

# DIEGESE COMO ESTRATÉGIA DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E COERÊNCIA LUDONARRATIVA EM DEAD SPACE

DIEGESIS AS A STRATEGY FOR USER EXPERIENCE AND LUDONARRATIVE COHERENCE IN DEAD SPACE

## **Daniel Leite Costa**

Doutor em Design pela Universidade de Federal de Pernambuco (Recife/Brasil).  
Professor e Coordenador de Curso na UniFacisa (Campina Grande/Brasil).  
E-mail: daniel.leite.costa@gmail.com

Recebido em: 5 de outubro de 2025  
Aprovado em: 9 de dezembro de 2025  
Sistema de Avaliação: Double Blind Review  
BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 168-188 | jul./dez. 2025  
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4485>



## RESUMO

Este artigo analisa o uso da interface diegética em Dead Space sob a perspectiva da Game User Experience (GUX) e da coerência ludonarrativa. Com base em referencial teórico que articula UX em jogos, cognição e estudos narrativos, investiga-se como a integração da interface ao corpo do avatar e ao espaço ficcional reduz o atrito cognitivo, reforça a imersão e fortalece a agência do jogador. Argumenta-se que a UI diegética opera como eixo estruturante da experiência, articulando mecânicas, narrativa, emoção e presença de forma coerente no design contemporâneo de jogos digitais.

**Palavras-chave:** Diegese. Experiência do Usuário. Coerência Ludonarrativa.

## ABSTRACT

This article analyzes the use of diegetic interfaces in Dead Space from the perspective of Game User Experience (GUX) and ludonarrative coherence. Drawing on a theoretical framework that integrates game UX, cognition, and narrative studies, it examines how embedding interface elements into the avatar's body and the fictional space reduces cognitive friction, enhances immersion, and strengthens player agency. It argues that diegetic UI functions as a structural axis of the experience, articulating mechanics, narrative, emotion, and presence in a coherent manner within contemporary digital game design.

**Keywords:** Diegesis. User Experience. Ludonarrative Coherence.



## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, as pesquisas e estudos sobre experiência do usuário (UX) em jogos digitais têm avançado e se expandido para além da análise de usabilidade e da estética, incorporando e integrando dimensões narrativas, emocionais e de imersão; atualmente, a Game User Experience (GUX) é um campo amplo, que busca investigar, além destes aspectos, as diferentes formas como os jogadores interagem, percebem e se sentem ao jogar um jogo digital. Nesse contexto, as interfaces diegéticas são um dos recursos relevantes para a construção de experiências de jogo coerentes e imersivas, pois reduzem a distância entre o jogador e o universo ficcional, eliminando a interface enquanto camada de comunicação sobreposta ao mundo do jogo. Ao integrar os elementos informativos e funcionais da interface ao próprio mundo do jogo — seja no corpo do avatar/personagem, em dispositivos internos à narrativa ou em elementos ambientais —, a UI diegética reduz o esforço cognitivo e fortalece o sentimento de presença e pertencimento do jogador no mundo do jogo, promovendo uma relação contínua entre ação, feedback e ficção (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005).

Enquanto o modelo de interface mais tradicional (interface não diegética) se impõe como uma camada sobreposta e externa à diegese (e.g. a HUD<sup>1</sup>, ver Figura 1), criando um espaço perceptivo e óbvio de comunicação (e de separação com o mundo do jogo), a interface diegética propõe uma interface unificada ao mundo do jogo, em que o jogador não apenas controla o personagem, mas percebe o mundo através dele, potencializando a imersão. Essa integração entre sistema e narrativa gera o que se pode chamar de coerência ludonarrativa, conceito que descreve a harmonia entre o funcionamento lúdico e o universo narrativo (DOVEY; KENNEDY, 2006). Nesse sentido, o design diegético não é apenas uma solução estética ou de realismo visual, mas uma estratégia de design centrada na experiência, que visa alinhar percepção, emoção e ação do jogador de forma natural e intuitiva.

---

<sup>1</sup> HUD: Heads-Up Display é a “camada” de interface sobreposta ao mundo do jogo. Costa (2023) apresenta um breve histórico sobre o surgimento deste elemento de interface em jogos digitais.



**Figura 1 – Exemplo de Interface não diegética: HUD em Metal Gear Solid Delta, no canto inferior direito.**



**Fonte: Konami (2025)**

Ao longo da história dos jogos digitais, essa preocupação com a integração entre feedback, interface e narrativa evoluiu de forma gradual. Desde experimentos iniciais em Battlezone (1980) e Elite (1984), passando por refinamentos e evoluções técnicas e conceituais em títulos como Metroid Prime (2002) e Deus Ex (2000), até alcançar maturidade paradigmática em Dead Space (2008/2023), a interface diegética consolidou-se como um dos pilares do design imersivo contemporâneo em jogos digitais. Atualmente, sua relevância é rediscutida no contexto de realidade virtual (VR) e aumentada (AR), onde a coerência perceptiva é condição essencial para a presença e o conforto do jogador (SHARPLES; WILLIAMS; REEVES, 2025).

Cabe destacar que parte do referencial teórico mobilizado neste estudo deriva de produções do início dos anos 2000, momento de consolidação dos game studies enquanto campo acadêmico. Tal escolha não implica adesão acrítica a essas perspectivas, mas reconhecimento de seu papel fundacional na estruturação do debate sobre regras, narrativa e agência. Ao mesmo tempo, o artigo dialoga com produções recentes, buscando tensionar e atualizar esses conceitos à luz de discussões contemporâneas sobre experiência encarnada, design adaptativo e modelagem afetiva.

Assim, compreender a interface diegética sob o prisma da experiência do usuário em jogos significa ir além da mera estética funcional e reconhecer seu papel como mediadora sensível entre a estrutura lúdica e a percepção humana. Este artigo objetiva desenvolver uma análise histórica e conceitual desse tipo de interface, examinando sua relação com a coerência ludonarrativa e com o design de experiência centrado no jogador, tendo Dead Space como âncora e modelo desta abordagem de design. A metodologia utilizada fundamenta-se em uma abordagem qualitativa e exploratória, com base na análise crítica de



design da obra e pesquisa bibliográfica. O estudo adota uma perspectiva interdisciplinar, articulando referenciais teóricos da teoria narrativa e cinematográfica (GENETTE, 1980), dos estudos de game design e interfaces em jogos digitais (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005; DOVEY; KENNEDY, 2006) e da experiência do usuário e design de interfaces em jogos digitais (SAUNDERS; NOVAK, 2013; COSTA, 2023).

A análise empírica foi conduzida a partir de um estudo de caso centrado no jogo *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008/2023), examinando seus elementos de interface, estrutura diegética e coerência ludonarrativa sob o ponto de vista do design de experiência. O método compreendeu a observação sistemática do gameplay, o registro de evidências visuais e o cruzamento interpretativo entre forma, função e narrativa, permitindo discutir de modo crítico como o design diegético da interface atua na construção da imersão e na redução de atrito cognitivo na interação jogador-jogo.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A interatividade constitui um dos principais diferenciais dos jogos digitais enquanto mídia (MOTT, 2011; SAUNDERS; NOVAK, 2013). Nesse contexto, a interface assume papel central no design do jogo, pois é o principal mediador da relação entre jogador e sistema. Conforme argumenta Jesper Juul, a distinção entre interface e jogabilidade é frequentemente difusa, sendo ambas dimensões profundamente interligadas. De forma semelhante, autores do design como Bonsiepe (2021) e Raskin (2000) defendem que a interface não é apenas um componente do produto, mas o próprio meio pelo qual ele se concretiza. Assim, nos jogos digitais, a interface atua como estrutura mediadora da experiência, articulando estética, narrativa e regras na construção do diálogo entre jogador e sistema. Nessa perspectiva, as escolhas de design de interface também influenciam diretamente o grau de coerência entre os sistemas lúdicos e a dimensão narrativa do jogo, podendo reforçar ou enfraquecer a articulação entre essas camadas. É nesse ponto que a discussão sobre interfaces diegéticas se torna relevante, pois sua integração ao universo ficcional pode contribuir para a manutenção da coerência ludonarrativa da experiência de jogo.

Entende-se por diegese como a narrativa de uma obra e todo o seu mundo e universo ficcional, considerando o tempo, espaço, personagens e acontecimentos inerentes (GENETTE, 1980); a diegese é tudo aquilo que ocorre dentro do universo da obra. Bordwell e Thompson (2013) exemplificam a diferença entre sons diegéticos — originados dentro da cena, como diálogos e ruídos de ambiente — e não-diegéticos — como trilhas sonoras ou narrações em *voice-over*. Essa separação ajuda a entender o que pertence ao universo representado e o que atua como comentário ou amplificação externa da narrativa.

O conceito de diegese, originalmente desenvolvido na teoria literária, foi amplamente explorado no âmbito da pesquisa sobre cinema, tornando-se fundamental para a compreensão da coerência interna



das narrativas audiovisuais. Deste modo, pode-se discutir o filme (e outras obras audiovisuais, e.g. jogos digitais) como texto narrativo e com diferentes níveis de enunciação. Autores como Chatman (1980) e Metz (1982) debatem a diegese como um espaço de significação, onde o espectador constrói a coerência interna da história a partir de códigos audiovisuais. Desse modo, a diegese não é apenas o “mundo da história”, mas um dispositivo de interpretação que regula a realidade da relação obra/usuário e orienta a imersão (CHATMAN, 1980; METZ, 1982).

Nos jogos digitais, o conceito é ampliado. O universo diegético passa a incluir não apenas elementos audiovisuais, mas também componentes interativos e sistêmicos do jogo enquanto artefato e experiência; o que torna o conceito ainda mais amplo. O jogador não é um apenas espectador passivo, mas um agente ativo que atua dentro da diegese do jogo digital, interferindo diretamente em seus eventos e regras, e na própria relação diegética em si. Wolf (2001) argumenta que a imersão nos jogos digitais depende tanto da narrativa quanto da agência do jogador sobre o mundo representado, que deixa de ser apenas uma projeção estética para se tornar um espaço de ação significativa.

Saunders e Novak (2013) apresentam uma classificação da interface em jogos digitais em relação a diegese. De modo sintético, os autores consideram:

- i. Elementos de interface diegéticos, como os elementos inclusos no mundo do jogo e que são imersivos (e.g. barra de energia integrada ao traje em *Dead Space*; visor do capacete em *Metroid Prime*);
- ii. Elementos de interfaces não diegéticos, como os elementos de interface que não existem no mundo do jogo e não são imersivos (e.g. HUD tradicional de *Call of Duty* ou minimapas sobrepostos em *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*);
- iii. Elementos de interface espaciais, como os elementos de interface que estão no mundo do jogo, mas não são imersivos (e.g. indicadores flutuantes acima de personagens em *League of Legends*) e;
- iv. Meta elementos de interface, como os elementos de interface que não estão no mundo do jogo, mas são imersivos (e.g. trilhas sonoras emocionais que não existem no mundo ficcional, mas influenciam a imersão ou o CODEC de *Metal Gear Solid*).

A pesquisa de Costa (2023) detalha e exemplifica algumas utilizações destas classificações. A Figura 2 apresenta uma síntese da proposta classificação de Saunders e Novak (2013).



**Figura 2 – Classificação dos Elementos de Interface em Jogos Digitais.**

		O elemento da interface está no mundo do jogo?	
		Não!	Sim!
O elemento da interface é imersivo?	Não!	Não Diegética	Espacial
	Sim!	Meta	Diegética

**Fonte: Adaptado de Saunders e Novak (2013)**

Pesquisas mais recentes confirmam esse deslocamento conceitual. Scerri (2023), ao investigar diferentes estilos de interface (HUDs e UIs) em *Far Cry 2* e *Far Cry 6*, demonstra que interfaces altamente diegéticas tendem a favorecer a imersão, mas que o excesso de realismo pode comprometer a clareza funcional. Isso aponta para um paradoxo do design contemporâneo da interface em jogos digitais: quanto mais integrada é a interface ao mundo ficcional, mais o jogador precisa decodificar suas funções dentro da diegese.

Esse debate também aparece em estudos sobre jogos de realidade mista, nos quais elementos diegéticos atuam como pontes entre o mundo físico e o virtual (HARGOOD, 2024). Assim, a adoção de uma abordagem de design diegético perpassa entender seus impactos na experiência do usuário e também avaliar suas características intrínsecas enquanto elemento de uso e comunicacional. Neste sentido, testes conceituais em mock-ups e *playtests* nas fases iniciais de design se tornam ferramentas relevantes de validação da interface, contribuindo para a validação da diegese enquanto elemento funcional e estético, além de detectar possíveis atritos de comunicação e usabilidade.

## 2.1 JOGOS COMO SISTEMAS NARRATIVOS E LÚDICOS

Jesper Juul (2005), em *Half-Real*, propõe que os jogos são entidades híbridas compostas simultaneamente por regras formais e mundos ficcionais. Essa dualidade faz do jogo um meio singular de expressão, no qual a diegese atua como ponte entre a estrutura das regras e a fluidez da narrativa,



oferecendo coerência e sentido à experiência. O autor defende que o prazer do jogo emerge justamente dessa oscilação entre real e ficcional.

De modo complementar, Salen e Zimmerman (2004) descrevem os jogos como sistemas de significação emergente, em que design, interação e contexto se articulam para gerar experiências únicas. A interface é, nesse sentido, um componente narrativo essencial, pois traduz as regras do sistema em ações compreensíveis dentro da diegese. O design de interface, portanto, não apenas comunica, mas participa ativamente da construção de sentido.

A centralidade cultural e simbólica do jogo foi antecipada por Huizinga (2019), em *Homo Ludens*, ao conceber o jogar como atividade fundadora da cultura. O jogo é visto como espaço autônomo de significado, mas permeado por valores sociais e rituais. Essa dimensão simbólica é retomada por Dovey e Kennedy (2006), que observam como os jogos digitais operam em meio a tensões culturais, econômicas e tecnológicas, sendo o design de interface um campo privilegiado para observar tais negociações.

Murray (1997) amplia a discussão ao propor a narrativa digital como uma forma de “encenação participativa”, onde o jogador é simultaneamente espectador e autor. Assim, a coerência diegética passa a depender tanto das decisões de design quanto da performance interpretativa do jogador, configurando uma experiência coautoral.

## 2.2 COERÊNCIA E DISSONÂNCIA LUDONARRATIVA

O termo dissonância ludonarrativa (*ludonarrative dissonance*), cunhado por Hocking (2007; 2025), descreve a tensão entre narrativa e mecânica. Em *BioShock*, por exemplo, o sistema de recompensas por atitudes egoístas contradizia a narrativa que exaltava valores altruístas, criando um descompasso entre o que o jogo contava e o que o jogador era incentivado a fazer. Essa dissonância afeta diretamente a imersão e a coerência do mundo diegético.

Estudos recentes vêm refinando esse conceito. Liang (2024) propõe o *Dynamical-Meaning Focused Design*, uma abordagem de design que busca reduzir a dissonância ludonarrativa por meio de escolhas que tenham repercussões narrativas coerentes com o contexto e construção do mundo do jogo. Já Hernández-Pérez, Albaladejo-Ortega e Raja-Aparicio (2024) argumentam que a dissonância não é necessariamente negativa — pode ser usada de modo produtivo, como recurso estético ou crítico que provoca reflexão sobre o papel do jogador e os limites do sistema.

A dissonância ludonarrativa pode ser compreendida em diferentes níveis. Para além do conflito entre narrativa explícita e sistema de recompensas, ela pode manifestar-se como descompasso entre agência performativa e identidade ficcional do personagem, entre ética narrativa e incentivos sistêmicos, ou ainda entre atmosfera construída e mecânicas recorrentes. Nesse sentido, a dissonância não é apenas



um erro de design, mas um fenômeno estrutural que emerge quando regras e significados operam sob lógicas distintas. Hernández-Pérez, Albaladejo-Ortega e Raja-Aparicio (2024) argumentam que a dissonância pode inclusive assumir função estética ou crítica, ao provocar reflexão sobre os limites do sistema ou sobre o papel do jogador dentro dele.

De modo complementar, a coerência ludonarrativa não deve ser entendida apenas como ausência de dissonância, mas como convergência estruturada entre mecânicas, sistemas de feedback, identidade ficcional e expectativas narrativas. Trata-se tanto de uma propriedade do design quanto de um efeito experiencial percebido pelo jogador. Assim, a coerência pode ser analisada em dois níveis: (i) estrutural, quando as regras reforçam os significados narrativos, e (ii) experiencial, quando o jogador percebe alinhamento entre o que faz, o que vê e o que a narrativa comunica.

Em contraposição, o conceito de coerência ludonarrativa (*ludonarrative coherence*) designa a convergência entre sistemas de regras e história. Jogos que adotam interfaces diegéticas, como *Dead Space* (2008) e *Metroid Prime* (2002), exemplificam essa harmonia, pois os elementos informativos (nível de energia, mapa, comunicação) estão integrados ao universo ficcional. Essa integração evita a fragmentação entre ação do jogador e percepção do avatar, reforçando a coerência entre corpo, espaço e narrativa.

Além disso, Parra Bravo (2023) destaca o papel das restrições temporais como articuladores da coerência ludonarrativa. Elementos como tempo limite, ritmo de eventos e pausas são recursos de design que sincronizam narrativa e mecânica, criando uma temporalidade diegética consistente. Mochocka e Walczak (2023) ampliam o conceito ao introduzir a noção de ludomusical harmony, analisando como a trilha sonora e os sons ambientais em *Night in the Woods* contribuem para alinhar emoção, ação e narrativa, compondo uma coerência sensorial. Observa-se, contudo, que embora tais estudos avancem significativamente na compreensão da coerência ludonarrativa sob perspectivas temporais e sensoriais, há relativa escassez de análises específicas sobre o papel da interface gráfica como mediadora estrutural dessa coerência. A literatura tende a privilegiar sistemas de regras, música ou ritmo narrativo, mas dedica menor atenção à UI enquanto dispositivo de articulação entre ação e significado. Nesse sentido, o presente artigo busca contribuir para essa lacuna ao examinar a interface diegética como elemento ativo na construção da coerência ludonarrativa.

Nesse sentido, a diegese em jogos digitais pode ser compreendida como um elemento articulador entre sistemas de regras, construção narrativa e experiência do jogador. Quando integrada de forma consistente, ela contribui para minimizar rupturas perceptivas entre as ações realizadas pelo jogador, as informações apresentadas pelo sistema e o universo ficcional representado. A interface, como principal mediadora dessa relação, desempenha papel central na manutenção da coerência ludonarrativa, ao



alinhar comunicação funcional e significado narrativo. Assim, as escolhas de interface passam a influenciar diretamente a forma como o jogador compreende, sente e se envolve com o jogo, abrindo espaço para uma abordagem que considera a experiência do usuário como dimensão estruturante do design.

Entretanto, é necessário evitar uma associação automática entre interface diegética e coerência ludonarrativa. A simples inserção de elementos informacionais dentro do universo ficcional não garante, por si só, alinhamento estrutural entre narrativa e sistema. Uma interface pode ser formalmente diegética e ainda assim produzir ruídos interpretativos, inconsistências funcionais ou sobrecarga cognitiva que comprometam a experiência. Para que a interface diegética contribua efetivamente para a coerência ludonarrativa, ao menos quatro condições devem ser observadas: (i) justificativa ficcional plausível; (ii) consistência sistêmica entre feedback e mecânica; (iii) legibilidade funcional adequada às demandas cognitivas do jogador; e (iv) alinhamento com a identidade narrativa do personagem. É sob esses critérios que se pode avaliar se uma solução diegética fortalece ou não a convergência entre regras e história.

## 2.3 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM JOGOS (GUX)

A Game User Experience (GUX) emerge como um campo interdisciplinar dedicado à compreensão da experiência do jogador a partir da articulação entre dimensões emocionais, cognitivas, técnicas, sociais e estéticas da experiência. Diferentemente da UX tradicional, principalmente em produtos não-jogo e voltada prioritariamente à eficiência funcional, a GUX considera o jogo como um sistema experiencial complexo, no qual prazer, desafio, engajamento e interpretação simbólica são dimensões indissociáveis.

Desurvire e Wiberg (2009) sugerem heurísticas específicas para avaliar o prazer e o engajamento dos jogadores, indo além da eficiência funcional. Nacke (2015) defendem que a GUX resulta da interação entre desafio, prazer e significado, o que implica compreender o jogador como sujeito ativo em um sistema simbólico. Hodent (2017) destaca que o design de jogos deve ser orientado pelo funcionamento do cérebro humano, considerando limitações cognitivas como atenção seletiva, memória de trabalho e carga mental, bem como processos emocionais que influenciam a tomada de decisão e o envolvimento do jogador. Ao integrar princípios da neurociência e da psicologia cognitiva ao design de interfaces e mecânicas, a GUX desloca o foco da mera interação funcional para a construção de experiências significativas, imersivas e coerentes com o universo ficcional do jogo.

Interfaces diegéticas têm impacto direto sobre a sensação de presença, a interpretação de sinais narrativos e a percepção de agência. Murray (1997) descreve a presença digital como um estado de "imersão participativa" em que o jogador se sente dentro do mundo narrativo. Ryan (2001) argumenta que a coerência entre elementos narrativos e interativos reforça o sentimento de verossimilhança e pertencimento à diegese. Salen e Zimmerman (2004) destacam que a agência — a capacidade de



agir significativamente dentro do sistema — depende da clareza com que as interfaces comunicam as possibilidades de ação.

Nos últimos anos, a Game User Experience tem evoluído para além da simples otimização da interfaces e controles em jogos sob a perspectiva da usabilidade, incorporando modelos adaptativos e sensíveis à experiência emocional dos jogadores, bem como metodologias analíticas avançadas para compreender e ajustar o conteúdo de forma responsiva às preferências e comportamentos dos usuários. Pesquisas recentes destacam que sistemas de jogo adaptativo baseados em dados do usuário podem personalizar o conteúdo e responder em tempo real aos estados emocionais dos jogadores, ampliando a imersão e satisfação no gameplay ao mover além da performance técnica e englobar aspectos afetivos e motivacionais (LOPES; FACHADA; FONSECA, 2025).

Ademais, estudos empíricos em user experience têm explorado métodos qualitativos e quantitativos para avaliar a experiência em jogos de realidade virtual, mostrando como fatores como presença, emoção e ciber-enjoo são diretamente influenciados por variáveis técnicas e de design — reforçando a necessidade de abordagens de GUX que considerem tanto aspectos emocionais quanto contextuais do jogador (WARSINKE et al., 2024). Tais tendências indicam que a GUX contemporânea não é apenas uma questão de usabilidade ou estética, mas um campo interdisciplinar que integra modelagem afetiva, adaptação de conteúdo e análise de dados para oferecer experiências mais ricas, significativas e personalizadas, refletindo novos paradigmas em que o jogador é entendido como um agente ativo em um sistema dinâmico de feedback e co-criação.

## 2.4 A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA DIEGESE EM JOGOS DIGITAIS

Diante da consolidação da GUX como um campo sensível às dimensões emocionais e contextuais do jogador, torna-se relevante revisitar os fundamentos que historicamente sustentam a imersão e a coerência nos jogos digitais. Nesse cenário, a diegese destaca-se como elemento central na articulação entre interface, narrativa e mecânica. A análise de sua evolução histórica permite compreender como soluções de design anteriores influenciaram os paradigmas contemporâneos da experiência do usuário em jogos.

As primeiras interfaces em jogos digitais eram essencialmente não-diegéticas: a pontuação (ou *scores*) em Pong (1972) ou Space Invaders (1978) eram exibidos como uma camada sobreposta na tela, sem justificativa narrativa; é um design funcional sob a ótica da usabilidade, ainda que limitado pela tecnologia. Contudo, na década de 1980 já aparecem tentativas embrionárias de uma justificação diegética. Um exemplo precoce é Elite (David Braben e Ian Bell, 1984), simulador espacial em que a HUD é representada como painéis de navegação do cockpit. Ainda que rudimentar, esse modelo é considerado



por alguns autores como o primeiro esforço consistente em contextualizar a interface no mundo do jogo (DOVEY; KENNEDY, 2006; KENT, 2010).

Outro experimento relevante é visto em *Battlezone* (Atari, 1980), jogo em primeira pessoa com gráficos vetoriais que reproduziam a visão de dentro de um tanque de guerra. O enquadramento em visor e a representação de mira do canhão podem ser interpretados como formas iniciais de interface diegética (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), simulando o processo de mirar e atirar, por mais que a interface ainda apresente uma HUD com outras informações. *Battlezone*, ilustrado na Figura 3 (p. 11), pode ser colocado como um dos primeiros produtos a explorar, de forma rudimentar, o conceito de interface diegética em jogos digitais, mesmo apresentando outros elementos não diegéticos.

**Figura 3 – Battlezone e os primórdios das interfaces diegéticas.**



**Fonte: Atari (1980)**

Nos anos 1990, títulos como *System Shock* (1994) e *System Shock 2* (1999) já apresentavam consoles, PDAs e logs integrados ao universo ficcional, funcionando como interfaces diegéticas. Em 1997, *007: GoldenEye*, da Rare, introduziu um menu de pausa acessado pelo “relógio” de James Bond, gesto emblemático de contextualização da interface. Nos anos 2000, a prática se consolida com *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002; ver Figura 4), que apresenta a HUD projetada no visor do capacete da protagonista, Samus; e *Deus Ex* (2000), que justifica seu inventário como implantes cibernéticos do personagem. Esses exemplos marcam a transição da interface como mero recurso utilitário para parte integrante da experiência narrativa.



Figura 4 – Metroid Prime: todas as informações projetadas no visor de Samus.



Fonte: Nintendo (2002)

Dead Space (EA Redwood Shores, 2008) é considerado o paradigma do design de interfaces diegéticas em jogos digitais. A armadura do personagem, denominada de RIG (Resource Integration Gear) projeta saúde e status vital na coluna do traje do protagonista, além de outros dados e informações, enquanto hologramas tridimensionais substituem menus convencionais. Esse modelo tornou-se referência tanto na indústria quanto na literatura acadêmica (DILLON, 2016), podendo ser diretamente associado ao conceito de coerência ludonarrativa.

Figura 5 – Dead Space: um dos exemplos mais citados no uso de interfaces diegéticas.



Fonte: EA (2023)



Títulos subsequentes, como *Metro 2033* (2010), *Far Cry 2* (2008), *Fallout 3* (2008, com o *Pip-Boy 3000*), *Alien: Isolation* (2014) e *The Last of Us* (2013), ampliaram o repertório. Cada um explora diferentes graus de diegese: relógios de pulso e máscaras de gás (*Metro*), motion tracker (*Alien Isolation*), e crafting por meio da mochila (*The Last of Us*).

No cenário contemporâneo, o debate se estende ao VR/AR. Estudos empíricos (SALING et al., 2021; SHARPLES; WILLIAMS; REEVES, 2025) mostram que interfaces diegéticas em ambientes imersivos aumentam a sensação de presença, mas levantam dilemas de usabilidade e acessibilidade. Jogos como *Half-Life: Alyx* (2020) exemplificam esse esforço, projetando menus e feedbacks como elementos tridimensionais integrados ao ambiente.

Além disso, títulos recentes como *The Callisto Protocol* (2022) revisitarem diretamente a proposta de *Dead Space*, mantendo o RIG como núcleo de feedback diegético. Já indies como *Echo* (2017) exploram esferas diegéticas inovadoras, mostrando que a prática se tornou recurso estético e de UX disseminado em diversos gêneros e contextos.

### **3 DEAD SPACE SOB A PERSPECTIVA DA UX, DA DIEGÊSE E DA COERÊNCIA LUDONARRATIVA**

O design de *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008; 2023) constitui um marco na integração entre interface diegética, narrativa e experiência do jogador. Ao eliminar o HUD tradicional e incorporar os elementos informacionais ao corpo do avatar e ao espaço ficcional, o jogo estabelece uma abordagem de design centrada na experiência do usuário (UX) que articula legibilidade funcional, imersão e coerência ludonarrativa. Essa estratégia não apenas preserva a continuidade da diegese, como reduz o atrito cognitivo associado à alternância entre camadas de interface, favorecendo a permanência do jogador no espaço da ação.

A concepção da interface diegética em *Dead Space* foi resultado de uma decisão deliberada de design orientada à experiência do jogador e à coerência narrativa. Segundo Dino Ignacio, lead UI designer da Visceral Games, a principal motivação do projeto foi eliminar a “camada de proteção” tradicional criada pelo HUD, aproximando o jogador da experiência de horror ao integrar completamente a interface ao mundo ficcional. Para o Ignácio (2025), a interface não deveria funcionar como um elemento externo de controle, mas como parte do próprio universo do jogo, reforçando a sensação de presença e vulnerabilidade do jogador. Esta perspectiva se alinha de forma coerente ao gênero de jogo e à toda a concepção de opressão e medo que a experiência busca projetar.

Em apresentações e entrevistas posteriores, Ignacio (2025) enfatiza que a UI de *Dead Space* foi concebida como um híbrido entre funcionalidade e ficção científica, equilibrando clareza informacional e



impacto visual. Elementos como o inventário, o mapa e a seleção de armas foram projetados para “existir no mundo do jogo”, evitando interrupções bruscas da ação e mantendo a continuidade da experiência. Essa abordagem dialoga diretamente com princípios contemporâneos de Game User Experience (GUX), nos quais a interface deve reduzir o atrito cognitivo e preservar o engajamento emocional do jogador (IGNACIO, 2025).

Essa lógica também é corroborada por Chuck Beaver, produtor de *Dead Space*, que descreve a criação do RIG (Resource Integration Gear) como uma solução narrativa para um problema clássico de interface: onde e como exibir a barra de vida do personagem. A decisão de utilizar a coluna vertebral do traje de Isaac Clarke como indicador de saúde surgiu da intenção de justificar a informação dentro da ficção, tornando-a visível tanto para o personagem quanto para o jogador. A partir dessa escolha, toda a interface passou a ser pensada como tecnologia plausível dentro do universo do jogo (IGNACIO, 2025; BEAVER, 2025).

Esses relatos evidenciam que a interface diegética em *Dead Space* não emerge apenas como um recurso estético, mas como uma estratégia consciente de design centrado no jogador. Ao alinhar decisões de UI, narrativa e atmosfera, a equipe de desenvolvimento construiu uma experiência em que a interface atua como elemento estruturante da coerência ludonarrativa, reforçando a imersão e consolidando o jogo como referência paradigmática no design de interfaces em jogos digitais.

Sob a perspectiva da Game User Experience (GUX), essa proposta alinha-se aos princípios discutidos por Hodent (2017), segundo os quais o design de jogos deve considerar as limitações cognitivas do jogador, como atenção seletiva, memória de trabalho e processamento perceptivo. Em *Dead Space*, a interface deixa de operar como uma camada externa de mediação e passa a integrar o próprio sistema simbólico do jogo, contribuindo para uma experiência contínua e cognitivamente coerente.

### 3.1 O RIG COMO EIXO CENTRAL DA INTERFACE DIEGÉTICA

O *Resource Integration Gear* (RIG), integrado ao traje do protagonista Isaac Clarke, constitui o principal elemento da interface diegética do jogo. Informações essenciais, como saúde, estase e oxigênio, são exibidas diretamente no corpo do avatar, permitindo que o jogador acesse o estado do personagem sem recorrer a sobreposições gráficas externas. Essa decisão reforça o alinhamento perceptivo entre jogador e personagem, uma vez que ambos compartilham a mesma perspectiva informacional.

Do ponto de vista da UX, o RIG reduz o custo de alternância cognitiva, conceito associado ao esforço necessário para deslocar a atenção entre diferentes camadas de informação. Conforme argumenta Hodent (2017), interfaces que concentram feedbacks críticos no mesmo espaço da ação favorecem a



fluidez da experiência e reduzem a sobrecarga cognitiva. Assim, o RIG não apenas comunica dados ao jogador, mas opera como um dispositivo de integração entre corpo, interface e narrativa.

### 3.2 PROJEÇÕES HOLOGRÁFICAS E MENUS IMERSIVOS

Complementarmente, *Dead Space* substitui menus convencionais por projeções holográficas tridimensionais, visíveis tanto ao jogador quanto ao personagem. Mapas, inventário e registros narrativos são apresentados como extensões tecnológicas do traje, mantendo a coerência com o universo ficcional. Essa solução preserva a funcionalidade do menu ao mesmo tempo em que evita a ruptura da diegese.

Essa abordagem dialoga com o conceito de imersão funcional proposto por Juul (2005), segundo o qual sistemas de interface podem ser plenamente operacionais sem comprometer o enquadramento narrativo. Ao justificar diegeticamente os menus, *Dead Space* reforça a consistência temática e contribui para uma experiência de uso transparente, em que a interface “desaparece” enquanto estrutura de mediação explícita..

### 3.3 FEEDBACK SENSORIAL E COERÊNCIA ATMOSFÉRICA

A UX de *Dead Space* é também fortemente moldada pelo feedback multissensorial, articulando som (efeitos sonoros e música incidental), luz e resposta visual dentro do espaço diegético. Por exemplo, alarmes, ruídos mecânicos e interferências sonoras substituem indicadores de interface tradicionais, atuando como feedback contextual. Isso amplia o que Salen e Zimmerman (2004) chamam de “estética de sistemas”, onde as regras são percebidas por meio de estímulos integrados à experiência sensorial.

O jogo ainda utiliza iluminação direcional, feedback háptico e vibração controlada para comunicar estados de risco, desgaste ou escassez. Esses elementos evitam sobreposição gráfica e favorecem a imersão ambiental, contribuindo para uma experiência alinhada às convenções do gênero de horror espacial. Assim, a UI diegética em *Dead Space* não apenas informa, mas amplifica o sentimento de isolamento, vulnerabilidade e urgência, fortalecendo a conexão entre forma e conteúdo. Neste sentido, os elementos de interface não são apenas um meio de comunicação sistema-jogador-sistema, mas parte inerente a experiência de jogo como um todo.

### 3.4 COERÊNCIA LUDONARRATIVA E EXPERIÊNCIA ENCARNADA

A coerência ludonarrativa em *Dead Space* se manifesta na maneira como o design de interface apoia as condições narrativas e psicológicas do protagonista. Isaac Clarke, protagonista do jogo, é um engenheiro, não um soldado — portanto, suas interações com o ambiente são mediadas por instrumentos e ferramentas técnicas e não por armas tradicionais *per se*, por mais que, funcionalmente, elas sejam



armas. A arma principal do jogo é um cortador de plasma utilizado para cortar minerais utilizando parafusos energizados. A interface holográfica e o traje utilitário reforçam essa identidade, tornando o próprio feedback de jogo uma extensão da narrativa de “trabalhador em missão de sobrevivência”.

Essa sinergia entre narrativa, estética e mecânica cria o que Dovey e Kennedy (2006) chamam de “experiência encarnada”, na qual o corpo virtual se torna a ponte entre ação e significado. O jogador, ao observar a coluna de saúde de Isaac ou manipular o inventário holográfico, não apenas lê informações — ele compartilha a mesma perspectiva cognitiva do personagem. Isso resulta em um tipo de imersão cognitiva e emocional que transcende o realismo gráfico, alcançando a coerência simbólica entre o que o jogo mostra, o que o jogador faz e o que a narrativa comunica, em uma experiência de jogo marcada por intensidade sensorial e atmosférica.

### 3.5 A INTERFACE DIEGÉTICA COMO MECANISMO DE ORIENTAÇÃO ESPACIAL E GESTÃO DA ATENÇÃO EM DEAD SPACE

Em *Dead Space*, a interface diegética desempenha papel fundamental não apenas na comunicação de estados do sistema, mas também na orientação espacial e na gestão da atenção do jogador. Recursos como a linha holográfica de navegação projetada pelo RIG de Isaac Clarke exemplificam uma solução que substitui minimapas convencionais por um sistema de orientação integrado à ficção. Essa escolha reduz a necessidade de alternância constante entre o espaço diegético e camadas abstratas de interface, mantendo o foco perceptivo do jogador no ambiente e nos eventos emergentes. Do ponto de vista da experiência do usuário, tal abordagem contribui para diminuir a carga cognitiva associada à navegação e reforça a sensação de presença, ao transformar a orientação espacial em uma ação contextualizada dentro do próprio universo narrativo. Assim, a UI diegética atua como mediadora entre exploração, tomada de decisão e tensão narrativa, reforçando a coerência ludonarrativa característica do design de *Dead Space*.

### 3.6 A EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO COMO EIXO NARRATIVO

No design de *Dead Space*, a experiência do usuário não é consequência, mas estrutura narrativa fundamental. Todas as decisões de interface são tomadas para preservar a credibilidade da diegese e intensificar a empatia do jogador. A ausência de HUD tradicional, a clareza dos feedbacks integrados e a consistência visual dos elementos holográficos exemplificam um design orientado à imersão total, mas sem comprometer a legibilidade ou o controle. Conforme argumenta Hodent (2024), uma UX bem-sucedida em jogos equilibra clareza funcional e envolvimento afetivo, evitando tanto a opacidade informacional quanto a ruptura da imersão.



Essa abordagem é coerente com o que Huizinga (2003) define como a natureza lúdica da cultura: o jogo é um espaço de representação simbólica em que regras e sentidos se entrelaçam. Em *Dead Space*, a interface diegética é o elo que garante que esse espaço simbólico seja vivido de forma coerente, sensorial e emocionalmente integrada. A UX, portanto, não atua apenas como mediadora da interação, mas como componente dramático que sustenta a narrativa do medo e da sobrevivência.

De modo complementar, o game design e level design também apresentam decisões que ressaltam a coerência ludonarrativa em direção a experiência do usuário encarnada: o game design com foco em gerenciamento de recursos escassos, a relativa dificuldade inicial em utilizar as armas e o level design que muitas vezes mais confunde do que conduz, direcionam a experiência de uso em um caminho que gera tensão, medo em um alto nível de imersão.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da diegese nos jogos digitais ultrapassa a análise narrativa e dos conceitos de interface para integrar questões de design, agência e experiência do usuário. De Genette a Juul, de Hocking a Liang, observa-se uma trajetória que desloca a diegese de um espaço puramente representacional para um sistema interativo de significação, que impacta diretamente no design do jogo digital seja do ponto de vista do produto e suas particularidades técnicas, seja do ponto de vista da experiência estética, sinestésica, cultural e artística que o jogo proporciona. Este artigo objetivou explorar e apresentar correlações teóricas utilizando *Dead Space* como objeto de análise, mas, de modo algum, pode-se dizer que as possibilidades de exploração do tema estão esgotadas. Pelo contrário, é possível desenvolver e aprofundar a discussão, seja ao observar por óticas teóricas mais específicas ou diferentes; ou identificar outras obras com potenciais margens de análise análogas às teorias debatidas; ou explorar particularidades técnicas do design de uma experiência tão intrincada e complexa, seja do ponto de vista de UI ou de UX.

Embora *Dead Space* permaneça como referência paradigmática no debate sobre interface diegética, observa-se que títulos contemporâneos continuam explorando e reformulando essa abordagem. Jogos como *Half-Life: Alyx* (2020), *The Callisto Protocol* (2022) e produções independentes que adotam interfaces minimalistas ou contextuais indicam que o debate permanece ativo. Assim, a contribuição histórica de *Dead Space* pode ser compreendida não como ponto final, mas como marco intermediário em um processo evolutivo contínuo do design de interface em jogos digitais.

Considerando as inferências apresentadas, pode-se concluir que as interfaces diegéticas e os novos paradigmas de GUX demonstram que a coerência ludonarrativa não é apenas um ideal estético, mas um fator determinante para a qualidade da experiência e para a credibilidade do mundo de jogo perante o



jogador. Neste sentido, evidencia-se também que um projeto de jogo digital que pretenda adotar essa abordagem, deva considerar, para além da execução técnica e prática, um aprofundamento teórico para uma construção coesa e coerente, e que gere uma experiência autêntica, simbólica e significativa, de modo a não apresentar apenas recursos ou elementos de interfaces diegéticas dentro do mundo do jogo sem consistência ludonarrativa alguma.

## REFERÊNCIAS

BEAVER, C. **Guest writer:** Dead Space producer Chuck Beaver on story, UI. *Ars Technica*, 20 maio 2008. Disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2008/05/guest-writer-dead-space-producer-chuck-beaver-on-story-ui/>. Acesso em: 8 Dez. 2025.

BONSIEPE, G. **Do Material ao Digital**. Editora Blucher, 2021.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A Arte do Cinema**. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP. 2013

COSTA, D. L. **User Experience and Interface Design for Games // UXIG** : metodologia para o design de interface de jogos digitais com requisitos de acessibilidade baseada na Design Thinking Canvas. 2023. 322 f. Tese (Doutorado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, 2023.

DESURVIRE, H. e WIBERG, C. Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. In: *Online Communities and Social Computing - Lecture Notes in Computer Science, Part of HCI International 2009*, 19 a 24 de Julho, 2009, San Diego. **Proceedings...** Berlim: Springer, 2009. v. 5621, p.557-566.

DILLON, R. **The Golden Age of Video Games:** The Birth of a Multibillion Dollar Industry. Boca Raton, Flórida: CRC Press, 2016.

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. **Game Cultures:** computer games as new media. Columbus: McGraw-Hill Education, 2006.

GENETTE, G. **Narrative Discourse**. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

HARGOOD, C. A **LocoLudo Approach: Locative Hypertext Ludonarrative**. In: *Proceedings of Narrative & Hypertext '24 (NHT'24)*, Poznań, Polônia, Setembro 10–13, 2024. ACM, 2024, p. 1–5.



HERNÁNDEZ-PÉREZ, J. F.; ALBALADEJO-ORTEGA, S.; RAJA-APARICIO, D. **Between story and gameplay:** Exploring ludonarrative dissonance in video games. *Comun. medios*, vol. 33, n. 49, p. 80–91, 2024.

HODENT, C. **The Gamer's Brain:** How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Boca Raton: CRC Press, 2017.

HOCKING, C. **Ludonarrative Dissonance in BioShock:** The problem of what the game is about. Disponível em: < <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/Hock>>. Acesso em: 14 Nov. 2025.

HUIZINGA, J. H. **Homo Ludens.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

IGNACIO, D. Designing **Dead Space's immersive user interface.** *Game Developer*, 2013. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/video-designing-i-dead-space-i-s-immersive-user-interface>. Acesso em: 8 dez. 2025.

JUUL, J. **Half-Real:** video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

KENT, S. **The Ultimate History of Video Games:** from Pong to Pokemon and Beyond... The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2010.

LIANG, J. Dynamical-Meaning Focused Design: Overcoming Ludonarrative Dissonance. In: DiGRA'24 – Proceedings of the 2024 DiGRA International Conference: Playgrounds, 1 a 5 de Julho, 2022, Guadalajara, Mexico. **Proceeding...** Guadalajara: Digra, 2024. p. 1-2.

LOPES, P.; FACHADA, N.; FONSECA, M. **Closing the Loop:** A Systematic Review of Experience-Driven Game Adaptation. arXiv:2505.01351 [cs.GT], 2 Maio 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2505.01351>. Acesso em: 07 Dez. 2025.

METZ, C. **Psychoanalysis and Cinema:** the imaginary signifier. Londres: MacMillan, 1982.

MOCHOCKA, A; WALCZAK, R. P. **Ludonarrative coherence and ludomusical harmony:** the case of Night in the Woods. *Homo Ludens*, v. 1, n. 16, p. 127-141, 2023.

MOTT, T. **1001 Video Games You Must Play Before You Die.** Hachette: Universe Publishing, 2011.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck:** The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997.



NACKE, L. **Games User Research and Physiological Game Evaluation.** In: BERNHAUPT, R (Ed.). *Game User Experience Evaluation*. Cham: Springer International Publishing, 2015. p. 63-86.

PARRA BRAVO, C. Aesthetics, Engagement, and Narration. A Taxonomy of Temporal Constraints for Ludo-Narrative Design. In: 12th EAI International Conference on ArtsIT, Interactivity & Game Creation (ArtsIT 2023), Part II. **Proceedings...** São Paulo, Brasil, November 27-29, 2023. Cham: Springer, 2024. p. 1-8.

RASKIN, J. **The Human Interface: New Directions for Designing Interactive Systems.** Boston: Addison Wesley, 2000.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: game design fundamentals.** Cambridge: MIT Press, 2004.

SALING, F. et al. Diegetic vs. Non-Diegetic GUIs: What Do Virtual Reality Players Prefer? In: Proceedings of ICAT-EGVE 2021 – International Conference on Artificial Reality and Telexistence and Eurographics Symposium on Virtual Environments – Posters and Demos., 8 a 10 de Setembro, 2021, Sankt Augustin. **Proceeding...** Eindhoven: Eurographics Association, 2021. p. 1-8.

SAUNDERS, K. D; NOVAK, J. **Game Interface Design: Game Development Essentials.** 2nd ed. Clifton Park: Cengage Learning, 2013.

SCERRI, C. **Diegesis in game UI and HUDs and its perceived effects on player immersion in modern open world games.** 2023. 92 f. Dissertação (Graduação em Design) University of Malta, 2023.

SHARPLES, J.; WILLIAMS, B.; REEVES, S. In: SLINGSBY, A. et al. (Org.). **Designing UI for a VR Environment: Diegetic and Non-diegetic Approaches.** Liverpool: The Eurographics Association, 2025. p. 1-5.

SIMONS, J. et al. **Narrative, Games, and Theory.** *Game studies*, v. 7, n. 1, p. 1-21, 2007.

WARSINKE, M. et al. VR cloud gaming ux: Exploring the impact of network quality on emotion, presence, game experience and cybersickness. In: 2024 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct), 22 de Agosto, 2024, Bellevue. **Proceeding...** Nova Iorque: IEEE, 2024. p. 1-4.

WOLF, M. J. P. **The Medium of the Video Game.** Austin: University of Texas Press, 2001.