

Flavio Victor Ferreira

**GRIS e o processo de elaboração do luto: análise do jogo digital à luz da Psicologia
Histórico-Cultural**

Uberlândia

2026

Flavio Victor Ferreira

**GRIS e o processo de elaboração do luto: análise do jogo digital à luz da Psicologia
Histórico-Cultural**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Psicologia da Universidade Federal de
Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do
Título de Bacharel em Psicologia.

Orientador: Prof. Me. Bruno Correa Sartini

Uberlândia

2026

Flavio Victor Ferreira

**GRIS e o processo de elaboração do luto: análise do jogo digital à luz da Psicologia
Histórico-Cultural**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do Título de Bacharel em Psicologia. Orientador: Prof. Me. Bruno Correa Sartini.

Banca examinadora

Uberlândia, 10 de Agosto de 2026

Prof. Me. Bruno Correa Sartini (Orientador)

Universidade Federal de Uberlândia (UFU) – Uberlândia, MG

Prof. Dr. Alberto MESAQUE MARTINS

Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Belo Horizonte, MG

Me. Vinícius Abrahão de Oliveira

Universidade Federal de Uberlândia (UFU) – Uberlândia, MG

Uberlândia

2026

Dedicatória

*A todos aqueles que, de alguma
forma, fizeram parte desta
jornada e tornaram este
momento possível.*

Resumo: A elaboração do luto constitui um processo complexo, atravessado por experiências subjetivas e diferentes formas de significação. Nesse contexto, este estudo analisa o jogo digital *GRIS* (2018), investigando de que maneira seus elementos narrativos, lúdicos, visuais e sonoros podem mediar experiências relacionadas à perda. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, fundamentada na Psicologia Histórico-Cultural e desenvolvida por meio da análise estrutural do jogo, articulando os sistemas narrativo, lúdico e tecnológico à categoria analítica da vivência. A investigação foi organizada em dois eixos: a construção da experiência em *GRIS* e as aproximações entre sua narrativa e o processo de elaboração do luto. As análises possibilitaram compreender que a articulação entre mecânicas de jogo, ambientação, recursos audiovisuais e progressão narrativa constrói uma experiência simbólica que convida o jogador à reflexão sobre a perda e à resignificação de suas vivências. Nesse sentido, a obra evidencia o potencial dos jogos digitais como manifestações artísticas capazes de favorecer discussões sobre o luto, ampliando as possibilidades de diálogo entre Psicologia, arte e desenvolvimento humano.

Palavras-chave: luto, jogos digitais, arte, desenvolvimento humano, *GRIS*.

Abstract: Grief is a complex process shaped by subjective experiences and different forms of meaning-making. In this context, this study analyzes the digital game *GRIS* (2018), investigating how its narrative, ludic, visual, and auditory elements can mediate experiences related to loss. This qualitative study is grounded in Cultural-Historical Psychology and was developed through a structural analysis of the game, articulating its narrative, ludic, and technological systems with the analytical category of lived experience. The investigation was organized into two axes: the construction of the experience in *GRIS* and the connections between its narrative and the grief process. The analysis showed that the integration of game mechanics, environmental design, audiovisual resources, and narrative progression creates a symbolic experience that invites players to reflect on loss and construct new meanings about their lived experiences. In this sense, the game highlights the potential of digital games as artistic expressions capable of fostering discussions about grief, expanding the possibilities for dialogue among Psychology, art, and human development.

Keywords: grief, digital games, art, human development, *GRIS*.

APRESENTAÇÃO

Desde muito cedo, o luto me atravessou de forma silenciosa, quando eu ainda não sabia dar nome a esses sentimentos. Antes mesmo de ser alfabetizado, aos poucos fui aprendendo, sem que me ensinassem, que a vida também se faz de despedidas. Algumas perdas vieram ainda na infância, envolvendo familiares e amigos próximos, e com elas, me restavam apenas as marcas, perguntas e sentimentos que, mesmo com o tempo, permanecem vivos de alguma forma.

Entre essas perdas, a morte repentina de minha avó interrompeu um vínculo afetivo profundo, que desde cedo funcionava como ponto de referência importante em minha infância, onde apesar de residirmos em cidades diferentes, sempre sentia sua presença e afeto ao longo do meu dia a dia, como se ainda estivesse por perto, e deixou uma lacuna difícil de ser elaborada. Sua partida repentina trouxe um corte brusco naquilo que até então servia como ponto de referência afetivo, alterando a dinâmica familiar e instaurando um silêncio em torno da ausência. Esse contexto dificultou a elaboração do luto, onde perguntas eram internalizadas e sentimentos não haviam um espaço para expressão, me mostrando como ele pode ser atravessado por barreiras invisíveis, moldadas pelo receio e pelo desconforto em nomear a dor.

Essas vivências me tocaram, sobretudo, na complexidade das sensações que com ele caminham, seus silêncios e expressões, e como dessa forma ele passa a ser vivido, elaborado ou até mesmo evitado pelas pessoas ao nosso redor. Ademais, reconheço que, ao longo da vida, o luto me acompanhou de maneiras que nem sempre foram fáceis de nomear ou entender, mas que me ensinaram que o luto é também um processo de construção, uma busca por sentido que abarca não apenas o sofrimento, mas a resignificação de lembranças e o reencontro com partes de si mesmo que, por vezes, se dispersam na dor da perda.

Com o tempo, também me encontrei interessado pela arte que me cerca no cotidiano, indo desde os filmes, desenhos e uma com a qual sempre nutri muito carinho, os jogos, que brincam com diferentes perspectivas onde a subjetividade e a linguagem simbólica se encontram. Partindo de suas diferentes narrativas, bem como as atmosferas imersivas, percorrendo uma variedade de emoções e brincando com perspectivas, podem ir para além do entretenimento e que enquanto parte de uma relação afetiva construída ao longo do tempo, influenciaram na minha maneira de perceber o mundo e de pensar sobre minha própria existência.

Entre essas experiências, alguns jogos marcaram profundamente minha forma de me relacionar com o mundo. *Harvest Moon: A Wonderful Life* (2003), no Playstation 2, de forma sutil, já ensinava sobre ciclos, cuidado na vida em comunidade e, até mesmo, a cultivar um ritmo de espera e paciência que ecoava em momentos de cuidado cotidiano fora da tela. *Pokémon Emerald* (2004) permitia que, ao atravessar diferentes caminhos e encontros, pouco a pouco fosse construída uma jornada na qual os números na tela se transformavam em companheiros com histórias próprias, inseridos em uma narrativa que se tornava também minha. Enquanto em *Okami* (2006), o traço que restaurava paisagens e a trilha sonora que sustentava cenas de silêncio me possibilitaram a sensação de que é possível reparar espaços feridos através de gestos simbólicos. Em movimentos de imersão como esses, percebi como certas mecânicas e atmosferas eram, na prática, maneiras de pensar e de sentir, e que quando trazidas para uma reflexão mais atenta, podiam abrir caminhos para nomear afetos, rituais e modos de cuidado.

Desse modo, essas mídias visuais foram um caminho para que pontes fossem criadas entre o que acontecia fora de mim e o que se passava por dentro, onde fui explorando formas de nomear afetos, acolher silêncios e dar sentido a experiências que, muitas vezes, não encontravam espaço no cotidiano ou nas palavras. Suas cenas, trilhas sonoras, personagens e

atmosferas muitas vezes se aproximavam e evocavam sensações que já me eram conhecidas, mas para as quais ainda não havia palavras.

Sobretudo, nos últimos meses meu contato com o luto ganhou uma nova lente proporcionada pela graduação, com menções pontuais nas disciplinas, discussões que surgiram em leituras e debates, e o minicurso “Introdução à Tanatologia”, ministrado pelo professor doutor Alberto Mesaque Martins, durante um evento acadêmico da faculdade, me possibilitaram reconhecer a perda como um processo simbólico, social e relacional. Quando, pouco tempo depois, perdi meu avô, esse encontro entre o saber e o vivido se intensificou, em meio às lembranças e pequenas rotinas alteradas, ao mesmo tempo que as palavras aprendidas podiam, de alguma forma, ajudar a organizar o caos interior, também percebi lacunas em modos de expressão que precisavam de outras linguagens para atravessar, nomear e ressignificar o que permanece como ausência.

Por fim, essa percepção me levou a refletir e despertou um interesse em compreender como as mídias visuais, ao colocarem em contato realidades diferentes e ao mesmo tempo tão simbolicamente semelhantes possibilitam formas alternativas de existência, podem servir como espaços de elaboração emocional e subjetiva. Sobretudo, busco entender como o luto, enquanto processo de elaboração, pode ser representado, vivido e até mesmo ressignificado em um ambiente artístico e interativo, no qual o jogador não é apenas espectador, mas agente participativo em uma experiência que o convida a estar imerso afetivamente e reencontrar suas próprias emoções a partir de um novo olhar.

Diante dessas vivências pessoais e dos encontros que tive ao longo da graduação, surgiu o desejo de compreender de forma mais profunda como processos de perda e elaboração emocional podem ser atravessados por diferentes formas de expressão simbólica, como as mídias visuais. Por isso, esse trabalho nasce do encontro entre minhas vivências pessoais, minha formação em Psicologia e meu contato com os jogos digitais. A partir desse

diálogo, busco investigar como o luto pode ser representado e sentido em ambientes interativos, e como essas obras possibilitam pensar e investigar esse processo de forma mais ampla.

A partir dessa percepção, este trabalho tem como objetivo compreender o luto como um processo humano complexo, atravessado por vivências emocionais, relações e construções subjetivas buscando compreender como ele se articula com diferentes formas de expressão. Nesse caminho, interessa-me observar como as pessoas utilizam a arte e as mídias visuais como meios para acessar, organizar e transformar experiências internas relacionadas à perda.

Entre essas mídias, os jogos digitais atuam de uma forma que diverge um pouco das mídias visuais convencionais, de forma que o jogador não apenas observa, mas é permitido participar ativamente de atmosferas, narrativas e interações que dialogam com a história de vida e as questões subjetivas daqueles que tornam-se imersos em seu conteúdo. Assim, discutir jogos no contexto do desenvolvimento significa reconhecer que eles também compõem formas de experimentar, simbolizar e atribuir sentido a aspectos da vida, da morte e das emoções que a atravessam.

Dentro desse campo, escolho o jogo *GRIS* (2018) como exemplo que permite observar, de forma mais concreta, como uma obra interativa pode construir atmosferas, imagens e movimentos que dialogam com emoções ligadas à perda. Sobretudo, ao oferecer uma experiência interativa que possibilita refletir sobre temas ligados ao luto e à elaboração emocional, busca-se compreender e visualizar como elementos visuais, sonoros e narrativos podem construir uma atmosfera simbólica que convida o jogador a um envolvimento afetivo, permitindo aproximações com vivências de perda e visualizar como essas linguagens podem participar de processos de significação ao longo do desenvolvimento.

Para alcançar esse objetivo, este trabalho buscou analisar estruturalmente a obra *Gris* (2018) a partir de seus elementos constitutivos, junta-se a essa análise uma proposta de reflexão sobre as possibilidades de vivência e elaboração de processos de luto que o contato com essa obra pode produzir.

DESENVOLVIMENTO HUMANO, VIVÊNCIA E LUTO

Desenvolvimento humano, morte

Ao longo do desenvolvimento humano, a morte se apresenta como um acontecimento que é vivido e compreendido dentro de um conjunto de referências sociais e culturais que se modificam ao longo da vida. De acordo com Franco (2021), as ações e comportamentos relacionados à morte são orientados por costumes e significados compartilhados socialmente, que fornecem uma moldura organizada para lidar com esse evento dentro de modelos conhecidos de cada contexto cultural. Assim, essa presença estruturante da cultura se expressa na forma como a sociedade define expectativas, rituais e procedimentos associados à morte, o que permite compreender esse acontecimento como parte das transições que acompanham a trajetória humana.

Além disso, diferentes culturas formulam entendimentos próprios sobre a morte, reconhecendo-a, de modo geral, como uma transição e uma mudança, cujo significado varia segundo valores familiares, religiosos, regionais e sociais (Franco, 2021). Dessa forma, a compreensão de morte ao longo do desenvolvimento humano é influenciada pela inserção cultural e pelas referências históricas e sociais que moldam o modo como esse tema é percebido e integrado nas diversas etapas da vida.

Nesse contexto, conforme aponta Maria Júlia Kovács (1992a), os rituais e símbolos associados à morte revelam não apenas formas de respeito ou homenagem, mas também

tentativas simbólicas de lidar com o desconhecido que ela representa. Enquanto no Ocidente, por exemplo, o uso do preto como vestimenta de luto tornou-se um marcador simbólico da perda, em outras culturas, cores como o branco, o amarelo ou o violeta ocupam esse lugar. Essa diversidade mostra como os significados atribuídos à morte não são universais, mas construídos social e historicamente, organizando modos distintos de vivenciar e expressar a ausência, e ao serem inseridos nesses sistemas simbólicos desde a infância, os indivíduos passam a compreender e significar a morte a partir dessas referências culturais, que influenciam sua forma de vivenciá-la ao longo do desenvolvimento.

Para além das vestimentas e cores associadas ao luto, outros elementos culturais evidenciam a necessidade humana de marcar e simbolizar a morte. Túmulos, memoriais e diferentes formas de registro material não apenas indicam o local onde o corpo está localizado, mas materializam a ausência e preservam a memória do falecido por meio de inscrições, esculturas ou imagens, funcionando como dispositivos simbólicos que mantêm viva uma presença que já não é física. Além disso, em determinados contextos europeus dos séculos XVII E XVIII, por exemplo, a própria pedra tumular branca remetia simbolicamente aos ossos, reforçando a permanência material do morto, ao mesmo tempo em que se difundia a crença de que a alma não se desligava imediatamente do mundo dos vivos, permanecendo por um período em trânsito entre o túmulo e o céu antes de se fixar definitivamente, ainda que pudesse retornar em datas religiosas ou momentos de oração (Kovács, 1992a). Essas práticas culturais demonstram como diferentes sociedades buscaram tornar a morte simbolicamente apreensível, embora biologicamente definida, criando marcas concretas que organizam a experiência da perda e oferecem aos vivos referências para lidar com a ausência.

Se os significados atribuídos à morte são culturalmente construídos e internalizados ao longo do desenvolvimento, é possível supor que a forma de vivenciá-la também se

modifica conforme as capacidades cognitivas e emocionais do sujeito. Na infância, a experiência da perda acaba sendo mais marcada pela percepção da ausência concreta do que pela compreensão da irreversibilidade, uma vez que o conceito de morte e finitude se encontram em processo de construção, e sua elaboração da perda depende de mediações simbólicas e explicações que estejam em consonância com as possibilidades de compreensão próprias da criança.

Na adolescência, embora a compreensão da irreversibilidade e da universalidade da morte já esteja mais consolidada, o adolescente também é marcado por transformações corporais e emocionais intensas enquanto constrói sua identidade. Assim, o sujeito já encontra-se atravessado por lutos simbólicos relacionados à perda da infância e da reconstrução da própria identidade, e conforme discute Kovacs (1992b), o adolescer implica renúncias e reorganizações que podem ser vivenciadas como experiências de perda. Nesse contexto, a experiência de uma morte concreta incide sobre um momento já caracterizado por mudanças estruturais, sendo elaborada a partir das possibilidades emocionais e cognitivas próprias dessa etapa do desenvolvimento.

Embora a infância e a adolescência representem momentos particularmente sensíveis na construção da compreensão da morte, as experiências de perda continuam sendo atravessadas pelas tarefas e características próprias das etapas subsequentes do desenvolvimento. Na vida adulta e na velhice, a elaboração do luto articula-se às responsabilidades sociais, às transformações dos vínculos e às reflexões sobre a própria finitude, evidenciando que a vivência da morte permanece indissociável do momento existencial em que o sujeito se encontra.

Considerando que a forma de compreender a morte incide diretamente sobre sua vivência, torna-se relevante refletir sobre como essa compreensão pode ser construída e

mediada ao longo do desenvolvimento. Sobretudo, a maneira como a morte é significada influencia a forma como será elaborada, uma vez que a integração de noções como irreversibilidade e universalidade amplia as possibilidades de simbolização da perda. Por meio da capacidade simbólica, o sujeito pode representar a ausência, atribuir sentido à experiência e nomear os afetos despertados pela ruptura, enquanto paralelamente o desenvolvimento emocional influencia na forma de reconhecer e expressar os sentimentos mobilizados pela morte. Assim, a vivência da dor não depende apenas do evento em si, mas da articulação dos recursos disponíveis para simbolizá-lo e as condições emocionais que possibilitam sua elaboração.

Sob a perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, essa compreensão pode ser aprofundada a partir do conceito de vivência (*perezhivanie*), proposto por Vigotski, conforme a tradução publicada por Vinha e Welcman (2010). Para o autor, a vivência corresponde à unidade que integra sujeito e meio, indicando que um mesmo acontecimento não produz efeitos idênticos para todas as pessoas, uma vez que seu significado depende da forma como é experienciado e elaborado pelo indivíduo em sua relação com o contexto histórico, cultural e social. Assim, mais do que o acontecimento em si, interessa compreender como ele é significado pelo sujeito ao longo de seu desenvolvimento. Nessa perspectiva, Andrade e Campos (2019) destacam a crescente retomada do conceito de vivência nas pesquisas contemporâneas da Psicologia Histórico-Cultural, evidenciando sua contribuição para compreender a relação entre sujeito, meio e os sentidos produzidos diante de experiências como a morte e o luto.

Desse modo, a morte e o luto deixam de ser compreendidos apenas como eventos objetivos ou como sucessões de reações emocionais, passando a ser entendidos também como experiências que adquirem sentidos particulares a partir das relações estabelecidas pelo

sujeito com o mundo e com os recursos simbólicos disponíveis em seu contexto. Nessa perspectiva, Barroco e Superti (2014), ao retomarem a Psicologia da Arte de Vigotski, defendem que a arte constitui um objeto cultural capaz de provocar respostas estéticas que reorganizam o psiquismo do sujeito. Assim, ao entrar em contato com uma obra artística, o indivíduo não apenas observa uma representação da realidade, mas pode apropriar-se de experiências humanas objetivadas na obra, ampliando suas possibilidades de significação e desenvolvimento, possibilitando novas formas de contato com essa experiência, como a da perda. Da mesma forma, Carvalho e Carvalho (2023) ressaltam que a arte atua reorganizando o psiquismo e favorecendo novas formas de significação da realidade.

Luto e morte

Considerando a dimensão relacional da morte, ela se subjetiva não apenas como um acontecimento externo, mas uma experiência que atinge diretamente sobre aquele que permanece. Conforme aponta Kovács (1992c), a perda é vivida como se algo de si também se perdesse, na medida em que os vínculos estabelecidos integram a própria constituição subjetiva. A morte, nesse sentido, não é experimentada de forma concreta pelo sujeito que vive, mas torna-se acessível por meio da ruptura de relações significativas. Nesse contexto, é a perda que inaugura o contato possível com a morte, mobilizando lembranças, afetos e um processo de elaboração que se inscreve no tempo.

Dessa forma, a morte, embora seja um acontecimento universal e inevitável, adquire significação a depender do contexto relacional e social em que ocorre. A perda de alguém próximo interrompe vínculos estabelecidos, transformando relações e rotinas, e coloca o sujeito diante da necessidade de reorganizar sua vida afetiva e social. Nesse sentido, o luto emerge como um processo de adaptação e elaboração, no qual se dão sentidos à ausência, se

mobilizam memórias e se reconstroem formas de vínculo simbólico com o que se foi, onde a perda se manifesta continuamente ao longo da vida, refletindo tanto a dimensão biológica da morte quanto os modos como ela é vivida e internalizada dentro das relações humanas.

Diante da intensidade e diversidade das experiências de perda, diferentes autores buscaram compreender como os sentimentos e comportamentos se manifestam ao longo do processo de luto. Entre eles, Elisabeth Kübler-Ross (1969) destaca que a morte, apesar de constituir uma experiência universal, permanece cercada por silêncios e dificuldades de expressão, sobretudo nas sociedades contemporâneas, onde falar sobre o morrer frequentemente é evitado. Para a autora, esse afastamento não elimina o sofrimento provocado pela perda, mas pode dificultar sua elaboração, uma vez que impede o reconhecimento e a expressão dos afetos mobilizados pela morte.

Partindo dessa compreensão, Kübler-Ross (1969) propõe um modelo que busca compreender algumas das reações emocionais frequentemente observadas diante da experiência da morte e da perda. A autora ressalta, entretanto, que essas reações não constituem um percurso obrigatório ou linear, podendo manifestar-se de maneiras distintas, em diferentes intensidades e ordens, conforme a singularidade de cada vivência. Ainda assim, seu modelo oferece um importante referencial para compreender como o sujeito procura atribuir sentido a uma experiência que rompe vínculos, modifica a realidade cotidiana e exige uma reorganização subjetiva.

A princípio, o primeiro estágio descrito no modelo dos cinco estágios do luto é a negação, caracterizada como a primeira reação que pode surgir diante da notícia de uma perda significativa. Nesse momento, a dificuldade em aceitar o ocorrido pode levar o sujeito a agir como se aquilo não estivesse realmente acontecendo, não por desconhecer racionalmente a realidade, mas porque seu impacto ainda excede as possibilidades de elaboração. Para a

autora, essa reação funciona como uma forma de proteção temporária, permitindo que a pessoa entre em contato com a perda de maneira gradual, à medida que encontra condições emocionais para reconhecer e elaborar essa nova realidade.

À medida que a realidade da perda deixa de ser negada e passa a ser gradualmente reconhecida, nota-se que podem surgir sentimentos de revolta e inconformismo diante daquilo que aconteceu. Para Kübler-Ross (1969), a raiva representa uma reação compreensível frente à ruptura provocada pela morte, podendo voltar-se às pessoas próximas, aos profissionais envolvidos, às crenças religiosas ou mesmo ao próprio sujeito, na tentativa de encontrar uma explicação para aquilo que parece injusto ou incompreensível. Em alguns momentos, essa necessidade de dar sentido à perda também pode assumir a forma da barganha, quando o indivíduo passa a imaginar possibilidades de reverter ou adiar aquilo que ocorreu, recorrendo a promessas, acordos ou hipóteses que expressem o desejo de recuperar o controle diante de uma situação inevitável. Sobretudo, ainda que essas tentativas não modifiquem a realidade, revelam o esforço do sujeito em encontrar formas de lidar com a dor e preservar, simbolicamente, aquilo que foi perdido.

Outrossim, conforme as tentativas de modificar ou evitar a realidade da perda deixam de oferecer respostas ao sofrimento, o sujeito pode entrar em contato de forma mais profunda com a ausência e com as mudanças que ela produz em sua vida. É nesse momento que Kübler-Ross (1969) descreve a depressão, marcada por sentimentos de tristeza e recolhimento diante do reconhecimento de que aquilo que foi perdido não poderá ser recuperado. Assim, ao vivenciar essa dor sem recorrer às tentativas anteriores de negar, justificar ou negociar a perda, torna-se possível um contato mais profundo com a própria realidade da ausência. Ademais, é a partir desse reconhecimento que a autora descreve a aceitação, compreendida não como o desaparecimento do sofrimento, mas como a

possibilidade de conviver com a realidade da perda sem permanecer em constante resistência a ela.

Por fim, a compreensão dessas diferentes reações evidencia que o luto não pode ser reduzido a uma sucessão de etapas ou respostas esperadas, mas deve ser reconhecido como uma experiência singular, atravessada pela história de vida, pelas características de cada sujeito e pelo contexto em que a perda ocorre. Nesse sentido, a possibilidade de reconhecer e expressar os sentimentos mobilizados pela morte torna-se fundamental para sua elaboração, uma vez que o silenciamento da dor ou a tentativa de suprimi-la não eliminam o sofrimento vivido, mas podem dificultar sua integração à experiência do indivíduo. Desse modo, compreender o luto como um processo humano complexo significa reconhecer que a perda ultrapassa o acontecimento da morte em si, envolvendo transformações afetivas, relacionais e simbólicas que acompanham o sujeito na construção de novos sentidos diante da ausência.

Gris

Após discutir os referenciais teóricos sobre morte e luto, torna-se importante contextualizar o jogo *GRIS* (2018), obra selecionada como objeto desta pesquisa. Para isso, são apresentados brevemente alguns aspectos de sua produção, de sua narrativa e de sua organização, que servirão de base para as análises desenvolvidas posteriormente.

GRIS (2018) é um jogo de plataforma com elementos de quebra-cabeça, desenvolvido pelo estúdio espanhol Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital em dezembro de 2018. Inicialmente lançado para Microsoft Windows e Nintendo Switch, o jogo posteriormente recebeu versões para PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Android e iOS, tornando-se acessível em diferentes plataformas.

Ao longo da experiência, o jogador acompanha a trajetória de Gris, uma jovem que desperta em um mundo inicialmente desprovido de cores após perder sua voz. Conforme explora esse ambiente, novas cores, habilidades e caminhos são gradualmente recuperados, modificando tanto a forma como a personagem interage com o mundo quanto os próprios cenários percorridos. Segundo Carneiro (2022), a experiência nos jogos digitais é construída pela articulação entre diferentes recursos narrativos e lúdicos, de modo que a compreensão dos acontecimentos emerge da interação do jogador com os diversos elementos que compõem a obra. Diferentemente de narrativas que explicam seus acontecimentos por meio de diálogos, *GRIS* (2018) constrói sua história principalmente por meio de elementos visuais, sonoros e das mecânicas de jogo, possibilitando que os acontecimentos sejam compreendidos a partir da experiência do jogador.

Sobretudo, a concepção de *GRIS* (2018) esteve relacionada, desde o início de seu desenvolvimento, à construção de uma experiência artística, visto que, em entrevista à JOGAETV (2018) sobre a produção do jogo, Conrad Roset, diretor artístico da obra, relata que a ideia inicial consistia em desenvolver um jogo de plataforma em 2D que partisse de um mundo em preto e branco e incorporasse novas cores progressivamente ao longo da experiência. Assim, a utilização das cores não aparece apenas como um recurso visual acrescentado posteriormente, mas como um dos princípios que orientaram a própria concepção do jogo. A partir dessa proposta inicial, a equipe passou a desenvolver uma narrativa que acompanhasse essa transformação visual, articulando a progressão da personagem às mudanças que ocorrem no ambiente.

Nesse sentido, a equipe também buscou equilibrar a liberdade de exploração dos ambientes com a condução da narrativa, utilizando a organização dos espaços, elementos do cenário e recursos de câmera para direcionar a atenção do jogador. Além da escolha da

aquarela, relacionada à trajetória de Roset como ilustrador, somou-se a referências de diferentes manifestações artísticas, obras audiovisuais e jogos digitais, contribuindo para a construção da identidade visual da obra. Ademais, diante das limitações de uma produção independente, houve uma concentração de esforços na direção artística, nas animações, na trilha sonora e no acabamento da obra, aspectos que contribuíram para a articulação entre seus elementos visuais, sonoros e lúdicos (Gamelab Conference, 2020; JOGAETV, 2018).

A relação entre *GRIS* (2018) e a representação do processo de luto também já foi abordada em outras produções acadêmicas. Kochen (2023), a partir da Psicologia Analítica, realizou uma análise simbólica do jogo relacionando seus elementos visuais, sonoros e narrativos às cinco fases do luto de Kübler-Ross, com destaque para o uso das cores ao longo dos capítulos. Além disso, De Marco e De Medeiros (2024) analisaram essa representação a partir dos elementos de game design, considerando também a relação entre as cores, as mecânicas e a percepção de jogadores. Assim, esses trabalhos evidenciam diferentes possibilidades de compreensão da relação entre os elementos de *GRIS* e a experiência do luto, aspecto que será retomado na análise a partir da Psicologia Histórico-Cultural.

Dessa forma, considerando a progressão da narrativa de *GRIS*, realizou-se um registro sistemático da experiência de jogo, contemplando as transformações do ambiente, das habilidades da protagonista, das figuras recorrentes e dos demais elementos presentes ao longo de sua jornada. Como a narrativa apresenta uma grande quantidade de elementos visuais, sonoros, mecânicos e ambientais, esse registro teve como finalidade documentar os acontecimentos de cada etapa, preservando descrições dos cenários, personagens, objetivos, mecânicas e demais aspectos considerados relevantes para fundamentar as análises desenvolvidas posteriormente.

Para facilitar a organização desses registros, o percurso do jogo foi dividido conforme as cinco fases que estruturam sua narrativa e que, para fins de organização analítica deste trabalho, o percurso foi dividido em cinco fases, aproximando-as das cinco etapas do luto propostas por Kübler-Ross (1969), com seus dados sistematizados em dois quadros complementares. A primeira reúne elementos gerais da experiência de jogo, como personagens, objetivos, metas e mecânicas, permitindo uma visão global de sua estrutura. A segunda organiza as observações de acordo com cada uma das cinco fases, contemplando aspectos relacionados ao ambiente, aos obstáculos, às restrições e aos desdobramentos observados durante a progressão do jogo.

Figura 01

Elementos gerais da experiência de jogo em GRIS (2018)

Categoria	Descrição
Personagens	Gris (protagonista), estátua da mulher (participa dos principais momentos de transformação vivenciados por Gris), passarinhos/enguia (entidade de interferência/perseguição), tartaruga (guia/proteção), mini golem da floresta (companheiro temporário).
Objetivos	Coletar estrelas de constelação, restaurar constelações no céu, desbloquear novas áreas, avançar na narrativa emocional por fases, ativar interações com estátuas e estruturas principais.
Metas	Explorar cenários, encontrar estrelas ocultas, resolver puzzles de plataforma, retornar a áreas bloqueadas, usar habilidades adquiridas, interagir com NPCs e elementos do cenário.

Ações e Mecânicas	Pulo simples e pulo pesado, transformação em cubo, coleta de constelações para progressão, nado e impulso aquático, interação com plataformas dinâmicas, canto para ativar elementos do cenário.
--------------------------	--

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 02

Registro das observações por fase da narrativa de GRIS (2018)

Fase	Ambiente	Obstáculos e Resistências	Restrições	Desdobramentos
Negação	Cenário inicial preto e branco com ruínas quebradas. Poucos detalhes ao seu redor. Primeiras cores surgem ao fim (vermelho).	Escadas impossíveis de subir, becos sem saída, plataformas inacessíveis, necessidade de explorar rotas alternativas.	Gris ainda sem habilidades especiais, não pode cantar, somente movimento básico.	Coleta inicial de estrelas, introdução das constelações e suas pontes, liberação da primeira cor.
Raiva	Predominância de vermelho, tempestade de areia, ruínas instáveis, sol que segue a protagonista.	Tempestade de areia, plataformas móveis, engrenagens, criaturas agressivas (pássaros pretos), puzzles de esperar o tempo.	Necessidade de usar forma de cubo, movimento dificultado pelo ambiente, progressão exige retorno.	Desbloqueio da forma de cubo, novas áreas estruturais, interação mais destrutiva com o ambiente.
Barganha	Transição para o verde entre o vermelho, floresta viva com ruínas e vegetação dinâmica.	Plataformas que mudam forma, árvores interativas, caminhos bloqueados pelos pássaros, NPC golem.	Dependência de interação com NPC e ambiente, uso de pulo preciso e retorno a áreas anteriores.	Golem se torna seu amigo da floresta, acesso a área subterrânea, desbloqueio de pulo duplo e planar.
Depressão	Azul profundo, chuva constante, ambientes submersos, cavernas aquáticas, luz abafada.	Navegação subaquática, áreas cristalizadas que travam movimento, enguia perseguidora, baixa visibilidade.	Alternância entre nadar e plataforma, necessidade de habilidade de impulso aquático.	Desbloqueio de nado livre, interação com tartaruga, exploração de ruínas submersas profundas.

Aceitação	Amarelo, com partes em azul e branco luminoso, ruínas/palácio sem rachaduras, lua e constelações completas.	Plataformas temporárias, puzzles envolvendo flores/canto, criatura final interferente, mudanças de gravidade.	Uso completo de todas as habilidades adquiridas, necessidade de combinar mecânicas.	Mundo restaurado, todas as cores liberadas, confronto final com a entidade que a perseguiu, encerramento com aceitação.
------------------	---	---	---	---

Fonte: Elaborado pelo autor

PERCURSO METODOLÓGICO

Este trabalho, de cunho qualitativo, buscou compreender o luto e sua vivência a partir do contato com a obra *GRIS* (2018). Para tal, realizamos uma análise estrutural do jogo, a partir dos elementos construídos por Branco e Pinheiro (2006) e posteriormente por Pinheiro e Branco (2018), os quais, a partir do dilema vivenciado entre narratologistas (que ao olhar para os jogos digitais, focavam apenas em aspectos narrativos) e ludicistas (que direcionavam as análises para os sistemas e mecânicas que o jogo possuía) propõe uma integração entre esses dois sistemas, o denominando de ludema.

Desse modo, o ludema é a integração entre os elementos narrativos e lúdicos de um jogo a partir da especificidade da plataforma tecnológica e do que ela permite ou não ser realizada. A figura abaixo, elaborado pelos autores (Pinheiro & Branco, 2018, p. 257) exemplifica de forma visual a interação entre esses diversos sistemas

Figura 03

Modelo de Estrutura de Jogo



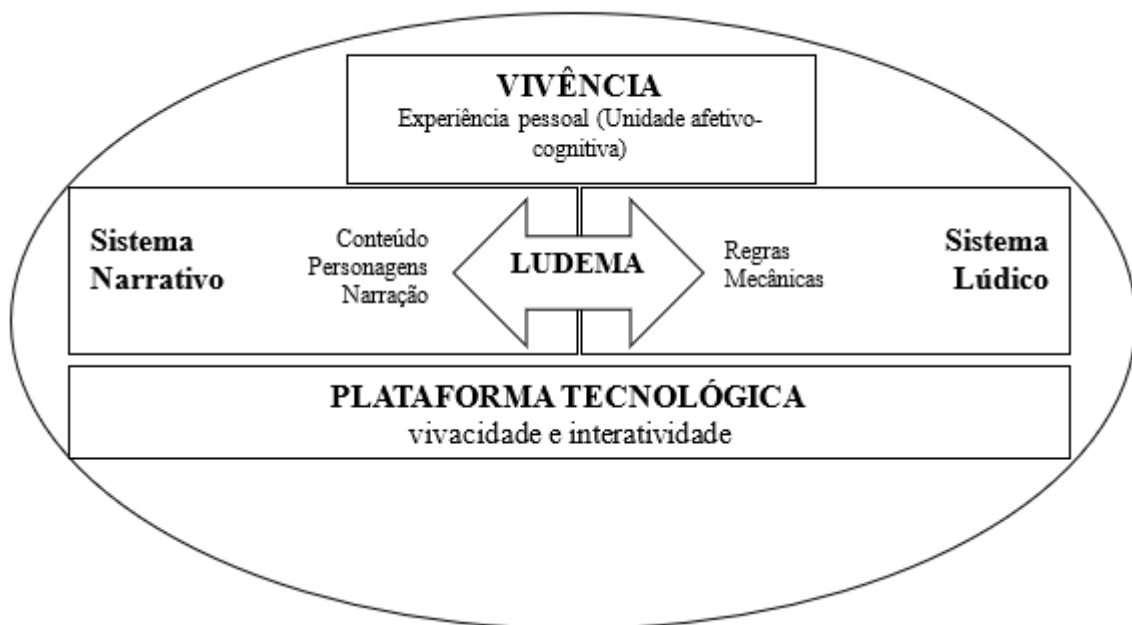
Fonte: Reproduzido de Pinheiro e Branco (2018, p. 257)

Podemos, então, centralizar nossas análises da estrutura do jogo a partir desses três elementos em integração, o ludema (sistema narrativo e sistema lúdico) e como isso será expresso a partir de uma tecnologia. Estes sistemas nos permitem analisar a obra a partir daquilo que ela propõe, em termos narrativos, lúdicos e visuais. Entretanto, visto que nosso objetivo é compreender como o luto pode ser vivenciado a partir do contato com essa obra, nos propomos a adicionar mais um campo de análise, que perpassa todos os sistemas acima mencionados, o campo da vivência.

A partir disso, elaboramos dois eixos de análise do jogo, no primeiro, analisamos os elementos estruturais que o compõe (narrativa, aspectos visuais e sonoros, mecânicas do jogo, objetivos) e as relacionamos a como o jogo pode apresentar um convite para quem está em contato com essa arte, possibilitando, a partir de seus elementos estruturais que certas emoções, sentimentos e reflexões sejam suscitadas. No segundo eixo, analisamos como a vivência do jogo pode auxiliar na vivência e elaboração do luto e como a psicologia histórico-cultural pode olhar para esse processo, de forma que os elementos estruturais anteriormente analisados são retomados para compreender como eles podem mediar a experiência do jogador e favorecer reflexões acerca da perda e da elaboração do luto..

Figura 04

Jogo e vivência



Fonte: Elaborado pelos autores, baseados no modelo de Pinheiro e Branco (2018)

ANÁLISE E DISCUSSÃO

a.Eixos de análise e discussão

Diante do percurso metodológico apresentado e dos referenciais teóricos discutidos ao longo deste trabalho, inicia-se a análise de GRIS (2018), buscando compreender de que maneira a obra constrói uma experiência que possibilita refletir sobre o processo de elaboração do luto.

A fim de organizar essa discussão, a análise foi estruturada em dois eixos complementares. Embora apresentados separadamente para fins de exposição, ambos

articulam-se ao longo de todo o capítulo, uma vez que a compreensão da experiência proporcionada pelo jogo depende tanto da análise dos elementos que constituem a obra quanto da reflexão acerca dos sentidos produzidos nessa vivência. Nesse sentido, o primeiro eixo dedica-se à investigação de como os diferentes elementos que compõem o jogo se articulam na construção da experiência do jogador, enquanto o segundo retoma essas análises para discutir de que maneira essa experiência pode mediar a vivência e a elaboração do luto.

Eixo 01: A construção da experiência em *GRIS*

Antes de iniciar a análise, é importante considerar que determinados jogos podem constituir experiências artísticas que ultrapassam o entretenimento, onde a articulação entre elementos visuais, sonoros e mecânicos convida o jogador não apenas a cumprir objetivos, mas também a refletir e construir sentidos a partir da própria experiência de interação com a obra (Vasques, 2025). A narrativa de *GRIS* (2018) é construída sem o uso de diálogos ou explicações verbais, de modo que a compreensão dos acontecimentos depende da articulação entre os elementos visuais, sonoros e das próprias ações realizadas pelo jogador.

Desde os primeiros instantes, a obra apresenta um mundo inicialmente desprovido de cores, no qual a protagonista desperta após perder sua voz, e a partir desse momento, a progressão narrativa ocorre por meio da exploração do ambiente, da recuperação gradual de habilidades e da transformação contínua dos cenários, fazendo com que a história seja comunicada não apenas pelas imagens, mas também pelas possibilidades de interação oferecidas ao jogador.

Ademais, essa forma de construção da obra parte de uma característica própria do jogo enquanto atividade. Para Huizinga (2000), o jogo constitui uma atividade que se desenvolve dentro de determinados limites e regras, formando um espaço próprio e temporário que se distingue da vida cotidiana, e que ainda assim, esse espaço não se encontra

separado da cultura, uma vez que o autor compreende o próprio desenvolvimento cultural em relação às formas assumidas pelo jogo. Dessa maneira, jogar não se resume à realização de objetivos previamente estabelecidos, mas envolve a participação em uma atividade organizada de maneira específica, na qual as ações realizadas pelo jogador também contribuem para a construção da experiência, de forma que nos jogos digitais, essa organização se manifesta na relação entre aquilo que é apresentado e aquilo que pode ser realizado pelo jogador, aproximando a dimensão lúdica da própria construção narrativa.

Conforme discutido por Carneiro (2022), a narrativa dos jogos digitais pode ser construída de maneira integrada às mecânicas, fazendo com que as ações realizadas pelo jogador também participem da produção de sentido da obra, visto que os acontecimentos da história modificam diretamente as mecânicas disponíveis, ao mesmo tempo em que as novas formas de interação permitem que o jogador avance na narrativa. Ademais, essa articulação pode ser compreendida por meio do conceito de ludema, entendido como a unidade em que elementos narrativos e lúdicos se integram, fazendo com que o significado da obra seja construído simultaneamente pelo que é apresentado ao jogador e pelas ações que lhe são exigidas ao longo da experiência.

Outrossim, ao longo de GRIS, essa integração entre narrativa e jogabilidade pode ser observada na forma como a progressão da história ocorre simultaneamente à ampliação das possibilidades de ação do jogador. Assim, as habilidades adquiridas pela protagonista não funcionam apenas como recursos para superar desafios mecânicos, mas também como elementos simbólicos associados às transformações vivenciadas durante a narrativa. Desse modo, cada nova habilidade modifica a forma como o jogador explora o ambiente e possibilita acessar espaços anteriormente inacessíveis, fazendo com que o avanço pela obra

esteja relacionado tanto à progressão lúdica quanto à construção dos sentidos apresentados pelo jogo.

Figura 05

Cena inicial, de Gris em um mundo sem cores após perder a voz.



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor no jogo GRIS (Nomada Studio, 2018)

Além disso, a recuperação das habilidades ao longo da jornada evidencia essa relação entre narrativa e jogabilidade. Conforme Gris avança, cada nova capacidade adquirida não representa apenas uma mudança nas possibilidades de interação do jogador, mas também acompanha as transformações vivenciadas pela própria personagem. A habilidade de se tornar mais pesada, adquirida inicialmente, permite que ela atravesse tempestades e rompa obstáculos que antes impediam sua passagem.

Posteriormente, o salto ampliado e a capacidade de planar modificam sua movimentação pelo cenário, permitindo alcançar novos espaços. A habilidade de nadar, por sua vez, transforma a exploração das áreas submersas, enquanto a recuperação da voz marca

uma mudança ainda mais significativa, pois o canto deixa de ser apenas uma representação daquilo que Gris perdeu e passa a atuar diretamente sobre o mundo, fazendo florescer plantas, ativando mecanismos e revelando novos caminhos. Com isso, cada uma das habilidades é introduzida em momentos específicos da narrativa, acompanhando as transformações vivenciadas pela protagonista e reorganizando sua relação com o ambiente.

Figura 06

Gris utilizando a habilidade de transformação em bloco durante a tempestade de areia.



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor no jogo GRIS (Nomada Studio, 2018)

Nesse sentido, a forma como o ambiente é construído também participa diretamente da narrativa. Em vez de funcionar apenas como cenário para a movimentação da personagem, os espaços percorridos por Gris se modificam ao longo da jornada, acompanhando as mudanças que ocorrem na própria protagonista. A recuperação gradual das cores altera a aparência dos cenários, mas também introduz novos elementos de exploração, como diferentes formas de vegetação, áreas alagadas, estruturas antes inacessíveis e novas criaturas

que passam a compor esse mundo. Assim, a progressão mecânica acompanha a progressão narrativa, fazendo com que a experiência do jogador seja construída pela integração entre aquilo que a história apresenta e aquilo que ele é capaz de realizar dentro do jogo.

Além das transformações do ambiente e das habilidades adquiridas ao longo da jornada, a forma como Gris se relaciona com os demais seres presentes no jogo também participa da construção da narrativa. Embora o jogo não utilize diálogos, diferentes criaturas surgem em momentos específicos do percurso e passam a estabelecer formas distintas de interação com a protagonista. Dessa forma, enquanto algumas colaboram para sua progressão, outras dificultam seu caminho, fazendo com que essas relações também acompanhem as mudanças vivenciadas por Gris.

Um exemplo disso é o pequeno ser de pedra encontrado na floresta que, ao perceber a aproximação de Gris, foge e evita qualquer contato com a protagonista. Todavia, conforme ela derruba maçãs para alimentá-lo ao longo do caminho, o golem passa a confiar nela, acompanhando-a durante a travessia da floresta e colaborando na superação de alguns obstáculos, até conduzi-la a um novo percurso e presenteá-la com uma das estrelas de constelação necessárias para o prosseguimento da narrativa.

Figura 07

Interação entre Gris e o golem da floresta.



Fonte: Steam (Nomada Studio, 2018).

Da mesma forma, outros seres também passam a participar da experiência do jogador em diferentes momentos da narrativa. As borboletas impulsionam Gris para alcançar lugares mais altos, a grande criatura de pedra permite que ela atravesse parte do deserto, a tartaruga luminosa auxilia na travessia das regiões escuras submersas e, mais adiante, besouros e uma aranha também passam a funcionar como elementos que possibilitam sua locomoção pelo cenário. Assim, esses personagens deixam de compor apenas o ambiente e passam a participar diretamente da forma como o jogador progride ao longo do jogo.

Em contraste com essas relações de apoio, o pássaro preto assume um papel diferente durante a narrativa. Inicialmente ele aparece apenas como pequenas aves espalhadas pelo cenário, mas, conforme a história avança, essas aves passam a se unir e dão origem a uma única criatura de grandes proporções. A partir desse momento, o pássaro passa a perseguir Gris, impedir seu avanço e, em determinados trechos, até modificar sua própria forma,

tornando-se semelhante a uma enguia durante as sequências submersas e, posteriormente, assumindo características da própria protagonista. Dessa maneira, sua presença também acompanha a progressão da narrativa, mas produz uma relação marcada pelo enfrentamento e pela necessidade constante de adaptação por parte do jogador.

Além dos elementos visuais e das relações estabelecidas entre Gris e os demais personagens, os recursos sonoros também fazem parte da forma como a narrativa é construída. Como o jogo não utiliza diálogos para explicar seus acontecimentos, a trilha sonora e os sons presentes no ambiente e até mesmo o silêncio em alguns trechos acabam acompanhando as mudanças dos cenários e as ações realizadas pelo jogador, contribuindo para a forma como o jogador percebe cada momento da jornada. Em diferentes fases, por exemplo, o som da chuva se torna mais abafado quando Gris entra na água, e posteriormente, ao recuperar sua voz, o canto de Gris interage diretamente com o espaço, revelando novos caminhos e fazendo o mundo ao seu redor florescer.

Ademais, outro aspecto que participa da construção da narrativa é o uso das cores ao longo do jogo. No início da história, o cenário é apresentado praticamente sem cores, permanecendo apenas o preto do vestido e o azul do cabelo de Gris. Conforme a protagonista avança, novas cores vão sendo recuperadas e passam a modificar gradualmente o ambiente, alterando não apenas a aparência dos cenários, mas também a vegetação, as construções, os animais, a iluminação e outros elementos presentes em cada etapa da jornada, criando uma identidade visual própria para cada fase da narrativa.

Além disso, as cores não aparecem apenas como uma mudança estética, visto que a depender de como são utilizadas, contribuem tanto para a construção da atmosfera quanto para a experiência visual e narrativa (Arsego & Machado, 2023; Ferreira, 2023). Em GRIS (2018), conforme novas cores são recuperadas, elas passam a compor os cenários de maneiras

diferentes, ora predominando em praticamente todo o ambiente, ora aparecendo apenas em elementos específicos. O vermelho, por exemplo, passa a marcar um cenário desértico, com tempestades de areia, ruínas e estruturas de pedra. Em seguida, o verde transforma esse mesmo espaço, fazendo surgir vegetação, árvores, pequenos animais e uma floresta que altera completamente a atmosfera da exploração. Posteriormente, a fase azul introduz a água como elemento predominante do cenário, modificando tanto os caminhos percorridos quanto a própria ambientação. Já o amarelo surge de forma mais discreta, concentrando-se principalmente nas luzes, nas lanternas, nas flores e em outros pontos de iluminação, sem substituir o azul como cor predominante.

Figura 08

Transformação dos cenários ao longo da narrativa de GRIS (2018).



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de capturas de tela em GRIS (Nomada Studio, 2018).

Desse modo, a recuperação das cores acompanha a própria progressão da narrativa e reorganiza continuamente a forma como o jogador percebe o ambiente. Assim, mais do que

diferenciar visualmente cada etapa, elas passam a participar da construção da experiência, tornando perceptíveis as transformações que ocorrem ao longo da jornada de Gris.

Outrossim, um elemento recorrente em *GRIS* (2018) é a verticalidade presente na construção dos cenários e da própria exploração. Ao longo da jornada, a protagonista sobe escadas, ruínas, árvores e moinhos, mas também atravessa poços, cavernas e regiões cada vez mais profundas, fazendo com que a narrativa seja constantemente marcada por movimentos de subida e descida que alternam entre si.

Ademais, essas movimentações acompanham a recuperação das habilidades da protagonista. Enquanto o salto ampliado e o planar permitem alcançar locais cada vez mais altos, a habilidade de nadar amplia a exploração das áreas submersas, possibilitando mergulhos e retornos à superfície. Já nos momentos finais, a narrativa volta a enfatizar a ascensão em direção às ruínas mais altas e à lua, antes de lançar Gris novamente para baixo na sequência que antecede o desfecho do jogo.

Assim, a verticalidade não organiza apenas a disposição dos cenários, mas também a forma como o jogador vivencia a progressão da obra. Ao exigir que ele explore constantemente esses movimentos de subida, descida e retorno, a jogabilidade participa da construção da experiência narrativa, articulando as ações realizadas durante a exploração ao desenvolvimento da história.

Por fim, também é possível observar que a própria postura corporal de Gris acompanha as mudanças que ocorrem ao longo da narrativa. Nas primeiras fases, a protagonista aparece frequentemente curvada, com movimentos mais contidos, especialmente nas cenas em que tenta cantar ou recupera uma nova cor. Conforme suas novas habilidades são adquiridas e a jornada avança, sua movimentação torna-se mais adaptada e flexível,

culminando na cena final, em que Gris já não se encontra recolhida, mas levita de cabeça erguida e recupera sua voz para cantar ao lado da estátua.

Desse modo, percebe-se que a construção narrativa de *GRIS* (2018) não depende de um único recurso para comunicar sua história. Ao contrário, a obra articula elementos como a jogabilidade, os personagens, os recursos sonoros, as cores, a verticalidade dos cenários e a própria postura da protagonista para construir uma experiência em que a narrativa é vivenciada pelo jogador durante a exploração do mundo. É justamente essa integração entre diferentes recursos que permite compreender como a obra comunica sua história sem recorrer a diálogos, fazendo com que a história seja comunicada não apenas por aquilo que o jogador observa, mas também pela maneira como interage com a própria trajetória.

Eixo 02: O percurso da elaboração do luto em *GRIS*

A partir dos elementos estruturais identificados anteriormente, torna-se possível discutir de que maneira essa organização contribui para a construção da experiência proposta por *GRIS* (2018). Mais do que apresentar uma narrativa sobre o luto, o jogo articula recursos visuais, sonoros e mecânicos que convidam o jogador a participar ativamente desse percurso, construindo uma experiência na qual a perda é vivenciada por meio da interação com a obra. Assim, mais do que descrever os recursos presentes no jogo, este eixo busca discutir como eles possibilitam diferentes formas de significar a vivência do luto, estabelecendo um diálogo entre a Psicologia Histórico-Cultural, especialmente a luz do conceito de vivência de Vigotski, e o modelo das cinco etapas do luto de Kübler-Ross. Dessa forma, não se pretende compreender essas etapas como fases rígidas ou universais, mas utilizá-las como um referencial teórico que auxilia na interpretação do percurso vivenciado pela protagonista ao longo da obra.

Ao longo de *GRIS* (2018), o luto não é apresentado como um acontecimento isolado, mas como um processo construído gradualmente ao longo da experiência de jogo. Desde o momento em que a protagonista perde sua voz e desperta em um mundo sem cores, o jogador acompanha uma sequência de transformações que envolvem tanto a personagem quanto o ambiente ao seu redor. Sobretudo, a recuperação das cores, das habilidades e das diferentes formas de interação com o cenário ocorre de maneira progressiva, fazendo com que cada etapa da jornada introduza novas possibilidades de ação e novas formas de vivenciar esse percurso.

Essa organização aproxima-se do modelo das cinco etapas do luto proposto por Elisabeth Kübler-Ross (1969), frequentemente utilizado para compreender diferentes reações diante da perda. Embora a própria autora destaque que essas etapas não constituem uma sequência fixa nem sejam vivenciadas da mesma forma por todas as pessoas, o modelo permite compreender o luto como um processo dinâmico, marcado por diferentes formas de enfrentamento que podem ocorrer de maneira variável ao longo da experiência. Nesse sentido, o presente trabalho utiliza esse referencial como uma possibilidade de leitura da narrativa de *GRIS*, e não como uma explicação definitiva ou universal da experiência do luto.

Entretanto, compreender esse percurso apenas a partir das etapas do luto não seria suficiente para explicar como essa experiência é construída ao longo da obra. Sob a perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, conforme discutido anteriormente, a noção de vivência permite compreender que o significado de uma experiência não está apenas no acontecimento em si, mas na relação estabelecida entre o sujeito e o meio. Nessa direção, interessa compreender como a obra organiza uma experiência estética que permite ao jogador participar desse processo por meio da exploração, das mecânicas de jogo e das transformações vivenciadas pela protagonista. Assim, mais do que representar o luto, *GRIS*

(2018) possibilita que o jogador acompanhe e participe das mudanças que ocorrem ao longo da jornada, construindo sentidos a partir de sua relação com o ambiente, com os demais seres e com os diferentes recursos que compõem a narrativa.

Na obra, a experiência do luto é construída por meio da relação estabelecida entre a protagonista e o espaço que percorre. Em vez de funcionar apenas como cenário, o mundo acompanha e expressa as transformações vivenciadas por Gris, fazendo com que a jornada seja marcada por mudanças contínuas na forma como ela percebe, explora e interage com os espaços ao seu redor. Dessa forma, o jogo desloca a experiência da perda de um plano exclusivamente interno para uma vivência que se manifesta na relação entre sujeito e meio.

Essa construção de mundo aproxima-se do mesmo conceito de vivência, uma vez que as mudanças da protagonista e do ambiente não ocorrem de maneira independente, mas se constituem mutuamente ao longo da narrativa. Assim, os cenários deixam de representar apenas obstáculos e passam a oferecer novas possibilidades de ação conforme a trajetória avança, indicando que a elaboração da perda não é apresentada como um retorno ao estado inicial, mas como um processo de reorganização da relação de Gris com o mundo.

Do mesmo modo, essa reorganização torna-se mais evidente em diferentes momentos da narrativa. Na travessia do deserto, por exemplo, a tempestade de areia inicialmente impede o avanço da protagonista até que ela desenvolve a capacidade de se transformar em um bloco de pedra, possibilitando uma nova forma de interação com aquele meio. Sob essa perspectiva, as habilidades adquiridas ao longo da jornada podem ser compreendidas menos como instrumentos para "vencer" desafios e mais como novas possibilidades de ação diante de uma realidade que permanece marcada pela perda, sugerindo que a elaboração do luto não consiste em fazer desaparecer os obstáculos, mas em construir maneiras diferentes de se relacionar com eles.

Além da relação estabelecida com o ambiente, *GRIS* (2018) também constrói a vivência do luto por meio dos encontros que a protagonista estabelece ao longo de sua jornada. Embora o percurso tenha início em uma experiência marcada pela solidão, diferentes seres passam a integrar esse caminho, modificando as possibilidades de ação de Gris sem, contudo, retirar dela a responsabilidade de enfrentar os desafios que a perda continua impondo.

Através da Psicologia Histórico-Cultural, essas relações podem ser compreendidas como mediações que reorganizam a maneira como a protagonista se relaciona com o mundo. Assim, os os encontros presentes na narrativa não representam soluções para o sofrimento, mas participam da construção de novas possibilidades de agir diante da realidade vivenciada, apresentando o luto como um processo não exclusivamente interno, mas compreendido também nas relações que o sujeito estabelece durante sua trajetória.

Essa dinâmica pode ser observada nas interações de Gris com diferentes criaturas ao longo da narrativa, onde por exemplo, o pequeno golem da floresta, que é inicialmente desconfiado, passa a cooperar com a protagonista conforme a relação entre ambos é construída, permitindo o acesso a novos caminhos. De forma semelhante, a tartaruga luminosa auxilia a travessia das regiões submersas, enquanto outros seres, como as borboletas e a grande criatura de pedra, ampliam as possibilidades de deslocamento e exploração do ambiente. Percebe-se que nessas situações, o avanço não ocorre porque os obstáculos deixam de existir, mas porque as relações estabelecidas possibilitam novas formas de enfrentá-los.

Em contrapartida, a criatura formada pelos pássaros pretos estabelece uma relação distinta, marcada pelo confronto e pela resistência, onde sua presença acompanha diferentes momentos da narrativa, exigindo que Gris adapte continuamente suas formas de agir para prosseguir. Desse modo, ao apresentar relações que tanto favorecem quanto dificultam o

percurso da protagonista, *GRIS* (2018) sugere que os vínculos estabelecidos ao longo da vida não produzem um único efeito sobre a experiência do luto, observando-se que alguns encontros oferecem apoio e ampliam possibilidades de ação, enquanto outros intensificam conflitos e exigem reorganizações constantes. Outrossim, em ambos os casos, entretanto, essas relações participam da forma como a protagonista vivencia e atribui sentidos ao seu percurso, indicando que a experiência do luto é construída não apenas pelas transformações da protagonista, mas também pelas relações que ela estabelece com o mundo e com os outros ao longo de sua jornada.

Paralelamente, as diferentes relações estabelecidas ao longo da jornada também se refletem nas transformações vivenciadas pela própria protagonista. À medida que Gris avança por esse percurso, não apenas adquire novas habilidades, mas também modifica gradualmente sua postura, seus movimentos e sua forma de interagir com o mundo. Sobretudo, essas transformações não se restringem à ampliação das mecânicas de jogo, uma vez que acompanham as experiências vivenciadas pela personagem, reorganizando continuamente sua maneira de agir diante de uma realidade que permanece marcada pela perda.

Além disso, essas transformações tornam-se evidentes desde os momentos iniciais da narrativa, quando Gris perde a voz e passa a apresentar uma postura curvada, acompanhada de quedas recorrentes e de movimentos lentos e hesitantes. Contudo, à medida que novas experiências são vivenciadas e diferentes relações são estabelecidas ao longo da jornada, essas características modificam-se gradualmente, de modo que sua movimentação torna-se mais segura e sua postura passa a expressar maior autonomia diante dos desafios encontrados. Desse modo, a transformação da protagonista se evidencia pela forma como seu corpo passa a expressar novas possibilidades de agir e de se relacionar com a realidade ao longo da narrativa.

Por fim, esse processo culmina na recuperação da voz, que é um elemento que acompanha tanto o início quanto o desfecho da narrativa. Se, no momento da perda, a impossibilidade de cantar marca a ruptura que inaugura a jornada de Gris, ao final a voz é recuperada somente após todas as experiências vivenciadas pela protagonista. Assim, mais do que representar um retorno à condição anterior, o canto evidencia uma nova forma de expressão construída ao longo desse percurso, indicando que a elaboração do luto não implica o desaparecimento da perda, mas a transformação da maneira como o sujeito se relaciona consigo mesmo e com o mundo.

Outrossim, para além das transformações observadas no ambiente, nas relações e na própria protagonista, a vivência do luto também é construída pela maneira como esses elementos são comunicados ao jogador ao longo da narrativa, possibilitando aproximar os diferentes momentos da jornada dos estágios do luto descritos por Kübler-Ross (1969). Nesse sentido, a obra utiliza as cores, a música, o silêncio, as animações e as mudanças presentes nos cenários como recursos que não apenas acompanham o percurso da personagem, mas também possibilitam que suas experiências sejam percebidas por meio da própria interação com o jogo. Desse modo, a ausência de diálogos explicativos não impede a compreensão das transformações vivenciadas por Gris, visto que elas são expressas continuamente pela articulação entre os elementos visuais, sonoros e interativos da obra.

Nos momentos iniciais, a perda da voz, a queda de Gris e o esvaziamento das cores aproximam-se da negação, sobretudo por expressarem a ruptura com a realidade anteriormente vivenciada e a dificuldade inicial da protagonista em agir diante dela. Posteriormente, a introdução do vermelho, acompanhada por movimentos mais intensos do cenário, pela presença das tempestades e pelo aumento da tensão sonora, aproxima a experiência da raiva, na medida em que o ambiente passa a manifestar maior instabilidade e

oposição ao avanço da personagem. Desse modo, essas vivências não são comunicadas por explicações verbais, mas pela forma como os recursos apresentados pelo jogo modificam a relação estabelecida entre o jogador, a protagonista e o espaço percorrido.

Em seguida, os elementos relacionados à barganha podem ser observados nas tentativas de Gris de prosseguir por meio das possibilidades encontradas durante a jornada, estabelecendo relações com outros seres e adquirindo recursos que ampliam sua atuação no meio em que percorre. Nesse contexto, a presença do verde, o surgimento de formas de vida e a construção de relações de cooperação acompanham a busca por novas maneiras de agir diante da perda. Contudo, tais possibilidades não eliminam os conflitos já vivenciados, visto que obstáculos e elementos associados aos momentos anteriores continuam presentes, evidenciando que o avanço da protagonista não ocorre por meio da superação definitiva de cada estágio.

Da mesma maneira, a predominância do azul, as áreas submersas, a redução do ritmo e os momentos de maior isolamento aproximam-se da depressão, ao comunicarem uma experiência marcada pela introspecção e pelo contato mais profundo com a ausência, ao mesmo tempo em que a música e os movimentos tornam-se mais contidos, enquanto a própria exploração exige que Gris atravesse espaços silenciosos e de menor luminosidade. Todavia, mesmo nesse momento, elementos introduzidos anteriormente permanecem necessários para sua progressão, indicando que as experiências já vivenciadas não desaparecem, mas passam a compor novas formas de relação com o percurso.

Por fim, o amarelo e a recuperação gradual da voz aproximam-se da aceitação, não por representarem o desaparecimento da dor, mas por acompanharem a reorganização da maneira como Gris se relaciona com a perda. Percebe-se que a presença dessa cor antes do desfecho, assim como a continuidade de obstáculos e de elementos pertencentes às etapas

anteriores, impede que a aceitação seja compreendida como um ponto final isolado. Ao contrário, ela se constrói gradualmente durante toda a jornada e se torna mais evidente quando a protagonista recupera sua capacidade de cantar e passa a utilizar a própria voz para interagir com o mundo.

Dessa forma, embora *GRIS* (2018) permita reconhecer aproximações com os estágios do luto descritos por Kübler-Ross (1969), a obra também evidencia, em consonância com a autora, que essas vivências não ocorrem de maneira linear ou isolada. Desse modo, a mistura entre as cores, a revisitação de espaços anteriormente percorridos e a introdução de novas habilidades ao longo da jornada demonstram que a protagonista não retorna ao mesmo ponto, mas o experiencia sob novas condições. Assim, o jogo comunica a elaboração do luto como um processo contínuo de transformação e ressignificação, no qual diferentes vivências coexistem e podem ser revisitadas ao longo do percurso.

Portanto, a partir das análises realizadas, observa-se que *GRIS* (2018) constrói a experiência do luto por meio da articulação entre o ambiente, as relações estabelecidas ao longo da jornada, as transformações da protagonista e os recursos estéticos presentes na obra. Nesse sentido, esses elementos atuam de forma integrada na representação da perda, aproximando-se da perspectiva das vivências de Vigotski e do modelo descrito por Kübler-Ross. Desse modo, a análise possibilitou compreender como a narrativa, as mecânicas e os recursos audiovisuais organizam uma experiência na qual o jogador acompanha e vivencia o percurso de Gris, atribuindo sentidos às transformações apresentadas ao longo da jornada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A morte e o luto acompanham a existência humana, e justamente por isso, continuam sendo temas que atravessam diferentes manifestações artísticas. Embora a perda faça parte da

vida, falar sobre ela nem sempre é simples, de forma que muitas vezes, a arte se torna um espaço onde aquilo que parece difícil de dizer encontra outras formas de existir. Foi a partir dessa compreensão que este trabalho buscou analisar *GRIS* (2018), procurando compreender como a obra representa o processo de elaboração do luto e quais possibilidades de reflexão podem surgir do contato com ela. Ao longo da análise, tornou-se evidente que o jogo não apresenta a perda como um acontecimento que precisa ser superado, mas como uma experiência que transforma a protagonista à medida que ela continua sua caminhada.

Sobretudo, essa transformação não acontece apenas porque a narrativa avança, mas por o próprio percurso vivido na obra convidar o jogador a acompanhar as mudanças que, pouco a pouco, modificam a forma como a ausência é percebida. Assim, o jogo não procura explicar o luto, mas permite que ele seja experimentado por meio da experiência artística e, justamente por isso, abre espaços para diferentes formas de reflexão.

A leitura da obra à luz da Psicologia Histórico-Cultural possibilitou compreender o luto como uma experiência que se constitui nas relações do sujeito com o mundo e com a cultura, afastando-se da ideia de um processo universal ou vivido da mesma maneira por todas as pessoas. Nesse percurso, as contribuições de Kübler-Ross permitiram estabelecer um diálogo com as diferentes manifestações do luto presentes na narrativa, sem que a experiência fosse reduzida a uma sequência fixa de etapas.

Ao longo desta pesquisa, também se tornou evidente que a obra pode ser compreendida para além de um jogo digital, e que enquanto obra de arte, a experiência construída pelo jogo convida o sujeito a refletir sobre temas como a perda, sobre a ausência e sobre as transformações que o luto produz. Nesse sentido, esse trabalho buscou lançar um olhar para os jogos digitais como manifestações artísticas que também podem dialogar com temas importantes à Psicologia e ampliar as possibilidades de investigação nesse campo.

Entretanto, as reflexões apresentadas aqui não se encerram com este trabalho. A escolha de analisar *GRIS* (2018) representa apenas uma entre as muitas possibilidades de aproximação entre a Psicologia, a Arte e os jogos digitais. Desse modo, novas investigações podem ampliar esse debate por diferentes caminhos, seja adotando outros referenciais teóricos, seja voltando o olhar para a experiência das pessoas que entram em contato com obras que abordam o luto.

Por fim, ao concluir este trabalho, compreendo que estudar essa obra nunca significou apenas analisar um jogo digital, mas também reconhecer que a arte continua encontrando diferentes formas de abordar experiências que fazem parte da condição humana. Outrossim, tornou-se cada vez mais evidente que a obra não busca oferecer respostas sobre o luto nem indicar um caminho único para sua elaboração, mas sim convidar o sujeito a permanecer diante da perda e a construir, a partir desse encontro, suas próprias reflexões.

REFERÊNCIAS

- Andrade, L. R. M. de, & Campos, H. R. (2019). Perejivânie: uma aproximação ao estado da arte das pesquisas. *Obutchénie. Revista De Didática E Psicologia Pedagógica*, 3(2), 1-17. <https://doi.org/10.14393/OBv3n2.a2019-51558>
- Arsego, G. C., & Machado, L. C. (2023). AS CORES COMO INFLUÊNCIA PSICOLÓGICA AOS SENTIMENTOS: UMA ANÁLISE DO LONGA-METRAGEM DIVERTIDA MENTE. *Revista Brasileira De Educação E Inovação Da Univel (REBEIS)*, 1(3), 73–89. <https://doi.org/10.56238/rebeisv1n3-005>
- Barroco, S. M. S., & Superti, T. (2014). Vigotski e o estudo da psicologia da arte: contribuições para o desenvolvimento humano. *Psicologia & Sociedade*, 26(1), 22–31. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822014000100004>
- Branco, M. A., & Pinheiro, C. M. P. (2006). Uma tipologia dos games. *Sessões do Imaginário*, 11(15), 33-39. <https://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/article/view/889>
- Carneiro, G. S. (2022). *A interação entre mecânicas e narrativas* (Dissertação de mestrado, Universidade da Beira Interior). Repositório Institucional da Universidade da Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/13631>
- Carvalho, L. D. R. de ., & Carvalho, A. M.. (2023). A Relação entre Arte e Vida em Vigotski: Uma Análise Conceitual. *Psicologia: Ciência E Profissão*, 43, e256598. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003256598>
- De Marco, P. A., & De Medeiros, J. F. (2024). A representação dos 5 estágios do luto do modelo de Kübler-Ross através dos elementos de game design do jogo Gris. In *Anais do XV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design Manaus*. <https://doi.org/10.29327/5457226.1-92>
- Ferreira, M. D. M. (2023). *Cor e estilo visual no game design* (Dissertação de mestrado, Universidade do Porto). Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/153822>
- Franco, M. H. P. (2021). *O luto no século 21: uma compreensão abrangente do fenômeno*. Summus Editorial.
- Gamelab Conference. (2020, 27 de janeiro). #GAMELAB19: What has GRIS taught us [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BTqgXxsIxMo>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (J. P. Monteiro, Trad.; 4ª ed.). Perspectiva.

- JOGAETV. (2018, 14 de dezembro). *[ENTREVISTA] Conrad Roset, do Nomada Studio, fala sobre a produção de GRIS* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Aeqdnz0bpI>
- Nomada Studio. (2018). *GRIS* [Videogame]. Devolver Digital. <https://nomada.studio/games/gris/>
- Kochen, L. (2023). *Recuperando as cores de um mundo preto e branco: Uma análise simbólica de “Gris” e sua representação das cinco fases do luto* [Trabalho de Conclusão de Curso, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. Repositório PUC-SP. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/41086>
- Kovács, M. J. (1992a). Atitudes diante da morte visão histórica, social e cultural. In *Morte e desenvolvimento humano* (Cap. 3, pp. 28-47). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Kovács, M. J. (1992b). Morte no processo do desenvolvimento humano. A criança e o adolescente diante da morte. In *Morte e desenvolvimento humano* (Cap. 4, pp. 48-57). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Kovács, M. J. (1992c). Morte, separação, perdas e o processo de luto. In *Morte e desenvolvimento humano* (Cap. 9, pp. 149-164). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Kübler-Ross, E. (1996). *Sobre a morte e o morrer* (M. S. Silva, Trad.). Editora Martins Fontes. (Obra original publicada em 1969)
- Pinheiro, C. M. P., & Branco, M. A. A. (2018). ANÁLISE DA NARRATIVA EM GAMES: UNTIL DAWN. *Animus. Revista Interamericana De Comunicação Midiática*, 17(35). <https://doi.org/10.5902/2175497728739>
- Vasques, F. C. (2025). *Jogar artístico: a experiência do "jogar" como arte* (Dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista (Unesp)). Repositório Institucional Unesp. <https://hdl.handle.net/11449/296294>
- Vinha, M. P., & Welcman, M. (2010). Quarta aula: a questão do meio na pedologia, Lev Semionovich Vigotski. *Psicologia USP*, 21(4), 681–701. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642010000400003>