

Informações diegéticas e não diegéticas: como o design impacta os desafios do jogo

Información diegética y no diegética: cómo el diseño impacta los desafíos del juego

Diegetic and non-diegetic information: how design impacts game challenges

Delmar Galisi Domingues

diegese dos jogos, jogabilidade, usabilidade em jogos, design de informação para jogos

Os jogos são estruturados por desafios, essenciais para o engajamento. Mas problemas de usabilidade podem criar dificuldades não intencionais, interferindo nos desafios pertencentes à jogabilidade. O design de informação desempenha um papel crucial para se evitar esses problemas. Não obstante, informações mal projetadas relacionadas à jogabilidade também prejudicam a experiência. Este estudo analisa como informações diegéticas e não diegéticas impactam a jogabilidade. Especificamente, foram examinados jogos que fornecem informações para que o jogador se oriente no espaço do jogo. A pesquisa destaca a importância de um design eficaz para garantir que as informações auxiliem, em vez de dificultar, a jogabilidade.

diégesis del juego, jugabilidad, usabilidad en juegos, diseño de información para juegos

Los juegos están estructurados por desafíos, esenciales para el compromiso. Problemas de usabilidad pueden crear dificultades no deseadas, interfiriendo con los desafíos del juego. El diseño de la información juega un papel crucial para evitar estos problemas. Pero, la información relacionada con el juego mal diseñada también resta valor a la experiencia. Este estudio analiza cómo la información diegética y no diegética afecta el juego. Específicamente, se examinaron juegos que proporcionan información para que el jugador se oriente en el espacio de juego. La investigación destaca la importancia de un diseño eficaz para garantizar que la información ayude la jugabilidad.

diegesis of games, playability, usability in games, information design for games

Games are structured around challenges, which are essential to engagement. However, usability issues can create unintended challenges that interfere with gameplay challenges. Information design plays a crucial role in avoiding these issues. However, poorly designed gameplay-related information also detracts from the experience. This study examines how diegetic and non-diegetic information impacts playability. Specifically, games that provide information to help the player orient themselves in the game space were examined. The research highlights the importance of effective design to ensure that information supports, rather than hinders, playability.

1 Introdução

Atualmente, a experiência de jogo tem se tornado um dos aspectos mais valorizados nos videogames. Os jogadores almejam por sensações únicas que os prendam ao jogo,

independentemente da sua complexidade técnica. Um dos aspectos fundamentais que influenciam a experiência do jogador é o equilíbrio entre o nível de desafio proposto pelo jogo e a clareza com que ele é apresentado por meio da interface e dos controles. Um jogo deve oferecer obstáculos instigantes, mas também deve ser usável e compreensível, para que o jogador consiga interagir com ele de forma satisfatória. Este ajuste é um fator que garante uma experiência envolvente e satisfatória, mas quando mal executado, pode resultar em frustração ou desinteresse.

Este estudo analisa a relação entre jogabilidade e usabilidade, destacando como desafios bem projetados podem enriquecer a experiência do jogador, enquanto falhas na interface podem introduzir obstáculos não intencionais. Além disso, investiga-se o papel do design da informação na mediação dos desafios e na organização do espaço de jogo, com ênfase no uso de assistências que, embora concebidas para facilitar a navegação, também afetam diretamente a jogabilidade. Nesse contexto, discute-se o uso de assistentes diegéticos (presentes no universo narrativo do jogo) e não diegéticos (visíveis apenas ao jogador, como barras de vida ou minimapas) na interface do usuário.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa de natureza exploratória, combinando revisão bibliográfica e experimento empírico. A fundamentação teórica baseia-se em autores como Huizinga (2001), Caillois (1958), Juul (2005), Koster (2004), Csikszentmihalyi (1990) e Norman (1988), cujas obras abordam os conceitos de jogo, desafio, aprendizado, design de interface e usabilidade — aspectos centrais para a análise proposta.

Além disso, foram analisados jogos discutidos na literatura acadêmica, selecionados por sua relevância em relação aos temas abordados. A análise desses exemplos permitiu identificar aplicações práticas dos princípios teóricos, aprofundando a compreensão dos fatores que influenciam a jogabilidade e fornecendo subsídios para o desenvolvimento de jogos mais eficazes em termos de experiência do usuário.

A etapa experimental consistiu no desenvolvimento de duas versões de um protótipo de jogo: uma com assistências visuais voltadas à orientação do jogador e outra sem qualquer tipo de apoio adicional. A análise dos dados coletados teve caráter descritivo, buscando identificar padrões de preferência e satisfação entre as duas abordagens de design da informação. Não foram aplicados testes estatísticos inferenciais, uma vez que o objetivo foi levantar hipóteses exploratórias, e não produzir generalizações estatísticas.

2 Jogos e desafios

Os jogos, em sua essência, são sistemas estruturados por desafios que envolvem o jogador em processos de tomada de decisão, superação de obstáculos e aprendizado. Essa ideia tem sido disseminada historicamente por diversos autores do campo dos *game studies*, que analisaram a relação entre desafio e engajamento na experiência lúdica.

Johan Huizinga (2001) descreve o jogo como uma atividade voluntária dentro de um "círculo mágico", onde os jogadores aceitam regras e objetivos que impõem desafios. Para o autor, o

jogo se diferencia da vida cotidiana justamente por estabelecer um espaço próprio no qual as dificuldades propostas são incorporadas como parte da experiência lúdica. Roger Caillois (1958), da mesma forma, postula que todo jogo tem desafios, não importa o seu tipo - *Agon* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (simulação) e *Ilinx* (vertigem). Se em jogos competitivos, o desafio está no confronto direto de habilidades, em jogos de sorte, o desafio depende do acaso (que é aceito pelo jogador).

Mais recentemente, com o advento dos jogos digitais, Jesper Juul (2005) definiu os jogos como sistemas de regras que apresentam desafios aceitos pelo jogador para alcançar um objetivo específico. Neste caso, o desafio não apenas estrutura a experiência do jogo, mas é essencial para que o jogador se engaje. Nesta mesma linha, Raph Koster (2004) afirma que o prazer de jogar vem da superação de desafios e do domínio progressivo das mecânicas do jogo. Quando um jogo não apresenta dificuldades adequadas, ele se torna entediante ou frustrante.

Por fim, Mihaly Csikszentmihalyi (1990), com base na teoria do Flow, descreve como o envolvimento em uma atividade se fortalece se o nível de desafio está equilibrado com a habilidade. No caso dos jogos, se ele for muito fácil, o jogador perde o interesse; se for muito difícil, ele se frustra. O equilíbrio adequado de desafio mantém o jogador no estado de fluxo (*flow*), e ele se sente motivado a continuar.

Assim, o desafio é um dos elementos fundamentais do *gameplay* – termo da área de jogos que se refere à experiência interativa do jogador com as mecânicas do jogo, envolvendo regras, desafios, *feedbacks* e decisões (Schell, 2008; Juul, 2005). O *gameplay* expressa como os sistemas internos do jogo criam desafios e interações significativas para o jogador, seja por meio de regras, sistemas de progressão, competição ou resolução de problemas. O desafio define o nível de esforço e habilidade que o jogador precisa empregar para interagir com o jogo e alcançar seus objetivos. Sem desafios consistentes, a interação no jogo corre o risco de se tornar trivial e perder sua capacidade de engajar. Assim, a forma como os desafios são implementados impacta diretamente na qualidade do *gameplay*.

3 O embate entre jogabilidade e usabilidade

Se o *gameplay* refere-se ao conjunto de mecânicas, regras e interações que definem como um jogo é jogado, a jogabilidade está relacionada à qualidade e fluidez do *gameplay*. Enquanto o *gameplay* descreve o que o jogador pode fazer no jogo, a jogabilidade analisa quão bem essas interações são executadas.

Em um jogo que considera uma boa jogabilidade, o desafio deve emergir das mecânicas e da estrutura de *gameplay*, incentivando o jogador a desenvolver habilidades, criar estratégias e superar obstáculos com base nas regras estabelecidas. No entanto, nem toda dificuldade enfrentada no jogo resulta de uma decisão consciente de design ou faz parte da experiência lúdica planejada. Muitas vezes, a dificuldade surge de problemas de usabilidade que tornam a

experiência frustrante (Hodent, 2017). Trata-se, portanto, de uma dificuldade ligada ao contexto de uso, e não ao contexto do jogo

Em geral, a usabilidade nos *games* se refere a quão intuitivo e efetivo um sistema de jogo se apresenta para um jogador realizar uma tarefa (Isbister & Schaffer, 2008). Remete à facilidade com que um jogo pode ser usado. Assim, a usabilidade em jogos está diretamente ligada à forma como os jogadores interagem com menus, controles e *feedbacks* visuais. Quando esses elementos não são adequadamente planejados, o jogo pode se tornar desnecessariamente complicado, não por sua complexidade lúdica, mas por dificuldade de uso, relacionados a problemas na interface ou do seu sistema de informação.

Existe, portanto, uma relação dialética entre a jogabilidade e a usabilidade. Ambas são complementares no sentido de promover uma boa experiência de jogo. Mas não podem ser confundidas. Dificuldades decorrentes de uma usabilidade mal projetada não podem ser entendidas como um desafio de jogo. O esforço para se entender uma interface não pode ser tratado como parte do *gameplay*.

Um exemplo clássico são menus confusos ou mal organizados, que dificultam ações simples como trocar armas, acessar mapas ou gerenciar inventários. Não fazem parte do *gameplay*. Em jogos de RPG, por exemplo, um inventário desorganizado pode transformar a simples tarefa de encontrar um item em um desafio maior do que enfrentar um chefe poderoso.

Outro problema recorrente está nos controles e na resposta do jogo aos comandos do jogador. Movimentos imprecisos, atrasos na resposta dos botões ou sistemas de câmera mal implementados podem fazer com que ações simples, como pular de uma plataforma para outra, se tornem frustrantes não pela dificuldade do *gameplay*, mas pela falta de precisão no design da interface ou de interação. Esta situação gera uma dificuldade que não contribui para o engajamento, mas sim para a frustração e abandono do jogo. Como afirma Laitinen (2008, p. 93), “uma interface de usuário pobre arruína um jogo que é bom.”

Deste modo, o esforço proposto pelos jogos não deve vir do embate contra a interface, mas sim dos desafios projetados para o *gameplay*. Quando um jogo se torna difícil por motivos que não fazem parte da jogabilidade, a experiência pode se tornar insatisfatória. O design de usabilidade não apenas facilita a interação do jogador, mas também aprimora o desafio real da jogabilidade, garantindo que esta dificuldade em específico seja a parte natural e envolvente da experiência

4 O design de informação nos jogos

O design de informação e a usabilidade em sistemas digitais interativos estão intimamente ligados. O design de informação busca transformar dados complexos em conteúdos compreensíveis e utilizáveis, enquanto a usabilidade foca na facilidade de uso e na experiência do usuário ao interagir com interfaces digitais. Ou seja, um design de informação bem projetado também proporciona uma boa usabilidade.

Norman (1988) ressaltou como os princípios do design centrados no usuário e como a organização da informação influenciam a usabilidade. Ele cita exemplos clássicos, como portas que não deixam claras se devem ser puxadas ou empurradas, fogões com disposição confusas de botões e, mais especificamente em sistemas digitais, máquinas de autoatendimento que apresentam instruções confusas que exigem um processo contraintuitivo para completar uma tarefa simples. No universo dos games, o design de informação também cumpre um papel importante a favor da usabilidade. Se um jogo não informa de maneira eficiente o que cada botão faz ou como acionar um inventário, o jogador pode se perder. Isso é particularmente problemático em jogos que exigem decisões rápidas, como *shooters* ou jogos de estratégia em tempo real, nos quais a incerteza sobre as regras pode prejudicar a tomada de decisão.

Por outro lado, o design de informação também é relevante para a jogabilidade. Segundo Neves et al (2013), “o design da informação se relaciona diretamente com design da interação, design de interface e jogos digitais”. Jogos são compostos por informações, e elas são fundamentais para que o jogador possa compreender os desafios que o jogo propõe. Há diversas situações em que o tratamento da informação afeta a experiência lúdica do jogador. Isto acontece quando o jogador não sabe qual é a próxima missão ou quando desconhece uma habilidade específica para combater um inimigo.

Lee Sheldon (2017) enfatiza como uma construção narrativa eficiente pode contribuir para orientar o jogador. A informação necessária para o jogador perceber os desafios pode estar embutida na forma como se conta a história do jogo. Segundo o autor, mesmo em jogos profundamente mecânicos, isto é possível. O autor cita diversas técnicas para informar o jogador, sem necessariamente ter que usar cinemáticas, já que a “jogabilidade é uma experiência ativa. Contar a história com cenas cinematográficas coloca o jogador em passividade” (idem, p. 201). Assim, embora as cinemáticas sejam eficientes para contextualizar uma situação de jogo, o autor propõe a utilização de elementos embutidos na diegese do jogo. Por exemplo, um NPC – personagem não jogável – pode abrir um diálogo para entregar uma missão para o jogador. Ou um livro deixado sobre um mobiliário do ambiente pode fornecer informações importantes para o *gameplay*.

Mas não é apenas pelos diálogos ou por elementos narrativos que é possível guiar o jogador. A utilização eficiente de efeitos sonoros ou visuais também contribuem. Se um áudio pode indicar onde está o próximo inimigo, a iluminação pode evidenciar itens coletáveis espalhados no ambiente. Mesmo por meio de elementos de interface, as informações podem ser concedidas para auxiliar a jogabilidade. Menus permitem que os jogadores enxerguem recursos; HUDs (*heads-up display*) podem fornecer informações sobre a munição do personagem do jogador; barras de progressão podem indicar a quantidade de energia etc. Assim, uma barra de vida mal posicionada é um problema de usabilidade, mas não ter uma barra de vida pode gerar um problema na jogabilidade.

5 Informações diegéticas versus não diegéticas

Desta forma, as informações que auxiliam a jogabilidade de um jogo podem ser expressas por meios de elementos diegéticos ou não diegéticos. No mundo dos jogos, elementos diegéticos são aqueles que fazem parte do universo do jogo e são percebidos pelos personagens dentro da narrativa, como diálogos entre personagens ou sons de passos. Já os elementos não diegéticos são aqueles que existem apenas para o jogador e não são percebidos pelos personagens do jogo, como trilhas sonoras dinâmicas, barras de vida e outras informações da interface gráfica (Collins, 2008).

Alguns designers de games tentam evitar uma abordagem não diegética. Neste caso, parte-se da hipótese que uma interface transparente - sem elementos não diegéticos – propicia maior imersão do jogador, ao mesmo tempo em que evita falhas provenientes de elementos de interface confusos. Argumenta-se que uma interface transparente minimiza erros de compreensão do jogador, já que o jogador está imerso de forma completa na diegese do jogo.

Por outro lado, existe um debate na área de design de games que discute se é suficiente usar somente elementos diegéticos para se compreender a *gameplay* (Jull, 2005; Adams & Rollings, 2007; Frasca, 2003; Hodent, 2017; Isbister & Schaffer, 2008). Por exemplo, uma barra de vida poderia ser substituída por uma caracterização corporal do estado do personagem: quanto menos energias ele possui, mais ele é representado com fraquezas, dificuldades de locomoção, manchas de sangue, expressões de cansaço, dentre outras formas possíveis de mostrar que ele está perdendo vida. No jogo *Last of Us* (2013), quando o personagem Joel está ferido, ele manca, respira com dificuldade e sua visão fica desfocada, criando uma resposta diegética à perda de vida (Figura 1).

Figura 1 - Estado físico de Joel em *Last of Us* indica perda de vida. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rAr0UQTlcO4>

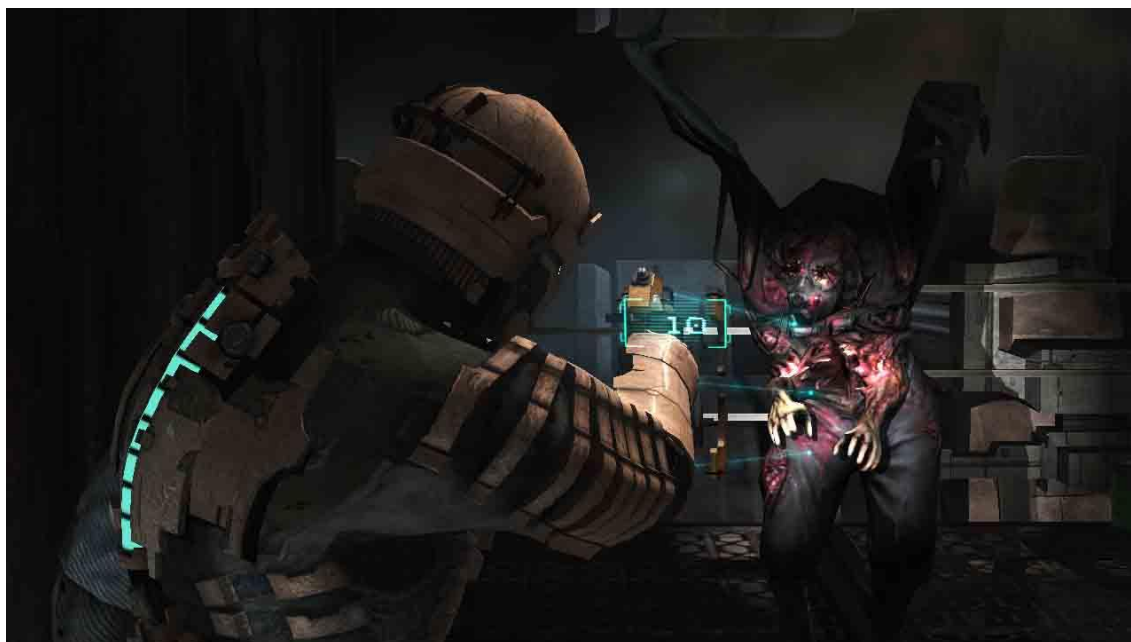


Esta abordagem não é uma unanimidade. Christopher Totten (2014) argumenta que a remoção de interfaces pode prejudicar a jogabilidade, pois nem sempre é possível transmitir

todas as informações visualmente dentro da diegese. Ele sugere que uma solução não diegética simples e clara é preferível a uma abordagem que sacrifique usabilidade em nome da imersão. Mark Brown (2025) complementa que “um HUD pode parecer menos imersivo, mas muitas vezes é mais eficiente para a jogabilidade”.

Assim, a abordagem puramente diegética talvez possa parecer mais elegante e supostamente melhorar a imersão, mas pode tornar o feedback menos preciso e mais difícil de interpretar, prejudicando a jogabilidade. Há soluções que ficam no meio do caminho entre as duas abordagens, combinando elementos diegéticos com não diegéticos. Em *Dead Space* (2008), a saúde do protagonista Isaac Clarke é representada pelo medidor luminoso na sua coluna, que faz parte do traje dele (Figura 2). Isso mantém o HUD mínimo e imediato, embora não deixe de ser uma interface dentro da diegese.

Figura 2 - Interface na coluna do personagem em *Dead Space*. Fonte: <https://personaunesp.com.br/dead-space-critica/>



6 Assistências para orientação no espaço de um jogo

Uma das situações em que se misturam soluções diegéticas com não diegéticas pode ser observada na orientação do espaço do jogo. Jogos 3D solicitam que o personagem do jogador circule em um espaço que simula um ambiente real. A circulação do personagem em ambientes 3D envolve um equilíbrio entre controle do jogador, design do espaço e mecânicas auxiliares. Mas, se o ambiente não tiver marcos visuais distintivos, o jogador pode sentir que todas as áreas são parecidas e perder o senso de direção. A falta de *feedback* visual ou sonoro também contribui para o jogador se desorientar. Dependendo da forma com um nível foi projetado pode-se criar caminhos confusos e sem lógica clara, levando à desorientação.

Cabe ao *level designer* (ou designer de níveis), uma espécie de arquiteto do mundo dos jogos, projetar o espaço de forma a permitir que o jogador se movimente pelo cenário de forma fluida, equilibrando desafios em função da dimensão do espaço. Mas também é papel do level designer dar pistas para onde o jogador deve ir, para que ele não se perca em um labirinto (a não ser que isto faça parte do *gameplay*). Uma das frustrações de jogadores é ficar se movimentando sem objetividade. Mas esta situação não é exclusiva dos jogos. A Arquitetura pressupõe facilitar a compreensão de pedestres na condução em um espaço urbano. Kevin Lynch (2011) propõe o conceito de "legibilidade urbana" ou "imagem da cidade" (*city image*) para indicar a facilidade das pessoas em se orientar em uma cidade.

Para este tipo de situação o *level designer*, em conjunto com o designer de interfaces, pode utilizar componentes diegéticos ou não diegéticos. Um dos elementos utilizados para conduzir o jogador no espaço são os minimapas, representações reduzidas do ambiente do jogo, geralmente exibidas no canto da tela, portanto, não diegéticos. Eles servem como uma ferramenta de navegação. A série GTA (*Grand Theft Auto*) acrescenta ainda setas e linhas no minimapa para indicar o caminho até o destino do jogador (Figura 3). De maneira geral, os minimapas permitem que o jogador entenda rapidamente onde está e para onde pode ir, e são importantes em mundos abertos ou complexos, como em *The Witcher 3* e *Assassin's Creed*. Outros assistentes não diegéticos que ajudam a conduzir o jogador no espaço são setas flutuantes, linhas coloridas no chão, interfaces de bússolas etc.

Figura 3 - Minimapa em GTA. Fonte: <https://pt.gta5-mods.com/misc/nxg-radar>



Por outro lado, placas de rua presentes no ambiente, a despeito de constituírem componentes diegéticos, se assemelham a um minimapa. Esta polêmica está presente também no mundo real. Alguns arquitetos e urbanistas consideram que placas de ruas são úteis, mas não deveriam ser a principal forma de navegação. O argumento é que cidades bem planejadas

permitem que as pessoas se orientem sem precisar ler placas constantemente. Kevin Lynch (2011) argumenta que a percepção e a organização mental da cidade pelos habitantes dependem de elementos estruturais, como caminhos, limites, distritos, pontos nodais e marcos, proporcionando uma navegação intuitiva sem depender de sinalizações.

Pode-se afirmar, portanto, da mesma forma como acontece no mundo tangível, que placas de sinalização nos mundos virtuais não são soluções alinhadas ao conceito de “legibilidade urbana” apregoado por Lynch (idem). Diego e Nesteriuk (2025) propuseram a adoção do termo “arquitetura narrativa” como “um conceito que associa a experiência do sujeito-jogador com o espaço virtual dos videogames, o qual é estimulado por uma ecologia de informações considerando questões atinentes à narrativa, exploração, espaço, percepção, jogo e interação”. Ainda que placas de sinalização constituam uma solução diegética, o que se discute é se elas afetam ou não a jogabilidade, e isto vai depender da proposta que o designer de games projetou.

Em jogos em que se perder no ambiente faz parte da experiência, e o jogo incentiva a exploração, placas seriam um problema. Em *Dark Souls*, que é formado por níveis interconectados e sem mapa claro, parte da dificuldade é entender os atalhos. Já *Green Hell* é um simulador de sobrevivência de mundo aberto único, ambientado em uma floresta amazônica realista, onde é fácil se perder, portanto é essencial aprender a se orientar sozinho. Por outro lado, há jogos ambientados em mundo aberto cuja proposta não é se perder no espaço. Jogos deste tipo costumam apresentar sistemas de orientação, como minimapas, bússolas ou GPS. Jogos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ou *Assassin's Creed* possuem recursos como mapa detalhado, marcadores para localização ou até um modo guiado para mostrar o caminho. Deste modo, embora incentivem a exploração, estes jogos não solicitam que o jogador tenha habilidade de localização no espaço.

No entanto, essas assistências visuais também têm gerado insatisfação entre parte do público e da crítica especializada, o que reforça a relevância do debate sobre sua aplicação. Em matéria publicada no *Correio Braziliense*, Santos (2024) relata que o uso da tinta amarela para destacar áreas interativas no *remake* de *Resident Evil 4* foi alvo de críticas por comprometer a imersão do jogador, ao tornar excessivamente evidente a intenção do design (Figura 4).

De forma semelhante, em artigo publicado na revista *Forbes*, Kain (2014) argumenta que a “Visão de Águia” — recurso presente em jogos como *Assassin's Creed*, *Tomb Raider* e *Batman: Arkham* — funciona como uma espécie de “trapaça”, pois facilita excessivamente os desafios e empobrece a experiência exploratória. Embora esses relatos sejam provenientes de veículos jornalísticos e não de pesquisas científicas, eles ilustram percepções recorrentes entre jogadores e ajudam a contextualizar os debates sobre o equilíbrio entre orientação e desafio no design de jogos digitais.

Figura 4 - Tinta amarela realça itens interativos. Fonte: <https://br.ign.com/resident-evil-4/114932>



Outra situação que tem sido passível de crítica ocorre quando o jogador recebe dicas para obstáculos ou *puzzles*. Eleanor O'Rourke et al (2014) desenvolveu uma pesquisa com 50 mil estudantes para saber se as dicas impactam o comportamento e a motivação do jogador em videogames. Os resultados mostraram que os sistemas de dicas impactaram negativamente o desempenho em comparação com uma condição de linha de base sem dicas. Em *God of War Ragnarok*, puzzles e obstáculos frequentemente dão dicas, acelerando a solução e reduzindo a exploração cognitiva.

Porém, não é conclusivo que elementos não diegéticos afetem diretamente o envolvimento do jogador. Llanos e Jørgensen (2011) desenvolveram um estudo qualitativo que apresentou diferentes atitudes de jogadores em relação à presença de elementos da interface do usuário. O resultado da pesquisa apontou que não há conexão necessária entre uma interface transparente e o envolvimento do jogador. Ao contrário disso, em muitos casos, interfaces de sobreposição são preferidas devido às informações claras que apresentam.

Com base neste dilema, foi desenvolvido, sob orientação deste autor, o jogo experimental *Grem Rockhound*. Neste jogo, itens coletáveis concedem vidas e auxiliam na conclusão da fase, com uma proposta semelhante a títulos como *Crash Bandicoot* e *Super Mario 64*. O objetivo da pesquisa não é avaliar a progressão do jogador pelas plataformas nem a eficiência da coleta de itens, mas investigar se assistências (dicas) presentes no ambiente facilitam os desafios e se esse tipo de jogabilidade aumenta a satisfação dos jogadores.

Para isso, foram criadas duas versões do jogo: uma com assistências e outra sem. Um grupo controle jogou a versão com assistências, enquanto o grupo experimental jogou a versão sem assistências (Figura 5). Os participantes foram especialistas da área de games, provenientes de um estúdio de São Paulo, e jogadores habituais desse gênero de jogos. O

recrutamento ocorreu por meio de convite aberto. Para garantir que os testadores fizessem parte do público-alvo, aplicou-se um questionário de triagem que avaliava o interesse e familiaridade com jogos do gênero plataforma, similar a *Crash Bandicoot* e *Super Mario 64*. O questionário foi elaborado para validar esse critério e aplicado sem pré-teste formal.

A análise dos dados coletados teve caráter descritivo, comparando as respostas de satisfação entre os grupos com e sem assistências. Os resultados indicaram níveis similares de satisfação, sugerindo que, para esse público especializado e habituado ao gênero, a presença ou ausência das assistências não alterou significativamente a experiência.

Figura 5 - Em Grem Rockhound, o pássaro vermelho indica os caminhos para o personagem do jogador.
Fonte: autoria própria



Após a análise, surgiu a hipótese de que o perfil dos jogadores poderia influenciar a preferência por versões com ou sem assistência. Para fundamentar essa especulação, recorreu-se à tipologia de Bartle (1996), que classifica jogadores em quatro perfis: killer (assassino), achiever (conquistador), explorer (explorador) e socializer (socializador). Embora essa classificação não tenha sido aplicada formalmente aos participantes, supõe-se que exploradores poderiam preferir a versão sem assistências, por apreciarem a descoberta de caminhos, enquanto conquistadores poderiam se beneficiar das assistências para alcançar objetivos de forma mais direta. Essas hipóteses são indicadas como caminhos para futuras investigações.

Diante dessas questões, percebe-se que a utilização de elementos diegéticos e não diegéticos no design de jogos deve ser cuidadosamente equilibrada para atender a diferentes perfis de jogadores e propostas de *gameplay*. Enquanto jogos como *Dark Souls* e *Green Hell*

apostam na desorientação como parte da experiência, outros títulos, como *Assassin's Creed* e *The Witcher 3*, buscam facilitar a navegação com recursos visuais e sonoros. A percepção da assistência também varia conforme o jogador: alguns perfis podem preferir desafios naturais, enquanto outros podem valorizar progressão mais fluida. Esse equilíbrio define a experiência e influencia diretamente a forma como o jogador interage e se envolve com o ambiente virtual.

7 Considerações Finais

O desafio é um dos principais elementos que definem a experiência dos jogos, mas ele deve emergir de um design intencional e não de falhas de usabilidade. Um jogo bem projetado equilibra jogabilidade e usabilidade, garantindo que a dificuldade esteja alinhada ao propósito do jogo e ao nível do jogador. O design de informação, por sua vez, desempenha um papel essencial na organização da interface e na orientação do jogador dentro do espaço do jogo. A escolha de fornecer informações por elementos diegéticos e não diegéticos deve responder ao desafio projetado pelo designer, mas deve considerar também o perfil do jogador.

O experimento com o protótipo "Grem Rockhound" indicou que, entre jogadores familiarizados com o gênero plataforma 3D, a presença ou ausência de assistências visuais não alterou significativamente o nível de satisfação relatado. Embora esse dado não permita generalizações, sugere-se que o perfil do jogador pode influenciar sua preferência por determinadas estratégias de orientação e feedback. Como hipótese, é possível que jogadores com perfil "explorer" (Bartle, 1996) prefiram jogos com menor nível de assistência, enquanto "achievers" valorizem soluções que acelerem sua progressão.

Tais questões merecem investigação aprofundada em futuras pesquisas, com amostras maiores e aplicação de métodos estatísticos. Para além dos achados preliminares, este trabalho reforça a importância de pensar o design de informação nos jogos como ferramenta que contribui tanto para a clareza dos desafios quanto para a imersão e o prazer do jogo.

Referências

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of game design*. Pearson Prentice Hall.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Brown, M. (2017). HUD design – How games tell you stuff. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IFfTP1Dgd0I>
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221-235). Routledge.
- Gonçalves, D. A., & Nesteriuk, S. (2019). Arquitetura narrativa e a experiência do jogador. In 9º

- Congresso Internacional de Design da Informação (pp. 1783-1790). Blucher.
<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/arquitetura-narrativa-e-a-experiencia-do-jogador-33760>
- Hodent, C. (2017). *The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. CRC Press.
- Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.
- Isbister, K., & Schaffer, N. (2008). *Game usability*. CRC Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kain, E. (2014, January 31). Why 'Assassin's Creed' style 'Eagle Vision' is terrible game design and needs to stop. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/01/31/why-assassins-creed-style-eagle-vision-is-terrible-game-design-and-needs-to-stop/>
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press.
- Laitinen, S. (2008). Usability and playability expert evaluation. In K. Isbister & N. Schaffer (Eds.), *Game usability*. CRC Press.
- Liboriussen, B. (2019). The game and "The stack": The infrastructural pleasures of Pokémon Go. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), *Ludotopia* (pp. 185-200). transcript Verlag.
<https://doi.org/10.14361/9783839447307-010>
- Llanos, S. C., & Jørgensen, K. (2011). Do players prefer integrated user interfaces? A qualitative study of game UI design issues. In *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Digital Games Research Association.
<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/514>
- Lynch, K. (2011). *A imagem da cidade*. WMF Martins Fontes.
- Neves, A., Campos, F., Benicio, I. V., Filho, M., Coutinho, S. G., & Martins, V. F. (2014). Design da informação nos jogos digitais. In S. G. Coutinho, M. Moura, S. B. Campello, R. A. Cadena, & S. Almeida (Eds.), *Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC [= Blucher Design Proceedings, num.2, vol.1]*. Blucher. <https://doi.org/10.5151/designpro-CIDI-141>
- Norman, D. A. (2006). *O design do dia-a-dia*. Rocco.
- O'Rourke, E., Ballweber, C., & Popovic, Z. (2014). Hint systems may negatively impact performance in educational games. In *L@S '14: Proceedings of the first ACM conference on Learning @ Scale Conference* (pp. 51-60). <https://doi.org/10.1145/2556325.2566248>
- Santos, K. (2024, February 14). Tinta amarela volta a ser debate no mundo dos jogos; entenda. *Correio Braziliense*. <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/02/6802504-tinta-amarela-volta-a-ser-debate-no-mundo-dos-jogos-entenda.html>
- Schell, J. (2008). *The art of game design*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Schuytema, P. (2008). *Design de games: Uma abordagem prática*. Cengage Learning.
- Sheldon, L. (2017). *Desenvolvimento de personagens e narrativas para games*. Cengage.
- Swink, S. (2009). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Totten, C. (2014). *An architectural approach to level design*. CRC Press..

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Delmar Galisi Domingues, Dr, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil <delmar@anhembi.br>