

OS GRÁFICOS DOS RPGs DIGITAIS: análise do impacto da arte e nostalgia na imersão de jogadores

THE GRAPHICS OF DIGITAL RPGs: analysis of the impact of art and nostalgia on player immersion

DA SILVA, Ravery Gomes; Graduado em Design Gráfico; Universidade da Amazônia (UNAMA)

raverygomes@gmail.com

DE SOUZA, Lucas Marques Ramalho; Graduando em Design Gráfico; Universidade Federal do Paraná (UFPR)

lucasramalho@ufpr.br

COSTA, Daniel da Cunha; Graduando em Design Gráfico; Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

drsdanielcosta@gmail.com

DE FREITAS, Guilherme Lucio; Graduando em Design Gráfico; Universidade Federal do Paraná (UFPR)

guilherme13lucio@gmail.com

LOPES, Ana Caroline Melo; Graduanda em Design; Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

lopesanacaroline74@gmail.com

DEMAISON, André Leonardo; Doutor em Design; Universidade Federal do Paraná (UFPR)

demaison@gmail.com

Resumo

Esse artigo tem como principal objetivo estudar de que maneira a direção artística em RPGs digitais influencia no comportamento do usuário, seja na aquisição de novos produtos ou na continuidade do uso constante dos mesmos. Para isso, o procedimento metodológico foi composto por uma revisão bibliográfica integrativa do tema, como proposto por Botelho, Cunha & Macedo (2011). De maneira complementar, foi realizada uma análise qualitativa feita por meio da realização de um minigrupo focal, organizado com base nos conceitos de Pazmino (2015) e com itinerário de perguntas fundamentado a partir dos saberes de qualidades hedônicas e pragmáticas de artefatos de design desenvolvidos por Hassenzahl (2005). Considera-se que o design interfere no hábito de consumo (compra do jogo) por parte do jogador, seja de maneira emocional ou por meio de escolhas artísticas que são relevantes ao mercado de jogos.

Palavras Chave: RPGs digitais; Nostalgia; Mini grupos focais.

Abstract

The main objective of this article is to study how artistic direction in digital RPGs influences user behavior, whether in the acquisition of new products or the continued use of existing ones. To this end, the methodological procedure comprised an integrative literature review of the topic, as proposed by Botelho, Cunha & Macedo (2011). Additionally, a qualitative analysis was conducted through a mini focus group, whose structure was based on the concepts of Pazmino (2015), as its question itinerary was built upon the knowledge on hedonic and pragmatic qualities in design artifacts developed by Hassenzahl (2005). It is considered that design interferes with the player's consumption habits (purchase of the game), either through emotion or artistic choices that are relevant to the gaming market.

Keywords: Digital RPGs; Nostalgia; Mini focus groups.

Contextualização Inicial

Com o passar dos anos, percebeu-se notável o marco cultural do meio de jogos digitais. Tal marco impactou, também, a economia global, se destacando dentre outros produtos midiáticos (CROGAN, 2018). Neles, pode ser identificado um potencial amplo de interação artefato/usuário, passível de múltiplos caminhos, dependendo do usuário que lhe faz uso (SCHELL, 2011).

Esse potencial atua, por exemplo, como um facilitador na cunhagem de diferentes gêneros de jogos eletrônicos, cada qual operando como alternativas de entretenimento, acomodando diferentes demandas lúdicas dos usuários. Dentre eles, estão os *RPGs* (*Role-Playing Games*): o jogador controla um ou mais personagens em mundos estruturados, com poder de escolha, enredos elaborados, combates e administração de recursos (ROGERS, 2013). Porém, mesmo com os avanços em *hardwares* e *softwares*, certas qualidades presentes no universo dos jogos, comumente associados a gerações de jogos anteriores, permanecem relevantes com o passar dos anos. Tais elementos provam-se reconfigurar a cada geração, firmando sua atratibilidade a levas de usuários de longa data ao prover-se de um conhecimento dedicado de seu público alvo original (adicionado a uma consciência do senso comum da geração corrente). Busca-se aqui iniciar esforços investigativos sobre como mídias em constante renovação, tanto tecnológica quanto culturalmente, se mantêm relevantes o suficiente a ponto de ser reprisadas — bem como os efeitos afetivos e as motivações dos usuários de buscar artefatos de design tendo atributos evocativos de memória como principal característica.

Tem-se aqui, como principal objetivo, analisar a relação entre a direção artística de jogos digitais — mais especificamente, a dos *RPGs*. Busca-se investigar, também, como elementos visuais (design de personagens, técnica de ilustração digital, interface de usuário...) influenciam na decisão de aquisição ou perpetuação de jogos de *RPG* por parte dos jogadores. Ademais, planeja-se avaliar como diferentes estilos artísticos (“realistas”, “retrô”, etc) são percebidos pelos jogadores e quais são suas preferências estéticas predominantes. Por fim, busca-se estudar como a

qualidade e o estilo visual contribuem para a sensação de imersão, envolvimento emocional e satisfação geral durante a experiência de jogo.

Para compor as bases metodológicas do projeto, as abordagens empregadas foram análises bibliográficas baseadas em Botelho, Cunha, & Macedo (2011), nas quais buscou-se um recorte sobre a evolução gráfica dos RPGs entre gerações, bem como a utilização da *pixel art*¹ como estilo artístico compulsório em *games* (consequencial de *hardwares* de processamento gráfico inferiores) até, anos depois, tornar-se um estilo de arte deliberadamente utilizado por designers (KUO et al., 2016; TOKGÖZ GÜN, 2021). A aplicação dos conceitos aqui apresentados no meio acadêmico externo, foram efetivamente traduzidas, pelos autores, em uma dinâmica de mini grupo focal, estabelecendo paralelos proveitosos acerca da relação e opiniões de uma parcela dos consumidores ativos de *videogames* perante RPGs de eras passadas. Primou-se, aí, uma análise qualitativa da percepção dos jogadores com relação ao RPG e seus estilos gráficos. A metodologia empregada teve como respaldo bibliográfico os conceitos de Pazmino (2015) e Santa Rosa e Moraes (2011), enquanto o itinerário de perguntas e dinâmicas foi composto tomando como ponto de partida os conhecimentos sobre qualidades observadas e sentidas de artefatos de design proposto por Hassenzahl (2005) e Padovani et al. (2012).

Para os referenciais teóricos, foram utilizados conceitos de autores como Crawford (1984), Bittencourt & Giraffa (2003), Dourado (2017), Mello e Mastrocola (2019). Observou-se, ao analisar tais obras, que os gráficos e a tecnologia inerentes a cada uma das gerações de consoles não se configuram em uma progressão vertical e irrecuperável, na qual os desenvolvimentos encontram-se em uma condição prevista de obsolescência programada (COSTA et al., 2023); vide, por exemplo, a persistência geracional da utilização da *pixel art* em lançamentos de jogos recentes, que deixa de ser uma limitação de *hardware* para tornar-se um estilo artístico utilizado por diversas mídias. Na atualidade, estilos que resgatem atributos de épocas anteriores se destacam como os pilares mais interessantes no desenvolvimento de artefatos que, deliberadamente, utilizam artifícios de evocação e ressignificação de memórias para enriquecer a experiência do jogador (HASSENZAHN, 2005; NORMAN, 2007; PADOVANI et al., 2012; MAKAI, 2018).

No que tange o aspecto do efeito nostalgia no mundo dos jogos digitais, foi utilizado como referencial a obra de Whalen e Taylor (2008). Textos auxiliares foram utilizados, como os de Wulf et al. (2018) e Higgins (1987).

A Jornada Gráfica e Tecnológica dos RPGs

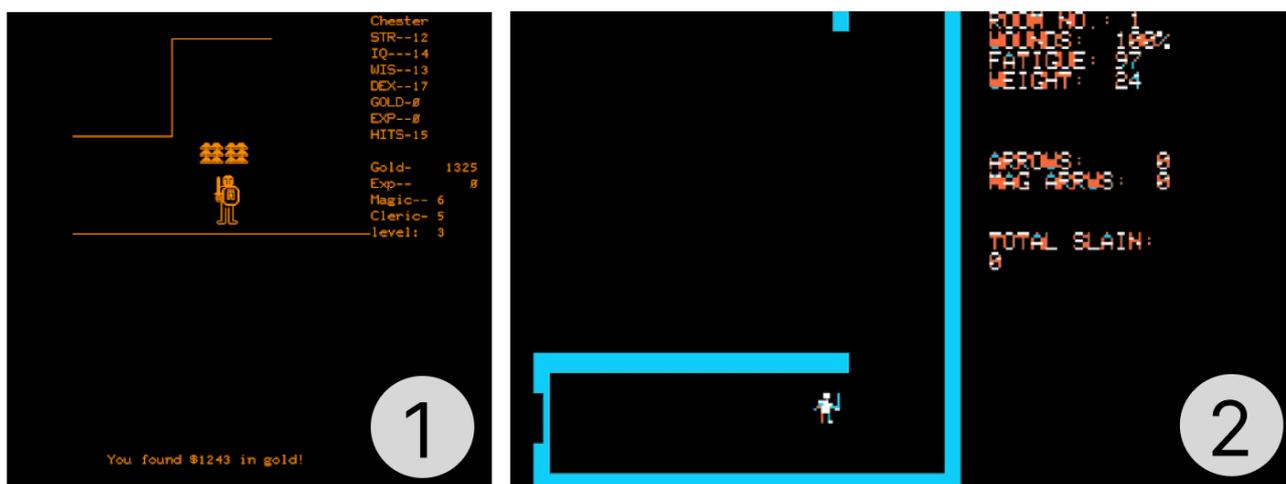
A história dos *Role-Playing Games* eletrônicos entrelaça-se com a de seus antecessores analógicos, surgindo aproximadamente na época do advento e da popularização do jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons* (ou D&D), na primeira metade da década de 1970 (BARTON &

¹ A *pixel art* — sendo a primeira palavra uma conjunção das palavras anglófonas *picture* (imagem) e *element* (LYON, 2006) é uma modalidade de desenho digital que se caracteriza pela abstração em saídas pixeladas de baixa resolução. Essa abstração é alcançada através de contornos precisos e paletas de cores reduzidas na escala de projeção em telas RGB, seja por limitações de processamento de *hardware*, seja por escolha do artista (KUO et al., 2016; TOKGÖZ GÜN, 2021).

STACKS, 2019). Nota-se que, enquanto uma atividade lúdica compulsoriamente baseada em grupos, *D&D* teve retornos mistos a uma parcela do público, que demandava jogos semelhantes, porém com possibilidade de partidas individuais ou regras de fácil domínio (CRAWFORD, 1984). Surgiram, a partir desses requisitos, conceitos para os primeiros RPGs eletrônicos que sintetizam as dinâmicas características de *D&D* em um ambiente tecnológico interativo.

A princípio, os RPGs eletrônicos eram jogos de pouco alcance popular, programados e jogados quase que exclusivamente por entusiastas de computação na cena universitária, em colossais máquinas *mainframe* (MALLINDINE, 2016; BARTON & STACKS, 2019). O repertório dos primeiros RPGs eletrônicos comerciais, com destaque para *Dungeon* (DAGLOW, 1975), *dnd* (WHISENHUNT & WOOD, 1975) e *The Temple of Apshai* (FREEMAN & JOHNSON, 1979, FIGURA 01), demonstra uma inspiração direta no jogo analógico *Dungeons & Dragons*. Essa influência se torna evidente ao observar-se que os *RPGs* eletrônicos seminais limitam-se a compartilhar, com seu antecessor, temáticas comuns de exploração de masmorras e duelos fantásticos, ainda que apresentem sistemas e apresentação geral extremamente rudimentares (GOLUB & PETERSON, 2016).

Figura 01: *The Game of Dungeons/dnd* (1975) e *The Temple of Apshai* (1979) por, respectivamente, Gary Whisenhunt e John Freeman.



Fonte: Imagem 01: crpgaddict (Blogspot) Imagem 02: vghchannel (YouTube)

Anos mais tarde, em 1983, ocorreu a Crise Norte-Americana dos Videogames (GDLK, 2020). Ela foi ocasionada pela saturação excessiva de jogos eletrônicos no ocidente, devido à perda total de controle da empresa distribuidora de jogos *Atari* sobre a procedência dos jogos que eram portados para seus dispositivos. Isso culminou em uma grande recessão na indústria de videogames ocidental (PARKER & VAN ALSTYNE, 2023). Esse cenário, em compensação, impulsionou a consolidação do domínio criativo japonês no desenvolvimento de jogos e consoles, que progressivamente desempenharam um papel substancial em se tratando de restabelecer a indústria de *games* enquanto um polo minimamente lucrativo (AOYAMA & IZUSHI, 2003).

Com o tempo, os *RPGs* jogados em computadores transcenderam suas origens enquanto meras adaptações das dinâmicas e personagens de *Dungeons & Dragons*, conquistando uma

identidade lúdica original. Destaca-se, aqui, o fomento dos *Japanese Role-Playing Games* (JRPGs) durante o curso da década de 1980. Tais jogos são comentados por poder ser identificadas neles as primeiras experimentações de gráficos e dinâmicas que se tornaram sinônimas da experiência de jogar RPG's desde então, sendo creditados como os mais importantes exemplos dos estágios formativos do modo de jogar *retrogames*² (MALLINDINE, 2016), intrínseco aos jogos produzidos entre os anos 1970 até a primeira metade da década de 1990 (COSTA, 2023). Destaca-se, durante esse período, o título *Dragon Quest* (HORII & NAKAMURA, 1986, FIGURA 02), considerado um dos definidores do gênero JRPG (KARAVOLOS et al., 2016) — frequentemente sendo confundido com o gênero *Role-Play Game* propriamente dito —, desenvolvido e publicado pela empresa *Enix* para o videogame *Nintendo Entertainment System* (NES, 1980). A relevância desse jogo em específico se deve ao fato de ele ter permanentemente aberto portas para o mercado dos *Role-Play Games* eletrônicos, além de ter consolidado definitivamente o gênero no consciente dos entusiastas de jogos. Esse fenômeno e influência fatalmente catalisaram, por exemplo, o desenvolvimento de outros jogos igualmente populares que utilizam da mesma abordagem, como *Final Fantasy* (1987), produzido pela *Squaresoft* (DOURADO, 2017).

Figura 02: *Dragon Quest*, desenvolvido por *Enix* (1986)



Fonte: *hardcoregaming101* (2018).

Com o amadurecimento da tecnologia gráfica na primeira metade da década de 1990, foi possível desenvolver os primeiros ambientes tridimensionais para jogos eletrônicos domésticos (GDLK, 2020). Em muitos casos, tais jogos eram lançados com grande sucesso para consoles como *Playstation* (DOURADO, 2017), catalisando a obsolescência do cartucho como armazenador de dados, em favor do bem-sucedido aproveitamento da emergente mídia de discos compactos (ALVISI et al., 2003). Títulos como *Final Fantasy VII* (KITASE, 1995, FIGURA 03), revolucionaram a produção e consumo de RPGs, redefinindo o gênero e indo além de sua reputação anterior

² São comumente chamados de *retrogames* os jogos eletrônicos desenvolvidos entre os anos de 1973 até 1993 (COSTA, 2023).

enquanto similares diretos do codificador do gênero *Dragon Quest* e *Dungeons & Dragons*. Segundo argumenta Dourado (2017, p. 742),

[...] uma nova tecnologia gráfica começava a ser utilizada, conseqüentemente afetando o desenvolvimento dos consoles que estavam sendo produzidos como sucessores da geração atual. Com o lançamento do Playstation 1, em 1995, os gráficos 3D começaram a se consolidar. Um dos jogos do gênero que inovaram nesse quesito foi “Final Fantasy VII” (1997), contando com personagens em 3D mesclados à cenários pré-renderizados, além de cenas em computação gráfica consideradas revolucionárias para a época. O jogo é considerado como um dos principais responsáveis pela ascensão do console da Sony, além de possuir uma história que atingiu um nível de popularidade tão alta que acabou se expandindo para as telas de cinemas e diversos outros jogos spin-offs (Continuações não diretas) [...].

Figura 03: *Final Fantasy VII*, desenvolvido por Squaresoft (1997)



Fonte: Memória BIT.

Conforme observado em Dourado (2017), a partir da 5ª geração de consoles — representados majoritariamente por jogos lançados para os consoles *Playstation* e *Nintendo 64* (AUDI, 2017), os RPGs foram passíveis de evoluir cada vez mais em seus visuais, mas persistindo na mecânica clássica de “RPG de Turno” e *grinding*³ como os pilares que sustentavam a integridade do gameplay. Dessa forma, receberam poucas inovações nesse sentido, culminando na 6ª geração de consoles (1998-2006), considerada a última geração que utilizaria o modelo “original” dos RPGs eletrônicos; ou seja, combates baseados em turnos (DOURADO, 2017). Naquele período, portanto, o sistema de *grinding* inerente das batalhas de turno passava a se tornar sinônimo de tédio, frustração e falta de originalidade, enquanto uma dinâmica que provou-se impopular, na

³ Também conhecido como *gold farming* ou *levelling-up* (NAKAMURA, 2013; NARDI & KOW, 2010), a dinâmica de *grinding* pode ser representada por quaisquer comportamento de jogadores em jogos eletrônicos, frequentemente de natureza laboriosa e fisicamente repetitiva, porém crucial para a progressão do jogo (ZAGAL & ALTIZER, 2014).

experiência tridimensional de jogar eletronicamente no século XXI — especialmente no *boom* dos jogos *multiplayer* durante essa era (TAYLOR, 2006; YANG & CHO, 2022). Assim, o título mais notável, enquanto exemplar desta “última geração de RPGs clássicos”, é *Final Fantasy X* (KITASE, 2001, FIGURA 04).

Figura 04: *Final Fantasy X*, desenvolvido por Squaresoft (2001).



Fonte: gamerguides.

A *Pixel art* tem sido o código visual fundamental aos videogames por quase cinco décadas (PAEZ, 2022), epitomizando os estágios formativos dos jogos eletrônicos. É por meio dela que consolida-se a primeira manifestação de uma linguagem visual projetada em telas (LYON, 2006; TOKGÖZ GÜN, 2021). Muito da característica de se ter pixels de baixíssima resolução e monocromáticos (vide jogos como *The Temple of Apschai*, mencionado anteriormente) se devia por conta das limitações de *hardware* dos dispositivos do século passado. Mas, com a evolução tecnológica, essas limitações foram sendo exponencialmente superadas, permitindo cada vez mais liberdade e espaço criativo aos desenvolvedores de jogos. Dessa forma, a *pixel art* deixa de ser uma imposição e se torna uma das múltiplas opções de manifestação artística para o artefato que, longe de limitar, amplia a diversidade da produção de novos jogos (KUO et al., 2016; SILVA, 2022), uma vez que o progresso tecnológico de uma determinada geração de consoles são uma consequência direta, e não serve como substituto integral do escopo visual constituinte de seus antecessores.

Abre-se, a partir desse memorial, um convite para observar-se um efeito percebido no consciente coletivo contemporâneo (embora, à primeira vista, possa parecer contraditório quando examinado quando adotada uma perspectiva de narrativa verticalizada para a história dos jogos): a *pixel art* permanece popular e em uso ativo no presente, especialmente entre a comunidade gamer (INGLIS & KAPLAN, 2012). Para os propósitos investigativos deste artigo, põe-se, então, a demanda de compreender-se as motivações, benefícios e conclusões por trás desse contexto criativo que

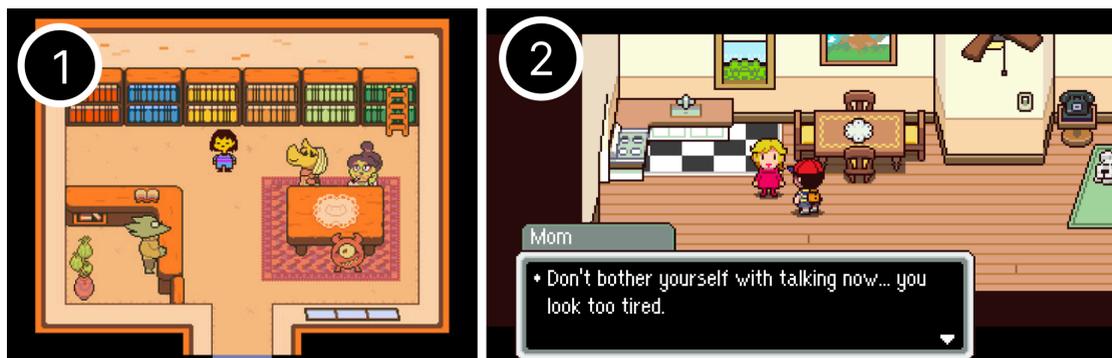
parece estar cada vez mais praticando o exercício empático da evocação em seus artefatos (HASSENZAHN, 2005; PADOVANI et al., 2012).

O Poder da Nostalgia: Explorando o Mundo dos RPGs Entre Gerações

O termo “nostalgia”, nascido da junção dos vocábulos gregos *nostos* (retorno ao lar) e *algos* (sofrimento), carrega consigo uma herança etimológica mais “negativa” do que sua contraparte coloquial moderna e seu significado que, naturalmente, sofreu múltiplas alterações entre séculos (SUOMINEN, 2007). Originalmente, representava um lamento melancólico diante da perda de algo de grande afeto, um apego danoso ao passado (HEPPER ET AL., 2012). A léxica contemporânea, sobretudo no contexto de vias de aplicação de design centrado no humano, defende um significado mais amplo, convidando acadêmicos e desenvolvedores de jogos a reconhecer facetas proveitosas de um sentimento universalmente reconhecível quanto a nostalgia — aqui elencada no âmbito de videogames (SLOAN, 2016) — exemplificado, no escopo deste estudo, com produções de jogos eletrônicos modernos.

Na constante evolutiva da capacidade de processamento de *hardware* dos consoles de *videogame* modernos, é interessante observar que alguns aspectos de gerações de games muito anteriores são, não por acaso, reprisadas em RPG eletrônicos atuais (SUOMINEN, 2007, FIGURA 05), mesmo esse estilo sendo mais comumente associado com gerações de títulos muito anteriores. Com isso, pode-se pôr por terra argumentações sobre a suposta falta de interesse do usuário por esses produtos com o passar do tempo (COSTA et al., 2023). A tais elementos intencionalmente preservados é atribuída a nostalgia que jogadores veteranos sentem ao jogá-los, e a ressignificação de elementos comuns de interface gráfica, iconografia e gráficos entre múltiplas gerações de RPGs digitais gera essa sensação (MANDIBERG, 2009; COSTA et al., 2023).

Figura 05: Comparação de Undertale (2015) com Mother 2 (1994)



Fonte: IMAGEM 1: Steam [5]. IMAGEM 2: Starmen Forum.

Bosi (2003, p. 36), ao analisar os pensamentos do filósofo francês Henri Bergson, observa que "começa-se a atribuir à memória uma função decisiva na existência, já que ela permite a relação do corpo presente com o passado e, ao mesmo tempo, interfere no curso atual das representações". Seguindo essa trilha, não surpreende que, para além de suas raízes etimológicas originais, o conceito de nostalgia pode, também, se constituir como uma benéfica revisitação ao passado no âmbito psicológico. Essa conexão com o passado se mostra verdadeira e determinante

no sucesso atual de jogos retrô: De acordo com uma pesquisa realizada pela Newzoo e divulgada pelo jornal Tribuna Online, o mercado de jogos eletrônicos movimentou, só no Brasil, R\$ 12 bilhões por ano, e cerca de 15% dessa cifra é referente a jogos retrô (TRIBUNA ONLINE, 2023).

A evolução dos consoles de jogos proporciona experiências únicas — análogas, mas nunca idênticas às gerações adjacentes (CARSTENS & BECK, 2005). Muitos desses jogadores nutrem uma forte nostalgia pelos jogos e consoles específicos de sua época, especialmente em gêneros como RPGs clássicos e JRPGs. Essa nostalgia se intensifica devido à imersão proporcionada pela progressão da história e pela identificação de ecossistemas ficcionais (BOWMAN & LIEBEROTH, 2018), elementos que tornam esses jogos passíveis de se tornarem integrantes caros dos estágios formativos dos jogadores. Exatamente por isso, nota-se que jogadores veteranos almejam recursos para visitar esses elementos *ad hoc* (FIGURA 05), abrindo-se a questão de como o campo do design pode atender tal demanda emocional (MCCREA, 2007).

Observa-se, como exposto por Costa et al. (2023), que a nostalgia pode ser desencadeada por diversos estímulos de mídia, como trailers de videogames e filmes, além da experiência direta de jogar títulos antigos ou suas recriações (WULF et al., 2018). Esse fenômeno não apenas transporta os jogadores para uma época mais simples de suas vidas (MAKAI, 2018), mas também proporciona um senso de continuidade e identidade pessoal ao conectar o passado com o presente (HIGGINS, 1987). Nos RPGs, em particular, essa conexão emocional com o passado pode ser intensificada, pois esses jogos frequentemente envolvem narrativas complexas e personagens que os jogadores desenvolvem ao longo do tempo (BOWMAN, 2018; BOWMAN & LIEBEROTH, 2018), reforçando ainda mais a ligação emocional com o produto.

Quando se aborda a nostalgia, o conceito de cultura também vem à mente, considerando o resgate cultural que se faz para vivenciar experiências similares às passadas. Essa perspectiva cultural da nostalgia é essencial para se compreender o impacto atual dos retrogames (MAKAI, 2018).

Além disso, vale mencionar que o resgate da popularização dos jogos nas décadas de 1980 e 1990 pós-Crise Norte Americana dos Videogames (GDLK, 2020) transformou-os em meios eficientes de propagação de informação e cultura. Já é defendida, na academia, a ideia de que, a partir do final do século 20, os videogames tornaram-se um marco cultural ubíquo, durante o desenvolvimento infantil comum ocidental (DURKIN, 2006) Dessa forma, como explicam Corrêa de Mello e Mastrocola (2019), ao se analisar os meios de comunicação no contexto de gerar e reproduzir cultura, observam-se os jogos como agentes eficazes. A criação de memórias, promovida por esses meios, pode gerar mais entusiastas por gráficos retrô, ressignificando seu lugar no consciente coletivo

Observa-se com recorrência a utilização de elementos comumente aplicados em retrogames, não só no âmbito estético, mas também no sonoro e na jogabilidade. A nostalgia está atrelada ao desejo de recapturar a experiência e sentimento de transformação mental ao jogar um jogo pela primeira vez (WHALEN; TAYLOR, 2008). No entanto, mesmo que visando recuperar componentes passados, o resgate temporal em um tempo presente gera um processo complementar, com um cruzamento de valores de diferentes épocas (CORREA DE MELLO & MASTROCOLA, 2019). Por isso, o efeito sociocultural desse resgate cria um impacto permanente no mercado, validando o produto para gerações posteriores de consumidores, desde os mais puristas até os iniciantes..

Metodologias Aplicadas

A premissa metodológica que foi utilizada para contemplar o presente artigo partiu da revisão bibliográfica da evolução dos gráficos e tecnologia dos RPGs com o passar das gerações de consoles, além do entendimento dos conceitos de evolução da maneira de se utilizar a técnica da *pixel art*, que parte de um fator limitante de *hardware* e *software*, para tornar-se nos tempos contemporâneos uma modalidade de arte a ser implementadas em diversas mídias e não apenas os jogos eletrônicos. Conforme afirmam Cavalcante & Canuto (2020, p 84),

[...] os diferentes métodos de revisão bibliográfica surgem como alternativas de compreensão ampla do conhecimento de um campo, área ou objeto de pesquisa.

Para consolidar as bases teóricas adquiridas mediante revisão bibliográfica, foi realizado um mini grupo focal (PAZMINO, 2015), na plataforma de reuniões online Google Meet. O mini grupo focal contou com a participação de quatro voluntários, cuja faixa etária situava-se entre 18 a 25 anos, em amostragem não probabilística, com uma duração média de 120 minutos. As perguntas foram planejadas a ser de cunho qualitativo (visando respostas únicas a partir da vivência dos voluntários), o que objetivou o entendimento dos conceitos gráficos de RPGs digitais aliado às suas influências na perspectiva e imersão dos entrevistados/jogadores. A sessão contemplou um total de seis (6) perguntas e duas (2) dinâmicas de análise de imagens, envolvendo imagens comparativas e compartilhamento de experiências anteriores. A participação da parte dos entrevistados foi voluntária e anônima, conforme comunicado pelos organizadores antes do início da dinâmica.

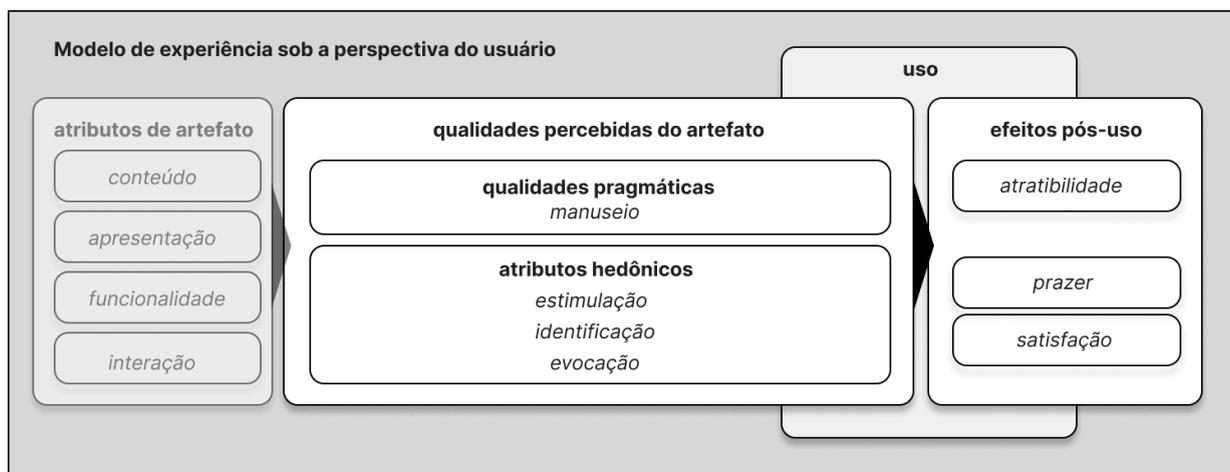
Além dos voluntários, outros seis membros da equipe organizadora desta pesquisa fizeram parte da dinâmica, totalizando dez (10) pessoas no grupo focal. Essa participação possibilitou uma discussão mais ampla sobre os tópicos elencados no atual estudo. A fim de tomar notas mais pontuais e facilitar a interação durante a atividade da maneira mais fluida possível, os organizadores, com o devido consentimento e autorização dos voluntários por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), gravaram o desenvolvimento da sessão em áudio.

Frisa-se que o aparente número reduzido de participantes, em dinâmicas análogas, poderia ser visto como uma limitação de pesquisa. No entanto, para os propósitos finais do estudo exploratório qualitativo pretendidos pelos autores, o mini grupo focal se mostrou satisfatório. Todavia, recomenda-se repetir o método em estudos futuros com uma amostra maior para obter resultados mais consistentes. O mini grupo focal, conforme Pazmino (2015), é passível de ser contemplada com número reduzido de pessoas (cinco ou seis). A versão reduzida, logo, proporciona um espaço compacto que facilita a obtenção de respostas mais detalhadas, além possibilitar mais observações e testagens, em comparação a um grupo maior (SANTA ROSA E MORAES, 2011).

A propósito de garantir que as pautas levantadas durante o grupo focal obtivessem um aproveitamento substancial em se tratando da coleta de informações, vale mencionar que o itinerário de tópicos e perguntas foi construído a partir de estudos dos autores referente à desconstrução de modelos de experiência de usuário sobre produtos — sobretudo, um que, não por acaso, alinhasse a dimensão nostálgica que primou-se aqui investigar.

Hassenzahl (2005) sumariza aspectos do design que dialogam com o sentimento de nostalgia ao desenvolver modelos de avaliação para dado produto de design — aqui, dispostos sob a perspectiva do próprio usuário ao invés de restringir-se ao plano de visão do designer. Busca-se assim contemplar propriedades intrínsecas do artefato como forma de atribuir-lhe, intencionalmente, diferentes valores para a experiência geral do usuário, conforme lhe é interessante. Sob esse prisma, o pesquisador cunha e defende dimensões de qualidades percebidas de produto, como “pragmáticas” e “hedônicas”, tidas na presente pesquisa como dois proveitosos pilares que epitomizam um entendimento rico da experiência geral de usuário.

Figura 06: Modelo de experiência sob a perspectiva do usuário, adaptado de Hassenzahl (2005), tradução nossa.



Fonte: Os autores (2024).

São tidas como pragmáticas todas as qualidades observadas no artefato que referem-se à atribuição de poder ao usuário a fim que ele facilmente identifique como comportar-se perante artefatos, executando a tarefa pretendida com sucesso (HASSENZAHN, 2005): O manuseio de uma ferramenta de mecânica, a disposição de botões para digitar a senha de um cofre, as diferentes cores de hiperlinks que revelam sua condição de clicável... produtos de design que expressam níveis satisfatórios de qualidades pragmáticas são frequentemente tidos entre usuários como “úteis”, “controláveis”, “fáceis de usar” etc.

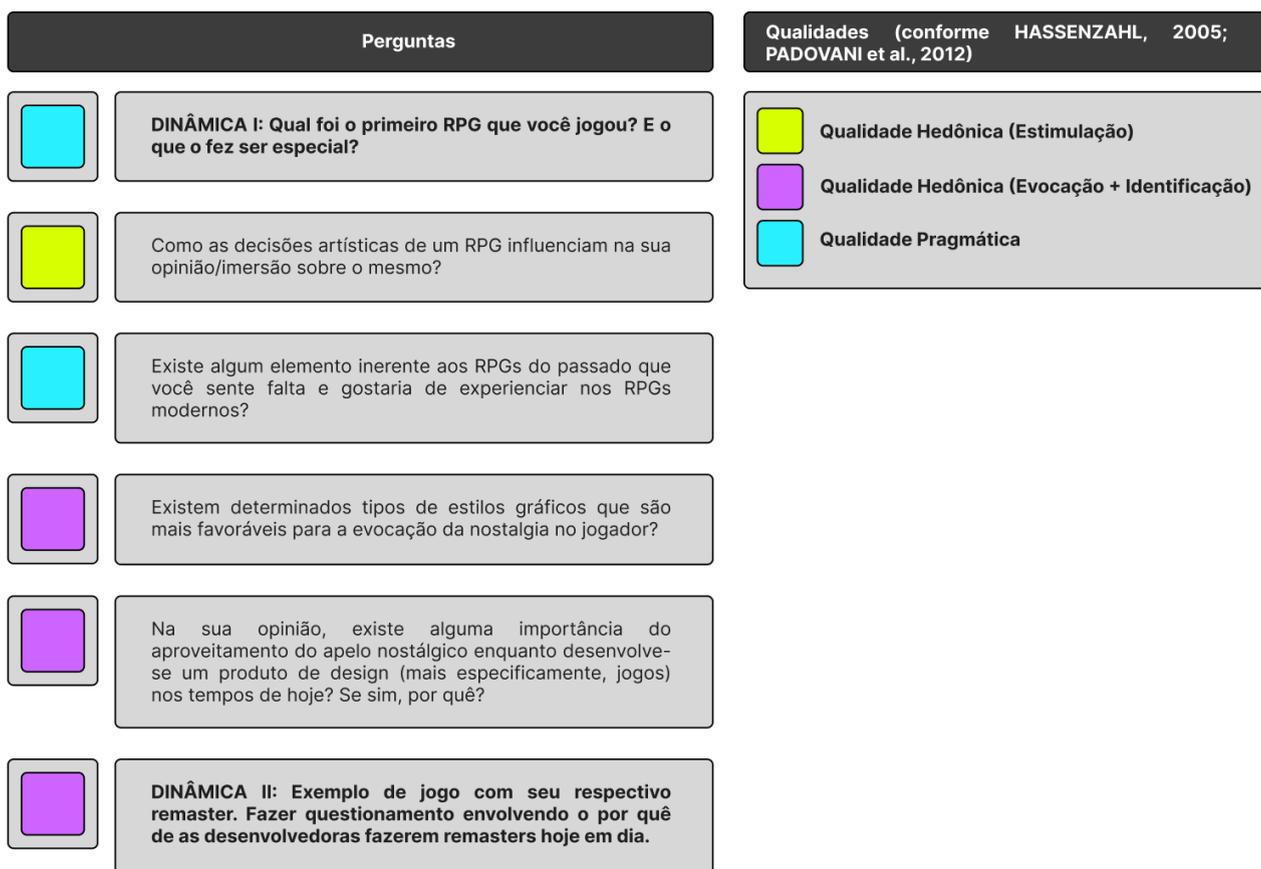
Por sua vez, a definição Hassenzahlana de qualidades “hedônicas” de um produto de design contempla características que confirmam dado sentimento de bem-estar psicológico ao usuário. É preciso ressaltar que tais qualidades são aqui subdivididas em três funções: “estimulação”, “identificação” e “evocação”.

- A qualidade hedônica de 'estimulação' refere-se às propriedades de um produto que instigam o usuário, sugerindo um potencial de novas descobertas e/ou desenvolvimento pessoal (aprimoramento de habilidades, expansão de conhecimentos...), impulsionando sua motivação de uso.
- Indivíduos se expressam por meio de objetos físicos. Quando o usuário percebe no artefato um item que funciona como uma extensão positiva de sua identidade, podemos observar ali a função de 'identificação'.

- Por fim, temos a qualidade de ‘evocação’. Artefatos têm o poder representar eventos, relacionamentos e ideias passadas do consciente coletivo (PRENTICE, 1987). No contexto dos objetos físicos, Hassenzahl esclarece que tal qualidade é intrínseca a, por exemplo, *souvenirs*, que, a longo prazo, terão valor simbólico ao manter vivas as lembranças de uma viagem agradável. Não por acaso, o autor também estabelece uma comparação com jogos eletrônicos, elencando a tendência de se jogar *games* antigos nos dias atuais. Quais, afinal, seriam seus fatores de atratividade? Seguindo essa trilha, seus valores são expressos enquanto catalisadores de lembranças de bons tempos passados, épocas em que esses jogos eram caros ao usuário.

Importa aqui destacar que, em alinhamento com tais parâmetros de compreensão de experiências de usuário, o estudo descrito neste tópico serviu na composição de quatro perguntas e duas dinâmicas que nortearam o grupo focal (FIGURA 07), como será mais aprofundadamente demonstrado no tópico seguinte, junto com as respostas obtidas pelos participantes.

Figura 07: Relação entre as perguntas realizadas e sua respectiva conexão com valores hedonísticos e pragmáticos para a avaliação da usabilidade em artefatos de design (HASSENZAHN, 2005 & PADOVANI, 2012).



Fonte: Os autores (2024).

Resultados e Discussões

As Tabelas 1, 2, 3, 4 e 5 apresentam as respostas dadas pelos quatro participantes referentes às perguntas elencadas acima. As respostas demonstradas nos quadros desta seção estão dispostas de maneira sequencial e as identificações dos participantes abreviadas com a letra “P” e sua respectiva numeração.

Tabela 01: Respostas dos participantes referentes a sua primeira experiência jogando RPGs.

Dinâmica 1	
“Qual foi o primeiro RPG que você jogou? E o que o fez ser especial?”	
P1	<i>Skyrim. É um jogo incrível. Faz você se sentir parte do ambiente, tamanha é sua magnitude narrativa e de universo.”</i>
P2	<i>Talvez Zelda: Phantom Hourglass. Com certeza Undertale e similares como OMORI. Mecânica e personagens legais! Amo quando existe um foco especial na história e interação com os personagens. Adoro quando os jogos têm vários finais diferentes. Quase +100 horas de OMORI.</i>
P3	<i>Também foi Zelda, apesar de eu não me lembrar qual foi. Sei que foi um de DS. Gosto de aproveitar a história e todo o potencial dos jogos. Sou o tipo de jogador que gosta de “platinar” os jogos. Mesmo assim, tenho receio perante jogos de RPG que possuem muitas horas de duração.</i>
P4	<i>Pokémon. Gosto de aproveitar a história e todo o potencial dos jogos. Sou o tipo de jogador que gosta de “platinar” os jogos. Mesmo assim, tenho receio perante jogos de RPG que possuem muitas horas de duração.”</i>

Fonte: Os autores (2024)

P1, em sua primeira experiência com um RPG através do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011), destaca a grande interatividade proporcionada pelo seu mundo tridimensional aberto e realista, o que o fez se sentir parte do ambiente do jogo e conferiu um grau extra de atratividade. *Skyrim*, lançado originalmente em 2011, se destaca como um dos títulos contemporâneos de seu gênero, demonstrando a grande diversidade de experiências e pontos de partida no universo dos RPGs entre jogadores, não limitada somente a jogos originados de sua própria geração.

Interessantemente, apesar de os participantes do grupo focal terem uma faixa etária semelhante — como mencionado anteriormente, dos 18 aos 25 anos —, suas experiências iniciais com RPGs diferem. P2 e P3 dispõem, por exemplo, de um repertório notavelmente mais inclinado para jogos que remetem ao universo dos retrogames, referenciando jogos da série *Zelda* (MIYAMOTO, 1986) e *Pokémon* (SUGIMORI, 1996) pertencentes a, pelo menos, três gerações de jogos eletrônicos anteriores. Reforça-se, nesta observação, o grande apelo visual e de jogabilidade através de um resgate espontâneo de jogos que pertencem, ou são semelhantes a jogos de gerações anteriores (SUOMINEN, 2007; MAKAI, 2018; COSTA et al., 2023). A discussão então voltou-se para a abordagem investigada na pesquisa: o papel dos elementos visuais do jogo na imersão (TABELA 2).

Tabela 02: Opinião dos participantes sobre a influência das decisões artísticas de um RPG.

Pergunta 1: “Como as decisões artísticas de um RPG influenciam na sua opinião/imersão sobre o mesmo?”	
P1	<i>O realismo desempenha um papel fundamental quando se trata da minha opinião de jogos. Pense em jogos como FINAL FANTASY XV, a sua ambientação riquíssima. Amo o estilo futurista + fantástico de jogo — é isso que me faz jogar por tanto tempo. Foi exatamente isso que me atraiu para o jogo e querer comprá-lo. Existem jogos que não me prendem, justamente por serem fracos nesse aspecto visual.</i>
P2	<i>Existe, aqui, um efeito contrário: gosto da aparência dos jogos da Nintendo, mas perceba que a Nintendo não é conhecida por produzir jogos visualmente realistas. Desde que o gráfico do jogo consiga cumprir seu papel de não atrapalhar ou incomodar enquanto se joga, não há problema. Portanto, apresenta um apelo interessante através do viés nostálgico, ao utilizar de um charme retrô em tempos de grande possibilidade de processamento gráfico, evocativo de eras anteriores.</i>
P3	<i>Me contraponho à opinião de alguns, aqui. Eu gosto mais quando os jogos são estilizados de maneira oposta ao realismo vigente em nossos tempos devido a possibilidade única de explorar técnicas visuais e de narrativa com recursos que, teoricamente, poderia ser tido como “limitante” ou demasiadamente simplista. Como mencionado, amo o estilo “econômico” e cartunizado de jogos como Undertale e Hades. “O que poderia ser percebido como limitação, nesses casos que eu menciono, são aproveitados como maneiras ímpares e interessantes de ilustrar uma narrativa, de tal forma que os jogos mais realistas jamais conseguiriam capturar de maneira idêntica.” Pense em OMORI. Ele usa seu estilo pixelado excelentemente durante as mudanças necessárias de humor narrativo.</i>
P4	<i>O estilo cartunesco me deixa apaixonado.</i>

Fonte: Os autores (2024)

Observa-se que, para todos os participantes, os aspectos estéticos de um RPG configuram-se em um importante fator na imersão do jogador. No entanto, P1 considera como fator crucial a importância dada ao estilo realista. P2 aponta que o estilo depende da proposta do jogo e da maneira como este fator é trabalhado, de forma a não prejudicar a experiência. Já P3 e P4 têm preferência por estilos artísticos que exploram técnicas visuais e narrativas únicas.

Cummings e Bailenson (2016) evidenciam os fatores operacionalizados em tecnologias imersivas, dentre os quais atuam na composição visual destes sistemas variáveis conjuntas que são responsáveis pela capacidade de oferecer uma experiência imersiva, tais como a visão estereoscópica (ou binocular), o campo de visão e a qualidade da imagem. A visão estereoscópica e o campo de visão estão associados à capacidade visual de perceber a profundidade, a amplitude visual e a distância tridimensional do ambiente observado. Diferentes jogos fazem usos e configurações diversas em seus estilos para tornar isso possível, sem de fato se prenderem ao realismo.

A qualidade da imagem é composta por uma série de elementos que influenciam a qualidade geral da imagem, o grau de realismo e a fidelidade visual fornecida. Sua manipulação inclui alta definição *versus* definição padrão, as taxas de cintilação, os tipos de iluminação, qualidade de mapeamento de textura e nível geral de detalhes ou realismo geral (CUMMING; BAILENSEN, 2016). Assim, a qualidade percebida está ligada à composição, ao conjunto de elementos identificáveis dispostos em tela, que enquanto não interferirem de modo a causar prejuízo da comunicação, podem trazer ainda mais identidade e, conforme apontado por P2 e P3 na Tabela 3, oferecem ainda uma ampliação das possibilidades narrativas em detrimento a um certo grau de desvinculação da exigente conotação do realismo.

Tabela 03: Respostas dos participantes sobre as características de RPGs antigos que eles gostariam de experienciar com jogos novos.

Pergunta 2: "Existe algum elemento inerente aos RPGs do passado que você sente falta e gostaria de experienciar nos RPGs modernos?"	
P1	<i>Um maior leque de características para o protagonista, e estilos de mecânica que profundamente acomodam esses leques. (por exemplo: possibilidade de ser o herói ou bandido, e isso impactar profundamente no rumo narrativo do jogo e as formas como o personagem ser controlado, ao invés de ser somente algo que muda certas partes do texto do jogo, sem nenhuma diferença notável em como o jogo funciona dependendo das escolhas do jogador).</i>
P2	<i>Batalhas em turno.</i>

Fonte: Os autores (2024)

O participante P1 parece criticar o contraste entre o nível de profundidade do realismo gráfico e a forma como as mecânicas e dinâmicas se manifestam nos jogos mais modernos que costuma jogar. Ele menciona que, embora outrora tenha classificado jogos da linhagem moderna como *Skyrim* como um dos determinantes de seus estágios formativos enquanto jogador de RPG, agora parece ter uma visão crítica em relação a essa geração de jogos uma vez comparados a retrogames, que possuem mecânicas tão compactadas ao mínimo denominador comum quanto os seu estilo gráfico em *pixel art* (KUO et al., 2016; TOKGÖZ GÜN, 2021).

Já o participante P2 sente pela ausência generalizada da implementação de sistemas de batalhas por turno e outros elementos característicos da modalidade de gameplay *grinding* nos RPGs modernos. Ele apresenta certa discordância com Nardi & Kow (2010, que atribui às mecânicas repetitivas associadas ao grinding as características intrinsecamente tediosas dos RPGs que o adotam.

Após a discussão sobre elementos de RPG que fazem falta nas gerações atuais, os articuladores e participantes abordaram o tema da nostalgia (TABELA 04), reconhecendo que alguns estilos artísticos podem ser deliberadamente adotados para resgatar a memória.

Tabela 04: Opinião dos entrevistados sobre os estilos gráficos que mais evocam o sentimento de nostalgia.

Pergunta 3: ‘Existem determinados tipos de estilos gráficos que são mais favoráveis para a evocação da nostalgia no jogador?’	
P1	<i>Hoje em dia, eu costumo jogar o game do Bakugan puramente para fins nostálgicos.</i>
P2	<i>Eu sinto essa evocação de nostalgia mais com os jogos da minha infância de NDS.</i>
P3	<i>Curiosamente, eu não sinto nostalgia perante os primeiros jogos do The Legend of Zelda lá dos anos 80, simplesmente porque não me envolvo com o estilo primitivo de gameplay o suficiente. Esse sentimento de evocação ocorre mais fortemente com os jogos da época de minha infância.</i>

Fonte: Os autores (2024)

Os participantes fazem referência a pensamentos comumente associados à nostalgia, de maneira tal que um objeto só se torna nostálgico a eles quando se conecta diretamente com sua geração de iniciação de uso. É interessante notar que os participantes não somente elencaram títulos que marcaram sua infância, como também afirmam que jogos anteriores ao ano de seu nascimento não despertam qualquer tipo de nostalgia quando inicialmente experienciados mais tarde em suas vidas (HIGGINS, 1987).

Tabela 05: Opinião dos voluntários acerca do aproveitamento da nostalgia no âmbito de desenvolvimento de jogos contemporâneos.

Pergunta 4: “Na sua opinião, existe alguma importância do aproveitamento do apelo nostálgico enquanto desenvolve-se um produto de design (mais especificamente, jogos) nos tempos de hoje? Se sim, por quê?”	
P1	<i>Sim! Afinal de contas, é sábio da parte do designer sempre investir naquilo que deu certo anteriormente. Se uma ideia é nostálgica + rentável, então é de grande interesse para o designer utilizar esses atributos para seus produtos.</i>
P2	<i>É uma boa estratégia para os designers saber usar tirar proveito de artifícios gráficos e narrativas que sejam dinâmicas o suficiente a ponto de serem atraentes para pessoas mais velhas e as pessoas mais novas por motivos completamente diferentes.</i>
P3	<i>Isso depende principalmente dos propósitos e intenções dos designers... Alguns trabalhos precisam mais de nostalgia do que outros.</i>

P4 *É muito importante termos em mente que existem instâncias em que designers optaram pelo apelo nostálgico e falharam miseravelmente, trazendo, inclusive, sentimentos de repulsa entre os fãs mais puristas.*

Fonte: Os autores (2024)

Os participantes, no questionamento presente na Tabela 5, concordam que há, de fato, um potencial benefício entre os designers de aprimorarem sua consciência acerca da bagagem emocional e cultural do consciente coletivo a fim de que desenvolvam, com o máximo de fidelidade possível, produtos que contemplem isso (HASSENZAHN, 2005; NORMAN, 2007; PADOVANI et al., 2012; MAKAI, 2018). Também listam cenários do mundo real em que determinado projeto de jogo, devido à falta de um suficiente conhecimento de seu público-alvo por parte dos designers, teve seus propósitos evocativos com sucesso inferior. Realmente, a evocação em artefatos de design demanda o exercício contínuo de profundo conhecimento daqueles que o consomem, ao passo que são eficientes em ressignificar o produto para o contexto atual de tal modo que, de outras maneiras, possa ser atrativo para novas gerações, também.

E, finalmente, para a última dinâmica da sessão de grupo focal (TABELA 06), aos participantes foi exibida paralelamente duas imagens de um mesmo jogo (FIGURA 08), que foi recentemente remasterizado para consumo em gerações subsequentes. Para o participante que contribuiu para essa discussão em específico, jogos que são cultural e historicamente relevantes para a consciência coletiva provam-se dignos e interessantes o suficiente para serem refeitos para gerações futuras (COSTA et al., 2023).

Figura 08: Imagem utilizada como exemplo durante a execução da Dinâmica 2, a título de comparação, no grupo focal.



Fonte: NeoGamer - The Video Game Archive (YouTube).

Tabela 06: Última dinâmica realizada na sessão de grupo focal.

Dinâmica 2:

“Exemplo de jogo com seu respectivo remaster (FIGURA 10). Perguntar o por quê de as desenvolvedoras fazerem remasters hoje em dia”

P1	<i>Porque a história já está feita, então tem um fator facilitador de produção, e o jogo que está sendo remasterizado marcou uma época, é relevante para a comunidade gamer; Como uma tentativa de recriar o produto para um público novo, evitar o risco de obsolescência;</i>
-----------	---

Fonte: Os autores (2024)

Considerações Finais

Diante do estudo apresentado, foi possível compreender e fazer um paralelo plausível da diversidade de percepções dos jogadores de RPGs em relação à aspectos artísticos e nostálgicos. Independentemente da faixa etária do usuário, tal fato pode refutar um possível pensamento de que jogos retrô são relevantes somente à parcela de usuários nascidos em sua geração de vigência inicial. Cabe aos designers, portanto, dispor-se dos recursos necessários de empatia e conhecimento das demandas e interesses de seu público-alvo, a fim de conceber a decisão gráfica mais compatível com seus propósitos (HASSENZAHN, 2005; PADOVANI et al., 2012). As respostas dos participantes, somadas às opiniões da equipe pesquisadora e da literatura que acompanha este estudo, fornecem um panorama variado sobre o poder comunicativo e emocional dos elementos visuais e nostálgicos nos artefatos de design (NORMAN, 2007) — aqui escopado pelos RPGs eletrônicos, revelando insights úteis e relevantes para desenvolvedores e designers.

Segundo as visões de Dourado (2017) e Silva (2022), percebe-se que, com o desenvolvimento tecnológico, os limites gráficos dos RPGs — considerando a adoção obrigatória do estilo de *pixel art* em razão da barreira tecnológica de *hardware* e *software* — foram ultrapassados. Tal fato transformou a gama artística de jogos em uma técnica de desenho digital visualmente atrativa, original e sinônimo de um estilo contemporâneo. — seja por propósitos nostálgicos ou um possível arauto de formas originais de expressão artística.

Pode-se sugerir, como estudos futuros, análises que englobam a influência dos elementos visuais nostálgicos na imersão para outros gêneros de jogos, estabelecendo um panorama desse viés sobre diferentes estilos de *gameplay* específicos, observando suas interferências, motivações e pesquisas relacionadas.

Assimila-se, portanto, que em vez de uma simples exploração linear de aspectos artísticos, o apreço coletivo de um videogame eletrônico reside, fundamentalmente, na sua capacidade de ser uma “metamídia” contínua, recriando amostras de estéticas audiovisuais de diferentes épocas *ad hoc*, devidamente promovendo um diálogo artefato/usuário complexo, confirmando o impacto cultural duradouro da mídia como forma de entretenimento relevante ao longo das décadas.

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos os que tornaram este projeto possível. Agradecemos aos participantes que dedicaram seu tempo e esforços que contribuíram muito com suas valiosas perspectivas sobre o eixo temático discutido e estudado, e ao nosso orientador, cujo suporte, orientação e acolhimento foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Por fim, somos gratos

pela oportunidade de escrever este projeto, que nos permitiu explorar e compartilhar nossa paixão pelos temas de jogos eletrônicos.

Referências Bibliográficas

AOYAMA, Yuko; IZUSHI, Hiro. **Hardware Gimmick or Cultural Innovation? Technological, Cultural, and Social Foundations of the Japanese Video Game Industry.** Research Policy 32, 423–444, 2003.

BARTON, Matt; STACKS, Shane. **Dungeons and desktops.** A K Peters/CRC Press, New York, 2019.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games.** 14º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro, 2003.

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória. Ensaios de Psicologia Social.** Cotia: Ateliê editorial, 2003.

BOWMAN, SARAH. Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. **Role-Playing Game Studies (pp.379-394)**, 2018.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. A.; & MACEDO, M. (2011). **O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais.** Gestão e Sociedade, 5(11), 121-136.

CARSTENS, A., & BECK, J. J. Get ready for the gamer generation. **TechTrends**, 2005.

CAVALCANTE, Livia Teixeira Canuto; OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto de. **Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos.** Psicol. rev. (Belo Horizonte), Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 83-102, abr. 2020.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design.** Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

CORREA DE MELLO, F.; MASTROCOLA, V. M. **Identidade, nostalgia e memória afetiva no consumo de videogames retrô.** Interin, vol. 24, no. 2, Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil, 2019.

COSTA, F. O., RIBEIRO; A. C. G., FERNANDES; N. M., DEMAISON; A. L.; MUNHOZ, D. R. **A NOSTALGIA COMO NORTEADORA NO DESIGN DE JOGOS DIGITAIS: RETROGAMES, FRANQUIAS E REMAKES.** Vol. 27 – número 02 – 2023 | Revista Educação Gráfica, 2023.

CROGAN, Patrick. Indie dreams: Video games, creative economy, and the hyperindustrial epoch. **Games and Culture**, v. 13, n. 7, p. 671-689, 2018.

CUMMINGS, J. J.; BAIENSON, J. N. How Immersive Is Enough? a Meta-Analysis of the Effect of Immersive Technology on User Presence. **Media Psychology**, v. 19, n. 2, p. 272–309, 15 maio 2016.

DAGLOW, Don. **Dungeon.** PDP-10, 1975.

DURKIN, K. Game playing and adolescents' development. **Playing video games: motives, responses, and consequences.** Nova York, 2006.

FREEMAN, Jon; JOHNSON, Jeff. **Temple of Apshai.** TRS-80, 1979.

GDLK: High Score. Direção de William Acks, Sam Lacroix, France Costrel, Melissa Wood. Produção de William Acks, Sam Lacroix, France Costrel, Melissa Wood, Courtney Coupe. 2020a. (245 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81019087>. Acesso em: 11 jul. 2024

- GOLUB, Alex; PETERSON, Jon. **How Mana left the Pacific and became a video game mechanic.** ANU Press eBooks. 2016.
- HASSENZAHN, M. The thing and I: understanding the relationship between user and product. BLYTHE, M.; OVERBEEKE, C.; MONK, A. F.; WRIGHT, P. C. (Eds.). **Funology: from usability to enjoyment.** Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2005. p. 31-42.
- HEPPER, E. G.; RITCHIE, T. D.; SEDIKIDES, C.; WILDSCHUT, T. Odyssey's end: lay conceptions of nostalgia reflect its original homeric meaning. **Emotion**, Washington, DC, v. 12, n. 1, p. 102-119, 2012.
- HIGGINS, E. T. **Self-discrepancy: A theory relating self and affect.** *Psychological Review*, v. 94, n. 3, p. 319-340, 1987.
- HORII, Yuji; NAKAMURA, Koichi. Dragon Quest. **Nintendo Entertainment System**, 1986.
- INGLIS, Tiffany; KAPLAN, Craig. Pixelating vector line art. **Proceedings of the 30th ACM International Conference on Graphics User Interfaces**, UIST 2012. New York: ACM, 2012.
- KARAVOLOS, D.; LIAPIS, A.; YANNAKAKIS, G. N. Evolving missions for Dwarf quest dungeons. **IEEE CONFERENCE ON COMPUTATIONAL INTELLIGENCE AND GAMES (CIG)**. Santorini: IEEE, 2016. p. 1-2.
- KITASE, Yoshinori. Final Fantasy VII. **PlayStation**, 1997.
- KITASE, Yoshinori. Final Fantasy X. **Playstation 2**, 2001
- KUO, M. H.; YANG, Y. L.; CH, H. K. Feature-Aware Pixel Art Animation. **Computer Graphics Forum**, v. 35, p. 411-420, 2016. DOI: 10.1111/cgf.13038.
- LAWRENCE, Daniel. **DND.** PDP-10, 1977.
- ALVISI, A.; NARDUZZO, A.; ZAMARIAN, M. PlayStation and the power of unexpected consequences. **Information, Communication & Society, Oxford**, v. 6, n. 4, p. 608-627, 2003.
- LYON, R. F. A Brief History of "Pixel". **DIGITAL PHOTOGRAPHY II.** Proceedings of the IS&T/SPIE Symposium on Electronic Imaging, v. 6069, p. 606901, 2006.
- MAKAI, P. K. **Video games as objects and vehicles of nostalgia.** *Humanities*, 7(4), 123, 2018.
- MALLINDINE, J. D. **Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre.** *gamevironments* 5, 80-103, 2016.
- MANDIBERG, A. S. **Remakes and Demakes: Logics of Repetition in Gaming.** Trans(ference/lation/ition), 2009.
- McCREA, Christian. Then, suddenly, I was moved: nostalgia and the media history of games. **Leonardo Electronic Almanac**, 2007.
- NAKAMURA, L. Don't hate the player, hate the game: the racialization of labor in World of Warcraft. **SCHOLZ, T. (Org.). Digital labour: the Internet as playground and factory.** New York: Routledge, 2013. p. 187-204.
- NARDI, B.; KOW, Y. M. Digital imaginaries: how we know what (we think) we know about Chinese gold farming. **First Monday.** Peerreviewed Journal of the Internet, v. 15, 2010.
- NORMAN, D. **Emotional design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.** Basic Books, 2007.
- PADOVANI, S.; SCHLEMMER, A.; SCARIOT, C. A. **Usabilidade & user experience, usabilidade versus**

- user experience, usabilidade em user experience?: uma discussão teórico-metodológica sobre comunalidades e diferenças.** In CONGRESSO INTERNACIONAL DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE INTERFACES HUMANO-COMPUTADOR (Vol. 12, pp. 1-10), 2012.
- PAEZ, Sergio. *A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art.* **Funology (pp.31-42)**, 2005.
- PARKER, Geoffrey; VAN ALSTYNE, Marshall. **Platforms: Their Structure, Benefits, and Challenges.** Introduction to Digital Humanism (pp.523-542), 2023.
- PAZMINO, Ana Verônica. *Como se Cria: 40 Métodos Para Design de Produtos.* **Blucher**, 2015.
- PRENTICE, Deborah A. Psychological correspondence of possessions, attitudes, and values. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 53, n. 6, p. 993–1003, 1987.
- RIBEIRO, Patrick D. **RPGs nos consoles: suas influências no aprendizado informal da Língua Inglesa no Brasil.** XVI SBGames. Curitiba, Paraná, Brazil (pp. 740-748). November 2nd - 4th, 2017.
- ROGERS, Scott. *Level UP: um guia para o design de grandes jogos.* **Editora Blucher**, 2013.
- SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. *Avaliação e projeto no design de interfaces.* 1. Ed. Teresópolis, RJ: 2AB, 2008. SCHLITTLER, J. P. A.; **TV Digital Interativa: Convergência das mídias e interfaces do usuário.** São Paulo: Blucher, 2011.
- SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: o livro original.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SILVA, Rafael C. **Representação Visual da Pixel Art.** Dissertação (Mestrado em Multimédia) - Universidade do Porto, Porto, 2022.
- SLOAN, R. J. S. Nostalgia videogames as playable game criticism. **GAME**, v. 5, p. 34-45, 2016.
- SUOMINEN, Jaakko. The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. **Fibreculture Journal**, 2008.
- TAYLOR, T. L. *Play between worlds: exploring online game culture.* **Cambridge: The MIT Press**, 2006.
- TOKGÖZ GÜN, F. The place of pixel art in graphic design works. **Journal of Academic Social Resources**, v. 6, p. 1135-1139, 2021.
- TRIBUNA ONLINE. Games retrô voltam à moda e são a aposta da indústria. **Tribuna Online**, Vitória, 24 jun. 2023. Disponível em: <<https://tribunaonline.com.br/economia/games-retro-voltam-a-moda-e-sao-a-aposta-da-industria-140265>>. Acesso em: 12 jul. 2024.
- VIANA, J. M; SANTOS, L. O. S; SILVA, V. Y. **Proposta pedagógica: o uso do RPG no ensino de biologia.** Plataforma Espaço Digital, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 1-12, 2017.
- WHALEN, Zach; TAYLOR, Laurie N. (Eds.). **Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games.** Vanderbilt University Press, 2008.
- WHISENHUNT, Gary; WOOD, Ray. dnd. **PLATO**, 1975.
- WULF, T.; BOWMAN, N. D.; RIEGER, D.; VELEZ, J. A.; BREUER, J. **Running Head: video game nostalgia and retro gaming.** Media and Communication, 6(2), 60–68, 2018.
- WHALEN, Zach; TAYLOR, Laurie N. (org). **Playing the Past: history and nostalgia in video games.** Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

YANG, D.; CHO, D. Research on the influence of curiosity on MMORPG grinding player Experience. **Journal of Multimedia Information System**, Seoul, v. 9, n. 2, p. 127-136, 2022.

ZAGAL, J. P.; ALTIZER, R. Examining 'RPG Elements': Systems of Character Progression. **FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES**, Fort Lauderdale, 2014.