

# **ANÁLISE VISUAL E LÚDICA DE JOGOS DE EXPLORAÇÃO AMBIENTAL ONLINE.**

**Aluno: Gabriel do Amaral Batista**  
**Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho**

## **Introdução**

Os jogos eletrônicos estão tomando um espaço cada vez maior, não só como entretenimento, mas como ferramenta para fins de comunicação e educação. Com a produção de jogos para uso no computador doméstico e o advento da internet, os jogos eletrônicos começaram a fazer uso da participação online, permitindo ao usuário acesso direto a diversos tipos disponíveis na internet, tanto em sites de empresas para divulgação de algum produto, como em sites especializados.

Os jogos eletrônicos é assunto de vanguarda e muito têm a colaborar com o desenvolvimento do Design, sobretudo no que tange o uso do discurso eletrônico para comunicação visual. A partir dessa premissa o projeto foi constituído de um estudo de jogos de exploração ambiental, sobre uma amostragem a partir de levantamento dos disponíveis na internet. Foram elaborados mapeamento e análise sobre suas componentes interfaciais e de narratividade com o intuito, em uma análise visual e lúdica, de identificar os atributos técnicos da criação e do desenvolvimento de jogos e sistemas de entretenimento digital, e refletir sobre a aplicação dos aspectos encontrados com a pesquisa em produtos para instrução e educação.

## **Objetivos**

Identificar amostras de jogos de exploração ambiental online. A partir desse levantamento visual e interfacial, organizar para análise grades de aspectos de componentes interfaciais de acordo com seu uso e aplicação. Com isso, refletir sobre as possibilidades do papel do designer, no âmbito da Comunicação Visual, em produtos relativos à pesquisa para aplicação acadêmica.

## **Metodologia**

Para esta pesquisa foram selecionados jogos online disponíveis em sites especializados que fazem uso da narrativa para tornar a navegação de um ambiente numa experiência de construção cognitiva. Tais jogos se configuram como uma categoria amplamente reconhecível e utiliza a interação investigativa em primeira pessoa, quando a interação com o ambiente é imediata, ou em terceira pessoa, quando a interação é mediada por um avatar ou alter-ego visual. É através da interação investigativa que o jogador é levado a navegar virtualmente por ambientes arquitetônicos ou naturais, verossímeis ou fantásticos, no intuito de capturar pistas e organizar inventários para cumprimento de demandas.

Com os jogos listados, uma grade de mapeamento foi composta para uma análise visual e lúdica, dividindo os elementos constituintes em Interfaciais e Narrativos. O conjunto dos elementos Interfaciais se caracteriza pelos elementos gráficos, como dispositivos ou informações, que atuam como mediadores de uma interação humano-computador. Quanto aos

Narrativos, os elementos estão relacionados aos dispositivos de imersão do usuário na ficção do jogo, que desencadeiam as ações executadas pelas personagens, controladas ou não pelo jogador, de forma que venha a ganhar sentido na narrativa.

### **Conclusões**

Com a análise percebeu-se que alguns dos elementos constituintes Interfaciais são determinantes para o desenvolvimento dentro do jogo, não só por se integrarem com a narrativa, como por serem indispensáveis para que o jogador complete as demandas. Alguns desses elementos são: “paleta de cores”, que agrega veracidade à ambientação do cenário; “personagem”, a partir do qual ocorre uma maior imersão ao se colocar o jogador como o principal responsável pelo desenvolvimento do jogo; e “enquadramento”, que ao simular a visão do personagem em primeira pessoa aumenta a imersão do jogador, por esse parecer estar dentro do ambiente explorado.

Esses elementos são partes do repertório que o designer trabalha no âmbito da Comunicação Visual, e percebe-se assim que sua presença na elaboração de um jogo é importante para uma transmissão funcional do seu conteúdo ao se trabalhar sobre a integração gráfica e narrativa.

O projeto teve seu último compromisso alcançado com a aplicação das novas reflexões em produtos voltados à Academia. Dessas aplicações são exemplos os eventos “PUC Por um dia” e o “III Simpósio do Núcleo de Estudos do Design do Livro - O Lugar do Design”, e o projeto de educação a distância “Dodecaedria”, também organizado pelo Núcleo de Estudos do Design do Livro, PUC-Rio.