

**A Teoria do Flow e jogos digitais:  
estudo de caso e relato de experiência em Civilization VI**

***The Theory of Flow and digital games:  
a case study and experience report in Civilization VI***

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA<sup>1</sup>

Luna LEAL<sup>2</sup>

Tábatha ALMEIDA<sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo analisa a aplicação da Teoria do Flow na experiência de jogo em *Civilization VI*, buscando compreender como elementos de design e estrutura narrativa favorecem estados de imersão e engajamento prolongado. O objetivo central é investigar, por meio de um Estudo de Caso apoiado em Relato de Experiência, em que medida as características do jogo digital contribuem para a ocorrência do estado de Flow, identificando fatores que facilitam ou interrompem essa dinâmica. Metodologicamente, o estudo articula revisão teórica, análise do jogo e descrição reflexiva da experiência de jogo. A análise evidencia que *Civilization VI* promove o Flow por meio do equilíbrio entre desafio e habilidade, da clareza de objetivos e do feedback constante, embora apresente barreiras iniciais que podem dificultar a entrada no estado de imersão para jogadores menos experientes. Conclui-se que a combinação entre estudo empírico e vivência situada potencializa a compreensão das relações entre design, experiência do usuário e processos comunicacionais envolvidos na imersão em jogos digitais.

**Palavras-chave:** Teoria do Flow. Jogos Digitais. Civilization VI.

### Abstract

This article analyzes the application of Flow Theory to the gameplay experience in *Civilization VI*, aiming to understand how design elements and narrative structure foster states of immersion and prolonged engagement. The central objective is to investigate, through a Case Study supported by an Experience Report, the extent to which the characteristics of the digital game contribute to the occurrence of the Flow state, identifying factors that facilitate or interrupt this dynamic. Methodologically, the study combines theoretical review, game analysis, and reflective description of the gameplay experience. The analysis shows that *Civilization VI* promotes Flow through the balance

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação Matemática e Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Integrante do Grupo de Pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais e do Grupo de Pesquisa Narrativas Contemporâneas, ambos da UFPE. E-mail: caiotuliocosta3@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda no Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: simje166@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda no Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: tabwsnunes@gmail.com

between challenge and skill, the clarity of objectives, and constant feedback, although it presents initial barriers that may hinder immersion for less experienced players. The study concludes that the combination of empirical analysis and situated experience enhances the understanding of the relationships between design, user experience, and communicational processes involved in immersion in digital games.

**Keywords:** Flow Theory. Digital Games. Civilization VI.

## Introdução

Os jogos digitais constituem, nas últimas décadas, um campo expressivo de investigação em estudos multidisciplinares, englobando e agregando intercâmbios entre áreas como as de Comunicação, Educação, Computação, dentre outros. Nesse sentido, trazendo os holofotes para os âmbitos que articulam linguagem, interação, narrativa, experiência do usuário e práticas socioculturais mediadas por tecnologias, faz-se necessário compreender como determinados jogos digitais mobilizam estados cognitivos e emocionais específicos, o que torna a ampliação da discussão sobre engajamento, experiência do jogador e dinâmicas comunicacionais presentes no design de jogos como fundamental.

Entre esses estados, o conceito de *Flow*, proposto por Csikszentmihalyi (2007), se destaca por descrever uma condição de imersão em potencial caracterizada pelo equilíbrio entre desafios e habilidades, foco prolongado, sensação de controle e distorção da percepção temporal.

Considerando a relevância desse conceito para o campo dos estudos de jogos, este artigo investiga como a Teoria de Flow pode se manifestar na experiência de jogo em *Sid Meier's Civilization VI*, doravante *Civilization VI*, a partir de um relato de experiência desenvolvido na disciplina Game Design III do Curso Superior Tecnológico de Jogos Digitais da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). O jogo vem de uma franquia cujo primeiro título foi lançado em 1991, e 25 anos depois, ou seja, em 2016, *Civilization VI* foi lançado pela Firaxis Games, sendo um título de estratégia em turnos que convida o jogador a liderar uma civilização desde a Antiguidade até a Era Moderna. Sua proposta, embora simples em aparência, construir um império capaz de perdurar, superar adversários e alcançar a vitória em diferentes domínios, se desdobra em sistemas

complexos que exigem planejamento constante, tomada de decisão informada e adaptação às dinâmicas político-geográficas de cada partida.

A estrutura de *Civilization VI* se apoia em mapas compostos por grades hexagonais, nos quais o jogador expande cidades, administra recursos, desenvolve pesquisas científicas e culturais, estabelece alianças, negocia tratados diplomáticos ou declara guerras. Cada turno representa, portanto, uma oportunidade de ajustar estratégias, responder a novas condições e projetar ações futuras. Esse encadeamento de decisões interdependentes, somado à diversidade de possibilidades táticas, contribui para a construção de uma experiência marcada por desafio, agência e progressão contínua, elementos frequentemente associados à emergência do estado de *Flow*.

Além da complexidade sistêmica, o jogo se destaca por oferecer diferentes estilos de abordagem, permitindo que jogadores priorizem conflitos militares, gestão econômica, produção cultural, diplomacia, religião e/ou ciência. Essa multiplicidade de caminhos reforça a relevância do título para estudos sobre experiência e envolvimento, uma vez que diferentes perfis de jogadores encontram nele oportunidades singulares de engajamento. Através do jogo digital, nesse sentido, é possível construir a sensação de desenvolvimento histórico e estratégico, transformando cada escolha em parte de uma narrativa interativa mais ampla.

Diante desse contexto, este artigo tem como objetivo analisar, a partir de um Relato de Experiência e aplicação da Teoria do Flow em *Civilization VI*, em que medida as características do jogo digital favorecem a ocorrência do estado de *Flow*, bem como identificar elementos do design e da experiência relatada que contribuem para estados de imersão prolongada e engajamento significativo. Ao mobilizar o relato de experiência dos estudantes e articulá-lo à literatura sobre *Flow*, pretende-se contribuir com o debate acadêmico sobre os processos comunicacionais presentes nos jogos digitais e sobre seu potencial pedagógico na formação em Game Design para Jogos Digitais.

Mesmo quase uma década após seu lançamento, *Civilization VI* permanece relevante para pesquisas em Comunicação, por exemplo, por articular, de forma robusta, sistemas complexos de decisão, interação e simulação histórica. Sua longevidade decorre não apenas da continuidade de sua comunidade ativa, que mantém debates, estratégias e produções culturais em circulação, mas também da estabilidade do jogo como referência para analisar dinâmicas comunicacionais, construção de sentido e práticas interativas em ambientes digitais. Essa permanência assegura que o título continue oferecendo um

campo fértil para estudos que investigam engajamento, narrativa interativa e experiências mediadas.

Além disso, *Civilization VI* preserva um modelo de design que valoriza planejamento, agência e pensamento sistêmico, o que o torna especialmente adequado para discussões sobre aprendizagem situada, processos decisórios e estados de imersão, como o *Flow*. Sua estrutura replicável e suficientemente complexa o consolida como um laboratório conceitual útil para disciplinas universitárias e investigações acadêmicas em contemporâneas, permitindo que estudantes e pesquisadores explorem de forma crítica também como elementos de design influenciam a experiência do jogador. De todo modo, faz-se necessário mencionar que há um título posterior ao jogo digital em epígrafe, *Sid Meier's Civilization VII*, lançado pela mesma desenvolvedora ainda em 2025, com melhorias e novas temáticas e nuances. Porém, por uma questão de acessibilidade financeira não condizente com a realidade da graduação de uma instituição de ensino superior pública estadual, representada, por exemplo, pelo valor de aproximadamente R\$350,00 para adquirir o jogo em plataformas de vendas como Steam, optamos por manter a análise e discussão com *Civilization VI*, seu antecessor, que atualmente custa 171,31% mais barato no momento de escrita do artigo, além de poder ter contado com nove anos de possibilidades de promoções e formas de acesso gratuitas momentâneas.

Logo, para alcançar o objetivo proposto, este artigo adota a metodologia de Estudo de Caso (Yin, 2014), articulada ao Relato de Experiência (Monção; Batista Jr., 2018) produzido sobre a disciplina Game Design III da Universidade Estadual da Bahia, possibilitando uma análise situada da aplicação da Teoria de Flow no contexto do jogo *Civilization VI*. A estrutura do texto está organizada da seguinte forma: inicialmente, apresenta-se a fundamentação teórica sobre o conceito de Flow; em seguida, descreve-se o jogo *Civilization VI* e seus principais elementos de design à medida em que se discute a aplicação da Teoria de Flow no jogo, combinando Estudo de Caso e Relato de Experiência; na sequência, são apresentadas reflexões analíticas derivadas da investigação; e, por fim, são expostas as considerações finais e as referências utilizadas.

### **Sobre a Teoria do Flow**

A Teoria do *Flow*, formulada por Mihaly Csikszentmihalyi (2007) e consolidada em sua obra clássica, surge como uma tentativa de sistematizar experiências “ótimas” de

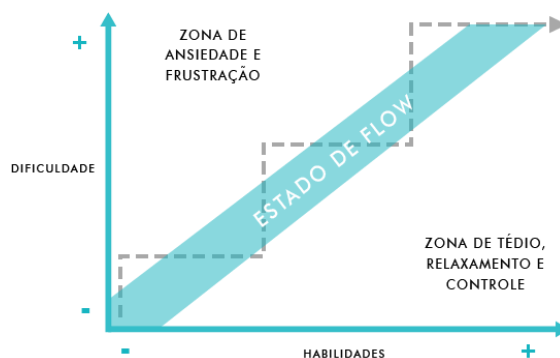
engajamento humano, momentos em que a atividade em si torna-se a principal fonte de gratificação. Conceitualmente, o *Flow* não é apenas um estado afetivo positivo; é um complexo fenômeno situacional e processual que articula dimensões cognitivas, motivacionais e perceptivo-temporais: atenção focalizada, objetivos explícitos, retorno imediato sobre ações, perda da autoconsciência e alteração da percepção temporal. Esses componentes não aparecem isoladamente; eles constituem um arranjo dinâmico em que a atenção é direcionada e sustentada por estruturas de significado e feedback que transformam a ação em experiência autotélica, isto é, valiosa por si mesma. A investigação original de Csikszentmihalyi (2007) partiu da observação de artistas, atletas e criadores, e avançou metodologicamente pela amostragem de experiência (*experience sampling*), o que enfatizou a natureza episódica e situacional do *Flow*.

No plano explicativo, o cerne da teoria é a relação desafio–habilidade, frequentemente representada pelo chamado “Canal de Flow”. Esse modelo gráfico, como visto na figura a seguir, sintetiza uma lógica simples, porém potente: a qualificação subjetiva da experiência depende do ajuste entre o grau de desafio oferecido pela atividade e a competência percebida do agente. Quando há acoplamento entre esses vetores, e quando objetivos e feedbacks são claros, instala-se um estado de engajamento profundo.

Bueno, Beder e Otsuka (2022, p. 419), atestam o Canal de *Flow* como "espaço que denota a dificuldade ideal de uma atividade de acordo com as habilidades de um indivíduo. Se o desafio for superior ao canal de *Flow*, o indivíduo experiencia ansiedade, porém se abaixo do canal, tal indivíduo experiencia tédio".

Contudo, é importante notar que o equilíbrio não é estático; trata-se de um processo regulatório contínuo: o sujeito deve continuamente reajustar estratégias, aprender e metabolizar novos desafios para permanecer no canal. Em termos de atenção, o *Flow* implica um deslocamento do processamento cognitivo de nível meta (monitoramento de si) para o nível operacional (execução da tarefa), reduzindo interferências internas e externas e ampliando a capacidade de absorção de informações relevantes ao propósito imediato.

Figura 1 - Exemplificação do Canal de Flow



Fonte: Ágora Entertraining (2025) baseado em Csikszentmihalyi (2007).

Do ponto de vista psicofisiológico e cognitivo, embora a teoria original não prescreva um modelo neurobiológico preciso, ela é compatível com a noção de que estados de alta concentração mobilizam circuitos de atenção sustentada e sistemas de recompensa. A experiência de feedback imediato, algo central para o *flow*, funciona como reforçador, promovendo a repetição de comportamentos e consolidando aprendizagem.

Esse contexto é corroborado por Csikszentmihalyi (2014, n. p.) ao atestar que "esportes, jogos e outras atividades fornecem estruturas de metas e feedback que fazem o *flow* mais provável". Contudo, isso pode ser oriundo de quaisquer experiências e atividades que exercemos a partir da condição humana. Logo:

É a subjetividade de desafios e habilidades, não uma objetividade, que influencia a qualidade da experiência de uma pessoa. Da mesma forma, alguém que esteja envolvido em uma atividade de *flow* pode não entrar nesse estado se distrações ou desafios excessivos interrompem a experiência (Csikszentmihalyi, 2014, n. p.).

Paralelamente, a perda temporária da autoconsciência e a distorção do tempo podem ser compreendidas como consequências da priorização de recursos atencionais para metas operacionais, reduzindo a ativação de redes neurais associadas à auto-referência. Em termos práticos para designers e pesquisadores, tais implicações sugerem que estruturas que fornecem sinais claros e contingentes (indicadores de progresso, efeitos perceptíveis das ações, ciclos de recompensa) tendem a facilitar a emergência de *flow*.

No âmbito dos estudos de Comunicação e dos jogos digitais, como o Game Studies, a Teoria do *Flow* oferece um arcabouço analítico que conecta microfenômenos

da experiência (atenção, sentimento de eficácia, percepção temporal) a estruturas midiáticas e narrativas. No canal de *Flow*, portanto, "pensamentos, sentimentos, desejos e ações estão em harmonia. A experiência subjetiva é tanto diferenciada quanto integrada, qualidades que definem um fenômeno complexo" (Csikszentmihalyi (2014, n. p.).

Jogos são ambientes simbólicos e interativos onde regras e feedbacks produzem canais comunicacionais específicos: ícones, interfaces, efeitos sonoros e mecânicas de sistema operam como mensagens performativas que orientam a ação do jogador. Nesse sentido, o *Flow* pode ser lido como um efeito comunicacional da sintonia entre design (mensagens e mediações) e recepção (competências, expectativas e repertórios do jogador). Essa perspectiva permite deslocar o enfoque do mero prazer hedônico para questões de significado, agência e construção coletiva de práticas interpretativas, temas centrais para a Comunicação. Nesse sentido, para Costa (2020, p. 130), o *Flow* se mostra como um formulador de juízos, estabelecendo a possibilidade de sentimentos e experiências que "afetam diretamente nosso sistema sensorial, proporcionando uma viagem a um universo primorosamente simulado".

A teoria apresenta vantagens analíticas claras: fornece terminologia e modelos operáveis (objetivos claros, feedback, equilíbrio desafio-habilidade, canais de *Flow*) que podem ser aplicados em análise textual de interfaces, em estudos etnográficos de comunidades de jogadores e em avaliações pedagógicas de ambientes sérios (*serious games*) etc. Além disso, sua ênfase no processo torna possível investigar não apenas se o engajamento ocorre, mas como se dá sua manutenção, ruptura e retomada, variáveis fundamentais para compreender interações prolongadas e narrativas emergentes em jogos complexos.

Portanto, a aplicabilidade metodológica é ampla: o *Flow* admite abordagens qualitativas (relatos de experiência, observação participante, análise de protocolos de jogo) e quantitativas (medidas auto-relatadas de imersão, testes de desempenho, monitoramento comportamental), o que o torna versátil para investigações interdisciplinares na Comunicação.

Entretanto, é também necessário reconhecer limites e críticas teóricas relevantes. Primeiramente, a operacionalização do *Flow* enfrenta problemas de mensuração: *proxies* comportamentais, ou seja, indicadores indiretos usados para medir fenômenos (pistas externas que sugerem, mas não comprovam que uma pessoa está em estado de *Flow*, visto que esta é uma experiência subjetiva e interna), podem subestimar aspectos subjetivos

(Lopes *et al.*, 2022). Há ainda uma dimensão ética: o mesmo conjunto de design que favorece o *Flow* pode ser instrumentalizado para fins persuasivos ou extrativos (por exemplo, aumentar tempo de uso em detrimento do bem-estar), o que demanda uma leitura crítica e normativa quando se estuda jogos enquanto mídia. Por fim, a teoria precisa ser sensível às rupturas intencionais da imersão, escolhas estéticas ou políticas que fazem do corte do *Flow* um recurso expressivo e, portanto, não pode ser lida apenas como um guia prescritivo para maximização de engajamento.

Para a investigação proposta, diante do trazido no referencial teórico, com a aplicação da Teoria do *Flow* ao jogo *Sid Meier's Civilization VI* no contexto acadêmico da disciplina Game Design III, essas considerações teóricas implicam caminhos analíticos pertinentes. É necessário olhar tanto para os elementos de design que propiciam o canal de *Flow* (clareza de objetivos, feedback sistemático e escalonamento de desafios, por exemplo) quanto para as condições institucionais e pedagógicas que mediam a experiência estudantil (níveis prévios de literacia lúdica, estratégias de ensino, dinâmicas de grupo). Ademais, devem-se investigar as rupturas típicas desse tipo de jogo, sobrecarga informativa, liberdade excessiva, curvas de aprendizado iniciais, e como elas afetam a transição para estados de imersão. Por fim, a abordagem metodológica que combina Estudo de Caso e Relato de Experiência permite capturar a densidade fenomenológica do *Flow* ao mesmo tempo em que ancoramos a análise em evidências replicáveis e contextualizadas, alinhando-se aos imperativos analíticos da Comunicação: interpretar práticas comunicacionais mediadas por tecnologias sem perder de vista os processos situados de produção de sentido.

### **Civilization VI e Teoria do Flow: Entre Estudo de Caso e Relato de Experiência**

Reforçando a escolha de *Civilization VI* como objeto analítico, trazemos mais uma vez que esta decorre de sua capacidade singular de produzir imersão prolongada em um ambiente de baixa ação física e alta complexidade cognitiva. Entre os diversos conceitos discutidos na disciplina *Game Design III*, palco e plano de fundo das experiências e debates prévios sobre o jogo digital e a Teoria do *Flow*, esta se mostrou a lente mais robusta para compreender a natureza do engajamento proporcionado pelo jogo digital. Enquanto jogos baseados em reflexos e precisão mecânica tendem a acionar o *flow* por meio da agilidade e da repetição de habilidades motoras, *Civilization VI* sustenta o estado

de *Flow*, diante da experiência das pessoas autoras, por vias distintas: aprendizado progressivo, descoberta tática, tomada de decisão significativa e retroalimentação sistêmica constante.

O conhecido fenômeno popularmente resumido pela expressão “só mais um turno” emerge, nesse sentido, como expressão empírica do estado de *Flow* em nosso contato com esta mídia. Trata-se do prolongamento voluntário da experiência decorrente da sensação de desafio equilibrado, da previsibilidade relativa das consequências das ações e da percepção de que cada decisão conduz imediatamente a novas possibilidades. Na perspectiva comunicacional, esse fenômeno evidencia a capacidade do jogo de construir uma experiência de sentido contínua, enquanto tecnologia da imagem e do imaginário, em que a interação humano-sistema se organiza como um processo comunicativo circular, responsivo e orientado ao feedback.

Ao mesmo tempo, o *Flow* em *Civilization VI* não se apresenta como um estado isolado, mas como resultado da articulação entre diferentes camadas de design. A liberdade de escolha do jogador dialoga com o conceito de *play*; o ritmo emocional do jogo é estruturado por um design que alterna momentos de tensão e planejamento; e a interface, apesar de densa, comunica estados, alertas e consequências com clareza funcional. Assim, o *Flow* opera como uma “cola” conceitual que integra essas dimensões, funcionando como eixo explicativo para compreender como o jogo sustenta longos períodos de engajamento cognitivo.

**Figura 2** - Civilization VI (arte oficial e tela do jogo)



Fonte: Civilization VI (2016).

Entretanto, essa mesma complexidade que favorece o *Flow* também produz barreiras. A curva de entrada em *Civilization VI* pode ser percebida como abrupta por iniciantes, como relatado nas experiências no viés da disciplina de Game Design III: na primeira tentativa, a falta de orientação explícita e a densidade de informações resultaram

em uma frustração que não gerou aprendizagem ou sequer interesse imediato, o que, no vocabulário da disciplina, caracteriza uma “frustração não produtiva”. Além disso, mesmo após a fase inicial de adaptação, determinados elementos estruturais continuam capazes de interromper o *Flow*: turnos excessivamente longos em partidas avançadas, burocracia de microgerenciamento em civilizações muito expandidas, decisões diplomáticas incoerentes da inteligência artificial e momentos em que o jogador se percebe prisioneiro de consequências sistêmicas “inescapáveis” no contexto do jogo.

Ainda assim, quando o equilíbrio entre desafio, feedback e controle se estabelece, o jogo oferece um exemplo sofisticado de *Flow* em viés cognitivo no gênero de estratégia. A densidade sistêmica de *Civilization VI* não impede a fluidez: ao contrário, quando manejada adequadamente, cria um ambiente que favorece a sensação de progressão contínua e significativa.

A progressão de desafios no jogo não ocorre de forma linear ou escalonada por números absolutos. Ao contrário, trata-se de um sistema emergente, altamente contextual e dependente das escolhas do jogador, da civilização selecionada, da configuração do mapa e das condições geopolíticas em desenvolvimento. Apesar dessa variabilidade, *Civilization VI* apresenta um ritmo geral reconhecível, constituído por ciclos de exploração, expansão, consolidação e reinvenção estratégica, que são responsáveis por moldar (ou fragmentar) o estado de *Flow*.

No início da partida, o jogador dispõe de poucas ações possíveis: fundar a cidade inicial, selecionar a tecnologia primária e iniciar a exploração do território. Contudo, mesmo essas decisões iniciais já carregam considerável peso estratégico. A necessidade de avaliar terrenos, recursos, ameaças bárbaras e possibilidades de expansão introduz, desde o primeiro turno, elementos de tomada de decisão que podem ser percebidos como excessivamente complexos para iniciantes. A ausência de uma orientação guiada pode gerar um tipo de frustração precoce que atua contra o estabelecimento do *Flow*, especialmente para perfis de jogadores pouco familiarizados com jogos do gênero.

Com o desenvolvimento das partidas e a repetição da experiência, esse “caos inicial” se converte em familiaridade: os sistemas tornam-se legíveis, padrões emergem, e o jogador adquire a sensação progressiva de controle. É nesse ponto que o *Flow* pode se instalar de modo mais consistente. A partir de então, a complexidade crescente do jogo digital deixa de ser percebida como um obstáculo e passa a funcionar como fonte de desafios interconectados, que mantêm a experiência viva e cognitivamente estimulante.

À medida que a civilização avança, o jogo introduz novos sistemas que ampliam tanto o repertório de possibilidades quanto a demanda cognitiva: gestão simultânea de múltiplas cidades, decisões sobre rotas tecnológicas e cívicas, negociação com líderes com agendas específicas, administração de recursos como fé, cultura, ouro, produção e felicidade. Cada era histórica acrescenta camadas de tensão e oportunidades, novas unidades, novos distritos, novas pressões geopolíticas. Essa reconfiguração constante exige que o jogador se repositone estrategicamente, evitando o tédio e sustentando o dinamismo necessário ao *Flow*.

Por outro lado, há momentos em que a progressão sistêmica se torna disfuncional. Em partidas em que o jogador assume liderança muito cedo, a previsibilidade dos turnos finais dilui o senso de desafio e pode levar ao tédio prolongado. O inverso também ocorre: quando a desvantagem é expressiva, a sensação de irreversibilidade paralisa a experiência, gerando frustração improdutiva. Esses limites revelam a delicadeza do equilíbrio do *Flow* em jogos de estratégia: desafios excessivamente previsíveis ou excessivamente opressivos rompem a sensação de agência, que é fundamental para sustentar a imersão.

No contexto do ensino de *Game Design*, discutiu-se amplamente a distinção entre frustração produtiva, aquela que estimula a aprendizagem, e frustração paralisante, que rompe a experiência. *Civilization VI* se posiciona de forma interessante entre esses dois polos.

Por um lado, o jogo depende da frustração como mecanismo pedagógico: suas regras não são explicitadas em tutoriais extensos, e o jogador aprende principalmente pelo erro e pelo experimento. Decisões equivocadas geram consequências claras: priorizar ciência pode comprometer a cultura; apostar em força militar pode desestabilizar a economia; ignorar cidades-estado gera perdas diplomáticas estratégicas. Ao compreender essas inter-relações, o jogador internaliza a lógica sistêmica do jogo, e a frustração inicial se converte em aprendizagem, um caminho natural para o estabelecimento do *Flow*.

Nesse processo, *Civilization VI* oferece um ecossistema comunicacional rico em feedbacks: alertas visuais, notificações sonoras, conselheiros contextuais, mudanças graduais nos indicadores de cidade e ícones informativos constroem um ambiente que orienta o jogador sem retirar sua autonomia. O sistema é denso, mas legível.

Por outro lado, o jogo também apresenta instâncias de frustração sem retorno. Em situações de discrepância expressiva entre civilizações, a recuperação se torna

praticamente inviável. A diplomacia, por vezes, opera com lógica opaca, e algumas mecânicas de microgerenciamento tornam-se repetitivas e burocráticas nas fases finais. Esses momentos interrompem o *Flow* ao retirar a sensação de agência, elemento central para o engajamento profundo, segundo Csikszentmihalyi (2014).

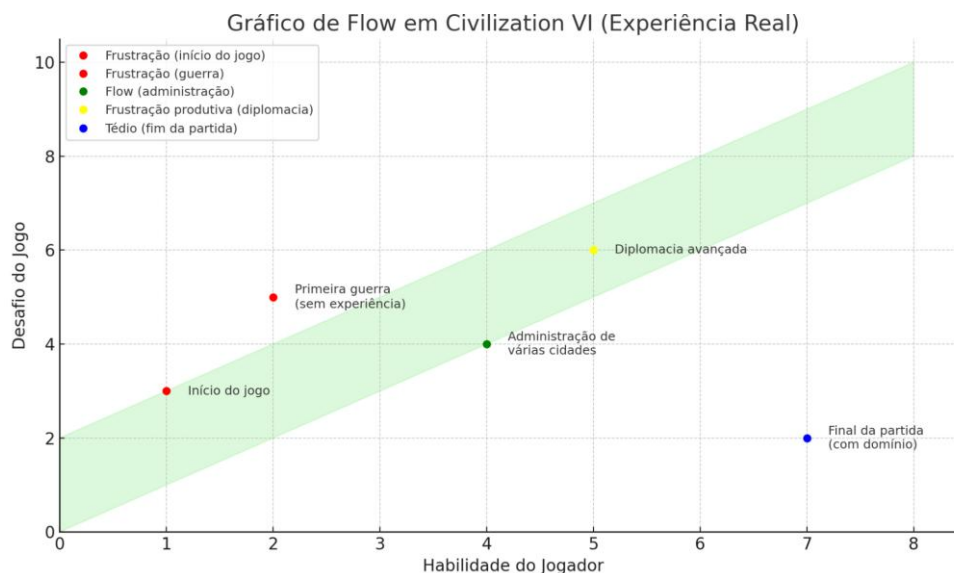
A seguir, registramos uma ilustração que sintetiza situações diversas contextualizando *Civilization VI* e a Teoria do Flow, estabelecendo diálogos e atentos ao alinhamento entre teoria e prática, sendo a experiência e os atravessamentos comunicacionais os balizadores do registro.

**Figura 3** - Situações em *Civilization VI* e suas relações com o *Flow*

SITUAÇÃO NO JOGO	DESAFIO	HABILIDADE	DENTRO DO FLOW?	OBSERVAÇÃO
Primeiros turnos (sem conhecer o jogo)	Médio	Baixo	Não - Frustração	Dificuldade em entender mecânicas, decisões confuses, curva de entrada alta.
Primeira guerra (sem experiência)	Alto	Baixo	Não - Frustração	Falta de domínio tático e dos sistemas de combate.
Administração de várias cidades	Médio	Médio	Sim - Flow	O jogador já entende as mecânicas e começa a tomar decisões com clareza.
Diplomacia avançada	Alto	Médio-alto	Parcial - Frustração produtiva	O erro ensina, e o desafio motiva.
Turnos finais (com domínio do jogo)	Baixo	Alto	Não - tédio	Quando já está claro que vai ganhar ou perder, e falta surpresa.

Fonte: Acervo da pesquisa (2025).

Assim, *Civilization VI* materializa, ao mesmo tempo, as potências e as limitações do *Flow* em ambientes complexos. Sua estrutura oferece condições ideais para o estabelecimento do estado de imersão cognitiva, enquanto processo comunicacional, mas depende de um equilíbrio delicado entre desafio, clareza e autonomia, equilíbrio esse que nem sempre se mantém ao longo de todas as partidas. Como forma de ilustrar um momento específico do canal do *Flow* pela experiência discente, tem-se a figura a seguir, que estabelece uma aplicação.

**Figura 4 - Gráfico de Flow em Civilization VI**

Fonte: Acervo da pesquisa (2025).

### Reflexões analíticas a partir do Estudo de Caso e Relato de Experiência

Nas primeiras interações com *Civilization VI*, os estudantes relataram uma sensação inicial de desorientação. Embora o jogo oferecesse ampla liberdade, essa liberdade ocorria em um ambiente altamente estruturado, com sistemas interdependentes que exigiam repertório prévio para compreensão. As tentativas iniciais eram marcadas por decisões tomadas sem domínio estratégico, cidades mal posicionadas, negligência tecnológica, conflitos sem sustentação e gestão inconsistente dos recursos. Essa combinação gerava frustração e pouco aprendizado. Paradoxalmente, foi essa experiência negativa que motivou o retorno, movido pelo incômodo de revisar ações e compreender a lógica interna do jogo, um movimento que indica o limiar do fluxo de engajamento descrito por Csikszentmihalyi (2014).

Com a repetição das partidas, o ambiente antes caótico começou a revelar padrões. A experimentação tornou-se central: testar políticas, combinar civilizações e mapas, interpretar reações da inteligência artificial e compreender respostas sistêmicas. A sobrecarga informacional converteu-se em autonomia cognitiva; o desafio passou a ser estímulo, e o *Flow* começou a emergir de forma consistente. O tempo deixava de ser percebido, a atenção permanecia concentrada e a atividade tornava-se motivadora por si mesma.

Uma experiência relatada ilustra bem essa transição. Em uma partida equilibrada, o colapso ambiental causado pela poluição reverteu todo o progresso. A derrota, além de impactante, evidenciou a coerência interna da simulação: decisões presentes geram consequências estruturadas no futuro. Não foi punição arbitrária, mas evento pedagógico. Nas partidas seguintes, passaram a surgir escolhas mais criteriosas, como investimentos em energia limpa, mitigação de danos e planejamento de longo prazo. *Civilization VI* demonstrava que não bastava “vencer”; era preciso compreender os processos que levam ao sucesso ou fracasso.

Com o avanço das sessões, a experiência se expandiu para o coletivo. Jogar com colegas tornou-se espaço para discutir estratégias, compartilhar interpretações e refletir sobre decisões. A recorrência do ciclo desorientação–domínio reforçou que o Flow, em sistemas complexos, depende menos da habilidade imediata e mais da construção progressiva de significado. Sentir-se capaz de agir e perceber efeitos compreensíveis passou a definir a agência do jogador.

Mesmo após várias partidas, rupturas e dificuldades em manter o *Flow* ainda ocorriam, sobretudo quando erros de cálculo geravam perdas significativas. Porém, deixaram de ser vistas como falhas definitivas e passaram a integrar o processo de aprendizagem. A frustração, antes associada ao abandono, tornou-se estímulo para novas tentativas. *Civilization VI* estabelece, assim, uma relação comunicativa consistente: respostas previsíveis, regras claras e ambiente que incentiva autocorreção. O ciclo ação–feedback–reajuste, central à teoria do Flow, manifesta-se concretamente no design do jogo.

No campo da Comunicação e do Game Studies, essas reflexões mostram que jogos digitais funcionam como ambientes mediados de construção de sentido. O engajamento não se limita a tarefas lúdicas, mas envolve interpretações contínuas. *Civilization VI* opera como sistema comunicacional complexo, articulando interfaces, feedbacks, linguagens simbólicas e respostas sistêmicas que moldam a experiência. O *Flow* evidencia como camadas cognitivas, afetivas e interacionais formam vínculos significativos entre jogador e jogo. Assim, a experiência dos estudantes ilumina o potencial pedagógico e comunicacional dos games e reforça sua relevância como dispositivos capazes de gerar aprendizagem, interpretação e engajamento.

## Considerações finais

As análises desenvolvidas ao longo deste artigo indicam que aplicar a Teoria do Flow ao jogo *Civilization VI* fornece um aporte conceitual consistente para compreender, de modo multidisciplinar, como dinâmicas lúdicas produzem estados prolongados de engajamento cognitivo e emocional. A investigação, conduzida por meio de Estudo de Caso articulado a Relato de Experiência, evidencia a complexidade da conexão com o jogo ao articular vivências subjetivas e uma base teórica consolidada nos estudos de Comunicação e Jogos Digitais.

Examinar *Civilization VI* sob a perspectiva do Flow permite ressignificar tanto a experiência de jogar quanto o entendimento dos jogos digitais como dispositivos comunicacionais complexos. Antes de contatar os pressupostos de Csikszentmihalyi, muitos estudantes não problematizavam por que certos jogos mantêm envolvimento contínuo enquanto outros falham nisso. Com a teoria, tornam-se mais visíveis elementos estruturais e sensoriais que sustentam a imersão, como o equilíbrio entre desafio e habilidade, a clareza dos objetivos, o retorno contínuo das ações e o caráter progressivo das recompensas.

No contexto da disciplina de Game Design III, o estudo demonstrou que o *Flow* não surge espontaneamente, mas decorre de um arranjo intencional entre complexidade sistêmica e transparência operacional. O design articula liberdade estratégica e consequências claras, orientando sem restringir a agência. *Civilization VI* oferece desafios frequentes, acompanhados de instrumentos que permitem superá-los, configurando uma experiência equilibrada e potencialmente estimulante. O Relato de Experiência que pauta o texto evidenciou ainda que o *Flow* se estabelece gradualmente, entre tentativas, frustrações, ajustes táticos e reaprendizagens, mostrando que ele resulta tanto do design quanto do investimento cognitivo e afetivo do jogador.

O estudo também mostrou que o *Flow* não é garantido: pode ser interrompido por complexidade excessiva, falta de clareza, sobrecarga informacional ou rupturas abruptas no ritmo estratégico. Reconhecer essas falhas evidencia a sutileza do trabalho de game design e a precisão necessária para sustentar longos períodos de engajamento. A imersão, nesse sentido, é relacional: depende do sistema de jogo e das disposições, experiências e trajetórias cognitivas de quem joga.

Metodologicamente, a combinação entre Estudo de Caso e Relato de Experiência mostrou-se potente ao permitir que pesquisadores-jogadores analisassem o fenômeno de um lugar híbrido, no qual vivência, técnica e teoria se entrecruzam. Tal perspectiva trata a experiência de jogar não como dado ilustrativo, mas como componente epistemológico capaz de revelar nuances e tensões do processo comunicacional na prática lúdica, conferindo densidade e legitimidade ao estudo.

Por fim, afirma-se que o objetivo do artigo foi alcançado. As reflexões articulam teoria, prática e análise crítica, demonstrando que jogos digitais são objetos relevantes no campo da comunicação, seja pela forma como estruturam mensagens, narrativas e interações, seja pelo potencial de produzir experiências envolventes. Assim, *Civilization VI* se apresenta não apenas como jogo relevante, mas como dispositivo comunicacional capaz de materializar processos de atenção, imersão e produção de sentido centrais às pesquisas contemporâneas sobre comunicação, cultura digital e experiência com jogos.

## Referências

ÁGORA ENTERTRAINING. **Você já ouviu falar em Flow?** ÁE Insights [Portal Ágora Entertraining], online, 2025. Disponível em: <https://agoraentert.com.br/antigosite/insights/voce-ja-ouviu-falar-em-flow/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

BUENO, E. D. R.; BEDER, D. M.; OTSUKA, J. L. Recomendações de design para promover o engajamento em jogos digitais educacionais: um mapeamento sistemático da literatura. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 33., 2022, Manaus. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 415-426.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame.** 2020. 175 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience.** New York: HarperCollins, 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Teoria do Flow, pesquisa e aplicações. **ComCiência**, Campinas, n. 161, set. 2014.

FIRAXIS Games. **Sid meier's civilization VI.** 2K Games, 2016. Jogo eletrônico (PC).

LOPES, R. C. *et al.* A teoria do comportamento planejado como proxy para estratégias de green marketing. **Cuyonomics: Investigaciones en Economía Regional**, v. 6, n. 10, 2022.

MONÇÃO, N. B. N.; BATISTA JR., J. R. L. **Relatos de experiências na educação profissional e tecnológica**. São Paulo: Pá de Palavra, 2018.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**. São Paulo: Bookman, 2014.