

***Game over? A finitude da vida e o luto  
por morte em jogos digitais***

***Game Over? The Finitude of Life and Grief  
for Death in Digital Games***

Daniel Costa Vianna MUCCIOLLO<sup>1</sup>

**Resumo**

Embora a morte de personagens seja algo rotineiro em muitos games, o que este artigo discute são jogos digitais que abordam a experiência humana da finitude da vida e o processo de luto por morte. Através de pesquisas na internet foram identificados 19 jogos em que foram catalogadas as principais temáticas abordadas neles. Os jogos são apresentados e agrupados nos temas: após a morte, o corpo pós-morte, memórias da vida, a perda de um ente querido e outros. Este estudo considera que os jogos digitais podem trazer momentos de reflexão sobre a finitude da vida por abordarem diversos aspectos do tema.

**Palavras-chave:** Luto. Morte. Jogos digitais. Games.

**Abstract**

Although character death is routine in many games, this article focuses on digital games that explore the human experience of life's finitude and the grieving process. Through online research, 19 such games were identified and analyzed, with their central themes cataloged. These games are presented and grouped into thematic categories: the afterlife, the post-mortem body, memories of life, the loss of a loved one, and others. This study suggests that digital games can offer moments of reflection on the finite nature of life by addressing its many dimensions.

**Keywords:** Grief. Death. Digital Games. Games.

**Introdução**

A vida e morte de personagens é algo bastante recorrente no mundo dos videogames. Em muitos tipos de jogos o objetivo é fazer com que o personagem chegue vivo em um objetivo final, em outros, o jogador deve matar o maior número de inimigos.

---

<sup>1</sup> Doutor em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: daniel.mucciolo@ufsc.br

Em diversos estilos de jogos é comum ter um contador da quantidade de vidas que o jogador possui e caso este chegue a zero, a partida precisa ser reiniciada.

Existem também os jogos do tipo *survival* (em que a sobrevivência do personagem é o foco do jogo), e títulos que abordam cenários apocalípticos com a presença de seres zumbis, os quais tiveram uma grande popularidade nos últimos anos. O ato de ressuscitar também é comum entre os protagonistas dos jogos. Embora essa presença da morte seja comum, o que será abordado neste artigo são jogos em que a temática da morte e o processo de luto na experiência humana constituem elementos centrais da narrativa.

A importância do tema se dá pela presença inevitável da morte no ciclo da vida humana, o que nos confronta lidar com a morte de alguém querido durante nossa própria vida, bem como à necessidade de termos de tomar consciência da finitude de nossas vidas. Embora a experiência de perda seja vivenciada de formas diferentes para cada pessoa, a depender de suas crenças, vínculo, religião e outros fatores, é um período doloroso e delicado que requer atenção e cuidado.

Soma-se a isso o fato de existirem muitas tragédias coletivas da vida humana, como nos casos de acidentes, pandemias e guerras. Essas podem provocar um grande número de pessoas enlutadas repentinamente. E assim, qualquer recurso que possa colaborar com um processo de luto menos doloroso deve ser explorado.

A ideia para este artigo parte do contato com o título *Spiritfarer* (2020), após ser jogado chamou a atenção como este aborda a questão da passagem para o reino dos mortos de uma forma bastante sensível. Em sua trama, a personagem principal tem a missão de guiar e cuidar dos espíritos desencarnados para que passem para a próxima etapa da vida após a morte. A partir daí foi realizada uma busca na internet para encontrar outros jogos que abordam o tema da finitude da vida humana e o processo de luto.

## **Perspectivas teóricas sobre morte e luto em jogos digitais**

Na maior parte da sociedade ocidental, o tema da morte é considerado um tabu, o que muitas vezes inviabiliza uma conversa sobre pensamentos e emoções relacionadas ao medo da morte ou de se perder alguém. Izod e Dovalis (2014) analisam e discutem o potencial de vários filmes de entender um processo de luto, os autores citam os filmes *Renascimento* (2004), *Árvore da vida* (2014), *La stanza del figlio* (2001) e outros.

Mostrando assim, o quanto as produções culturais têm essa potencialidade de trazer à tona assuntos polêmicos ou evitados socialmente.

Elas têm um papel importante também de disseminar outros modos de vida. Por exemplo, o filme *Viva: A Vida é uma Festa* (2017) trouxe para um grande público a forma como a cultura mexicana lida com a morte. Ao retratar o Dia dos Mortos, uma celebração que vem da tradição dos povos originários da região onde hoje é localizado o México, isso permite mostrar outras relações com a morte, mostrando o quanto a questão cultural é importante e permite a discussão e reflexão do tema por aqueles que assistem ao filme.

Um outro exemplo de produção cultural nesta linha é o livro *A morte de Ivan Ilitch* (2009) de Lev Tolstói que apesar de tocar no assunto da morte, também leva uma reflexão sobre nossos próprios modos de viver e como encarar a vida. Assim como neste livro, diversos outros autores também abordaram o fim da vida, demonstrando o quanto a inquietação com isso pode ser expressa em diversos meios e formatos.

Assim como existem livros e filmes sobre o tema do luto, dada a diversidade de possibilidades e narrativas dos jogos digitais, esse assunto também aparece neles. Foi feita uma pesquisa bibliográfica em bases científicas e foram encontrados diferentes textos acadêmicos que tratam desses jogos.

A referência mais extensa encontrada sobre o tema foi de Harrer (2018), embora a autora comente apenas sobre poucos jogos. Nela, a autora aborda as representações de luto, perda e apego no universo dos jogos digitais. O livro conta com uma parte teórica e outra que realiza análise das tramas e situações de luto em alguns jogos. E na parte final relata a experiência do desenvolvimento de um protótipo de jogo chamado *Jocoi*, baseado na experiência de mães que perderam o bebê na gravidez.

Dentre as referências encontradas, existem autores narrando suas experiências em criar jogos com a temática do luto (COWARD-GIBBS, 2020; FREITAS e JUNIOR, 2021; ROTH, *et al.*, 2019; VERHALEN, 2022) e análise de jogos sobre o tema (ANDILORO, 2025; MONTENEGRO, 2023; REAY, 2023).

Elizabeth Kubler-Ross (2017) escreveu uma obra de referência no campo do luto, através da experiência profissional de anos de contato com pacientes terminais. Ela narrou os cinco estágios dos quais eles passavam em relação à doença: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Sintetizando, ao receber um diagnóstico de doença terminal as pessoas passam por um processo de não acreditar, por exemplo, de achar que o médico está errado, em seguida um sentimento de raiva e injustiça toma a pessoa, depois, na

tentativa de achar uma solução tenta pensar em algo para mudar e que possa resolver a situação. Logo após, a tristeza domina a pessoa, por ela sentir de uma forma intensa as limitações de ter de lidar, e finalmente, ela chega no estágio de aceitação de encarar melhor a situação na qual está. Os achados demonstram como o processo de luto é complexo e merece atenção do meio acadêmico.

## Metodologia

Através dos mecanismos de busca da internet, foram utilizados diferentes termos de busca para encontrar jogos relacionados ao tema do luto e da relação humana com a morte. Foram encontradas listas em sites especializados em games, outros especializados em saúde mental, além de discussões em fóruns da internet que indicavam jogos com essa temática.

Ao final da pesquisa foram encontrados 63 jogos. Alguns desses identificados preliminarmente até abordavam o tema, como o caso de *Eastshade* (2019), onde o personagem visita lugares de uma lista para atender os últimos desejos de sua mãe. No entanto, não foi incluído na análise porque durante o jogo a narrativa se foca mais na exploração e na pintura pelo personagem dos locais pela mãe.

Após restringir o critério para que apenas os jogos que abordassem a questão da finitude da vida humana ou o luto por morte como elementos centrais da narrativa, chegou-se ao total de 19 jogos. A lista dos jogos que serviu como *corpus* para análise encontra-se no Quadro 1 junto com os nomes dos desenvolvedores e ano de lançamento.

**Quadro 1** – Lista de jogos identificados com a temática da morte e processo de luto.

Nome do jogo	Desenvolvedor	Ano de lançamento
A Mortician's Tale	Laundry Bear Games	2017
Afterlife	Signal Space Lab	2019
Apart of Me	Apart of Me	2018
Arise: A Simple Story	Piccolo Studio	2020
Before I Forget	3-Fold Games	2020
Before Your Eyes	GoodbyeWorld Games	2021
Brothers: A Tale of Two Sons	Starbreeze Studios	2013
Don't Disturb	Midnight Party	2016

Finding Paradise	Freebird Games	2017
How to Say Goodbye	Florian Veltman, Baptiste Portefaix & ARTE France	2022
Last Day of June	Ovosonico	2017
Lost Ember	Mooneye Studios	2019
Spiritfarer	Thunder Lotus Games	2020
That Dragon, Cancer	Numinous Games	2016
The Forest Quartet	Mads & Friends	2022
To the Moon	Freebird Games	2011
What Comes After	Pikselnesia & Rolling Glory Jam	2020
What Remains of Edith Finch	Giant Sparrow	2017
When The Past Was Around	Mojiken	2020

Fonte: produzido pelo autor (2025).

Os procedimentos metodológicos utilizados para coleta de dados sobre os jogos foram pautados na Análise de Conteúdo. Segundo Wulf, Possler e Breuer (2022) a Análise de Conteúdo em jogos requerer cuidados especiais dado as características do meio como a interatividade, que em alguns casos permitem caminhos de narrativa diferente, e a complexidade dos jogos que constam uma variedade de conteúdos: áudio (diálogos, música, sons ambientes), texto, elementos visuais e táteis. Para possibilitar análise foram feitos diários, em que após o término das sessões de jogo o pesquisador anotava eventos, trechos de narrativas, emoções despertadas e outros elementos que foram encontrados no jogo.

Os jogos da análise foram jogados até serem completados, considerando aqui o ato de completar o jogo de atingir o final da história, isto é, a exibição da cena de créditos que marca o término da história principal do jogo. O tempo de jogo para que fossem completados variou de 45 minutos até 20,2 horas. Com exceção de *Afterlife* que necessitava de headset de Realidade Virtual, e *Graveyard Keeper* que é um jogo muito extenso que necessita em média 45 horas de jogo para ser finalizado e tem muitas dinâmicas repetitivas. Para contornar essas limitações e entrar em contato com o conteúdo dos jogos acima, foram assistidos vídeos de *gameplays* (outras pessoas jogando).

Após a exposição a estes diferentes jogos foi possível perceber que algumas temáticas se repetiam. Essas serão apresentadas na seção seguinte, juntamente com as discussões sobre esses assuntos.

## Resultados e discussões

### *Tema 1: Após a morte*

Nesta seção serão apresentados os games que se ambientam em cenários de pós-morte dos personagens. No cinema, filmes como *Ghost - Do Outro Lado da Vida* (1990) e *O Sexto Sentido* (1999) tiveram grandes bilheterias e possuem personagens “desencarnados”, o que mostra o interesse popular sobre a temática. Esse reino do além morte está presente de diversas formas no universo dos jogos digitais.

Muitos jogos, sobretudo do gênero de RPG (*Role-Playing Game*), apresentam as figuras que usam da necromancia para invocar espíritos e seres de outros mundos. Fantasmas estão presentes em muitos jogos de terror psicológico, mas geralmente não se aborda uma reflexão sobre a morte, e esses personagens apenas aparecem no intuito de assustar o jogador.

Optou por usar essa denominação nesta seção de “após a morte”. Isto porque ao se usar termos como purgatório ou umbral privilegiaria uma visão de mundo, pois esses estão ligados a tradições religiosas específicas e não englobam todos os cenários aqui citados.

Em *Spiritfarer* o jogador assume o papel de uma barqueira num certo espaço de limbo pós-morte, em que deve cuidar e incrementar esse barco para melhor hospedar os espíritos desencarnados, atender os últimos desejos deles e encaminhá-los para a próxima passagem da vida pós-morte. Montenegro (2023) aponta para a profundidade emocional dos personagens e de como cada despedida dos desencarnados traz uma aprendizagem para a personagem principal.

Em *Afterlife*, você acompanha de perto o luto de uma família. O jogo de realidade virtual é feito com atores reais e vídeo em 360°, proporcionando uma imersão. As interações com a história são realizadas através da direção do seu olhar e alguns objetos que pode acionar, e o jogo possui diferentes narrativas e finais. Você inicia na cena do acidente fatal do filho mais novo de uma família, e a trama passa por temas da dificuldade

da mãe em aceitar a morte do filho, o fato da casa ter sido o local da morte, as memórias que isso evoca e as dificuldades de seguir em frente.

*How to Say Goodbye* é um jogo do tipo *puzzle* (quebra-cabeças) em que você controla um personagem que faleceu e surge num mundo pós-morte. Enquanto procura seu caminho nesse lugar, você encontra espíritos que também estão nessa situação e deve ajudá-los, alguns que estão perdidos são chamados de desalentos. A trama e a estética são muito sensíveis, por exemplo, o último capítulo do jogo tem o título “Tudo bem chorar”. Isso passa uma mensagem importante: num mundo onde é preciso sempre transmitir força, tocar em questões como o luto que precisa ser vivenciado para ser superado é essencial.

No jogo *Don't Disturb*, o personagem principal é um cachorro cuja tutora falece. Na busca por ela, ele frequentará espaços após a morte e precisará enfrentar algumas tarefas em sua jornada. A trama do jogo transmite uma importante mensagem sobre seguir adiante apesar das perdas.

*The Forest Quartet* é um jogo no qual você comanda a vocalista de uma banda de Jazz que faleceu após uma doença rara. Você precisa resolver quebra-cabeças no espaço pós-morte localizado na floresta frequente dela, e isso permite ajudar os companheiros da banda a superarem o luto e realizarem o concerto final em homenagem à vocalista. O jogo foi inspirado pela história pessoal do desenvolvedor Mads Vindingholt, que teve muitos músicos na família e perdeu sua mãe por causa do câncer.

Em *What Comes After*, você vive o papel de uma jovem que vai parar num trem pós-morte. Nele estão passageiros que desencarnaram, e ela interage com eles ouvindo as histórias de vida e como estão processando emocionalmente este momento de passagem. O jogo trás a reflexão de como cada pessoa reage diferente, a importância de valorizar a vida, passar bons momentos com a família, aceitar a morte, achar encontrar um propósito para a vida e outros temas que são tratados nos diálogos com os fantasmas.

Por se passarem em espaços além-túmulo, jogos como esses podem proporcionar momentos de reflexões sobre o que acontece após a morte, pensar em religiosidade e sobre o próprio sentido da vida.

## *Tema 2 - O corpo pós morte*

Foi visto que alguns jogos lidam com a questão do que se fazer com o corpo após a morte. Estes jogos podem, à primeira vista, serem julgados como macabros por abordarem esse tema, mas possuem seu valor por trazerem essa realidade para o grande público.

Em *A Mortician's Tale*, você controla uma personagem que trabalha em uma funerária, ocupando o cargo de tanatopraxista, profissional responsável por cuidar do corpo do falecido antes do funeral. A personagem então deve preparar o corpo das pessoas falecidas, executando os diferentes procedimentos (limpeza, embalsamento, maquiagem, etc.) para atender os pedidos de diferentes tipos de velório, como se o corpo será enterrado ou cremado. Com isso, o jogo traz à luz certas burocracias e procedimentos que não paramos para pensar no dia a dia. Aparecem também os temas de consequências ambientais do enterro, óbito de pessoas sem identificação, desejos do falecido, etiqueta de velório e outros.

No *Graveyard Keeper*, você é responsável em administrar um cemitério e ambientação é de um passado feudal. O jogo passa um universo mais cômico sobre essa temática, como jogar corpos em um rio ou extrair carne deles, o que acaba não proporcionando muitas reflexões como outros jogos, nos quais a narrativa é mais tocante emocionalmente.

Esses jogos trazem para o grande público a realidade dos profissionais que trabalham no ramo funerário. Eles são expostos a muitas situações difíceis, como pessoas abaladas emocionalmente e histórias de tragédias. Souza e Pretto (2021) entrevistaram agentes funerários e perceberam alguns desafios desses trabalhadores, como o fato de não terem o preparo adequado para lidar com as famílias enlutadas, a dificuldade de lidar com a morte e que essa atividade impacta a vida social deles.

## *Tema 3 - A perda de um ente querido*

O processo de luto sempre é mais intenso quando se trata de pessoas próximas, sobretudo do círculo familiar ou com quem se tem relação amorosa. Alguns jogos tratam dessas perdas. *Brothers: A Tale Of Two Sons* é sobre dois irmãos que já passam por um luto por ter perdido a mãe, fato que atormenta o irmão mais novo em pesadelos e visões

durante o jogo. O pai tem uma doença muito grave, o que os faz iniciar uma jornada para buscar um remédio para o pai. A trama é profunda e a temática do luto aparece em diversos momentos, o que traz o jogador para a empatia e sensibilidade com os enlutados. O jogo teve tanto sucesso que foi realizado um *remake*, lançado em 2024, a análise do jogo foi com a primeira versão. Revelando uma parte da trama aqui, numa das cenas mais emocionantes, na parte final do jogo o irmão mais velho falece após a luta contra um inimigo chefe, Harrer (2018) discute como durante o jogo se constrói uma ligação e sinergia entres os irmãos, e que essa cena não é apenas uma animação que mostra o enterro. Diferentemente de outros jogos, aqui você precisa assumir o controle do irmão mais novo e carregar o corpo do irmão falecido ao túmulo e enterrá-lo para homenageá-lo.

*That Dragon, Cancer* trata de um jogo desenvolvido como uma homenagem à Joel Green, um menino de 4 anos que lutou contra o câncer e veio a falecer. Desenvolvido pelos pais da criança, Ryan e Amy Green, junto com outros desenvolvedores, o jogo tem uma ambientação onírica revivendo os momentos importantes da luta da família com a doença do filho. O jogo teve financiamento coletivo e bastante repercussão na mídia, também foi produzido um documentário chamado *Thank You for Playing* (2016) que acompanhou a família e o processo de criação do jogo. Dentre os jogos da lista, esse é o que mais tocou na questão da religiosidade, os nomes de Jesus e Deus são citados, assim como parábolas bíblicas, além de trechos de músicas gospel fazendo parte da trilha sonora.

No jogo *What Remains of Edith Finch*, você explora a casa de seus familiares após anos sem retornar. Sendo a única pessoa viva da família, você busca entender como eles vieram a falecer. Você encontra diferentes itens que fazem reviver o dia da morte desses familiares. Com isso, diversos assuntos aparecem como saúde mental, cuidado familiar, ressignificação do passado, segredos familiares e muitos outros. Segundo Kirkland (2020), o jogo transmite tradições góticas por abordar temas como morte e desgraça familiar, além de sua ambientação ambígua e onírica.

Em *Before I Forget*, a personagem principal é uma mulher sozinha em sua casa, cuja trama se desenrola sobre uma história de amor e sua perda. A protagonista passa um duplo luto, vivenciando ao mesmo tempo a perda da memória e do raciocínio junto com o luto pela perda do seu companheiro. Mastrocola (2024) ressalta a potencialidade de jogos *indies*, como este, que não são produzidos por grandes estúdios e, portanto, possuem

mais liberdade para tocar em assuntos que não são usualmente vistos, transmitindo problemas educativos, como o da demência, de forma de jogo, podendo impactar uma grande audiência.

#### ***Tema 4 - Memórias da vida***

Nesta seção serão apresentados os jogos em que as memórias do que aconteceu em vida pelos personagens são elementos fundamentais da narrativa. Em *Arise: A Simple Story*, o personagem principal é um ancião que passa por diversos cenários e precisa recolher as memórias da sua vida. Cada cenário faz uma certa alusão aos momentos da vida e estado mental proporcionados por eles. Ao acompanhar essa trajetória, o jogador se depara com os caminhos e descaminhos da vida, mostrando um ciclo da infância até o personagem virar idoso.

Em *Lost Ember*, a narrativa é sobre uma personagem principal que faleceu e encarna o corpo de uma loba, esta pode transmutar para outros animais. Esta é acompanhada por uma espécie de guia espiritual que também é uma pessoa falecida. Juntos, eles buscam as memórias da personagem e percebem que cada ação dela durante a vida tem desdobramentos no futuro da história.

*Last day of June* é sobre um casal que se envolve num acidente de carro em que ela veio a falecer e o personagem principal ficou cadeirante. O jogo consiste em reviver o dia dos outros moradores do local que residiam, e fazer com que eles tenham outras ações que impeçam o acidente. Existe uma repetição do dia e que envolve a mudança de ações, lembranças do acidente que passam a ter diferentes desfechos. As memórias dos outros personagens são coletadas fazendo compreender suas histórias de vida, e eles também passam por processos de luto em suas vidas. Esse *loop* temporal relembra o roteiro do filme *Feitiço do Tempo* (1993), no qual o personagem principal revive o mesmo dia até que tenha um dia “perfeito”. O jogo traz uma grande sensibilidade ao personagem que revive suas lembranças e não se conforma com a perda de seu grande amor.

*That Dragon, Cancer* foi citado na seção acima, entretanto, a questão das memórias é fundamental na história. O jogo perpassa por muito da vivência da família na rotina hospitalar para tratamento do filho, incluindo momentos cruciais, como o recebimento de notícias sobre o prognóstico do tratamento, além da luta na aceitação da condição da doença.

*When The Past Was Around* é um jogo tipo *puzzle* que tem uma narrativa sobre uma companheira que perdeu o seu amor da vida para uma doença. O jogo, que tem a dinâmica de *point-and-click* (apontar e clicar), consiste em resolver pequenas charadas. Os capítulos apresentam a história vivida pelo casal e cada um deles diz de algum momento significativo da convivência e algum objeto que trás a lembrança. O jogo mostra o processo de adoecimento do companheiro, com cenas em que há uma piora repentina da doença e a necessidade de entrega de medicação para o personagem para a melhora dos sintomas. O jogo ilustra um pouco da realidade dos enlutados no processo de “seguir em frente” e destaca que as boas lembranças permanecem.

Em *To the Moon* e sua continuação *Finding Paradise*, o jogador controla dois funcionários de uma empresa que possui uma tecnologia que pode alterar as memórias de uma pessoa, permitindo que ela viva artificialmente uma nova vida. No primeiro episódio eles são contratados por um homem no leito de morte que gostaria de ter a experiência de ir à lua. Para atingir esse objetivo, o jogador precisa alterar as ações do paciente em suas memórias para que ele tenha desejo de ser um astronauta. No segundo episódio, trata-se de um piloto no leito de morte e a procura nas memórias pelo seu desejo final que fosse mais propício ao personagem. A trama dos jogos aborda temas como transtornos mentais, trauma, como as memórias nos constituem como indivíduos, as consequências dos atos e os últimos desejos de uma pessoa que está próximo ao fim da vida.

No jogo *Before Your Eyes*, a expressão “A vida passa num piscar de olhos” é a metáfora central da sua história. O jogo utiliza a câmera com um sistema de detecção do movimento dos olhos, onde piscar funciona como clique do mouse. Em algumas cenas, você precisa ficar de olhos abertos para lembrar ou mantê-los fechados para escutar um diálogo. Nele você revive momentos da sua vida e ao piscar interage com o mundo à sua volta ou passa para um momento posterior de sua história pessoal. Andiloro (2025) analisou relatos de jogadores deste game e percebeu que muitos contaram que ele permitiu olhar de forma mais significativa para a morte e a impermanência. O autor acredita que jogos como este oferecem a oportunidade dos jogadores explorarem a mortalidade.

### ***Outros temas relevantes***

O suporte social é um tema presente no jogo *Apart of Me*, este foi desenvolvido com ajuda de psicólogos. O jogador precisa coletar itens pelo mapa e vai ganhando diários

que contêm histórias de luto. Cada um conta sobre a pessoa que perdeu, como enfrentou, e as lições sobre o processo. Ouvir essas vivências permite aprender sobre as diferentes reações à perda de pessoas queridas e também fornece esperança para aqueles que estão enfrentando uma situação difícil, pois mostra que outras pessoas superaram. Além disso, o jogo ensina sobre emoções e técnicas de respiração para relaxamento conforme o jogador vai realizando tarefas, que são informações úteis para crianças e adolescentes enlutados.

Ainda em relação ao suporte social, cabe aqui citar uma situação, que embora não seja dos jogos listados para análise, está relacionada ao tema, a ideia de enterros e memoriais virtuais. Silvestre e Aguilera (2008) discorrem sobre o luto no ciberespaço. Eles narram o caso do jogo *World of Warcraft* (2004) em que foi feita uma homenagem e jogadores marcharam pelos cenários em homenagem à jogadora “Fayejin”, que havia falecido. Ela participava de uma guilda do jogo, e tal atitude mostra a importância dos vínculos nesta comunidade, que dedicou seu tempo para lembrar e homenagear a colega.

A presença em alguns jogos de avisos de sobre tema sensível chamou a atenção. *How to say good bye* apresenta um aviso aos jogadores, informando que se trata de um conteúdo sensível para algumas pessoas. Em *What Comes After*, no início do jogo, aparece uma tela em que está escrito “Menção a suicídio e autoflagelação”. *Apart of Me* indica os áudios mais sensíveis com um ícone de um raio. Já em *Afterlife*, na primeira cena, se avisa que algumas imagens podem ser “muito pesadas e angustiantes para alguns participantes”. Isto demonstra o cuidado dos desenvolvedores em relação ao estado emocional dos jogadores. Assim, ao alertá-los, eles preparam aqueles que vão entrar em contato com o material, e fazendo-os refletir se estão ou não num momento propício para experienciar esses assuntos. Uma sugestão aos desenvolvedores que se propõem a trabalhar com esse tema, seria disponibilizar uma lista de locais de apoio psicológico gratuito. Como no jogo *Apart of Me*, que contém uma lista de sites que ajudam pessoas enlutadas.

Uma cena bastante forte foi encontrada no jogo *Brothers: A Tale Of Two Sons*, em que o jogador deve salvar um personagem que tem um comportamento suicida. No cenário, é possível ver dois corpos que seriam de sua esposa e filho(a). Ao entregar a caixa de música, o pai para de chorar, e no lugar aparece uma sepultura para os familiares. O jogo conta com a classificação livre no Sistema de Classificação indicativa (Classind), o que poderia ser revisto devido essa cena, e nas principais lojas de jogos é vendido com

diferentes classificações indicativas (10, 14 e 16 anos). Isto demonstra a necessidade desses sistemas serem aprimorados. De qualquer forma, avisos aos jogadores, como os mencionados no parágrafo acima, poderiam evitar gatilhos em quem já teve histórias pessoais e familiares ligadas ao tema.

A utilização das cores nesses jogos também é algo que vale refletir sobre. A morte na tradição ocidental cristã está muito ligada a cores escuras, o funeral com pessoas vestidas de preto. Alguns jogos têm uma atmosfera com cores mais sombrias em diferentes momentos, utilizando tons escuros. O jogo *The Forest Quartet* trabalha no aspecto simbólico das cores, passando de um ambiente cinza, mais pesado, em que a personagem vai com a evolução do jogo passando para cenários mais coloridos. Em *How to say good bye*, a paleta de cores é formada por tons com pouca saturação, contrastando do que se representa na linguagem usual em que cores com altos níveis de saturação e brilho, chamadas de “cores vivas”.

Com a análise dos jogos, foi visto que a maioria deles se aproximam do tema pela via da narrativa da história. Os títulos que apresentaram as mecânicas de jogos mais originais ligadas ao tema foi *A Mortician's Tale* nos momentos em que o jogador precisa fazer os procedimentos para preparar os cadáveres para o funeral, e *Before Your Eyes*, com o passar do tempo através das piscadas. O jogo que representou as emoções do luto de forma mais simbólica foi *The Forest Quartet*, em que a personagem ao resolver os quebra-cabeças no além, afasta de seus companheiros os sentimentos que os assolam; a raiva é representada pelo fogo, o pânico por assombrações e a tristeza por nuvens escuras. O jogo com a pegada mais educativa, através de informações sobre emoções e exercícios de relaxamento, é *Apart of Me*. O título que mais diretamente aborda um processo de luto é *Afterlife*, em que você vivencia o acidente fatal até as reações dos familiares e amigos próximos.

### **Considerações finais**

Acredita-se que o presente texto tenha trazido um panorama sobre os jogos que abordam a questão da finitude da vida humana. A catalogação e discussão sobre esses jogos possibilita pessoas interessadas no tema da finitude da vida se aproximarem dele. Profissionais de educação e saúde mental podem explorar a viabilidade de trabalharem com adolescentes e jovens o tema da morte através desses jogos como dispositivos

disparadores de discussão. Acadêmicos que se interessam sobre a diversidade dos jogos digitais têm nesse texto um exemplo de recorte sobre um assunto, e desenvolvedores que pretendem criar jogos desses temas podem consultar este artigo como uma fonte de pesquisa.

Pesquisas acadêmicas de outras naturezas ainda precisam ser realizadas sobre o tema. Por exemplo: entrevista com jogadores desses jogos, entrevistas com pessoas enlutadas que tiveram contato com esses jogos, uso de testes e avaliações psicológicas antes e depois dos jogos listados serem jogados, efeitos cerebrais nos jogadores e outras abordagens científicas.

O mercado de jogos está sempre produzindo novidades, e certamente serão lançados novos jogos que abordam as temáticas trabalhadas nos próximos anos. Isso demonstra que qualquer discussão dentro do universo dos games precisa ser revisitada permanentemente, pois os lançamentos de novos títulos atualizam o tema.

Vale ressaltar que o que se procurou trazer com o texto é a potencialidade dos jogos abordarem esse tema, muitas vezes reprimido na conversa dos círculos sociais. Se esse tema fosse mais aberto socialmente, contribuiria para o processo de luto. Ao entrar em contato com essa temática é proporcionado um momento de reflexão sobre o assunto e de diferentes formas, o que pode contribuir para lidar melhor com a morte e a perda de alguém próximo. Entretanto, não se advoga a substituição de profissionais da área da Psicologia que podem contribuir efetivamente para esse período que requer especial atenção às emoções dos enlutados.

## Referências

ANDILORO, Andrea. Death as design: video games and the framing of finitude. **Phenomenology and the Cognitive Sciences**, p. 1-19, 2025.

COWARD-GIBBS, Matt. Some games you just can't win: Crowdfunded memorialisation, grief and that dragon, cancer. In: **Death, culture & leisure: playing dead**. Bingley: Emerald Publishing Limited, 2020. p. 173-188.

**FEITIÇO DO TEMPO**. Direção: Harold Ramis. Produção: Trevor Albert e Harold Ramis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993, 1 filme (101 min), son. color. Legendado. (Comédia/Fantasia)

FREITAS, Richard Farias; JUNIOR, Glaudiney Moreira Mendonça. Utilizando os Cinco Estágios do Luto no Desenvolvimento do Jogo Luther. In: **Anais do XX**

**Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.** Gramado: SBC, p. 255-264. 2021.

**GHOST: DO OUTRO LADO DA VIDA.** Direção: Jerry Zucker. Produção: Lisa Weinstein. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1990, 1 VHS (127 min), son. color. Legendado. (Drama/Fantasia/Romance)

HARRER, Sabine. **Games and bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss and Grief.** Bielefeld: Transcript Verlag, 2018.

HENSLEY, Lisa D. Bereavement in online communities: Sources of and support for disenfranchised grief. In: SOFKA, Carla *et al.* **Dying, death, and grief in an online universe: For counselors and educators.** Nova Iorque: 2012. p. 119-134, 2012.

IZOD, John; DOVALIS, Joanna. **Cinema as therapy: Grief and transformational film.** Nova Iorque: Routledge, 2014.

KIRKLAND, Ewan. 'He Died a Lot': Gothic Gameplay in What Remains of Edith Finch. In: **Death, Culture & Leisure: Playing Dead.** Bingley: Emerald Publishing Limited, 2020. p. 95-107.

KUBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e morrer.** São Paulo: Martins Fontes, 2017.

MASTROCOLA, Vicente Martin. Comunicação e entretenimento: a mensagem educativa sobre demência na narrativa do game Before I Forget. **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, v. 29, n. 1, p. 259–274, 2024.

MONTENEGRO, Vinícius Ryan de Sousa. O exercício de dizer adeus em Spiritfarer. **Revista Letras Raras**, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 332–336, 2023.

ROTH, Daniel *et al.* Approaching difficult terrain with sensitivity: A virtual reality game on the five stages of grief. In: 11th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games). **Anais [...].** Viena: IEEE, 2019.

**O SEXTO SENTIDO.** Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Kathleen Kennedy, Frank Marshall e Barry Mendel. Estados Unidos: Hollywood Pictures / Spyglass Entertainment / Kennedy/Marshall Company, 1999, 1 DVD (107 min), son. color. Legendado. (Suspense/Drama)

SILVESTRE, José Carlos; AGUILERA, Nuricel Villalonga. Morte e Luto no ciberespaço. **II Simpósio Nacional da ABCiber-Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura.** São Paulo, 2008.

SOUZA, Ana Carolina Besen; PRETTO, Zuleica. A percepção de agentes funerários sobre morte e vida a partir de sua experiência laboral. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, [S. l.], v. 24, n. 1, p. 17–31, 2021.

REAY, Emma. Grief in Mobile Games. In: **Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games Settings.** Sevilha. 2023.

TOLSTÓI, Lev. **A morte de Ivan Ilitch.** São Paulo: Editora 34, 2009.

VERHALEN, Aline. E. C. **Design de jogos digitais terapêuticos que apoiam o diálogo com crianças sobre a morte.** 2022. 266 p. Dissertação (Mestrado em Ciências – Ciências de Computação e Matemática Computacional) – Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2022.

**VIVA: A VIDA É UMA FESTA.** Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla K. Anderson. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 2017, 1 DVD (105 min), son. color. Legendado. (Animação/Aventura/Fantasia)

WULF, Tim; POSSLER, Daniel; BREUER, Johannes. Content Analysis in the Research Field of Video Games. In: **Standardized content analysis in communication research: a handbook.** Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2022. p. 287-297.