pelos jogadores intensificou a relação emocional estabelecida durante a partida.

Outro aspecto importante é a ausência de punição rígida. Glaser *et al.* (2024) observam que *Spiritfarer* constrói uma experiência de baixa pressão, na qual atividades como cozinhar, pescar, coletar recursos e atender pedidos mantêm o jogador envolvido sem submetê-lo a uma lógica de competição ou derrota. Essa escolha reforça o ritmo contemplativo da obra e permite que o jogador avance em seu próprio tempo.

As passagens pelo Everdoor condensam a relação entre cor, emoção e luto. Nesses momentos, o ritmo do jogo se altera e a atmosfera se torna mais silenciosa e solene, assim, a mudança visual separa o tempo da convivência do tempo da partida, mas sem transformar a cena apenas em sofrimento, com pausas, delicadezas e aceitação. A cor participa desse processo ao tornar a morte uma experiência sensível, marcada mais pela elaboração emocional do que pelo impacto imediato, como é apresentado na Figura 19.

Figura 19 – Everdoor em Spiritfarer



Fonte: IGN, 2020.

A ética visual de *Spiritfarer* está justamente em tratar o luto sem explorá-lo como espetáculo. A obra não nega a dor, mas também não a intensifica de forma excessivamente dramática. Sua paleta acolhedora, suas mecânicas de cuidado e sua narrativa gradual permitem que tristeza, afeto e aceitação coexistam. Dessa maneira, o jogo demonstra como escolhas cromáticas podem mediar temas sensíveis de forma respeitosa.

Assim, *Spiritfarer* contribui para esta pesquisa ao mostrar uma aplicação da cor voltada ao acolhimento emocional. Enquanto *GRIS* usa a progressão cromática para representar uma jornada interna de reconstrução, *Spiritfarer* utiliza a cor para sustentar uma experiência de convivência, memória e despedida. Em ambos os casos, a cor ultrapassa a função decorativa e passa a orientar a forma como o jogador sente, interpreta e atravessa a narrativa.

3.6.3 Life is Strange: True Colors: cor, empatia e percepção emocional

Em *Life is Strange: True Colors*, daqui em diante referido apenas como *True Colors*, a cor funciona como uma representação direta das emoções dos personagens. Diferente de jogos em que a paleta atua apenas como ambientação

estética, neste jogo ela se torna uma extensão visual dos estados emocionais presentes na narrativa. A protagonista, Alex Chen, possui a habilidade de perceber e absorver emoções intensas alheias. Essas emoções ficam destacadas ao redor dos personagens como “auras” cromáticas e, através de alterações visuais no ambiente, os sentimentos internos são transformados em experiências visuais perceptíveis ao jogador, como visto na Figura 20.

Figura 20 – Aura de sentimentos em True Colors.



Fonte: Criticalhits, 2021.

A mecânica central utiliza das cores para comunicar emoções de maneira imediata e intuitiva, codificando mensagens que o jogador deve decodificar para progredir na narrativa (MEDEIROS FILHO *et al.*, 2015). Isso ocorre porque a cor possui a capacidade de impactar visualmente, transmitir sensações e também contribuir para a construção de significados na comunicação visual (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2011). O jogo adota paralelos entre cor e sentimento para guiar essa interpretação: o vermelho aparece associado à raiva e ao ódio; o azul representa tristeza e desânimo; o roxo simboliza angústia, medo e preocupação; enquanto o amarelo evoca conforto e alegria. Como observa Heller (2013), essas escolhas não são arbitrárias, mas constituem "vivências comuns" profundamente enraizadas na linguagem e no pensamento cultural, funcionando como um esquema de significação estável, permitindo que o jogador interprete rapidamente o estado emocional das personagens sem depender exclusivamente de diálogos ou textos expositivos. Assim, a cor atua simultaneamente como signo visual e ferramenta narrativa.

Ao contrário de sistemas lúdicos convencionais baseados em mecânicas de combate ou punição, a interação em *True Colors* orienta-se primordialmente para a produção de sensibilidades e afetos. Ao utilizar a cor como o canal de informação predominante, a obra torna as emoções visíveis e busca materializar a subjetividade das personagens ao redor da protagonista. Por um lado, o jogo pode ser visto como uma ferramenta eficaz para a compreensão da alteridade, por outro, essa exposição explícita de estados internos pode ser problematizada sob a ótica das limitações da empatia no game design, pois corre-se o risco de simplificar experiências complexas em um código visual.

Como observa Ferreirinho (2023), existe um risco ético de que o design crie uma falsa noção de compreensão total da realidade do outro, reduzindo vivências subjetivas a esquemas simplificados, no qual o foco se desloca da experiência do sujeito representado para a satisfação emocional de quem joga, dessa forma afastando-se da estética háptica proposto por Pozo (2018).

Assim como em *GRIS* e *Spiritfarer*, o design cromático em *Life is Strange: True Colors* demonstra que a cor pode ultrapassar o papel decorativo e se tornar um elemento fundamental na construção de experiências emocionais e empáticas dentro dos jogos digitais.

4. PROJETO

4.1 METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia de projeto deste trabalho fundamenta-se nos princípios do *Design Thinking* (DT), articulados de forma complementar ao Design Centrado no Ser Humano (*Human-Centred Design* – HCD), conforme estabelecido pela ISO 9241-210. Enquanto o DT contribui com uma abordagem voltada à empatia, à exploração criativa e à construção de soluções a partir das necessidades do usuário, o HCD orienta o desenvolvimento projetual com foco no contexto de uso, nos requisitos da experiência e na relação entre produto e usuário.

O DT estrutura-se tradicionalmente nas etapas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste (ALVARADO, 2025). No contexto desta pesquisa, foram

priorizadas as quatro primeiras etapas da metodologia, considerando sua maior adequação ao caráter acadêmico e viabilidade projetual do trabalho. Dessa forma, o processo concentrou-se na compreensão das necessidades do público-alvo, definição do problema, avaliação de possibilidades de projeto e desenvolvimento do artefato final, sem a realização de uma etapa formal de testes com usuários.

A integração entre DT e HCD permitiu estruturar o projeto a partir de uma perspectiva voltada tanto às necessidades cognitivas quanto às experiências emocionais do usuário, orientando a construção do videocurso desde a pesquisa inicial até sua materialização audiovisual.

4.1.1 Empatia e definição do problema

A etapa de empatia concentrou-se na investigação do perfil do público-alvo e em seus hábitos de aprendizagem dentro do contexto digital. O projeto foi direcionado principalmente a estudantes de design, estudantes de game design e desenvolvedores de jogos digitais, especialmente iniciantes e desenvolvedores independentes, que frequentemente utilizam conteúdos audiovisuais como forma de aprendizado técnico, criativo e referencial.

A partir dessa investigação, identificou-se uma dificuldade recorrente na aplicação prática de conceitos relacionados à psicologia das cores, à estética háptica e ao design empático no desenvolvimento de jogos digitais. Embora esses conteúdos sejam frequentemente abordados no campo teórico, observou-se a necessidade de um material que facilitasse sua transposição para a prática projetual.

Com base nesse levantamento, a etapa de definição delimitou o problema projetual como a necessidade de traduzir conteúdos teóricos complexos em um formato mais acessível, visual e aplicável ao contexto do game design, aproximando teoria e prática por meio de uma linguagem didática e sensível.

4.1.2 Ideação e definição do artefato

A definição do artefato final deste trabalho resultou de uma análise comparativa entre três possibilidades projetuais: a elaboração de uma proposta de game design, o desenvolvimento de um jogo experimental ou a criação de um videocurso educativo.

Durante a etapa de ideação foram avaliadas as possibilidades de cada formato considerando viabilidade técnica, potencial comunicacional e adequação ao perfil do usuário. Nesse contexto, o videocurso mostrou-se a alternativa mais compatível com os objetivos da pesquisa por permitir a integração simultânea de linguagem verbal, visual e sonora, favorecendo uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e imersiva.

Essa definição também se justifica pela Metodologia de Design de Animação Educacional proposta por Alves, Battaiola e Cezarotto (2016), cujos princípios podem ser aplicados à linguagem audiovisual de forma ampliada. A metodologia defende que o suporte audiovisual não deve apenas apresentar conteúdo técnico, mas utilizar recursos narrativos capazes de estimular motivação e envolvimento do aluno durante o processo de aprendizagem.

A eficiência desse formato também pode ser associada à predominância da percepção visual na interpretação de estímulos e mensagens. Segundo Medeiros Filho *et al.* (2015), com base em Zamitto (2005), a visão seria responsável por cerca de 60% do recolhimento de informações humanas. Sob a ótica da Didática, proposta por Libâneo (1994), o vídeo também se configura como tecnologia educacional capaz de favorecer a assimilação ativa do conteúdo e a construção de modelos mentais mais organizados.

Além disso, a adoção do vídeo como artefato reflete um olhar centrado no usuário, considerando os hábitos culturais da comunidade de desenvolvedores e jogadores, que frequentemente recorrem a conteúdos audiovisuais para acompanhar análises, *gameplays* e discussões sobre aspectos técnicos, narrativos e estéticos dos jogos digitais. Breunig (2021), ao abordar a recepção do jogo *GRIS*, destaca a ampla circulação de vídeos de *gameplay* e análise da obra em plataformas digitais, incluindo produções de criadores como LubaTV e Cellbit, evidenciando como esse tipo de mídia integra a experiência contemporânea de contato, interpretação e discussão sobre jogos digitais.

4.1.3 Estudo de similares

Como parte do processo de investigação e ampliação do repertório visual e metodológico, foi realizado um estudo de similares voltado a plataformas de ensino audiovisual e conteúdos digitais relacionados à aprendizagem criativa e ao desenvolvimento de jogos. A análise teve como objetivo compreender diferentes formatos de cursos online, identificar estratégias de apresentação didática e reunir referências visuais e narrativas compatíveis com a proposta do videocurso desenvolvido nesta pesquisa.

Entre as referências analisadas estiveram Udemy, Domestika e Coursera, além de materiais audiovisuais publicados em YouTube voltados ao ensino de design, desenvolvimento de jogos e análises visuais de obras digitais. A investigação permitiu identificar padrões recorrentes relacionados à divisão do conteúdo em módulos, progressão gradual das aulas e uso de recursos visuais como apoio à explicação teórica, favorecendo a relação entre aprendizagem conceitual e aplicação prática.

Também foi possível perceber diferentes abordagens narrativas ligadas ao ritmo de apresentação, à hierarquia visual das informações e à utilização de elementos gráficos como apoio pedagógico. Nos conteúdos voltados ao desenvolvimento criativo e ao design visual, destacaram-se estratégias que valorizam autonomia do aprendiz, acompanhamento em ritmo individual e aproximação constante entre repertório teórico e experimentação projetual.

A partir dessa análise, definiu-se a Udemy, Figura 21, como principal referência para a estrutura do videocurso proposto. A decisão fundamenta-se em sua organização modular, na clareza de navegação e na compatibilidade entre seu formato audiovisual e os objetivos pedagógicos deste trabalho. A divisão do curso em aulas e etapas progressivas mostrou-se especialmente adequada à apresentação de conteúdos relacionados à psicologia das cores e ao design empático aplicados ao desenvolvimento de jogos digitais, estando em conformidade com a HCD, dessa forma respeitando a memória de trabalho do aprendiz, integrando informações visuais e verbais em um modelo mental coeso

Figura 21 – Plataforma Udemy.

Para você que visualizou "[Aprenda a Criar Matte Paintings Utilizando Photoshop](#)"



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de captura de tela da plataforma Udemy, 2026.

As referências analisadas contribuíram diretamente para orientar decisões relacionadas à estrutura do videocurso, à construção visual do material e à organização da experiência de aprendizagem.

4.1.4 Definição do briefing

A partir das etapas anteriores, foram consolidadas as diretrizes projetuais do videocurso, definindo seu público, formato, estrutura e objetivos de aprendizagem. O briefing atua como síntese das decisões tomadas durante o processo metodológico, orientando o desenvolvimento do artefato audiovisual.

O problema projetual deste trabalho foi delimitado como a dificuldade de traduzir conceitos relacionados à psicologia das cores, percepção visual e design empático em aplicações práticas dentro do desenvolvimento de jogos digitais. Embora existam discussões teóricas sobre esses temas, sua aplicação em experiências emocionais e empáticas ainda se apresenta como um desafio para estudantes e desenvolvedores iniciantes. Dessa forma, o videocurso tem como objetivo apresentar esses conteúdos de maneira acessível, visual e aplicada, aproximando teoria e prática no contexto do *game design*.

O projeto é voltado principalmente a estudantes de design, especialmente de *game design*, artistas visuais e desenvolvedores independentes interessados na aplicação da cor em jogos digitais. Esse recorte considera usuários em processo de formação ou início de atuação profissional, que podem se beneficiar de um material didático voltado aos temas abordados. O curso foi pensado para veiculação na plataforma Udemy, em formato digital 1920x1080px.

A estrutura do curso prevê duração total entre 40 minutos e 1 hora e 30 minutos, distribuída em 7 (sete) videoaulas curtas, com duração aproximada de 5 a 15 minutos cada. Os módulos previstos são:

1. Introdução: problema do uso superficial da cor;
2. Fundamentos: psicologia das cores;
3. Cor como sistema: função informacional e semiótica;
4. Empatia: piedade, empatia e compaixão no design;
5. Ética: turismo de empatia e estética háptica;
6. Estudos de caso: análise de *GRIS*, *Spiritfarer* e *Life is Strange: True Colors*;
7. Aplicação prática: criação de paletas emocionais.

A linguagem do curso combina explicações conceituais, exemplos visuais e demonstrações práticas, utilizando recursos como narração, gameplay, textos de apoio e metalinguagem cromática. Ao final, espera-se que o participante seja capaz de compreender a cor como recurso narrativo e emocional, aplicando-a de forma mais consciente e ética em projetos de jogos digitais que abordem experiências sensíveis.

4.1.5 Prototipagem

A etapa de prototipagem consistiu na materialização inicial das decisões projetuais desenvolvidas nas etapas anteriores. No contexto deste trabalho, essa fase teve como principal objetivo transformar as definições conceituais do projeto em estruturas organizadas que possibilitassem visualizar a progressão do conteúdo antes do início da produção audiovisual.

Como parte desse processo, foram elaboradas escaletas, compreendidas como roteiros simplificados que organizam previamente a sequência dos conteúdos, a divisão temática e a progressão narrativa de cada módulo do curso, servindo como ferramenta inicial de planejamento estrutural do projeto. As escaletas desenvolvidas para os módulos encontram-se disponíveis no Apêndice A. Diferentemente do roteiro completo, a escaleta funciona como uma estrutura inicial de planejamento, permitindo visualizar a ordem das informações, os principais tópicos abordados e a relação entre teoria e exemplos visuais.

A utilização das escaletas auxiliou na organização didática do videocurso, permitindo distribuir os conteúdos de forma progressiva, estabelecer conexões entre os temas abordados e prever momentos que demandariam maior apoio visual ou aprofundamento teórico.

Dessa forma, a prototipagem atuou como etapa intermediária entre o planejamento metodológico e o desenvolvimento do projeto, servindo como base para a elaboração do roteiro completo, da identidade visual e da produção audiovisual final.

4.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.2.1 Naming

A partir da definição da Udemmy como plataforma prioritária de veiculação, o nome escolhido foi “Cores no Game Design: emoção, narrativa e experiência”. A decisão considera o padrão observado na plataforma, em que os cursos costumam apresentar títulos diretos, descritivos e de fácil identificação para o público interessado.

O título indica o tema central do videocurso, enquanto o subtítulo reforça a relação entre cor, emoção, narrativa e experiência do jogador. Embora esta pesquisa investigue a influência das cores nos sentimentos primordialmente em jogos empáticos, a nomenclatura adotada possui um alcance mais amplo, permitindo que o conteúdo seja compreendido também por estudantes e desenvolvedores interessados no uso da cor em diferentes tipos de jogos digitais.

Para acompanhar a publicação na plataforma, foi definida uma descrição curta, compatível com o padrão sintético observado nos cursos similares analisados:

“Aprenda a usar a cor para criar atmosferas, comunicar sensações e fortalecer experiências emocionais em jogos digitais”.

Essa descrição apresenta a proposta de maneira objetiva, destacando sua aplicação prática e sua relação com os conteúdos desenvolvidos no videocurso.

4.2.2 Direção de arte

A linguagem audiovisual do videocurso foi desenvolvida com o objetivo de traduzir os principais conceitos discutidos ao longo da pesquisa, especialmente a relação entre cor, emoção e experiência narrativa nos jogos digitais.

A direção do projeto busca construir uma atmosfera intimista, sensorial e contemplativa, integrando fala, *gameplay*, textos de apoio e referências imagéticas de maneira dinâmica e reflexiva. Nesse contexto, elementos como iluminação, contraste, saturação, enquadramento e ritmo de edição foram definidos como parte da experiência narrativa do curso. Para isso, optou-se predominantemente por tons quentes, beges dessaturados e contrastes suaves, visando reforçar a proposta emocional do conteúdo.

Além disso, busca-se incorporar cenas do jogo *GRIS* em tonalidades frias e azuladas ao fundo de determinadas cenas, reforçando atmosferas contemplativas e introspectivas. A escolha da obra contribui para fortalecer a proposta do videocurso, utilizando referências reconhecidas pelo uso sensível da cor, da ambientação e da construção emocional por meio da direção de arte.

Durante os momentos de fala direta para a câmera prioriza-se o uso de iluminação quente na composição, busca-se construir uma sensação de proximidade e acolhimento. Dessa forma, a composição das cenas procura estabelecer uma experiência mais humana e acessível, em oposição a uma abordagem excessivamente técnica ou impessoal.

A construção cromática do projeto dialoga com os estudos de Eva Heller (2013), que compreende a percepção das cores como um fenômeno contextual, emocional e cultural. Segundo a autora, o efeito das cores não ocorre de maneira isolada, mas em relação às demais cores presentes na composição. Nesse sentido, o uso de tons terrosos suaves e iluminação quente procura construir sensações de acolhimento, proximidade emocional e contemplação, coerentes com a proposta do videocurso. Heller também associa o marrom e seus derivados a percepções de aconchego e calor emocional. A Figura 22 apresenta a paleta cromática utilizada como referência para a construção audiovisual do projeto.

Figura 22 – Paleta cromática de referência para o projeto.



Fonte: O autor, 2026.

Outro aspecto importante do projeto consiste no uso da metalinguagem cromática, na qual mudanças sutis de cor, saturação e atmosfera acompanham emocionalmente os temas abordados em cada módulo. Portanto, o conceito é não apenas explicar aspectos relacionados à cor, mas também aplicá-los em sua própria construção audiovisual.

A tipografia foi definida a partir da necessidade de manter boa leitura durante o vídeo e organizar diferentes níveis de informação na composição. A fonte Montserrat foi adotada como tipografia principal, destinada a legendas, textos de apoio e informações complementares, por sua legibilidade em telas e aparência simples, como apresentado na Figura 23. Como tipografia auxiliar, definiu-se o uso pontual da Cocogoose, criando contraste com os demais elementos textuais sem comprometer a unidade visual do videocurso.

Figura 23 – Fontes utilizadas nas legendas dos vídeos.

MONTSERRAT
COCOGOOSE

Fonte: O autor, 2026.

A linguagem do videocurso apresenta influência de formatos contemporâneos de *video essay*, caracterizados pela integração entre narração reflexiva, montagem audiovisual e referências imagéticas como parte da argumentação. Essa aproximação contribui para tornar o conteúdo mais compatível com os hábitos de consumo do público-alvo, além de favorecer uma experiência didática mais envolvente.

Embora apenas o módulo introdutório tenha sido concretizado no presente trabalho, as diretrizes desenvolvidas foram planejadas para orientar a linguagem audiovisual de todos os módulos previstos para o artefato final.

4.2.3 Roteiro e estrutura narrativa

Após a definição do briefing e das diretrizes gerais do videocurso, foi desenvolvido o roteiro completo dos seus sete módulos previstos, apresentado no Apêndice B. O roteiro foi elaborado com o objetivo de organizar a progressão dos conteúdos, estruturar a fala dos vídeos e definir a função narrativa de cada módulo dentro da experiência de aprendizagem.

A estrutura narrativa foi pensada de forma gradual, partindo de uma introdução mais reflexiva sobre o papel da cor nos jogos digitais até chegar à aplicação prática dos conceitos discutidos. Dessa forma, os primeiros módulos apresentam os fundamentos teóricos relacionados à psicologia das cores, à percepção visual e à semiótica, enquanto os módulos seguintes aprofundam discussões sobre empatia, ética, estudos de caso e criação de paletas emocionais.

Cada vídeo foi organizado a partir de um objetivo específico e dividido em cenas, permitindo maior controle sobre o ritmo da explicação, a progressão temática e a relação entre fala e imagem. Essa divisão também favoreceu a construção de uma linguagem didática mais clara, na qual cada trecho do roteiro cumpre uma função específica, como introduzir o tema, apresentar um problema, desenvolver conceitos, exemplificar aplicações ou conduzir o aluno para o próximo módulo.

O primeiro vídeo, que será concretizado neste trabalho, funciona como introdução geral do curso. Seu roteiro apresenta a proposta do videocurso, introduz o problema do uso superficial da cor em jogos digitais e estabelece a relação entre cor, sensação e experiência emocional. Além disso, o módulo inicial também antecipa os

temas que serão abordados nos demais vídeos, funcionando como uma abertura conceitual e narrativa para o percurso do curso.

Nos módulos seguintes, o roteiro mantém uma estrutura progressiva. O segundo vídeo apresenta a relação entre os estudos técnicos e subjetivos da cor, a partir de Newton e Goethe. O terceiro aborda a cor como sistema de linguagem e comunicação nos jogos. O quarto discute a diferença entre representar emoção e construir empatia no jogador. O quinto introduz questões éticas relacionadas ao turismo de empatia e à estética háptica. O sexto apresenta estudos de caso, aproximando a teoria da análise de jogos digitais. Por fim, o sétimo vídeo propõe uma aplicação prática por meio da criação de paletas emocionais.

Assim, o roteiro foi construído para articular teoria, reflexão crítica e aplicação prática, mantendo uma linguagem acessível ao público-alvo do projeto. Mais do que organizar a fala dos vídeos, ele funciona como base narrativa do videocurso, orientando a passagem entre os conteúdos e sustentando a proposta de transformar conceitos teóricos sobre cor e emoção em uma experiência audiovisual didática e sensível.

4.2.4 Storyboard e planejamento visual

A partir da estrutura definida no roteiro do módulo introdutório, foi desenvolvido um storyboard simplificado com o objetivo de visualizar previamente a sequência das cenas, os enquadramentos principais e a relação entre narração, imagem e ritmo audiovisual.

Diferentemente do roteiro, que organiza a fala, a progressão temática e a estrutura narrativa do vídeo, o storyboard atua como uma ferramenta de planejamento visual, permitindo antecipar como cada momento seria representado na composição audiovisual. Sua função, portanto, não foi apresentar uma representação finalizada do vídeo, mas estabelecer uma pré-visualização das cenas e de suas intenções comunicacionais.

O storyboard foi elaborado em linguagem gráfica simples, com traços lineares e descrições objetivas, priorizando sua função projetual. A organização acompanha a progressão do vídeo introdutório, passando pela abertura contemplativa,

problematização, desenvolvimento do tema, apresentação da estrutura do curso, conexão com o TCC e encerramento reflexivo.

Essa divisão contribuiu para orientar a relação entre fala, imagem e atmosfera visual, indicando momentos em que seriam utilizados elementos como gameplay, textos de apoio, cenas conceituais e composições mais contemplativas. Dessa forma, o storyboard auxiliou na tradução do roteiro para uma linguagem audiovisual mais clara, sensível e compatível com a proposta do videocurso.

A Figura 25 apresenta o storyboard desenvolvido para o módulo introdutório do videocurso.

Figura 24 – Storyboard do vídeo introdutório do videocurso.



Fonte: O autor (2026).

4.2.5 Produção audiovisual

A gravação do módulo introdutório foi realizada no Studio Vize, em ambiente controlado, com o objetivo de garantir maior qualidade de captação de imagem, som

e iluminação. A escolha do estúdio permitiu organizar a cena de maneira adequada à proposta audiovisual do videocurso, favorecendo uma atmosfera visual intimista, reflexiva e coerente com o tema abordado.

Nos momentos em que o apresentador aparece em cena, a composição visual privilegia um ambiente de baixa luminosidade, com presença de equipamentos e telas ao fundo, criando uma atmosfera próxima do universo de produção audiovisual e consumo de jogos digitais, conforme apresentado na Figura 26. Essa escolha também evita uma aparência excessivamente formal ou institucional, aproximando o curso dos formatos audiovisuais consumidos pelo público-alvo em plataformas digitais.

Figura 25 – Apresentador em cena do videocurso.



Fonte: O autor, 2026.

O apresentador cumpre uma função narrativa e didática, pois estabelece uma condução mais pessoal do conteúdo e reforça o caráter autoral da pesquisa. Em vez de utilizar apenas narração sobre imagens de jogos, a alternância entre fala direta, exemplos visuais, *gameplay* e textos de apoio contribui para dinamizar a experiência e manter a relação entre explicação teórica e linguagem audiovisual.

Para a captação, foram utilizados a câmera Sony FX30 Cinema Line, lente Sony 70 mm Cinema Line, microfone Lark M2 Pro, iluminação Amaran x60 com softbox de 90 cm e bastão de LED Amaran. A utilização desses equipamentos possibilitou maior controle sobre a imagem, a iluminação e a captação sonora,

contribuindo para a construção de um resultado audiovisual mais limpo e compatível com a proposta do videocurso.

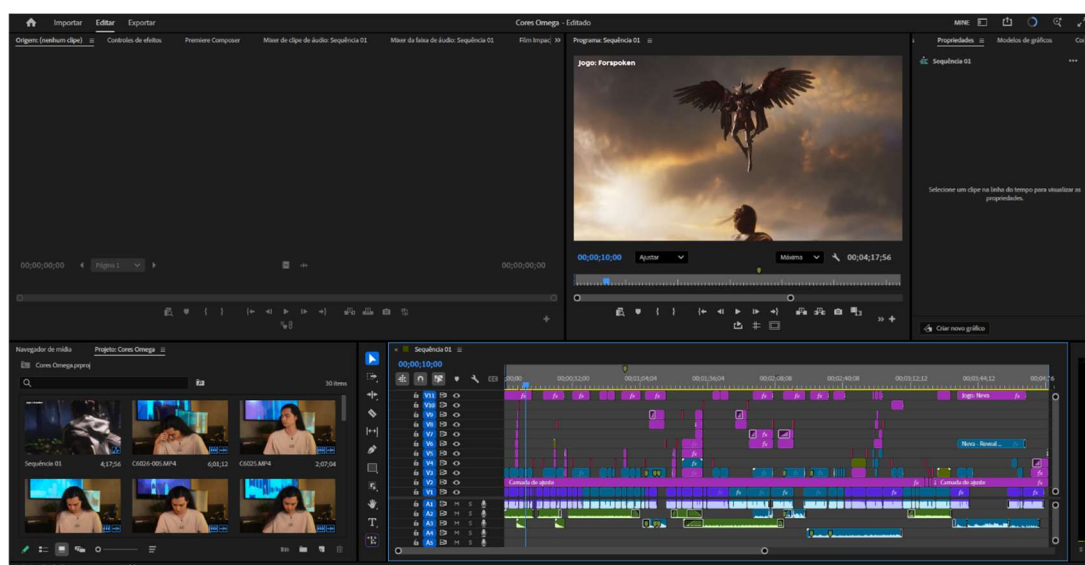
A gravação foi planejada considerando a necessidade de integrar imagem, fala e elementos gráficos na etapa posterior de edição. Dessa forma, a captação funcionou como base para a construção do vídeo final, permitindo que os trechos de apresentação fossem combinados com cenas de jogos, alterações cromáticas, legendas e recursos visuais relacionados aos conceitos discutidos no curso.

4.2.6 Edição e pós-produção

A etapa de edição e pós-produção teve como objetivo organizar os materiais captados em estúdio e integrá-los aos demais recursos do videocurso, como trechos de jogos, legendas, textos de apoio e transições gráficas. A montagem buscou equilibrar momentos de fala direta, exemplos visuais e pausas mais contemplativas, mantendo um ritmo dinâmico sem comprometer o caráter reflexivo da proposta.

A edição foi realizada principalmente no Adobe Premiere Pro, com uso pontual do Adobe After Effects e do Adobe Photoshop para composição gráfica, ajustes visuais e criação de elementos complementares, conforme Figura 27. Esses recursos auxiliaram na construção da continuidade entre as cenas e na organização das informações apresentadas ao longo do módulo introdutório.

Figura 26 – Edição do videocurso via Adobe Premiere.

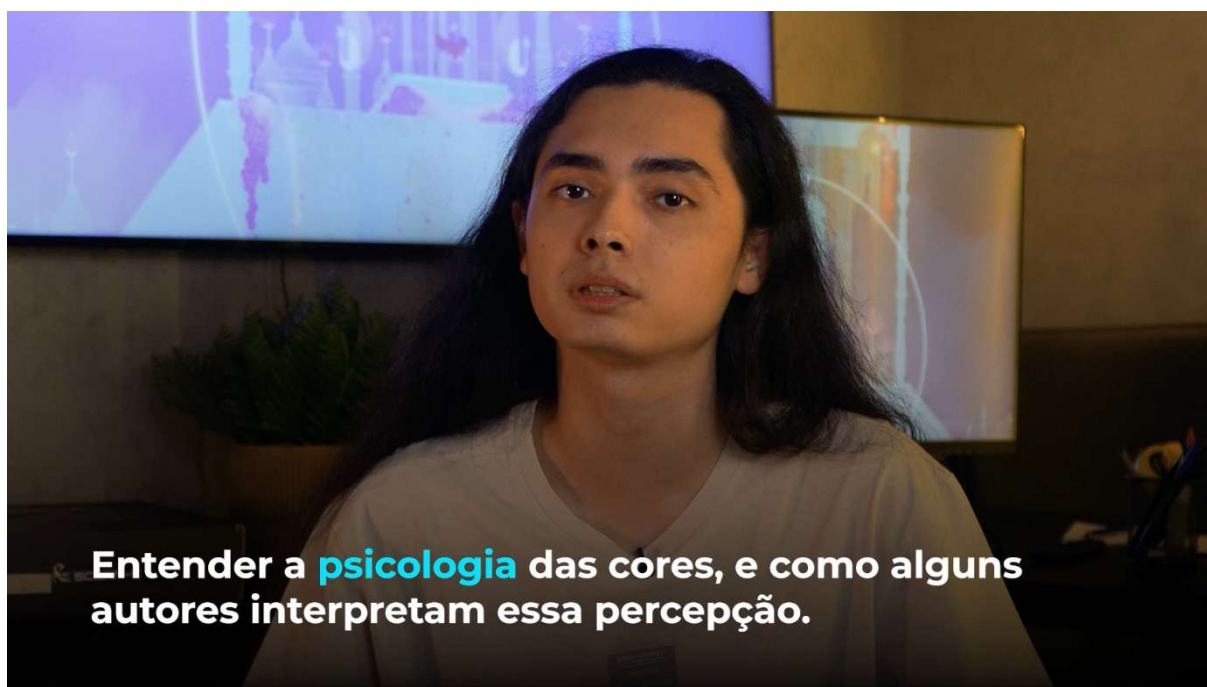


Fonte: O autor, 2026.

Um aspecto relevante da pós-produção foi o uso de transições cromáticas entre determinadas cenas. Essas passagens não funcionam apenas como recurso visual de mudança de trecho, mas também reforçam a proposta do projeto ao utilizar a cor como elemento expressivo e narrativo. Assim, a edição contribui para que o próprio vídeo demonstre, ainda que de forma sutil, os efeitos perceptivos e emocionais associados às variações cromáticas.

As legendas e textos de destaque foram incorporados para favorecer a leitura das informações principais e auxiliar na hierarquia visual do conteúdo. Na aplicação desses elementos, a fonte Montserrat foi utilizada como base para legendas e textos de apoio, enquanto palavras e expressões centrais receberam variações cromáticas para criar pontos de atenção e reforçar conceitos importantes, como apresentado na Figura 27.

Figura 27 – Contraste das legendas com o vídeo.



Fonte: O autor, 2026.

A fonte Cocogoose, definida como tipografia auxiliar, foi aplicada pontualmente na identificação dos nomes dos jogos apresentados. A alternância entre imagem do apresentador, cenas de jogos e elementos gráficos contribui para evitar uma estrutura estática, aproximando o curso de formatos contemporâneos de análise audiovisual em plataformas digitais.

A edição do módulo introdutório contou com a colaboração de Jorto, responsável pela montagem e finalização audiovisual do vídeo.

4.2.7 Resultado final

O vídeo final, já com cortes, legendas, transições e inserções visuais, resultou em um produto audiovisual com duração aproximada de quatro minutos. Como se trata de um módulo introdutório, sua proposta é apresentar o tema de forma direta e preparar o espectador para os conteúdos que seriam aprofundados nas aulas seguintes.

Embora o produto deste trabalho corresponda apenas ao módulo inicial, ele estabelece uma base visual e narrativa para a futura concretização dos demais módulos do videocurso Cores no Game Design: emoção, narrativa e experiência. Assim, os próximos vídeos poderiam seguir a mesma lógica de apresentação, combinando fala direta, exemplos de jogos, textos de apoio e recursos gráficos.

Após sua publicação em plataforma digital, o acesso ao vídeo poderá ser disponibilizado por meio do link ou QR Code a seguir:



<https://drive.google.com/drive/folders/1kdYYswidg18NAleGIM19-DIAeUEGILPp?usp=sharing>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho investigou de que maneira as cores podem influenciar experiências emocionais em jogos empáticos. A partir da revisão teórica e da análise dos títulos selecionados, foi possível compreender que elas não atuam apenas como elemento estético, mas como parte da linguagem visual do jogo, contribuindo para atmosferas, comunicação de estados emocionais e orientação do jogador.

As análises de *GRIS*, *Spirittfarer* e *Life is Strange: True Colors* demonstraram diferentes possibilidades de uso cromático em obras voltadas à emoção. Em *GRIS*, a progressão das paletas organiza a jornada interna da personagem e acompanha sua

reconstrução subjetiva. Em *Spiritfarer*, os tons suaves ajudam a tratar temas como morte, luto e despedida de maneira mais acolhedora. Já em *True Colors*, as auras coloridas tornam visíveis os estados internos das personagens, assumindo uma função mais direta dentro da narrativa.

Com base nessas análises, percebe-se que o uso eficiente da cor depende menos de associações fixas entre tonalidades e sentimentos e mais da articulação entre contexto, narrativa, mecânicas, ritmo e composição visual. Assim, ela não deve ser compreendida como fórmula pronta, mas como recurso projetual definido de acordo com a vivência que se pretende propor ao jogador.

A etapa projetual transformou os resultados da pesquisa em uma proposta educativa. O videocurso Cores no Game Design: emoção, narrativa e experiência foi definido como forma de aproximar os conceitos discutidos ao longo do trabalho de estudantes e desenvolvedores interessados em escolhas cromáticas mais conscientes. A produção do módulo introdutório concretizou parte dessa proposta, estabelecendo uma base visual, narrativa e didática para a futura realização dos demais módulos.

Como limitação, destaca-se que apenas o primeiro módulo foi finalizado audiovisualmente, enquanto os demais permaneceram em etapa de planejamento e roteiro. Além disso, não foram realizados testes com usuários, o que poderia contribuir para avaliar a clareza do conteúdo, a recepção do vídeo e a efetividade da linguagem adotada. Essas limitações indicam possibilidades de continuidade para o projeto, tanto pela produção dos módulos restantes quanto pela aplicação futura de avaliações com o público-alvo.

Por fim, conclui-se que a cor possui papel relevante na criação de experiências emocionais em jogos digitais, especialmente quando articulada de forma intencional à narrativa, à estética e à interação. Em jogos empáticos, seu uso exige atenção não apenas à eficiência comunicativa, mas também à responsabilidade ética diante dos sentimentos que se pretende mobilizar. Assim, este trabalho reforça a importância de tratar as escolhas cromáticas como parte integrante do processo de design, e não apenas como acabamento visual.

REFERÊNCIAS

ALVARADO, L. F. Design thinking as an active teaching methodology in higher education: a systematic review. *Frontiers in Education*. Universidade de Saint Ignatius of Loyola, Lima, Peru, 2025.

ALVES, D. F. S.; SILVA, J. F. M. Jogos Digitais: Uma Revisão Sobre Definições, Fundamentos E Aplicações No Ensino De Ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 14, 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2279>. Acesso em: 4 dez. 2025.

ALVES, M. M.; BATTAIOLA, A. L.; CEZAROTTO, M. A. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. **libaneo**, São Paulo, v.13, n.1, p.1-21, 2016.

BACHEN, C. M. *et al.* How do presence, flow, and character identification affect players' empathy and interest in learning from a serious computer game? **Computers in Human Behavior**, v. 64, p. 77–87, 2016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321630471X>. Acesso em: 05 dez. 2025.

BEATTY, I. **Gaming the System: Video Games as a Theoretical Framework for Instructional Design**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/259914771_Gaming_the_System_Video_Games_as_a_Theoretical_Framework_for_Instructional_Design. Acesso em: 04 dez. 2025.

BELMAN, J.; FLANAGAN, M. Designing games to foster empathy. **Cognitive Technology**, v. 14, n. 2, 2010.

BEVZ, M. **Exploring de Use of Color as an Informational Layer in Video Game Design**. 2023. Dissertação (Mestrado em Multimédia) – Faculdade de Tecnologia e Jogos Digitais, Universidade do Porto, Porto, 2023.

BLANCO, B. **Limitações da empatia no game design: uma reflexão sobre as abordagens e críticas aos empathy games na última década**. SBGames, 2019.

BLAUSKI. **Detroit: Become Human Might Be the Greatest Game Ever Made**. YouTube, 2025. Disponível em: https://youtu.be/EXF_qxkUvpQ. Acesso em: 02 jun. 2026.

BLUMBERG, F. C. *et al.* Serious Games: What are they? What do they do? Why should we play them? **The Oxford Handbook of Media Psychology**, p. 334-351, 2013.

BREUNIG, H. D. **O Retrato de GRIS: Experiência e Arte num jogo digital**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

BRUSK, J.; ENGSTRÖM, H.; ÖSTBLAD, P. A. Including Visually Impaired Players in a Graphical Adventure Game: A Study of Immersion. **International Journal on Computer Science and Information Systems (IADIS)**. Vol. 10, no. 2, p. 95-112, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322696876_Including_Visually_Impaired_Players_in_a_Graphical_Adventure_Game_a_Study_of_Immersion. Acesso em: 04 dez. 2025.

CHINSTRAPS41. **My Favorite Puzzle-Platformer**. YouTube, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/yddZeekfRGI>. Acesso em 02 jun. 2026.

CHRISTOU, G. The interplay between immersion and appeal in video games. **Computers in Human Behavior**. vol. 32, p.92-100, 2014. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213004391>. Acesso em: 04 dez. 2025.

CMENTOWSKI, S.; KRÜGER, J. Playing With Friends – The importance of Social Play During the COVID-19 Pandemic. Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '20). **Computing Machinery**, New York, NY, USA, 209–212. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3383668.3419911>. Acesso em: 04 dez. 2025.

COISA DE NERD. **Limbo (primeira impressão)**. Youtube, 2011. Disponível em: <https://youtu.be/wheCoWHVx2M>. Acesso em: 02 jun. 2026.

COSTA, T. O. P.; CARVALHO, A. B. P. Videogames, imersão e experiência sensível: um paralelo das reverberações na educação tecnológica. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/4874>. Acesso em: 04 dez. 2025.

CRITICALHITS. Life is Strange: True Colors – Como Ajudar Steph no Capítulo 2. 2021. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/games/life-is-strange-true-colors-como-ajudar-steph-no-capitulo-2/>. Acesso em: 02 jun. 2026.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. **Flow: The psychology of optimal experience**. Harper Perennial Modern Classic, 2009.

DARK SILENCE REVIEWS. **Life is Strange Reunion The story so far – Chapter 0**. YouTube, 2026. Disponível em: https://youtu.be/aX_EduErElg. Acesso em: 02 jun. 2026.

DAVIS, M. H. Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 44, p. 113-126, 1983.

ECO, U. **A theory of Semiotics**. Indiana University Press, 1976.

ELLIOT, A. J.; MAIER, M. A. Color psychology: effects of perceiving color on psychological functioning in humans. **Annual Review of Psychology**, vol. 65, p.95-120, 2014.

EUM, K. *et al.* How the Death-themed Game Spiritfarer Can Help Players Cope with the Loss of a Loved One. **Conference on Human Factor in Computing Systems Extended Abstracts**, Yokohama, Japão. Maio, 2021. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411763.3451608>. Acesso em: 27 mai. 2026.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. Editora Edgard Blücher Ltda. 6ª Edição, São Paulo, São Paulo, 2011.

FERREIRINHO, P. C. R. **LUMISFERA: serious game baseado na metodologia de design empático**. Tese (Bacharelado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2023.

GAMEDEVELOPER. **Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools**. 2015. Disponível em : <https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-games-an-in-depth-look-at-one-of-game-design-s-most-useful-tools>. Acesso em: 02 jun. 2026.

GAMESPOT. Spiritfarer Review – Purrrgatory. 2020. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/spiritfarer-review-purrrgatory/1900-6417533/>. Acesso em: 02 jun. 2026.

GLASER, N. *et al.* Unlocking the Everdoor: analyzing the serious game Spiritfarer. Education Technology Research and Development. Março, 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-024-10357-x>. Acesso em: 27 mai. 2026.

HELLER, E. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Editora G. Gili, Ltda. 1ª Edição, São Paulo, 2013.

IGN. Saying Goodbye. 2020. Disponível em: https://www.ign.com/wikis/spiritfarer/Saying_Goodbye. Acesso em: 02 jun. 2026.

ISBISTER, K. How Games Move Us: Emotion by Design. **MIT Press**, 2016.

ITTEN, J. **The art of color: the subjective experience and objective rationale of color**. Van Nostrand Reinhold Company, 1961.

JERRET, A.; HOWELL, P.; DANSEY, N. Developing an Empathy Spectrum for Games. **Games Cult**, 2020. Disponível em: https://pure.port.ac.uk/ws/files/22519271/Developing_an_empathy_spectrum_for_games.pdf. Acesso em: 10 dez. 2025.

JING LI, S.; VAN BERLO, Z. M.C. Video games for good: Active perspective-taking fosters empathy and reduces implicit bias toward gendered violence victims.

Entertainment Computing, vol. 53, 2025. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952125000084>. Acesso em: 05 dez. 2025.

JUUL, J. *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. **MIT Press**, 2019.

KAYA, N.; EPPS, H. Relationship between color and emotion: a study of college students. **College student journal (Project Innovation of Mobile)**, vol. 38, 2004.

KLIEM, A.; WIEMEYER, J. Serious games in prevention and rehabilitation – a new panacea for elderly people?. **European Review of Aging and Physical Activity**, vol. 9, p. 41-50, 2012. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11556-011-0093-x>. Acesso em: 04 dez. 2025.

KRESS, G.; LEEUWEN, T. V. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. Routledge, 2006.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*. Cortez Editora, São Paulo, São Paulo, 1994.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Universal Principles of Design**. Rockport Publishers, Inc., 2003.

MEDEIROS FILHO, M. B. *et al.* Games, Cores e Personagens: Uma Análise da Relação Cromática em Jogos Digitais Clássicos. **Proceedings of SBGames 2015**. XIV SBGames, Teresina, Piauí. Novembro, 2015.

MICHAILIDIS, L.; BALAGUER-BALLESTER, E.; HE, X. Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. **Frontiers in Psychology**. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.01682/full>. Acesso em: 04 dez. 2025.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace**. 2016

NEWTON, I. **Opticks: or, A treatise of the reflections, refractions, inflexions and colours of light**. Royal Society, 1704.

PEDROSA, I. **Da cor à cor inexistente**. Senac São Paulo, 2009.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, The Murray Printing Company, Cambridge, Massachusetts, 1931.

PINHEIRO, A. *et al.* "Digital Games Adopted by Adults — A Documental Approach through Meta-Analysis." **Information**, v. 15, n. 3, 2024.

POZO, T. *Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft*. **Games Studies**, vol. 19, 2018.

PROGAMER. *Arquitetura em Jogos: Como Causar um Impacto Impressionante*. 2015. Disponível em: <https://www.progamer.ru/dev/architecture.htm>. Acesso em: 02 jun. 2026.

OLIVEIRA, R. D. V. L.; SILVA, J. R. R. T. Jogos digitais como arte na interface entre educação científica e educação em direitos humanos: reflexões e possibilidades. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1843>. Acesso em: 04 dez. 2025.

SILVA, A. R. *Jogos digitais e cultura: uma revisão sistemática sobre o resgate e preservação da memória cultural na criação de jogos educativos*. Anais VIII CONEDU. Campina Grande: **Realize Editora**, 2022. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90367>>. Acesso em: 04 dez. 2025.

SILVA, D. R. D. **Atores sintéticos em jogos sérios: uma abordagem baseada em Psicologia Organizacional**. 2009. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) – Faculdade de Informática, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

SILVERIO, V. A. *Entre Cores e Vozes: Uma análise das metáforas de GRIS (2018)*. **SBGames**, p.335-337, 2019.

SHAW, A. **Caming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture**. University of Minnesota Press, 2014.

SMETHURST, T.; CRAPS, S. *Playing with Trauma: Interreactivity, Empathym and Complicity in The Walking Dead Video Game*. **Games and Culture**, vol. 10, p. 269-290, 2015.

TULLEKEN, H. **Color in games**: An in-depth look at one of game design's most useful tools. Game Developer. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-games-an-in-depth-look-at-one-of-game-design-s-most-useful-tools>. Acesso em: 09 dez. 2025.

TURNER, V. W. **From Ritual to Theatre: The human Seriousness of Play**. PAJ Publications, 1982.

TURNER, V. W. **Symbols in African Ritual**. Science, vol. 179, no.4078, p. 1100-1105, 1973.

UDEMY. Udemty: cursos online. Disponível em: <https://www.udemy.com/>. Acesso em: 29 mai. 2026.

VELLOSO, L. M. R.. **O espaço nos videogames**: dentro e fora do círculo mágico. 2017. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e

Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
doi:10.11606/T.16.2018.tde-09062017-112358. Acesso em: 04 dez. 2025.

GOETHE, J. W. von. **Zur Farbenlehre**. Cotta, Tübingen, 1810.

APÊNDICE A – ESCALETAS DOS MÓDULOS DO CURSO

Escaleta de roteiro – Vídeo 1: Introdução do curso

Objetivo: Apresentar a proposta do curso, introduzir a problemática do uso superficial da cor em jogos digitais e contextualizar o aluno sobre os principais temas que serão discutidos ao longo dos próximos módulos.

Estrutura: Abertura com a pergunta: “Já jogou algo que é visualmente bonito, mas não consegue te fazer sentir nada?”; Apresentar o contraste entre jogos visualmente elaborados e jogos que conseguem criar forte impacto emocional mesmo com estética simples; Introduzir a ideia central de direção de arte e estética visual não garantem, sozinhas, envolvimento emocional, e a construção de sensação dentro do jogo também depende de escolhas visuais mais profundas; Introduzir a problemática do curso de como a cor costuma ser tratada apenas como recurso decorativo, normalmente associada apenas à harmonia visual ou ao “ficar bonito”, e apresentar a cor como elemento capaz de influenciar percepção, ritmo e interpretação emocional; Apresentar a proposta do videocurso partindo da discussão sobre o uso intencional da cor no game design, pensar a cor além da estética, aproximar cor, emoção e experiência do jogador, destacar que o objetivo não é criar fórmulas prontas, mas discutir contexto e percepção; Apresentar brevemente os módulos do curso, sendo eles a psicologia das cores, cor como linguagem visual nos jogos, construção de empatia, questões éticas relacionadas ao uso da emoção, estudos de caso, exercícios práticos de criação de paletas emocionais; Relacionar o curso com a pesquisa de TCC partindo da apresentação do videocurso como desdobramento da pesquisa sobre cor e experiências emocionais em jogos empáticos e contextualizar temas ligados a luto, tristeza, isolamento e reconstrução emocional; Apresentar o diferencial do curso, como a própria linguagem visual do vídeo acompanha os temas discutidos, mudanças sutis de cor, saturação e atmosfera ao longo do conteúdo, utilizar a cor também como parte da experiência didática; Encerramento com reflexão final: “Em jogos, sentir também faz parte da narrativa.”; Fechar com a reflexão: “Quantas cores, dentro dos jogos que você cria, realmente fazem alguém sentir alguma coisa?”

Vídeo 2 – Psicologia das cores (Newton vs Goethe)

Objetivo: Introduzir a ideia de que a cor pode ser entendida tanto de forma técnica quanto emocional.

Estrutura: Retomar rapidamente o vídeo anterior com a pergunta inicial: “se a cor influencia emoção, então como isso acontece?”; Explicar Newton de forma

simples, influência da luz e do espectro, fenômeno físico; Introduzir Goethe com a percepção, sensação e experiência humana; Mostrar que os dois olhares coexistem; Relacionar isso com jogos e percepção emocional; Encerrar com: “antes da cor decorar um jogo, ela já está comunicando algo.”

Vídeo 3 – Cor como linguagem (semiótica)

Objetivo: Mostrar que a cor funciona como comunicação dentro dos jogos.

Estrutura: Pergunta inicial: “quantas vezes você entendeu algo num jogo sem ninguém explicar?”; Explicar signo de forma simples; Cor como informação visual, por exemplo: vermelho indica perigo, enquanto o verde indica segurança; Mostrar que depende de contexto; Explicar atmosfera e narrativa visual; Mostrar que o jogador interpreta tudo isso constantemente; Encerrar com: “a cor fala com o jogador o tempo inteiro, mesmo quando ele não percebe.”

Vídeo 4 – Empatia no jogo

Objetivo: Discutir diferença entre representar tristeza e gerar conexão emocional.

Estrutura: Pergunta inicial: “mostrar sofrimento significa fazer alguém sentir?”; Explicar diferença entre a piedade, a simpatia, a empatia e a compaixão; Mostrar papel do jogador na experiência; Relacionar cor e emoção; Explicar importância do ritmo, silêncio e atmosfera; Encerrar com: “empatia não acontece só porque o jogo mostra dor, mas porque ele constrói experiência.”

Vídeo 5 – Ética e turismo de empatia

Objetivo: Apresentar a discussão ética sobre transformar sofrimento em estética.

Estrutura: Pergunta inicial: “até que ponto um jogo respeita a dor que representa?”; Explicar turismo de empatia; Mostrar problema do sofrimento usado só como impacto visual; Questionar responsabilidade do designer; Introduzir estética háptica; Reflexão sobre emoção superficial; Encerrar com: “fazer alguém chorar não significa necessariamente fazer alguém compreender.”

Vídeo 6 – Estudos de caso

Objetivo: Mostrar a teoria funcionando na prática através da análise de jogos.

Estrutura: Introduzir GRIS; Mostrar início sem cor/cinza; Explicar progressão emocional das cores; Relacionar cor e narrativa; Análise de Spiritfarer e Life is strange: True Colors; Comparar jogos que usam emoção com cuidado e jogos que usam emoção só como impacto; Encerrar com: “aqui a cor não acompanha a narrativa. ela faz parte dela.”

Vídeo 7 – Prática (criação de paleta emocional)

Objetivo: Transformar teoria em aplicação prática.

Estrutura: Pergunta inicial: “como levar isso pro seu próprio projeto?”; Escolher emoção principal; Trabalhar com abordagem de matiz, saturação, contraste e temperatura; Mostrar exemplos práticos; Aplicar em cena/interface/personagem; Propor exercício final; Encerrar o curso com: “o jogador talvez não lembre exatamente das cores que você escolheu. Mas provavelmente vai lembrar do que elas o fizeram sentir.”

APÊNDICE B – ROTEIRO DO CURSO SOBRE COR E EMOÇÃO EM JOGOS EMPÁTICOS

Vídeo 1 – Introdução do curso

Objetivo do vídeo: apresentar a proposta do curso, introduzir o problema do uso superficial da cor em jogos e preparar o aluno para os próximos módulos, sem aprofundar os conteúdos ainda.

Cena 1 – Abertura

Imagem de jogos visualmente bonitos, cenas contemplativas e mudanças suaves de cor.

Fala:

“Já aconteceu de você jogar algo que é lindo... mas que não te fez sentir nada?

Tipo, visualmente impecável. Boa direção de arte, iluminação bonita, personagens interessantes... mas quando você termina, parece que nada realmente ficou.

E ao mesmo tempo, existem jogos muito mais simples visualmente que conseguem marcar a gente de um jeito absurdo. Jogos que fazem a gente sentir desconforto, tristeza, acolhimento ou até silêncio.

E isso normalmente não acontece só pela história. A forma como o jogo constrói sensação também importa.”

Cena 2 – Introdução do problema

Mostrar telas de escolha de paleta, concept art e interfaces de design.

Fala:

“Um senso comum é que a cor é apenas uma decoração.

Tipo: ‘essa paleta combina’, ‘isso aqui ficou bonito’, ‘isso aqui chama atenção’.

E claro, estética importa. Mas quando a gente fala de jogos mais emocionais ou mais sensíveis, as vezes isso sozinho não é o suficiente.

Porque a cor também comunica sensação. Ela altera percepção, ritmo e até a forma como o jogador interpreta uma cena.”

Cena 3 – Apresentação da proposta do curso

A identidade visual do curso começa a aparecer de forma mais clara.

Fala:

“A proposta desse curso é justamente discutir isso.

Como usar a cor de forma mais intencional dentro do game design. Não só pensando em estética, mas pensando em experiência emocional.

A ideia não é transformar cor em fórmula pronta.

Tipo, enquanto o azul significa tristeza, o vermelho pode representar raiva ou paixão... esses são exemplos simples e até rasos da utilização das cores.

O foco aqui é entender contexto, percepção e como as escolhas visuais podem influenciar o que o jogador sente enquanto joga.”

Cena 4 – Explicação rápida dos módulos

Mostrar divisão simples dos módulos do curso.

Fala:

“Nós vamos passar por alguns temas principais.

Primeiro, entender um pouco da psicologia das cores e como diferentes autores interpretam a percepção da cor.

Depois, pensar a cor como linguagem dentro dos jogos. Como ela comunica sem precisar de texto.

Também quero discutir a diferença entre simplesmente mostrar algo triste e realmente construir empatia no jogador.

Além disso, existe uma questão ética importante: o uso desses sentimentos proporcionados de forma eficiente para se ter o envolvimento emocional e empático do jogador

E por fim, analisar alguns jogos que trabalham muito bem isso na prática e fazer exercícios simples de criação de paleta emocional.”

Cena 5 – Conexão com o TCC

Imagens mais conceituais, ritmo mais contemplativo.

Fala:

“Esse curso surge a partir da minha pesquisa de TCC, que investiga como a cor pode influenciar experiências emocionais em jogos empáticos.

Principalmente em jogos que trabalham temas mais delicados, como luto, tristeza, isolamento ou reconstrução emocional.

Então muita coisa aqui vem dessa pesquisa de entender como elementos visuais conseguem transformar a experiência do jogador.”

Cena 6 – Diferencial do curso

Mudanças sutis de cor no próprio vídeo.

Fala:

“Uma coisa que eu quero experimentar no próprio curso é usar a cor como parte da experiência.

Então conforme os temas forem mudando, a linguagem visual do vídeo também muda junto.

Talvez em alguns momentos a imagem fique mais dessaturada, mais pesada ou mais vibrante dependendo do assunto.

A ideia é que o curso não fique só na explicação teórica, mas que o próprio vídeo tente demonstrar essas sensações.”

Cena 7 – Encerramento

Imagem mais neutra e calma.

Fala:

“No final, o que mais me interessa aqui é pensar a cor como algo além da estética.

Porque em jogos, sentir também faz parte da narrativa.

E dependendo de como essas escolhas são feitas, elas conseguem aproximar ou afastar completamente o jogador da experiência.”

“Então antes de começar o próximo módulo, talvez valha a pena pensar:”

“quantas cores, dentro dos jogos que você cria realmente fazem alguém sentir alguma coisa?”

Vídeo 2 – Psicologia das cores: Newton e Goethe

Objetivo do vídeo: introduzir a ideia de que a cor pode ser entendida tanto de forma técnica quanto emocional, preparando o aluno para enxergar a cor além da estética.

Cena 1 – Retomada do vídeo anterior

Fala:

“No vídeo anterior, eu comentei que a cor não é só decoração dentro dos jogos. Ela também influencia a forma como o jogador percebe uma cena, um personagem ou até uma situação emocional.

Mas aí surge uma pergunta importante: como isso acontece? Por que certas cores conseguem transmitir sensações tão específicas pra gente? É justamente isso que eu quero começar a discutir agora.”

Cena 2 – Newton e o lado físico da cor

Fala:

“Quando a gente fala de cor, uma das primeiras referências mais conhecidas é Newton. A visão dele era muito ligada à física: a cor como um fenômeno relacionado

à luz, ao espectro visível e à forma como essa luz se divide. É aquela ideia clássica do prisma separando as cores.

Isso é extremamente importante porque ajuda a entender matiz, contraste, iluminação e composição. Ou seja, existe um lado técnico e físico da cor que realmente importa dentro do design.”

Cena 3 – Goethe e a experiência humana

Fala:

“Mas existe outro olhar que eu acho muito importante pro que eu tô propondo nesse curso: a visão de Goethe. Enquanto Newton estava mais preocupado em entender a cor fisicamente, Goethe estava interessado em entender como ela afeta as pessoas.

Ele observava sensação, percepção, emoção e experiência humana. Isso muda bastante coisa, porque nesse caso a cor deixa de ser só um fenômeno óptico e começa a virar também uma experiência subjetiva.”

Cena 4 – Dois olhares que coexistem

Fala:

“Eu acho importante deixar claro que não é uma disputa de quem está certo. Os dois olhares coexistem. O problema é que, no design, principalmente quando a gente fala de emoção, às vezes a parte técnica recebe muito mais atenção do que a experiência humana.

A gente aprende teoria cromática, harmonia, contraste e composição, mas nem sempre pensa no que aquilo faz alguém sentir. E em jogos isso faz muita diferença.”

Cena 5 – Aplicação em jogos

Fala:

“O jogador normalmente não para pra analisar a cor racionalmente. Ele sente primeiro. Uma cena mais dessaturada pode parecer melancólica. Uma iluminação agressiva pode gerar desconforto. Um contraste muito forte pode criar tensão.

Muitas vezes, isso acontece sem o jogador perceber conscientemente. A experiência emocional começa antes mesmo dele interpretar narrativamente o que está acontecendo.”

Cena 6 – Encerramento

Fala:

“Então, antes da cor decorar um jogo, ela já está comunicando alguma coisa. No próximo vídeo, eu quero aprofundar justamente isso: como a cor funciona como linguagem dentro dos jogos.”

Vídeo 3 – Cor como linguagem: semiótica

Objetivo do vídeo: mostrar que a cor funciona como um sistema de comunicação dentro dos jogos.

Cena 1 – Abertura

Fala:

“Quantas vezes você entendeu alguma coisa dentro de um jogo sem ninguém precisar explicar? Você entra numa área vermelha e imediatamente sente perigo. Uma sala escura gera tensão. Uma iluminação quente pode passar conforto. Tudo isso acontece mesmo sem texto.

Então a pergunta é: como a cor consegue comunicar tanto?”

Cena 2 – Semiótica de forma simples

Fala:

“Eu não quero aprofundar teoria demais aqui. Mas, de forma simples, a semiótica estuda como signos produzem significado. E a cor funciona como um signo visual. Ela transmite informação, sugere interpretação e direciona leitura.

Então, quando a gente escolhe uma paleta dentro de um jogo, a gente também está escolhendo formas de comunicação.”

Cena 3 – Cor como informação

Fala:

“Nos jogos, isso aparece o tempo inteiro. O vermelho costuma ser associado a perigo, dano e urgência. O verde pode remeter a segurança, cura e estabilidade.

Mas isso não significa que a cor tenha um significado fixo. Tudo depende de contexto. O mesmo vermelho pode representar violência, paixão, poder, raiva ou calor. Então a cor não funciona como fórmula pronta.”

Cena 4 – Cor como narrativa

Fala:

“Além de transmitir informação prática, a cor também ajuda a construir atmosfera. Ela altera ritmo, sensação, leitura emocional e percepção de espaço. Às vezes, um jogo nem muda tanto mecanicamente, mas muda completamente a sensação só através da direção de arte.”

Cena 5 – Imersão

Fala:

“O jogador interpreta essas informações o tempo inteiro, mesmo sem perceber. Então, quando a gente fala de imersão, não é só sobre realismo. É sobre coerência emocional.

Quando as cores, a iluminação e a atmosfera trabalham juntas, o jogador começa a sentir aquele mundo de forma mais natural.”

Cena 6 – Encerramento

Fala:

“A cor fala com o jogador o tempo inteiro, mesmo quando ele não percebe. E no próximo vídeo eu quero entrar num ponto ainda mais importante: qual é a diferença entre mostrar emoção e realmente fazer alguém sentir?”

Vídeo 4 – Empatia no jogo

Objetivo do vídeo: discutir a diferença entre representar tristeza e realmente gerar conexão emocional.

Cena 1 – Abertura

Fala:

“Mostrar sofrimento significa fazer alguém sentir alguma coisa? Porque uma cena triste, por si só, não garante empatia. E eu acho que isso é um ponto muito importante quando a gente fala de jogos emocionais.”

Cena 2 – Observar, sentir e se aproximar

Fala:

“Existe diferença entre observar sofrimento, sentir proximidade emocional e desenvolver compaixão. Às vezes, o jogador entende racionalmente que algo é triste, mas não se conecta. E isso muda completamente a experiência.”

Cena 3 – O papel do jogador

Fala:

“Nos jogos, o jogador não é só espectador. Ele participa, controla, atravessa espaços e permanece naquele ambiente. Então a emoção não vem só da narrativa. Ela também vem da experiência de estar naquele mundo.”

Cena 4 – A cor na construção da empatia

Fala:

“É aqui que a cor começa a ter um papel muito forte. Ela ajuda a construir atmosfera, sensação e ritmo emocional. Uma cena fria e silenciosa gera uma percepção diferente de uma cena extremamente saturada e agressiva.

Então a emoção não está só no roteiro. Ela também está na construção sensorial.”

Cena 5 – Ritmo e contemplação

Fala:

“Uma coisa que muitos jogos empáticos fazem muito bem é desacelerar. Criar silêncio. Dar espaço pro jogador sentir. Isso conversa diretamente com iluminação, composição, paleta e contraste. Às vezes, o vazio visual comunica mais do que o excesso de informação.”

Cena 6 – Encerramento

Fala:

“Empatia não acontece só porque um jogo mostra dor. Ela acontece quando a experiência consegue aproximar emocionalmente o jogador daquele sentimento. E isso também traz uma responsabilidade enorme, que é justamente o que eu quero discutir no próximo vídeo.”

Vídeo 5 – Ética e turismo de empatia

Objetivo do vídeo: apresentar a discussão ética sobre transformar sofrimento em estética.

Cena 1 – Abertura

Fala:

“Até que ponto um jogo realmente respeita a dor que ele representa? Existe uma linha muito delicada entre criar empatia e transformar sofrimento em estética.”

Cena 2 – Turismo de empatia

Fala:

“Existe um conceito chamado turismo de empatia. De forma simples, ele aparece quando experiências emocionais complexas são consumidas de maneira superficial. O jogador sente um impacto momentâneo, mas não existe profundidade real naquela construção.”

Cena 3 – O problema visual

Fala:

“Isso também pode acontecer visualmente. Às vezes, temas pesados são usados quase como decoração emocional. A dor vira estética. O sofrimento vira atmosfera. Mas sem responsabilidade.”

Cena 4 – Responsabilidade do designer

Fala:

“Eu acho importante discutir isso porque jogos têm uma capacidade muito forte de gerar envolvimento emocional. Então, quando um designer escolhe representar luto, trauma, tristeza ou isolamento, essas escolhas também carregam responsabilidade.”

Cena 5 – Estética háptica

Fala:

“Uma ideia que conversa muito com isso é a estética háptica, que é pensar a experiência através da sensação. Não só representar visualmente uma emoção, mas criar condições para o jogador sentir algo através do ritmo, da imagem, da atmosfera e do som.

Então o foco deixa de ser só mostrar sofrimento.”

Cena 6 – Encerramento

Fala:

“Fazer alguém chorar não significa necessariamente fazer alguém compreender. Talvez uma das partes mais importantes do design emocional seja justamente essa: entender quando a experiência realmente cria conexão e quando ela só cria impacto.”

Vídeo 6 – Estudos de caso

Objetivo do vídeo: mostrar a teoria aplicada na prática através da análise de jogos.

Cena 1 – Introdução

Fala:

“Até agora eu falei bastante sobre teoria. Então agora eu quero mostrar como tudo isso aparece na prática.”

Cena 2 – GRIS

Fala:

“Um dos jogos que eu acho mais interessantes pra analisar nesse contexto é GRIS. Ele trabalha emoção muito mais através de sensação do que de diálogo.”

Cena 3 – O início sem cor

Fala:

“No começo do jogo existe uma ausência muito forte de cor. Tudo parece vazio, silencioso e distante. Isso já cria imediatamente uma leitura emocional, antes mesmo do jogador entender racionalmente o que aconteceu.”

Cena 4 – Progressão emocional das cores

Fala:

“Conforme o jogo avança, as cores começam a voltar. E isso não funciona só como recompensa visual. Funciona emocionalmente. A reconstrução cromática acompanha a reconstrução subjetiva da personagem.”

Cena 5 – Relação entre mecânica e sensação

Fala:

“Uma coisa importante é que não é só a imagem isolada. Tudo trabalha junto: movimento, ritmo, música, silêncio e composição. Então a emoção vem da experiência completa.”

Cena 6 – Spiritfarer

Fala:

“Outro exemplo interessante é Spiritfarer. Mesmo tratando temas pesados como morte e despedida, o jogo utiliza uma direção visual extremamente acolhedora. As cores suaves ajudam a transformar a experiência em algo melancólico, mas também confortável.”

Cena 7 – Encerramento

Fala:

“Nesses jogos, a cor não acompanha a narrativa. Ela faz parte dela. No próximo vídeo eu quero trazer isso pro lado mais prático: como começar a construir uma paleta emocional dentro do seu próprio projeto.”

Vídeo 7 – Prática: criação de paleta emocional

Objetivo do vídeo: transformar teoria em aplicação prática.

Cena 1 – Introdução

Fala:

“Depois de discutir percepção, emoção, semiótica e ética, como isso vai pra prática?”

Cena 2 – Escolha da emoção

Fala:

“A primeira coisa é entender qual sensação você quer priorizar. Não só narrativamente, mas sensorialmente. O que o jogador deveria sentir naquele momento?”

Cena 3 – Construção da paleta**Fala:**

“Depois disso, a paleta começa a ser construída através de matiz, saturação, contraste e temperatura. Pequenas mudanças já alteram completamente a percepção.”

Cena 4 – Exemplos emocionais**Fala:**

“Uma cena de tensão talvez utilize contraste forte, sombras agressivas e cores mais intensas. Enquanto uma cena contemplativa pode trabalhar tons dessaturados, iluminação suave e baixo contraste.

Então a emoção não vem só da cor isolada. Ela vem da relação entre os elementos.”

Cena 5 – Aplicação prática**Fala:**

“Isso pode aparecer em cenário, interface, personagem, partículas e iluminação. Tudo comunica. Mesmo os detalhes menores.”

Cena 6 – Exercício final**Fala:**

“Um exercício simples que eu gosto bastante é escolher uma emoção específica e tentar construir uma pequena paleta baseada nela. Mas pensando além do óbvio.

Não só azul igual tristeza ou vermelho igual raiva. E sim: qual tipo de tristeza? Qual intensidade? Qual contexto emocional?”

Cena 7 – Encerramento do curso**Fala:**

“No final, o que eu mais queria discutir nesse curso era justamente isso: como a cor pode deixar de ser só decoração e começar a participar emocionalmente da experiência.

Porque o jogador talvez não lembre exatamente das cores que você escolheu. Mas provavelmente vai lembrar do que elas fizeram ele sentir.”