



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN**  
**CURSO DE DESIGN**

**PALOMA VASCONCELOS BRANDÃO**

**O DESIGN DA COMUNICAÇÃO NO JOGO THE SIMS: ESTRATÉGIAS VISUAIS  
PARA A IMERSÃO DO JOGADOR**

**FORTALEZA**  
**2025**

PALOMA VASCONCELOS BRANDÃO

O DESIGN DA COMUNICAÇÃO NO JOGO THE SIMS: ESTRATÉGIAS VISUAIS  
PARA A IMERSÃO DO JOGADOR

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao curso de Design do Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

B819d Brandão, Paloma Vasconcelos.

O design da comunicação no jogo The Sims : estratégias visuais para a imersão do jogador / Paloma Vasconcelos Brandão. – 2025.

91 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

1. Design da Comunicação. 2. Imersão. 3. The Sims. 4. Jogos Digitais. 5. Elementos Gráficos. I. Título.

CDD 658.575

---

PALOMA VASCONCELOS BRANDÃO

O DESIGN DA COMUNICAÇÃO NO JOGO THE SIMS: ESTRATÉGIAS VISUAIS  
PARA A IMERSÃO DO JOGADOR

Monografia apresentada no curso de Design do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovada em: 01/08/2025

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Ma. Lia Alcântara Rodrigues  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Dra. Leonilia Gabriela Bandeira de Souza  
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Aos meus pais.

Aos meus primos, Iury e Isabelly, pelos dias despreocupados da infância, criando sims e construindo casas.

## AGRADECIMENTOS

Este espaço é dedicado a agradecer a todas as pessoas que fizeram parte desta jornada. A presença de cada uma delas foi essencial para que eu pudesse encerrar este ciclo com gratidão e olhar para a vida que se abre à minha frente com esperança e confiança.

Aos meus pais, leda e Dadá, por me apoiarem independentemente do caminho escolhido. Obrigada por me encorajarem e por sempre estarem me esperando em casa, de braços abertos e com ouvidos atentos, prontos para acolher meus medos e celebrar comigo cada conquista.

À minha orientadora, professora Camila Barros, sou profundamente grata por ter guiado o nascimento e o desenvolvimento desta pesquisa. Obrigada por cada instrução, orientação e auxílio, e também pelas palavras de conforto que tanto me tranquilizaram.

Às pessoas maravilhosas que passaram e permaneceram na minha vida ao longo desses anos, tornando essa experiência mais leve e prazerosa, e tantas vezes iluminando meu caminho. De forma especial, agradeço àquele que esteve ao meu lado nesta reta final, oferecendo apoio constante, palavras de admiração e gestos de carinho que fizeram toda a diferença. Às amigas valiosas, responsáveis pela existência da Paloma de hoje, meu muitíssimo obrigada por deixarem em mim um pouco de cada um de vocês em cada troca, abraço, e risada, e por transformarem Fortaleza em um lugar tão especial para mim.

Aos amigos de Cruz, que me incentivaram desde o início e, mesmo à distância, sempre se fizeram presentes e me apoiaram como podiam. Vocês ocupam um lugar fundamental na minha vida.

À Keréus Design Jr. e a todos os envolvidos, minha gratidão pela rede de apoio tão forte construída ao longo dos anos como empresária júnior. Obrigada por me acolherem e sempre me tratarem com tanto carinho, por me confiarem cargos de liderança, pelos momentos de vulnerabilidade, pelas risadas sinceras e por cada projeto desenvolvido. Aprender a fazer design fazendo design com vocês foi super especial!

A todo o corpo docente do curso de Design da Universidade Federal do Ceará, obrigada por me darem espaço para ser eu, pela paciência e por cada

ensinamento. É uma grande alegria ter alguns desses professores tão inspiradores compondo a minha banca avaliadora: Emílio Augusto, Lia Alcântara e Leonilia de Souza, obrigada por aceitarem este convite e dedicarem seu tempo e conhecimento à leitura e avaliação deste trabalho.

A todos os mencionados, direta ou indiretamente, meu sincero desejo de que nossos caminhos continuem a se cruzar muitas vezes.

## RESUMO

Este trabalho investiga como o design da comunicação contribui para a criação de ambientes imersivos no jogo *The Sims*, franquia de simulação de vida. A pesquisa analisa qualitativamente elementos gráficos presentes nos cenários das quatro edições do jogo (*The Sims* 1, 2, 3 e 4), observando como esses recursos visuais influenciam a ambientação e o envolvimento do jogador. A partir de análises morfológica, sintática e semântica de elementos selecionados, fundamentadas em autores como Lupton, Dondis e Lidwell, busca-se compreender como o design da comunicação reforça a verossimilhança e a estética dos cenários simulados. Além disso, o estudo contextualiza a evolução da franquia e discute como as escolhas gráficas dialogam com tendências culturais e tecnológicas. Ao relacionar design gráfico, comunicação visual e jogos digitais, destaca-se a importância dos elementos visuais na construção de narrativas e experiências mais convincentes, contribuindo para reflexões no campo do design voltadas a ambientes digitais.

**Palavras-chave:** Design da Comunicação; Imersão; The Sims; Jogos Digitais; Elementos Gráficos.

## ABSTRACT

This study explores how communication design contributes to immersive environments in the life-simulation franchise *The Sims*. Through a qualitative analysis of graphic elements across its four main editions (*The Sims* 1 - 4), it examines how visual resources enhance atmosphere and player engagement. Using morphological, syntactic, and semantic approaches, and grounded in authors such as Lupton, Dondis, and Lidwell, the research investigates how design choices reinforce realism and aesthetic coherence within simulated spaces. It also contextualizes the visual evolution of the franchise, discussing how graphic strategies align with cultural and technological trends over time. By bridging graphic design, visual communication, and digital game studies, the work highlights the role of visual elements in shaping credible narratives and immersive experiences, offering insights for the design of digital environments.

**Keywords:** Communication Design; Immersion; The Sims; Digital Games; Graphic Elements.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Vista de cima do interior de uma casa grande de The Sims. Na imagem também é possível observar o menu, tendo uma ideia de como era a interface.	21
Figura 02 - Capa de cada edição de The Sims	23
Figura 03 - Sims em estágios diferentes de vida, interagindo em The Sims 2	23
Figura 04 - Modo criar um Sim (CAS) do The Sims 4	24
Figura 05 - Modo CAS Modo de Edição de Detalhes, alterando o volume das maçãs do rosto do Sim.	25
Figura 06 - Menu de seleção de mundos no início do jogo, The Sims 3	27
Figura 07 - Mapa único do The Sims	28
Figura 08 - Menu de seleção de vizinhanças em The Sims 2	29
Figura 09 - Centro de Windenburg, um mundo base de The Sims 4	30
Figura 10 - Exemplo de comunicação visual em San Myshuno, The Sims 4	31
Figura 11 - Exemplo de comunicação visual em San Myshuno, The Sims 4	31
Figura 12 - “Calçada da Fama” em Del Sol Valley.	32
Figura 13 - Um dos ambientes de Sulani.	33
Figura 14 - Barraquinha de comidas típicas em Sulani.	34
Figura 15 - Menu de opções de comidas da barraca.	34
Figura 16 - Recorte de Vista Hermosa, vizinhança de Ciudad Enamorada	35
Figura 17 - Menu de opções de uma barraca da vila gastronômica de Vista Hermosa, onde é possível identificar pratos típicos do México, como Tacos e Pambazo.	36
Figura 18 - Placa em The Sims 4	39
Figura 19 - Placa sinalizando a presença de escadas em The Sims 4	40
Figura 20 - Outdoor com exemplo de contraste	41
Figura 21 - Painel com alinhamento e proximidade visual.	42
Figura 22 - Poster com hierarquia visual de informações	43
Figura 23 - Mini System Estéreo “Funkadelico” Quaker S/A	49
Figura 24 - Artwork do álbum The Bends da banda Radiohead	50
Figura 25 - Congelador do supermercado, The Sims 2	51

Figura 26 - Outdoor em The Sims 3	52
Figura 27 - Letreiro de Starlight Shores, em The Sims 3	53
Figura 28 - Letreiro de Hollywood em Los Angeles, Califórnia	53
Figura 29 - Placa lave as mãos em banheiro público, The Sims 4	55
Figura 30 - Placa de sinalização em The Sims 1	59
Figura 31 - Sinalização em Vale Desiderata, The Sims 2	61
Figura 32 - Placa em Bridgeport, The Sims 3	63
Figura 33 - Sinalização em The Sims 4	65
Figura 34 - Floricultura em The Sims 1	68
Figura 35 - mercearia Belladona, The Sims 2	69
Figura 36 - Bar de Karaokê, The Sims 3	71
Figura 37 - Supermercado, The Sims 4	73
Figura 38 - Outdoor em Enseada Belladona, The Sims 2	76
Figura 39 - Outdoor em Starlight Shores, The Sims 3	78
Figura 40 - Outdoor em Brindleton Bay, The Sims 4	80

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cronograma ATCD	12
Tabela 2 - Tipos de peças gráficas e publicitárias mapeadas nas diferentes edições de The Sims	43
Tabela 3 - Comparativo funcional	70

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	13
<b>1.1 Pergunta de Pesquisa</b>	13
<b>1.2 Objetivos</b>	14
<i>1.2.1 Objetivo geral</i>	14
<i>1.2.2 Objetivos específicos</i>	14
<b>1.3 Justificativa</b>	14
<b>2 METODOLOGIA</b>	16
<b>3 CRONOGRAMA</b>	18
<b>4 O JOGO THE SIMS</b>	19
<b>4.1 Os mundos</b>	25
<b>5 DESIGN DA COMUNICAÇÃO</b>	36
<b>6 IMERSÃO VISUAL: O PAPEL DO DESIGN GRÁFICO EM JOGOS DIGITAIS</b>	43
<b>6.1 Elemento Gráficos e Comunicação Visual em The Sims</b>	47
<b>7 ANÁLISE COMPOSITIVA DE ELEMENTOS GRÁFICOS DE THE SIMS</b>	56
<b>7.1 Pictogramas e Sinalização</b>	57
<b>7.2 Placas e Logos</b>	66
<b>7.3 Outdoors</b>	74
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	83
<b>REFERÊNCIAS</b>	87

## 1 INTRODUÇÃO

O design gráfico está presente em diversos aspectos do cotidiano, influenciando a maneira como interpretamos e interagimos com informações visuais. Em ambientes digitais, especialmente nos jogos eletrônicos, o design da comunicação desempenha um papel fundamental na construção de atmosferas envolventes, que vão além da funcionalidade estética e contribuem diretamente para a experiência do usuário, ao guiar percepções, reforçar narrativas e facilitar a imersão (LIDWELL; HOLDEN; BUTLER, 2010). A franquia *The Sims*, ao simular aspectos da vida cotidiana com riqueza de detalhes visuais, torna-se um campo fértil para investigar como o design atua na criação de experiências imersivas.

Esta pesquisa parte do interesse em compreender como elementos gráficos inseridos nos cenários de *The Sims* — como placas de sinalização, outdoors, embalagens e letreiros — colaboram para a construção de um universo virtual que se aproxima do mundo real. Apesar de aparentemente banais ou secundários no contexto da jogabilidade, esses elementos possuem forte carga simbólica e estética, contribuindo para a verossimilhança do ambiente simulado. Ao explorar essas composições visuais, busca-se revelar o potencial narrativo do design da comunicação dentro de jogos digitais.

Dessa forma, o estudo propõe-se a analisar comparativamente os elementos gráficos presentes nas quatro edições da franquia, investigando sua evolução formal e simbólica e o papel que desempenham na experiência imersiva do jogador. A partir dessa análise, espera-se contribuir para uma compreensão mais aprofundada do design da comunicação como ferramenta estratégica na construção de mundos virtuais interativos.

### 1.1 Pergunta de Pesquisa

De que maneira os recursos de Design da Comunicação utilizados em *The Sims* contribuem para a imersão do jogador, a partir da análise das composições e elementos gráficos do jogo?

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo geral

Analisar os elementos gráficos do design da comunicação em *The Sims* para compreender como eles contribuem para a imersão sensorial e estética do jogador.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Contextualizar a série de jogos *The Sims* e sua evolução histórica no universo dos jogos de simulação de vida.
- Compreender os conceitos de Design da Comunicação e de Imersão Visual aplicados a jogos digitais.
- Investigar os elementos gráficos recorrentes em *The Sims* e sua relação com a construção de ambientes imersivos.
- Analisar a evolução estética e funcional dos elementos gráficos ao longo das versões do jogo.
- Refletir sobre como as escolhas de design gráfico em *The Sims* dialogam com tendências culturais e tecnológicas de cada época.

## 1.3 Justificativa

Diante de todas as áreas do design, a escolha de seguir com o design da comunicação foi feita devido ao interesse, despertado nas disciplinas de projeto gráfico, no impacto da organização de elementos gráficos, tipográficos e cromáticos para a comunicação visual e construção de narrativas, bem como na forma como cada usuário interpreta e interage com essas composições a partir de seu repertório pessoal e experiências de vida. Além disso, ao longo da formação, desenvolve-se um olhar analítico e sensível para elementos visuais presentes no

cotidiano, compreendendo como o design está intrinsecamente ligado à construção de experiências interativas. Esse 'olhar de designer' possibilita identificar e interpretar aspectos gráficos em objetos que, à primeira vista, poderiam parecer banais por estarem inseridos no cotidiano ou improváveis como objeto de pesquisa por não estarem diretamente vinculados ao campo do design.

*The Sims* exemplifica essa perspectiva ao se destacar, para além de sua popularidade, como um espaço de experimentação visual. Além disso, a escolha desse objeto de estudo carrega uma dimensão pessoal e afetiva, pois remete a uma experiência marcante da adolescência, reforçando como o design gráfico molda percepções e interações em distintos contextos.

Ao explorar a intersecção entre design gráfico e jogos digitais, esta pesquisa ajuda a preencher uma lacuna acadêmica ao analisar como os elementos visuais potencializam a narrativa e a jogabilidade, contribuindo para a criação de ambientes digitais mais expressivos. Embora estudos sobre experiência do usuário (UX) e design de interfaces (UI) sejam mais comuns, a investigação do design gráfico como peça central da imersão estética e sensorial em jogos de simulação, como *The Sims*, ainda é pouco explorada. Com seu forte apelo visual e imersivo, *The Sims* se revela um objeto de estudo valioso para compreender de que forma os elementos gráficos contribuem para a imersão e aprimoram a experiência do jogador. Além de ampliar o entendimento sobre o papel do design gráfico no desenvolvimento de jogos, esta pesquisa destaca a importância de novas investigações nesta área, abrindo caminho para reflexões e estudos que possam aprimorar o design de ambientes digitais e outras mídias interativas.

Nesse sentido, a pesquisa vai além do estudo do design gráfico ao explorar como *The Sims* reproduz e interpreta tendências culturais, estéticas e tecnológicas do mundo real, evidenciando o papel do design na criação de experiências digitais mais imersivas e realistas. Ao permitir a personalização de personagens, casas e cidades, o jogo valoriza sua comunidade diversificada ativa de jogadores, que expressam suas identidades e referências visuais por meio das criações e personalizações de personagens, casas e cidades compartilhadas. Isso já vem desde as primeiras edições e já era um desejo do criador do jogo, que confirma a fala em uma entrevista para a CNET em 2001:

Neste momento, aproximadamente 80% a 90% do conteúdo disponível em *The Sims* vem diretamente dos fãs. A quantidade absurda de criações que eles disponibilizaram em seus sites supera tudo o que nós produzimos – e nós produzimos muita coisa.<sup>1</sup> (Wright, 2001).

Dessa forma, *The Sims* não apenas reflete as tendências visuais contemporâneas, mas também se estabelece como um espaço dinâmico de experimentação que pode influenciar e impulsionar novas tendências no design.

## 2 METODOLOGIA

Esta pesquisa, de natureza exploratória e descritiva, adota uma abordagem qualitativa para analisar os elementos gráficos dos cenários do jogo *The Sims* sob a perspectiva do design. Fundamentada em revisão bibliográfica e análise documental, justificada pelo uso de imagens do jogo como documentos visuais, busca-se compreender a função simbólica desses elementos, em vez de quantificá-los. Ou seja, o foco está em investigar como esses elementos contribuem para a sensação do jogador de estar presente no mundo virtual, de se sentir envolvido e integrado ao ambiente. Na revisão da literatura, percebe-se que este estudo é inédito, pois não há pesquisas anteriores que tratem diretamente desse enfoque. Para tanto, baseia-se em referências teóricas relevantes, que contribuem significativamente para o assunto.

A observação e seleção do corpus da pesquisa será realizada através da experiência direta com as quatro edições de *The Sims*. Este processo abrange jogar sistematicamente cada versão do jogo, com o objetivo de explorar e interagir com seus cenários e mapear diversos elementos de comunicação visual ali presentes. As imagens desses elementos serão cuidadosamente coletadas e categorizadas por edição e tipo (por exemplo, "*The Sims 3 - Outdoors*"). Essa organização permitirá identificar quais elementos visuais são consistentes e aparecem em todas as edições, para serem submetidos à análise aprofundada posteriormente.

---

<sup>1</sup>Tradução livre do original: "At this point, probably something like 80 percent to 90 percent of the stuff that you can use in "The Sims" is straight from the fans. Just the sheer mass of stuff that they've created on their sites outweighs all the stuff that we've done--and we've done a lot."

A análise dos elementos gráficos será realizada de forma comparativa entre as edições do jogo *The Sims* 1, 2, 3 e 4. Esse processo consistirá em analisar três categorias de cada edição que serão selecionadas conforme sua presença frequente, relevância visual para o cenário e potencial de reforçar a sensação de realismo no jogo. Para cada categoria, será selecionado um elemento específico em cada edição, permitindo uma análise comparativa de como esses elementos evoluíram e se adaptaram ao longo das diferentes versões do jogo. Essa abordagem possibilitará a identificação de padrões, mudanças e continuidades no design gráfico dos elementos selecionados, bem como a compreensão de como esses elementos são construídos visualmente, qual função informativa desempenham no contexto do jogo e contribuem para a experiência de imersão do jogador em cada edição.

A análise será estruturada em três níveis:

1. **Morfológico:** Consiste na identificação dos elementos da comunicação visual que compõem cada peça gráfica (formas, cores, tipografia e texturas), fundamentada nos conceitos teóricos apresentados por Lupton em *Novos Fundamentos do Design* (2008).
2. **Sintático:** Estudo da organização compositiva dos elementos (contraste, alinhamento, equilíbrio, hierarquia visual) baseando-se nas categorias propostas por Donis A. Dondis em *Sintaxe da Linguagem Visual* (2003).
3. **Semântico:** Foca na investigação dos significados e conceitos, incluindo a identificação de possíveis referências culturais e inovações tecnológicas presentes no jogo. Este nível dialoga com estudos sobre design gráfico e imersão em jogos digitais, como os de Lidwell, Holden e Butler (2010), Brown e Cairns (2004) e Calleja (2011).

Para a organização e análise das imagens, serão utilizadas planilhas para catalogação e organização dos elementos gráficos, e análise morfossintática e semântica para identificar e compreender os aspectos morfológicos, sintáticos e semânticos dos elementos gráficos escolhidos, e como se trata de uma análise qualitativa, há um componente subjetivo na interpretação dos elementos gráficos. Para minimizar essa questão, a pesquisa será fundamentada em conceitos teóricos (Lidwell, Holden e Butler, 2010; Lupton, 2008; Dondis, 2003), dialogando

com estudos sobre design gráfico e imersão em jogos digitais (Lidwell, Holden e Butler, 2010; Brown e Cairns, 2004; Calleja, 2011).

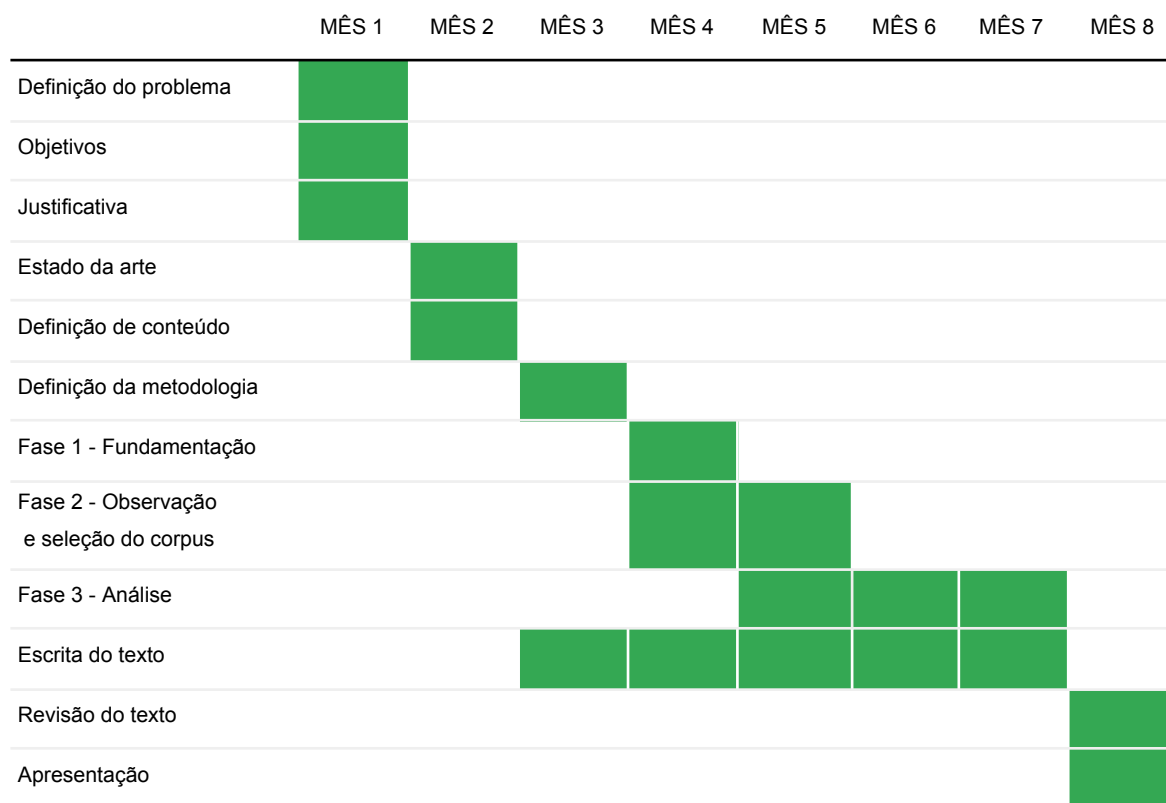
Dentre os possíveis obstáculos destaca-se a dificuldade de obtenção de algumas imagens, principalmente das primeiras edições (*The Sims 1 e 2*) em boa qualidade, e a variação na disponibilidade de elementos gráficos entre as edições do jogo. Considerando as limitações e avanços tecnológicos de cada período, a diversidade de recursos e estilos empregados, a progressão e aprimoramento das técnicas de design, e as mudanças estéticas entre as edições, é possível que alguns elementos gráficos, como pôsteres, *outdoors* ou capas de livros, não estejam presentes em todas as edições, ou que apresentem variações significativas em sua forma e função. No entanto, essas restrições não comprometem a relevância do estudo, pois acreditamos elas também implicam, mesmo em sua ausência, na experiência imersiva do jogador e isto também estará presente na análise.

Essa metodologia foi escolhida para responder à questão central da pesquisa, acreditando que essa análise permitirá compreender como o design da comunicação contribui para a construção de um ambiente simulado imersivo, alinhando-se aos conceitos discutidos ao longo do trabalho.

### **3 CRONOGRAMA**

Para a organização deste trabalho, foi elaborado um cronograma de atividades distribuídas ao longo dos semestres, contemplando as etapas de pesquisa teórica, exploração prática do jogo, análise comparativa dos elementos gráficos e redação dos capítulos (Tabela 1).

Tabela 1 - Cronograma ATCD



Fonte: Produção da autora

Esse cronograma teve como objetivo garantir um andamento consistente do projeto e o cumprimento dos prazos estabelecidos pela disciplina.

#### 4 O JOGO *THE SIMS*

*The Sims* é uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida lançada em 2000, criada pelo designer Will Wright (1960), desenvolvida pela Maxis Studios e distribuída pela EA (Electronic Arts). Disponível para diversas plataformas, como consoles, computadores e celulares, o jogo surgiu inicialmente como uma ferramenta de design e arquitetura, criada para avaliar o conforto e a funcionalidade dos ambientes projetados por meio da interação de personagens virtuais com as criações dos jogadores (BARBOSA, 2020).

Em entrevista à ICON Magazine, Wright detalhou o conceito original do jogo

[...] E assim, *The Sims* começou realmente como um jogo arquitetônico – você projetava uma casa e as pessoas eram o sistema de pontuação. Elas entravam no ambiente e você avaliava o quão felizes estavam e quão bem a casa atendia às suas necessidades. [...] E eu realmente queria colocar o jogador nesse papel de designer, onde você cria algo e, então, a simulação assume o controle e revela a eficácia desse design.<sup>2</sup> (Wright, 2008).

Com o tempo, *The Sims* evoluiu para uma experiência mais ampla de simulação da vida cotidiana (Figura 01), onde os jogadores assumem o controle de um personagem, constroem sua casa, gerenciam seu emprego e rotina, e precisam equilibrar aspectos como saúde, felicidade e bem-estar (SCHULZE, 2019).

Figura 01 - Vista de cima do interior de uma casa grande de *The Sims*. Na imagem também é possível observar o menu, tendo uma ideia de como era a interface.



Fonte: Compre The Sims™ Coleção Legacy - Electronic Arts<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Tradução livre do original: “[...] and so the Sims really started out as an architectural game – you were designing a house and then the people were the scoring system. They came in and you were looking at how happy they were and how efficiently your house met their needs. [...] And I really wanted to put the player, in both games, in that role of designer, where you design something, and then the simulation takes over and shows you the fitness of that design.”

<sup>3</sup>ELECTRONIC ARTS. *Compre The Sims™ Coleção Legacy*. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-25th-anniv-edition>. Acesso em: 28 fev. 2025.

O jogo chegou ao mercado com a simples premissa de criar e personalizar personagens e casas, e cuidar de vidas digitais, e o sucesso foi imediato, tornando-se um fenômeno mundial, com mais de 11 milhões de cópias vendidas e uma base fiel de fãs. O título mais recente, *The Sims 4*, lançado em 2014 e disponibilizado gratuitamente em 2022, atingiu a marca de 85 milhões de jogadores (SOLLITTO, 2025), reforçando sua relevância ao longo das gerações. No site oficial da EA (2025), o jogo é promovido com frases que enfatizam sua liberdade criativa: "Crie Sims<sup>4</sup> únicos", "Construa a Casa Perfeita", "Explore Mundos Vibrantes" e "Adicione Novas Experiências". Essas possibilidades garantem que cada *gameplay*<sup>5</sup> seja única, pois a narrativa se molda às escolhas e à criatividade dos jogadores.

Desde seu lançamento, a série passou por grandes evoluções, sempre preservando sua essência: o conceito de simulação de vida (Figura 02). Em *The Sims 2*, no ano de 2004, os Sims envelhecem, têm personalidade própria e traços genéticos que podem ser passados para seus filhos, adicionando mais profundidade ao jogo (Figura 03). Já em 2009, *The Sims 3* revolucionou a experiência ao apresentar um mundo aberto, permitindo que os *Sims* se movimentassem livremente sem telas de carregamento, além de expandir ainda mais a personalização de personagens e construções. E finalmente, *The Sims 4* aprimorou gráficos, animações e adicionou o sistema de emoções, que influencia diretamente o comportamento dos personagens.

---

<sup>4</sup> Os *Sims* são avatares personalizáveis, em que os jogadores projetam identidades e narrativas próprias, que compõem o universo do jogo *The Sims*. Criados para simular aspectos da vida cotidiana, os *Sims* possuem rotinas, desejos, necessidades e personalidades que determinam seu comportamento dentro do jogo. Eles são representações digitais que podem interagir tanto com outros personagens, como com o ambiente de forma autônoma ou controlada pelo jogador.

<sup>5</sup> O termo *gameplay* refere-se à experiência interativa do jogador dentro de um jogo digital, englobando mecânicas, dinâmicas e regras que estruturam a jogabilidade.

Figura 02 - Capa de cada edição de *The Sims*



Fonte: The Sims Wiki | Fandom<sup>6</sup>.

Figura 03 - Sims em estágios diferentes de vida, interagindo em *The Sims 2*



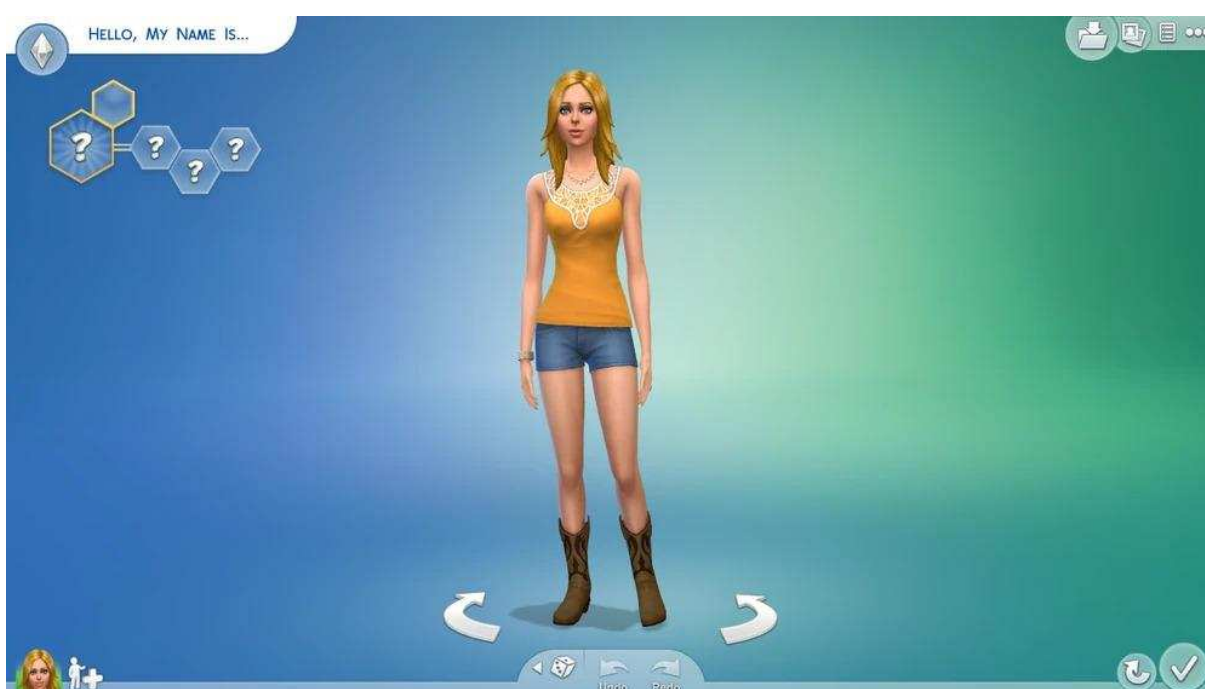
Fonte: Compre The Sims™ 2 Coleção Legacy - Electronic Arts<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> THE SIMS WIKI. *The Sims Wiki*. Disponível em: [https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The\\_Sims\\_Wiki](https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_Wiki). Acesso em: 28 fev. 2025.

<sup>7</sup> ELECTRONIC ARTS. *Compre The Sims™ 2 Coleção Legacy*. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-2-25th-anniv-edition>. Acesso em: 28 fev. 2025.

A série também expandiu seu universo por meio de diversas expansões, que adicionaram novas carreiras, mundos, criaturas e mecânicas. Cada edição aprimorou as opções de personalização, oferecendo mais roupas, penteados, objetos e estilos de construção, sendo que *The Sims 4* se destaca por um modo “criar um Sim”<sup>8</sup> - mais intuitivo e detalhado (Figuras 04 e 05).

Figura 04 - Modo criar um Sim (CAS) do *The Sims 4*



Fonte: *Criar um Sim* | The Sims Wiki<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> O modo Criar um Sim (CAS – *Create a Sim*) é a ferramenta de personalização da série *The Sims*, permitindo que os jogadores criem e modifiquem seus personagens virtuais. Nele, é possível ajustar características físicas, escolher roupas e definir a personalidade dos Sims por meio de traços e aspirações, influenciando seu comportamento no jogo.

<sup>9</sup> THE SIMS WIKI. *Criar um Sim*. Disponível em: [https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/Criar\\_um\\_Sim#The\\_Sims\\_4](https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/Criar_um_Sim#The_Sims_4). Acesso em: 28 fev. 2025.

Figura 05 - Modo CAS Modo de Edição de Detalhes, alterando o volume das maçãs do rosto do Sim.



Fonte: *Criar um Sim* | The Sims Wiki<sup>10</sup>.

A jogabilidade, de forma geral, exige a manutenção das necessidades básicas dos *Sims*, como fome, higiene e energia, ao mesmo tempo em que desafia os jogadores a gerenciar relacionamentos e desenvolver habilidades. Além disso, é possível construir casas do zero ou personalizar construções prontas, adaptando-as ao estilo e às necessidades dos personagens. Ao longo das décadas, *The Sims* manteve seu equilíbrio entre tradição e inovação, consolidando-se como uma das franquias mais influentes e duradouras do mundo dos games.

Além da customização detalhada dos Sims e da construção de ambientes personalizados, *The Sims* também se destaca pela forma como organiza e estrutura seus mundos virtuais. Cada edição do jogo trouxe diferentes configurações de mundo, variando entre vizinhanças fechadas e ambientes totalmente abertos, impactando diretamente a experiência do jogador. A seguir,

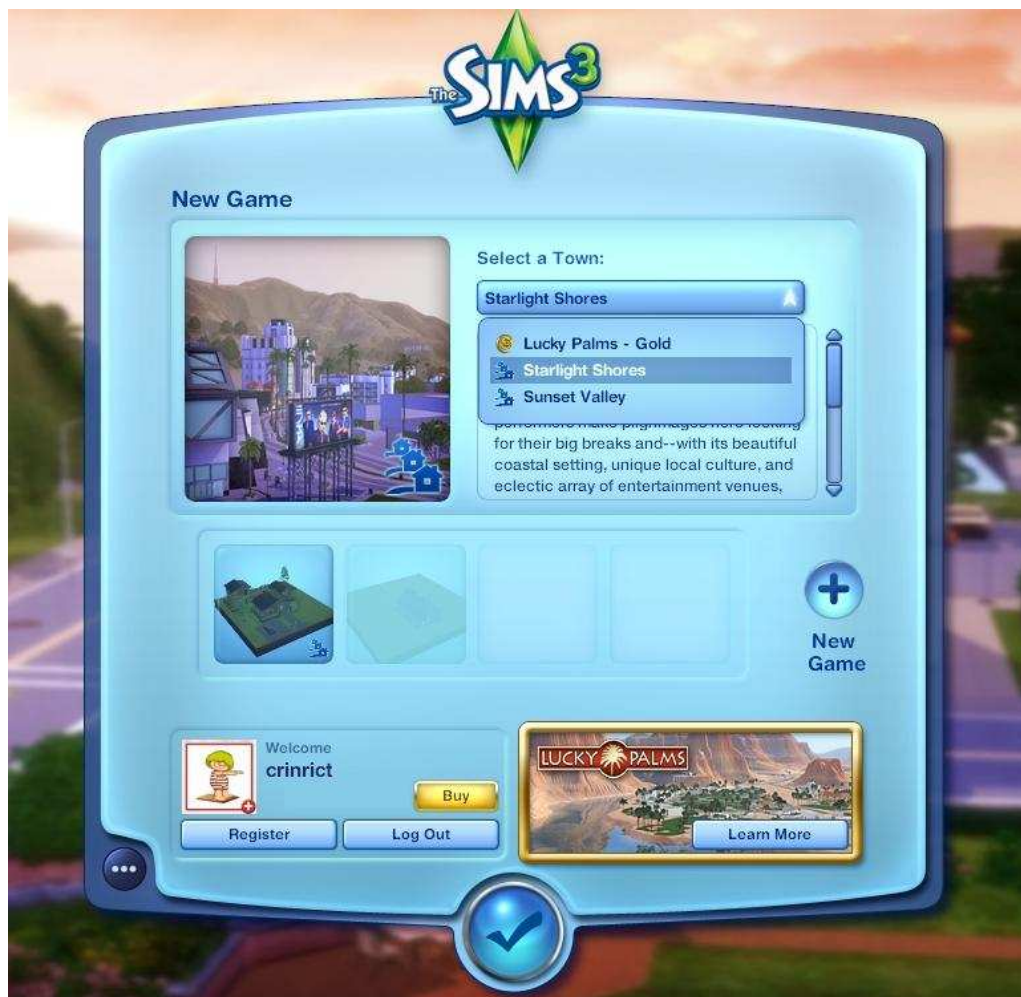
<sup>10</sup> THE SIMS WIKI. *Criar um Sim*. Disponível em: [https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/Criar\\_um\\_Sim#The\\_Sims\\_4](https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/Criar_um_Sim#The_Sims_4). Acesso em: 28 fev. 2025.

será explorado como esses mundos foram concebidos ao longo da franquia e de que maneira influenciam a imersão e a dinâmica da simulação.

#### 4.1 Os mundos

As expansões e coleções de objetos lançadas ao longo das versões – *The Sims 1* (2000), *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009) e *The Sims 4* (2014) – não só ampliaram as opções de personalização e mecânicas de jogo, mas também evoluíram a forma como os mundos foram apresentados e como os jogadores interagem com eles. Os *mundos* em *The Sims* vão além de simples cenários virtuais; são ecossistemas interativos onde a simulação da vida se manifesta. Esses espaços digitais oferecem um ambiente para explorar identidades e interações. A evolução desses *mundos* reflete a busca por maior imersão e realismo, exemplificada pelo conceito de mundo aberto em *The Sims 3* (Figura 06), que ampliou as possibilidades narrativas ao permitir maior liberdade de exploração.

Figura 06 - Menu de seleção de mundos no início do jogo, *The Sims 3*



Fonte: [crinrict's Sim 3 Help Blog - Buying World](https://sim3.crinrict.com/en/wp-content/uploads/2012/10/BuyingWorld.jpg)<sup>11</sup>.

No *The Sims 1*, a vizinhança era composta majoritariamente por lotes residenciais e espaços comunitários ou comerciais limitados (Figura 07). Apesar das expansões *House Party* e *Hot Date* (ambas de 2001) terem introduzido novos lotes, como clubes e praças, essas adições ainda permaneciam dentro de um espaço restrito. Já em *The Sims 2*, esse conceito (de vizinhanças) foi mais desenvolvido, trazendo bairros distintos e interações mais dinâmicas entre os *Sims*, além de outras vizinhanças para serem escolhidas (Figura 08).

<sup>11</sup> CRINRICT. *Buying World*. Disponível em: <https://sim3.crinrict.com/en/wp-content/uploads/2012/10/BuyingWorld.jpg>. Acesso em: 28 fev. 2025.

Figura 07 - Mapa único do *The Sims*



Fonte: [Jogo: The Sims 1 — Livro de Memórias](#)<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> LIVRO DE MEMÓRIAS. *Jogo: The Sims 1 — Livro de Memórias*. Disponível em: <https://www.livrodememorias.com.br/2021/01/the-sims-1.html>. Acesso em: 28 fev. 2025.

Figura 08 - Menu de seleção de vizinhanças em *The Sims 2*

Fonte: Print do jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

Foi a partir de *The Sims 3* (2009) que a noção de "mundos" se consolidou, permitindo aos jogadores explorar vizinhanças sem interrupções de carregamento entre os lotes, esse foi o primeiro passo para o que viria a ser uma representação mais detalhada e expansiva do conceito de "mundo" dentro da franquia. Além disso, a terceira geração do jogo ampliou a capacidade de personalização e melhorou alguns aspectos do jogo, tais como o Modo Construção e o Criar um Sim (*THE SIMS WIKI*, 2023).

Com *The Sims 4* (2014), o conceito de mundos foi ainda mais refinado e expandido, especialmente com o lançamento das várias expansões (até o momento essa geração da franquia já recebeu 18 pacotes de expansão). Cada novo mundo introduzido trazia consigo uma rica variedade de ambientes, baseados em diferentes culturas, épocas e até mesmo elementos fantásticos. Esse compromisso com a autenticidade e a diversidade cultural dos mundos em *The Sims 4* é destacado pela própria EA em uma série limitada de conteúdos sobre o trabalho artístico por trás da criação de personagens autênticos, mundos imersivos e experiências inesquecíveis do jogo. Um dos artigos desta série, intitulado "The Sims e como a EA cria mundos

autênticos: Das Ilhas da Polinésia até a Cidade do México, *The Sims* encontra inspiração no mundo real", explora como os desenvolvedores buscam referências em locais reais para projetar cenários que transmitam uma sensação de identidade e cultura únicas dentro do jogo.

Um exemplo é *San Myshuno*, mundo adicionado em *The Sims 4* pelo pacote de expansão *Vida na Cidade* (2016), inspirado em metrópoles como Tóquio e Nova York. Diferente dos mundos anteriores (Figura 09), esse ambiente urbano trouxe uma nova dinâmica, incorporando elementos culturais diversos, como referências indianas, chinesas e marroquinas, além de explorar a comunicação visual e publicitária nos cenários, com placas de sinalização, *outdoors* e logos de estabelecimentos. A partir da introdução deste mundo, nota-se um maior cuidado na composição dos cenários dos próximos mundos introduzidos, com mais riqueza de detalhes e maior semelhança com cidades reais (Figuras 10 e 11).

Figura 09 - Centro de *Windenburg*, um mundo base de *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Figura 10 - Exemplo de comunicação visual em *San Myshuno, The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Figura 11 - Exemplo de comunicação visual em *San Myshuno, The Sims 4*

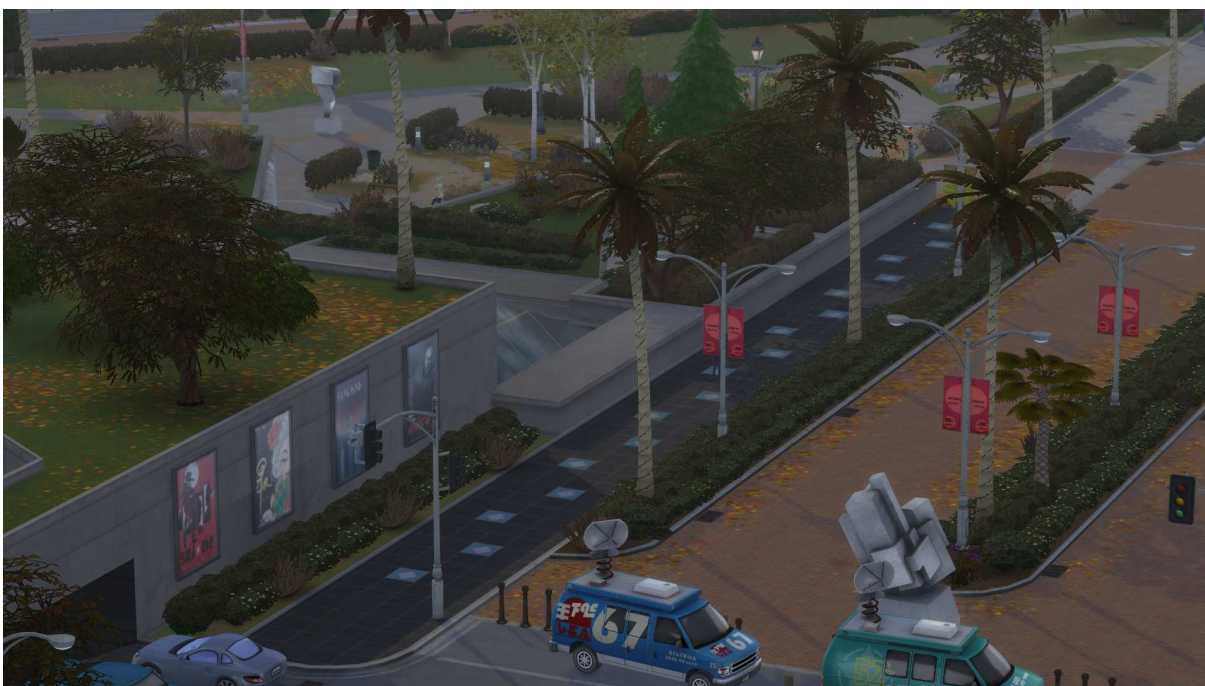


Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Outros mundos introduzidos em *The Sims 4* também exemplificam a crescente complexidade e riqueza cultural dos cenários. *Del Sol Valley*, introduzido

com o pacote Rumo à Fama (2018), é uma cidade glamourosa inspirada em Los Angeles, onde o jogador pode explorar o mundo das celebridades e da indústria do entretenimento (Figura 12). O design desse mundo é fortemente baseado no luxo da vida de estrelas, com uma paisagem que mistura elementos de uma metrópole moderna com vistas panorâmicas e áreas exclusivas.

Figura 12 - “Calçada da Fama” em *Del Sol Valley*.



Fonte: print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Outro exemplo é *Sulani*, o mundo tropical introduzido com o pacote Ilha Tropical (2019), que traz um cenário inspirado nas Ilhas do Pacífico. *Sulani* é uma fusão de beleza natural e cultura local, com praias deslumbrantes, montanhas e uma flora exuberante, além de uma forte influência polinésica. Este mundo destaca-se não só pelo design visual, mas também pelas interações dos *Sims* com o ambiente, com atividades como mergulho, pesca e cuidados com a natureza, incorporando também elementos de preservação ambiental (Figura 13).

Figura 13 - Um dos ambientes de *Sulani*.



Fonte: print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

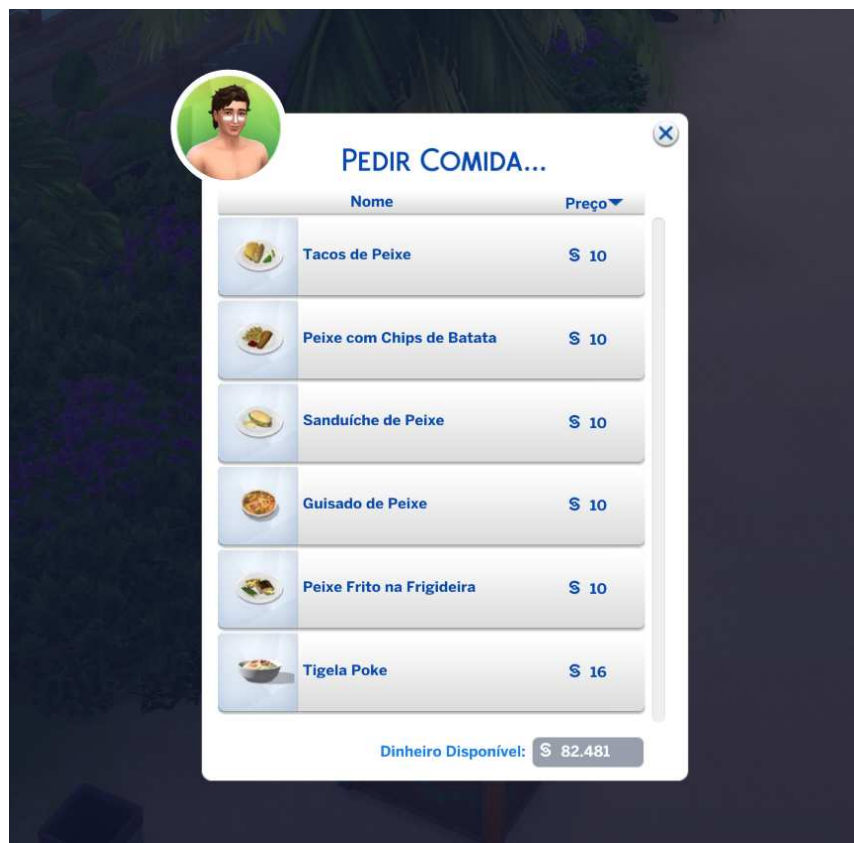
Nas Figuras 14 e 15 observa-se que, além do cuidado com as placas e a decoração da barraquinha, alinhadas à cultura local do mundo, a interação inclui a personalização da experiência na escolha das comidas, apresentada em um menu com estrutura semelhante à de aplicativos de *delivery* de comida.

Figura 14 - Barraquinha de comidas típicas em *Sulani*.



Fonte: print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Figura 15 - Menu de opções de comidas da barraca.



Fonte: print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Além desses dois mundos, *Ciudad Enamorada*, lançado em 2021 com o pacote *Vida Campestre*, é outro exemplo de como *The Sims 4* continuou a explorar novos cenários inspirados em diferentes partes do mundo, nesse caso, com uma forte influência do campo espanhol e mediterrâneo, que é tema principal do artigo citado anteriormente da *EA CREATES*. O design de *Ciudad Enamorada* traz paisagens abertas, mercados e elementos de uma vida mais tranquila, com ênfase na simplicidade e na conexão com a natureza (Figuras 16 e 17).

Figura 16 - Recorte de *Vista Hermosa*, vizinhança de *Ciudad Enamorada*



Fonte: print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Figura 17 - Menu de opções de uma barraca da vila gastronômica de *Vista Hermosa*, onde é possível identificar pratos típicos do México, como *Tacos* e *Pambazo*.



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

A presença de semelhanças estéticas, culturais e estruturais entre os mundos de *The Sims* e locais reais não se limita apenas a referências visuais, mas envolve também a incorporação de hábitos, gastronomia e outros aspectos culturais que enriquecem cada cenário dentro do jogo. Essas semelhanças tornam os cenários mais reconhecíveis e envolventes para o jogador, fortalecendo a sensação de familiaridade e contribuindo para a imersão (GEE, 2003; MURRAY, 2003). Essa construção de cenários que dialogam com referências do mundo real se revela, portanto, como uma estratégia essencial para fortalecer a conexão do jogador com o ambiente simulado.

Compreender como os mundos de *The Sims* são construídos a partir de referências do mundo real permite entender melhor como o design contribui para a experiência do jogador, emulando a realidade. A partir dessa perspectiva, o próximo capítulo se dedica a explorar o Design da Comunicação, apresentando

seus conceitos e princípios para compreender como eles orientam a criação de elementos visuais e simbólicos no jogo.

## 5 DESIGN DA COMUNICAÇÃO

Ao observar que a franquia de jogos *The Sims* se apropria de referências do mundo real para construir seus ambientes, é possível perceber que essa apropriação influencia a forma como os jogadores se conectam e interagem com o jogo. Nesse contexto, para aprofundar a análise de como os elementos visuais colaboram para a ambientação e narrativa, é necessário compreender e distinguir alguns conceitos que muitas vezes são confundidos ou resumidos apenas como “design”. A partir dessa fundamentação, será possível entender como esses princípios operam de maneira integrada para estruturar mensagens, criar “atmosferas” e reforçar identidades visuais em ambientes simulados digitais como os de *The Sims*.

Neste contexto, design se configura como arranjo projetual que orquestra elementos de linguagem visual, utilizando recursos gráficos para organizar e apresentar informações de modo a facilitar a comunicação e gerar engajamento. Para entender essa relação, é importante considerar que comunicar envolve transmitir mensagens, construir significados e estabelecer conexões entre emissores e receptores em processos mediados por códigos visuais, culturais e sociais que influenciam a interpretação da informação (SANTAELLA, 2001). Nesse sentido, o design atua como mediador, criando pontes entre o conteúdo e o público por meio de elementos visuais. É a partir dessa intersecção entre design e comunicação que surge o campo do design da comunicação, voltado para a construção de mensagens visuais claras e eficazes.

Tal como um comunicador escolhe as suas palavras para comunicar uma mensagem, os designers escolhem os elementos visuais certos – cores, formas, figuras... para comunicarem e é essa eficácia na passagem da mensagem que torna o design naquilo que ele verdadeiramente é, comunicação. (MONTEIRO, 2022, p.3).

Entre os autores que exploram a relação entre design e comunicação, Jorge Frascara (2004) destaca que o design da comunicação deve priorizar a eficiência no ato de informar, assegurando a clareza e a compreensão por parte do público. Para além da função informativa, essa abordagem configura-se como uma estratégia dentro do design gráfico voltada para a comunicação visual efetiva, indo além da estética ao construir mensagens relevantes para o público. Ao integrar elementos como tipografia, cor e composição, o design da comunicação estrutura narrativas visuais que influenciam a forma como as pessoas percebem e interagem com os conteúdos, considerando os contextos culturais e sociais que moldam essas interpretações. Além disso, essa prática potencializa a imersão do jogador ao integrar recursos visuais de maneira coesa, fortalecendo as narrativas e a ambientação dos cenários digitais nos jogos.

Ao explorar os campos que dialogam com o design da comunicação, é possível perceber áreas que compartilham objetivos semelhantes, mas que se diferenciam em seus focos e aplicações. Entre elas, destaca-se o design da informação, que, embora se relacione com o design gráfico e o design da comunicação, possui características próprias. Enquanto o design gráfico organiza elementos visuais de forma funcional e estética, e o design da comunicação se dedica a transmitir mensagens com clareza e impacto, o design da informação volta-se para a apresentação de dados e conteúdos complexos de maneira clara e acessível, facilitando a compreensão do público. Seu foco está em transformar informações em visualizações significativas, utilizando gráficos, tabelas e sistemas visuais que auxiliam a leitura de dados (TUFTE, 1997). Compreender essas distinções permite analisar como cada uma dessas áreas contribui para a construção de experiências visuais imersivas em ambientes digitais, como ocorre em jogos, onde os elementos informativos também participam da composição de interfaces claras e funcionais.

Dessa forma, o design da comunicação desempenha um papel fundamental na construção de atmosferas imersivas, ao criar e estruturar elementos visuais que configuram os espaços digitais e contribuem para narrativas visuais consistentes, como ocorre em *The Sims*. A comunicação visual, nesse contexto, envolve a interação dinâmica entre signos e símbolos, cuja interpretação é mediada por fatores culturais e sociais específicos (SANTAELLA, 2001). Portanto, o design não se limita ao aspecto estético, mas assume funções

sensoriais e funcionais, contribuindo para a construção de significados e narrativas que capturam e direcionam a atenção do público.

A eficácia dessa comunicação visual está diretamente relacionada ao uso estratégico dos princípios visuais, fundamentais para influenciar a percepção e a interpretação das mensagens. Autores como Ellen Lupton, em *Pensar com tipos* (2014) e Donis A. Dondis, em *Sintaxe da Linguagem Visual* (2003) destacam a importância desses princípios na construção de mensagens claras e impactantes. Lupton ressalta o papel da tipografia na organização da informação e na criação de hierarquias visuais que facilitam a compreensão do conteúdo, enquanto Dondis aborda os elementos básicos da linguagem visual (linha, forma, cor, textura, espaço e ritmo), evidenciando sua importância para estruturar o espaço gráfico de maneira clara e organizada.

Na figura 18 podemos observar o uso de tipografia e hierarquia visual para organizar informações, destacando elementos por meio de variações de tamanhos e estilos tipográficos, exemplificando a afirmação de Lupton. Já a Figura 19 apresenta um pictograma de escada em um ambiente do jogo, exemplificando forma e cor como elementos de linguagem visual, abordado por Dondis.

Figura 18 - Placa em *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Figura 19 - Placa sinalizando a presença de escadas em *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

Complementando essas perspectivas, Lidwell, Holden e Butler em *Princípios Universais do Design* (2010), apresentam elementos como contraste, alinhamento, proximidade, repetição e hierarquia visual, que são essenciais para guiar a atenção do espectador e tornar a comunicação mais clara e intuitiva. A seguir, explicaremos essas categorias ligadas à composição e a relação entre os elementos visuais.

**Contraste** é um princípio essencial para a diferenciação de elementos em uma composição visual. Ele pode ser alcançado por meio de variações de cor, forma, tamanho ou textura, criando pontos de destaque que direcionam o olhar do espectador, melhorando a legibilidade e facilitando a absorção da informação. Na Figura 20 observa-se o contraste entre as variações de azul no fundo: um tom claro e outro mais escuro, acinzentado e, também, entre essas cores e as aplicadas na tipografia e na ilustração.

Figura 20 - *Outdoor* com exemplo de contraste



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

**Alinhamento** estabelece uma organização visual coesa, conectando elementos de forma harmônica e estruturada. Ao distribuir os componentes de maneira lógica, cria-se um fluxo de leitura intuitivo, evitando a sensação de desordem e tornando a mensagem clara. **Proximidade** atua na relação entre elementos, agrupando informações relacionadas para facilitar a compreensão. Quando itens semelhantes estão próximos, o espectador os percebe como um conjunto, reduzindo o esforço cognitivo na interpretação da mensagem.

Na Figura 21 observa-se o uso desses princípios na posição do mapa e de uma legenda, que ocupam o campo à esquerda, enquanto outra legenda é organizada em coluna à direita, mantendo um alinhamento horizontal e vertical consistentes. Já a proximidade aparece no agrupamento por cores e posição de Ícones<sup>13</sup> e textos relacionados.

<sup>13</sup> Ícones são sinais que representam algo por semelhança ou analogia com o que indicam, facilitando o reconhecimento e a compreensão imediata.

Figura 21 - Painel com alinhamento e proximidade visual.



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

**Repetição** reforça padrões visuais, criando consistência e identidade na composição. O uso recorrente de cores, formas e tipografias estabelece unidade visual e facilita o reconhecimento da informação. E a **hierarquia visual** define a ordem de importância dos elementos, orientando o público na leitura da mensagem. Técnicas como variação de tamanho, peso tipográfico, cor ou espaçamento ajudam a estabelecer uma sequência lógica de leitura, assegurando que as informações prioritárias sejam destacadas.

Na Figura 22, a hierarquia visual é estabelecida pela predominância da imagem, que apresenta um casal em destaque e o título que atrai imediatamente o olhar do observador devido ao seu tamanho. Em seguida, o texto na parte superior ganha relevância por estar em posição privilegiada. Por último, o texto disposto na parte inferior em dimensões menores, é percebido como informação complementar, sendo lido apenas após os elementos principais.

Figura 22 - Poster com hierarquia visual de informações



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

A compreensão e aplicação desses princípios são essenciais para a criação de composições visuais eficazes em ambientes digitais como *The Sims*, contribuindo para a clareza da comunicação e para a construção de atmosferas que favorecem a imersão do jogador.

Além desses aspectos formais, Adrian Frutiger (2007) destaca em sua obra *Sinais e Símbolos* como cores, formas e tipografias carregam significados culturais e psicológicos que influenciam a interação do público com o design. Esses elementos não apenas transmitem informações, mas também evocam emoções e constroem narrativas visuais que impactam a experiência do usuário. Nesse mesmo sentido, John Berger, em *Modos de Ver* (1972), argumenta que a percepção visual é mediada por fatores sociais e históricos, o que significa que a maneira como enxergamos as imagens é influenciada pelas nossas experiências e pelo contexto em que estamos inseridos. Tais conceitos reforçam que o design gráfico vai além do aspecto estético e funciona como um meio de comunicação capaz de construir narrativas e provocar respostas cognitivas e emocionais.

Assim, quando aplicado estrategicamente, o design da comunicação não apenas transmite informações, mas constrói narrativas visuais que despertam sensações e engajam o público, influenciando diretamente a percepção e a experiência do espectador. A organização de elementos como tipografia, cor, forma e composição contribui para gerar impacto, direcionar significados e reforçar identidades, promovendo uma conexão mais profunda entre o público e a mensagem transmitida.

Nesta pesquisa, compreender a relação entre design e comunicação é essencial, pois sustenta o vínculo entre a comunicação visual e a criação de atmosferas imersivas em ambientes digitais. No caso de *The Sims*, analisar como os princípios do design da comunicação atuam na construção dos espaços e na composição visual dos cenários do jogo permitirá entender de que forma a comunicação visual potencializa a imersão, reforça narrativas e fortalece a identidade dos ambientes simulados, garantindo uma experiência mais envolvente para o jogador. Parte-se da hipótese de que, ao analisar morfossintática e semanticamente essas peças gráficas, considerando suas funções e configurações no mundo real e dentro do jogo, será possível identificar como a organização de elementos tipográficos, cromáticos e simbólicos atua na construção de narrativas visuais que fortalecem a identidade dos espaços simulados, promovendo uma experiência de jogo mais imersiva e coesa.

Depois de explorar como o design da comunicação organiza e estrutura as mensagens visuais, é importante mergulhar no conceito de imersão, que diz respeito ao grau de envolvimento e absorção do jogador na experiência do jogo. Compreender esse fenômeno ajuda a entender melhor como os elementos visuais e narrativos inseridos nas edições da franquia *The Sims* se entrelaçam para provocar sensações que vão além do simples olhar, fazendo o jogador sentir-se parte do universo virtual.

## **6 IMERSÃO VISUAL: O PAPEL DO DESIGN GRÁFICO EM JOGOS DIGITAIS**

Após compreender os fundamentos do design gráfico aplicados aos ambientes virtuais, este capítulo passa a explorar um aspecto central da experiência

do jogador: a imersão. Compreender como os elementos visuais contribuem para criar uma sensação de presença e envolvimento é fundamental para analisar o impacto do design gráfico nos jogos digitais. Assim, o foco se desloca para a imersão enquanto fenômeno psicológico e estético, articulando conceitos que sustentam a relação entre visualidade e experiência do usuário.

A palavra “imersão” é definida no dicionário Dicio (RIBEIRO, 2009), como a “ação de se absorver por completo em relação a algo; estar completamente imerso, envolvido, absorto”<sup>14</sup>. Em um contexto mais técnico, Slater e Wilbur (1997) descrevem a imersão como “a sensação de presença física em um ambiente virtual, produzida por um sistema de comunicação realista que oferece uma percepção sensorial abrangente e contínua”. Essas definições orientam a compreensão da imersão como uma experiência sensorial e cognitiva que conecta o jogador ao universo digital.

No contexto dos jogos digitais, esse conceito refere-se ao estado em que o jogador se sente envolvido no ambiente do jogo, seja por meio da mecânica, da narrativa ou da estética visual e sonora. Murray (2003), em “Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço”, descreve a imersão como a sensação de estar totalmente envolvido em um ambiente digital, comparando-a à experiência de mergulhar na água. Ela sugere que meios interativos e envolventes podem criar a ilusão de participação, transportando o jogador para uma realidade alternativa.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água do ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, pag. 102)

Apesar de o foco desta pesquisa ser a análise dos elementos gráficos nos cenários do jogo, é importante reconhecer que interfaces bem projetadas também contribuem para a imersão ao facilitar a interação do jogador com o ambiente virtual.

---

<sup>14</sup> Fonte: <https://www.dicio.com.br/imersao/>.

Norman (1988) destaca que a redução da carga cognitiva por meio de interfaces intuitivas permite ao usuário concentrar-se plenamente na experiência, princípio que, aplicado aos jogos, favorece o envolvimento do jogador.

Em *The Sims*, essa contribuição é evidente na organização clara dos painéis de controle, como o painel de necessidades e o menu de interações, que utilizam ícones visuais alinhados ao estilo do jogo e facilitam o gerenciamento das ações dos personagens de forma fluida. Esses elementos de interface evitam navegações complexas, permitindo que o jogador mantenha o foco na simulação da vida cotidiana. Assim, ainda que este trabalho se concentre na composição visual dos cenários, reconhece-se que a interface, ao facilitar a interação, colabora para a manutenção da imersão durante a experiência de jogo.

Esse argumento reforça a ideia de Brown e Cairns (2004), que descrevem a imersão em jogos digitais como um processo progressivo, estruturado em três níveis de envolvimento: *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total). Cada estágio apresenta barreiras específicas que podem ser superadas tanto pelo jogador quanto pelo próprio design do jogo, sendo influenciado também pela ambientação e coesão estética, fatores essenciais para aprofundar a experiência de imersão.

*Engagement* (engajamento): corresponde ao primeiro contato significativo com o jogo, quando o jogador decide investir tempo, esforço e atenção. Para que isso ocorra, é necessário superar barreiras iniciais como a preferência pelo gênero, familiaridade com os controles e o aprendizado das mecânicas básicas.

*Engrossment* (absorção): trata-se de um estágio intermediário, no qual o jogador passa a experimentar maior envolvimento emocional. A barreira central aqui é a construção do jogo, ou seja, a qualidade de seus elementos gráficos, enredo, tarefas e feedbacks. Quando esses aspectos são bem elaborados, geram respeito pelo design e favorecem experiências mais imersivas, com menor percepção do ambiente externo.

*Total immersion* (imersão total): representa o nível mais profundo, associado à sensação de presença, quando o jogador se sente “dentro” do jogo. Esse estado, raro e geralmente breve, depende de dois fatores principais: empatia que é relacionada a conexão emocional com personagens ou narrativa, e atmosfera, coerência entre gráficos, sons e ações, capaz de sustentar a imersão sensorial e narrativa (BROWN; CAIRNS, 2004).

No caso de *The Sims*, percebe-se que a presença e qualidade gráfica dos elementos atuam diretamente sobre essas barreiras, especialmente as relacionadas à construção e à atmosfera, influenciando a profundidade da experiência imersiva e reforçando a credibilidade do universo simulado.

Embora a interface facilite a navegação, são os elementos visuais presentes nos cenários que realmente envolvem o jogador no universo do jogo, pois, conforme explicam Ermi e Mäyrä (2005), a imersão sensorial está diretamente relacionada à qualidade estética e audiovisual do ambiente, aspectos que contribuem para criar uma experiência mais convincente. Nesse contexto, a imersão é facilitada pelo detalhamento estético, pela consistência visual e pela coerência entre os elementos do cenário, que criam uma atmosfera propícia para o jogador se conectar com a narrativa e as dinâmicas do jogo. Assim, o design gráfico pode atuar como estratégia de imersão, indo além da interface e focando especificamente na composição dos cenários e dos elementos inseridos nos ambientes virtuais. Esses componentes, muitas vezes percebidos de maneira inconsciente pelos jogadores, exercem um papel relevante na ambientação e no reforço da coerência do mundo simulado.

O jogo *The Sims* exemplifica esse fenômeno por meio de uma ampla variedade de elementos gráficos distribuídos pelos seus cenários. Desde placas de ruas e letreiros de lojas até papéis de parede decorativos e objetos personalizados, a série se destaca pelo cuidado na construção visual de ambientes detalhados e envolventes. A consistência estética dos objetos, a disposição dos elementos nos espaços e a harmonia entre cores e texturas contribuem para que o jogador perceba aquele local como um mundo coeso e contínuo, intensificando sua imersão na experiência de jogo. Esses recursos não apenas enriquecem a ambientação, mas também tornam o universo simulado mais convincente e reconhecível, ampliando a sensação de presença do jogador naquele contexto virtual.

Assim, ao observar atentamente os detalhes visuais presentes em *The Sims*, torna-se possível compreender como o design gráfico atua na construção de mundos virtuais que dialogam com referências do cotidiano e convidam o jogador a experimentar, de forma imersiva, as narrativas que ali se desenrolam.

## 6.1 Elemento Gráficos e Comunicação Visual em *The Sims*

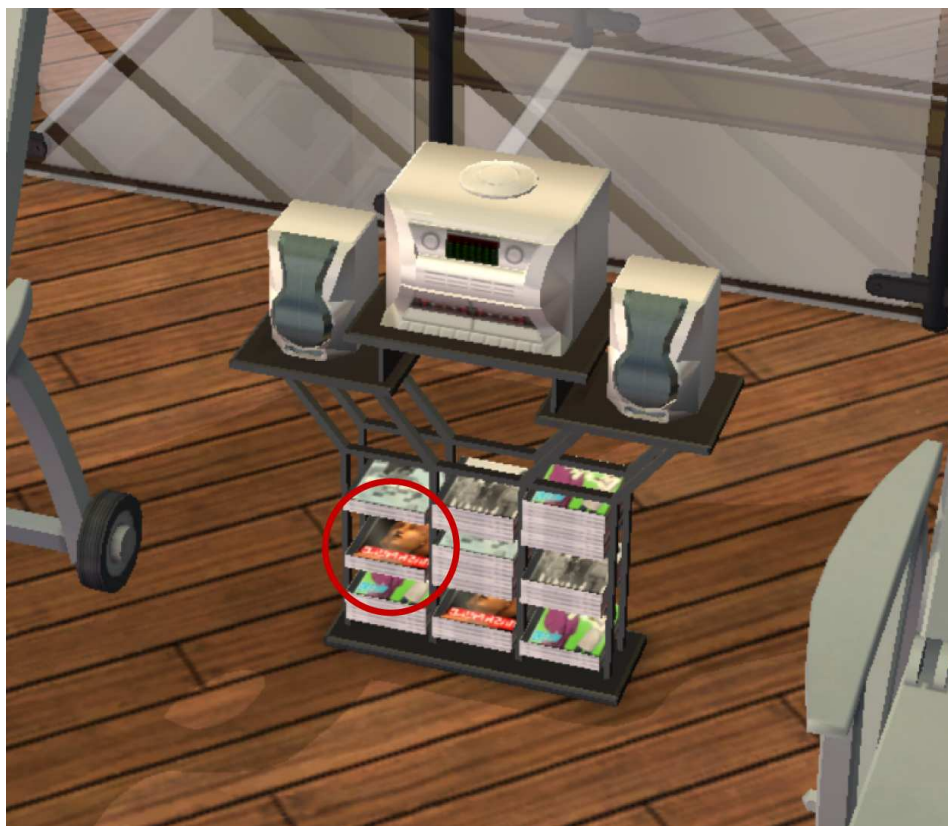
No capítulo anterior, foi discutido que elementos visuais podem contribuir para a sensação de imersão nos jogos digitais, possibilitando que o jogador se sinta envolvido e presente em ambientes virtuais ricos. Essa sensação não se constrói apenas por mecânicas e narrativas, mas também pelo cuidado com os detalhes gráficos que compõem os cenários e objetos presentes no jogo, colaborando para a criação de um mundo que parece vivo e contínuo.

Ao abrir o jogo *The Sims*, o jogador se depara com um universo visualmente rico, repleto de placas, letreiros, embalagens, quadros, *outdoors* e objetos decorativos que trazem referências do cotidiano, tornando a experiência de simulação ainda mais realista. São detalhes como o letreiro de uma cafeteria, a placa de trânsito em uma esquina ou até mesmo a capa de um CD em uma prateleira que constroem um ambiente familiar, instigando o jogador a explorar aquele espaço com naturalidade.

Durante a exploração das quatro edições principais da série, foi possível identificar a presença abundante de elementos gráficos que, embora muitas vezes passem despercebidos em um primeiro olhar, desempenham um papel relevante na composição da atmosfera do jogo. Um dos exemplos que podem demonstrar essa proximidade com a realidade é visto em *The Sims 2*, onde é possível observar em um dos objetos disponíveis no modo construção uma capa de CD que apresenta semelhanças com o design de um álbum existente no mundo real, aproximando o universo simulado de um contexto cultural específico e estabelecendo conexões visuais com referências cotidianas.

Na Figura 23, observa-se, em uma prateleira de CDs posicionada abaixo de um rádio, uma capa de álbum presente em *The Sims 2* cuja composição visual remete à capa de *The Bends* (Figura 24), álbum lançado em 1995 pela banda britânica *Radiohead*, com design de Stanley Donwood (WEEDON, 2025). A semelhança pode ser percebida na paleta escura, na presença da imagem de uma cabeça em destaque e no uso de uma faixa vermelha contendo texto (possivelmente o título do álbum), elementos que simulam de forma sutil o estilo gráfico original, reforçando como o jogo constrói uma ambientação que dialoga com o mundo real.

Figura 23 - *Mini System Estéreo “Funkadelico” Quaker S/A*



Fonte: Print do jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

Figura 24 - Artwork do álbum *The Bends* da banda *Radiohead*



Fonte: [The story behind the artwork for Radiohead's The Bends](#)

Ainda em *The Sims 2*, os rótulos de produtos congelados nos supermercados e geladeiras apresentam uma variedade de cores e composições gráficas que simulam embalagens reais (Figura 25), colaborando para a criação de um ambiente que se aproxima do cotidiano doméstico, enriquecendo a experiência de simulação de uma vida familiar. Nas versões posteriores da franquia (*The Sims 3* e 4) não é possível entrar e interagir nesses lotes comerciais, o que torna a experiência do *The Sims 2* muito mais completa nesse sentido.

Figura 25 - Congelador do supermercado, *The Sims 2*



Fonte: Print do Jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

Em seus espaços urbanos simulados, é possível notar a presença de *outdoors* espalhados pelos mundos, trazendo cores vibrantes, tipografias chamativas e composições publicitárias que simulam campanhas e anúncios do mundo real. Em *The Sims 3*, outro detalhe que chama atenção são *outdoors* que remetem a anúncios de marcas populares (Figura 26), utilizando a fotografia, o conceito e composições visuais publicitárias que contribuem para a vivacidade das cidades no jogo, simulando o dinamismo de ambientes urbanos reais.

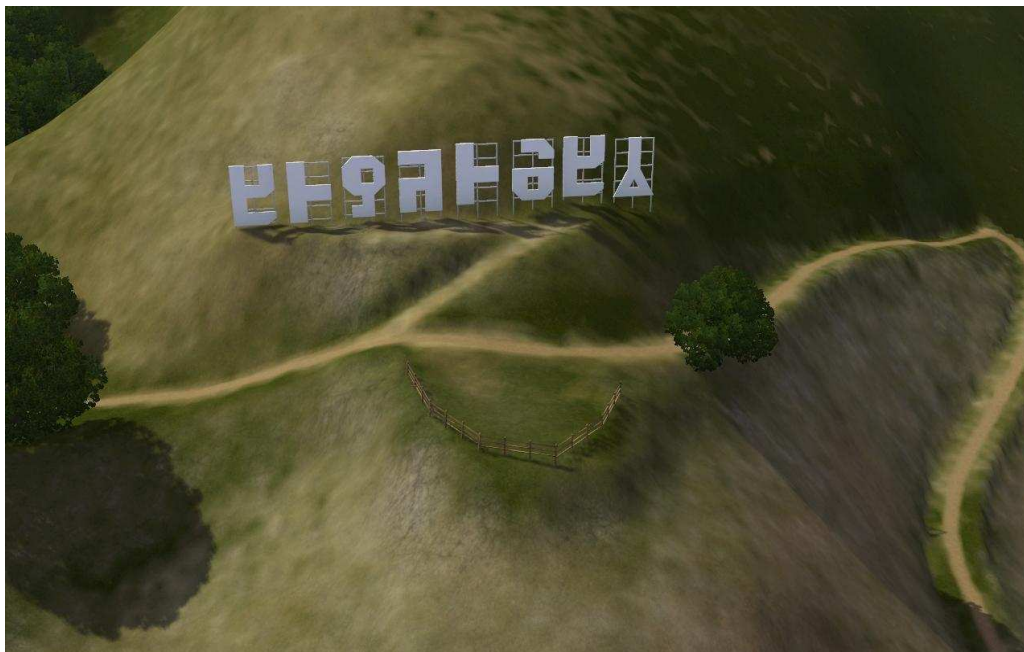
Figura 26 - *Outdoor* em *The Sims 3*



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

No capítulo que traz a contextualização deste jogo, falamos sobre a inspiração de *Del Sol Valley*, um dos mundos de pacotes de expansão de *The Sims 4*, em *Los Angeles* com mansões, estúdios e a vida de celebridade, mas não é só nessa edição que essa cidade é referenciada. Assim como a calçada da fama em *The Sims 4*, outra referência cultural evidente pode ser identificada em *Starlight Shores* (*The Sims 3*) no letreiro que faz alusão ao famoso “Hollywood” (Figuras 27 e 28), elementos que remetem ao universo do cinema e da cultura pop, transportando o jogador para locais reconhecíveis e culturalmente marcados, mesmo dentro de mundos fictícios.

Figura 27 - Letreiro de Starlight Shores, em The Sims 3



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

Figura 28 - Letreiro de Hollywood em Los Angeles, Califórnia



Fonte: O Globo, 2025<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> O GLOBO. *China estuda proibir filmes americanos; entenda qual seria o impacto da medida em Hollywood.* Rio de Janeiro, 9 abr. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2025/04/09/china-estuda-proibir-filmes-americanos-entenda-qual-seria-o-impacto-da-medida-em-hollywood.ghtml>. Acesso em: 20 ago. 2025.

Outro detalhe que evidencia a atenção de *The Sims* aos aspectos culturais de seu público, está na reprodução da tradição de pintura das vagas de estacionamento em escolas de ensino médio. Em estados como a Flórida e o Texas, alunos que possuem carteira de motorista podem reservar uma vaga no estacionamento escolar e personalizá-la com pinturas criativas, transformando o asfalto em uma extensão de sua identidade, onde expressam preferências pessoais, referências culturais e humor (POMPE, 2016). Ao incorporar esse detalhe em *Britechester*, mundo adicionado no pacote de expansão “Vida Universitária”, *The Sims 4* demonstra sensibilidade a práticas culturais específicas, construindo um ambiente virtual mais convincente e imersivo.

Por fim, ao notar a presença de elementos tão banais do nosso cotidiano dentro do ambiente virtual de *The Sims*, somos surpreendidos pelo nível de cuidado dedicado aos detalhes. Pôsteres que incentivam a lavagem das mãos ou alertam para o consumo consciente de água (Figura 29), comuns em banheiros de escolas, *shoppings* e restaurantes, aparecem discretamente nos cenários do jogo, reforçando a familiaridade e a verossimilhança da simulação. Esses elementos gráficos simples, que não interferem diretamente na jogabilidade e poderiam facilmente passar despercebidos ou sequer existir, contribuem para a composição visual dos espaços urbanos do jogo, fortalecendo sua tentativa de simular a realidade de forma convincente.

Figura 29 - Placa lave as mãos em banheiro público, *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

A observação desses elementos gráficos presentes nos cenários de *The Sims* evidencia como o jogo se apropria de elementos do cotidiano para construir uma ambientação rica e convincente. Essa exploração pelas diferentes edições do jogo foi fundamental para mapear e catalogar os tipos de peças gráficas que compõem seus ambientes, identificar quais elementos se repetem ao longo das versões, suas variações e evoluções estéticas, além de compreender de que forma cada um contribui para a construção da ambientação da simulação. A partir desse processo também de coleta e organização, foi elaborada uma tabela (Tabela 2) que servirá como base para a análise detalhada no próximo capítulo.

Tabela 2 - Tipos de peças gráficas e publicitárias mapeadas nas diferentes edições de *The Sims*

Tipo de Peça Gráfica	TS1	TS2	TS3	TS4
Placas variadas	x	x	x	x
Placas de sinalização	x	x	x	x
Embalagens e Rótulos	x	x		
Banners variados		x	x	x
Outdoors		x	x	x
Posters			x	x
Totens			x	x
Pórticos				x
Publicidades em empena cega				x
Toldos				x

Fonte: Produção da autora

A tabela acima apresenta o mapeamento dos tipos de peças gráficas e publicitárias identificadas durante a exploração das quatro edições principais de *The Sims*, indicando sua presença ou ausência em cada versão do jogo. Esse levantamento auxilia na visualização das recorrências, variações e evoluções estéticas entre as edições, servindo como base para a análise dos elementos gráficos no capítulo seguinte.

Este mapeamento visual, ao reunir elementos gráficos presentes em diferentes contextos dentro do jogo, permitiu estruturar os objetos de estudo para a etapa analítica desta pesquisa. Além de evidenciar a diversidade de elementos presentes nos cenários de *The Sims*, essa organização servirá como guia para compreender de que maneira cada peça gráfica analisada contribui para a construção de um universo simulado imersivo, articulando elementos do mundo real em um ambiente virtual.

## **7 ANÁLISE COMPOSITIVA DE ELEMENTOS GRÁFICOS DE THE SIMS**

Este capítulo apresenta a análise dos elementos gráficos selecionados no jogo *The Sims*, realizada de forma comparativa entre as edições *The Sims 1*, *2*, *3* e *4*. O objetivo desta análise é identificar os recursos de design utilizados nessas peças gráficas e investigar como elas, que possuem suas funções específicas fora do jogo, se comportam dentro do ambiente simulado, contribuindo para a construção de uma sensação de realidade e imersão no jogador.

Para isso, foram definidas três categorias de elementos gráficos: Pictogramas e Sinalização; Placas e Logos; *Outdoors* escolhidos por sua presença frequente, relevância visual no cenário e pela relação simbólica que mantêm com a realidade, tornando o ambiente virtual mais próximo do cotidiano do jogador. Para cada categoria foi escolhida uma peça representativa de cada edição do jogo, permitindo observar os recursos visuais utilizados para emular elementos do mundo real dentro do ambiente simulado e como eles evoluíram e se adaptaram ao longo dos lançamentos.

As análises foram realizadas em três níveis: morfológico, sintático e semântico, com o objetivo de investigar as características visuais de cada peça, a forma como seus elementos são organizados no espaço do jogo e os sentidos que produzem no ambiente simulado. Essa abordagem possibilita identificar padrões, mudanças e continuidades no design gráfico das peças selecionadas, além de compreender como esses recursos contribuem para a imersão do jogador em cada edição da franquia. Busca-se, ainda, observar de que forma o design da comunicação evolui ao longo das gerações, mantendo coerência estética e

funcionalidade, ao mesmo tempo em que dialoga com códigos visuais do mundo real.

Para iniciar a análise, parte-se da categoria de Pictogramas e Sinalização, cuja presença recorrente no cenário do jogo evidencia o esforço em simular sistemas urbanos reconhecíveis. Esses elementos visuais, apesar de não possuírem função prática no contexto do jogo, desempenham papel importante na construção da verossimilhança.

### **7.1 Pictogramas e Sinalização**

A sinalização de trânsito é parte de um sistema mais amplo de sinalização urbana, que tem como função principal orientar, organizar e regular o deslocamento de pessoas e veículos nos espaços públicos. Trata-se de um recurso gráfico projetado com base em normas de legibilidade, pregnância e padronização, visando garantir a clareza e eficiência da mensagem em situações de deslocamento rápido e atenção compartilhada, como define Barbieri (2009, p. 17), “a sinalização é um sistema de comunicação visual projetado para orientar, informar e organizar a circulação de pessoas e fluxos em espaços construídos.”

Essa linguagem visual, composta por pictogramas, cores, formas geométricas e códigos cromáticos internacionalmente reconhecíveis, permite que a informação seja compreendida de forma rápida, universal e não verbal. Ao serem inseridas em ambientes simulados como *The Sims*, essas peças gráficas são deslocadas de sua função normativa original e passam a operar como elementos de ambientação estética e simbólica.

A seguir, será analisado um conjunto de sinalizações de trânsito presentes em diferentes edições do jogo *The Sims*, com foco em seus aspectos morfosintáticos e semânticos, a fim de compreender como esses elementos são reinterpretados dentro do ambiente virtual.

Figura 30 - Placa de sinalização em *The Sims 1*



Fonte: Print do jogo *The Sims 1* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática**

Na imagem (Figura 30) observamos uma placa de sinalização viária com formato octogonal, fundo vermelho e uma mão espalmada branca centralizada. Morfologicamente, a forma, cor e ícone utilizados funcionam como unidades mínimas de significado dentro do sistema gráfico, comparáveis aos morfemas<sup>16</sup> na linguagem verbal. Cada elemento cumpre um papel específico na construção do sentido: o octógono remete à sinalização de parada obrigatória; a cor vermelha reforça a ideia de alerta ou proibição; e o símbolo da mão espalmada atua como um gesto universal de interrupção.

A organização visual desses elementos é direta e eficiente: a forma e a cor compõem a base estrutural da mensagem, enquanto o ícone centralizado opera como um “pare” implícito. Essa configuração dispensa o uso de texto,

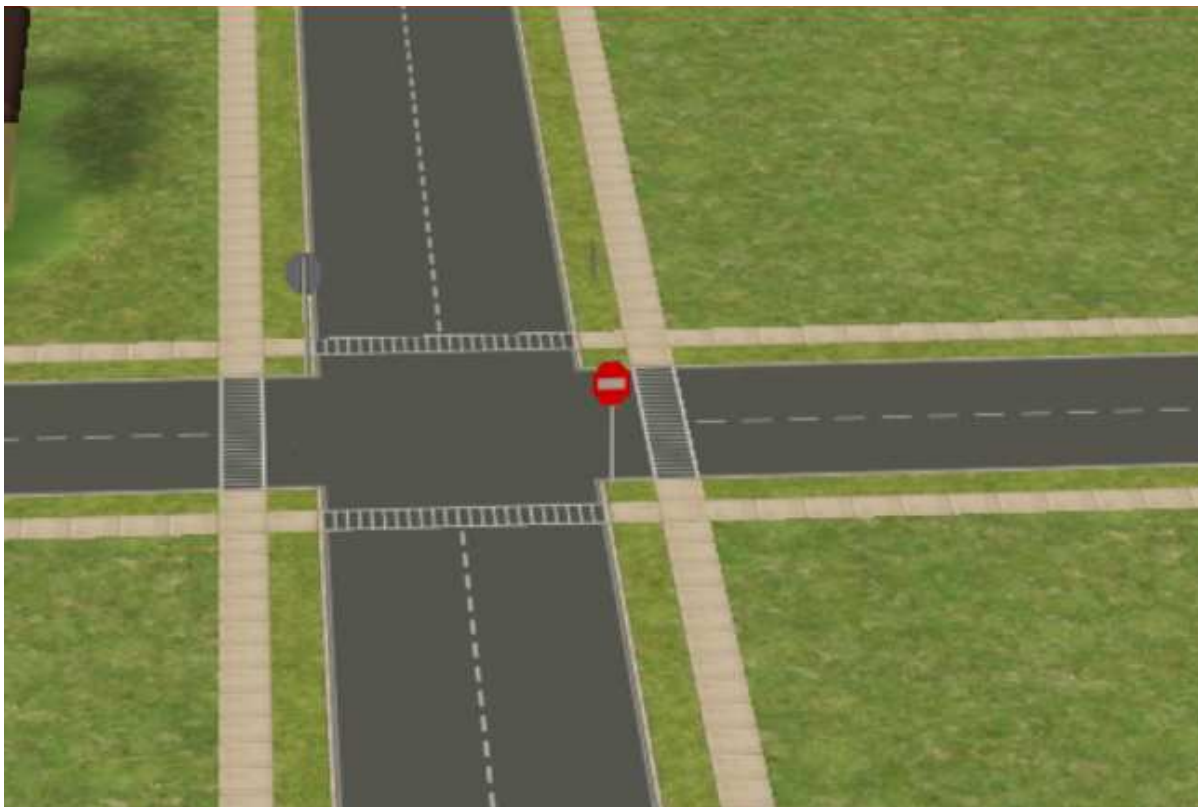
<sup>16</sup> A menor unidade linguística que possui significado, abrangendo raízes e afixos, formas livres (p.ex.: ) e formas presas (p.ex.: *sapat* -, - *o* -, - *s* ) e vocábulos gramaticais (preposições, conjunções) (Oxford Languages, 2025)

mas ainda assim transmite a mensagem com clareza e rapidez, graças à forte carga simbólica dos elementos e à familiaridade do público com convenções visuais de trânsito. Trata-se, portanto, de uma composição gráfica que favorece a leitura imediata e o reconhecimento intuitivo da informação.

- **Análise Semântica**

Do ponto de vista semântico, o conteúdo da placa comunica uma ordem de parada, representando uma forma de interdição. O ícone da mão espalmada funciona como signo icônico, pois representa aquilo que indica, e também simbólico, já que seu significado depende de uma convenção cultural. Ao contrário da tradicional placa textual de “PARE”, a escolha por um ícone visual torna a mensagem potencialmente mais acessível a usuários que não lêem determinado idioma. Essa decisão pode ser interpretada como uma tentativa de internacionalização ou universalização do significado, alinhando-se aos princípios do design gráfico inclusivo e funcional.

Figura 31 - Sinalização em Vale Desiderata, *The Sims 2*



Fonte: Print do jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - Sinalização e Pictogramas 2**

A sinalização mostrada na imagem (Figura 31) mantém semelhanças com a anterior, mas apresenta uma configuração própria: a barra branca horizontal centralizada. Esse arranjo corresponde a outro modelo amplamente conhecido para sinalizar "proibido entrar" ou "sentido proibido", com presença constante em diferentes países. A composição gráfica envolve três elementos principais: a forma octogonal, a cor vermelha e o ícone branco central. Nesse caso, é o símbolo gráfico da barra que diferencia esta sinalização da anterior.

Cada componente atua como uma unidade significativa no sistema visual: o octógono carrega a noção de restrição; o vermelho potencializa a urgência da mensagem e aciona um estado de alerta; e a barra branca funciona como um sinal icônico de bloqueio, transmitindo a ideia de impedimento.

Os elementos estão organizados de modo objetivo e estrategicamente centralizado, de tal forma que a estrutura visual favorece uma interpretação instantânea, apoiada em convenções já consolidadas. A ausência de texto também não compromete a clareza da mensagem, que é garantida justamente pela familiaridade com esse tipo de sinalização.

- **Análise Semântica - Sinalização e Pictogramas 2**

A mensagem expressa pela placa é uma proibição direta de entrada naquela direção. Mais do que indicar um comportamento inadequado, ela impõe uma norma de circulação. O fundo vermelho em contraste com a barra branca constrói uma imagem visualmente impactante, que sinaliza a interrupção do fluxo e a presença de um limite que não pode ser transposto.

Do ponto de vista semântico, trata-se de um signo simbólico ancorado em um repertório visual padronizado. Sua leitura depende da familiaridade cultural com os códigos de trânsito, mas justamente por isso é capaz de ser compreendida de forma rápida inclusive por quem não domina o “idioma local”. Mesmo em ambientes fictícios ou simulados, como no universo do jogo em questão, essa sinalização mantém sua função normativa, participando da organização do espaço e da regulação do comportamento dos personagens. Sua força está tanto na forma quanto na memória associada a ela, o que reforça sua eficácia como ferramenta de controle visual.

Figura 32 - Placa em Bridgeport, *The Sims 3*



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

### - Análise morfológica e sintática - Sinalização e Pictogramas 3

A sinalização observada na imagem (Figura 31) apresenta uma composição gráfica inspirada no sistema rodoviário norte-americano. Visualmente, a placa é estruturada com múltiplas camadas informacionais, organizadas com base em princípios clássicos do design gráfico, especialmente no que diz respeito à composição e hierarquia visual.

Os elementos são distintos e bem definidos: o escudo da *Interstate 99*<sup>17</sup> em azul, vermelho e branco; duas setas brancas sobre fundo verde da placa; e um pequeno retângulo auxiliar em amarelo, localizado no canto inferior direito do conjunto. Cada forma e cor foi escolhida estrategicamente para indicar níveis distintos de informação: o escudo identifica a via principal; as setas orientam o fluxo; o amarelo sinaliza alerta ou uma exceção. Esses elementos funcionam tanto como unidades gráficas autônomas, quanto como um sistema coeso quando integrados.

<sup>17</sup> Interstate 99 (I-99) é uma rodovia interestadual com dois segmentos, sendo um localizado no centro da Pensilvânia e o outro no sul de Nova Iorque.

Na composição há um uso eficaz de alinhamento, com todos os elementos organizados horizontalmente dentro da área da placa principal, facilitando a leitura em movimento. A hierarquia visual é clara: o escudo da rodovia atrai primeiro o olhar, tanto pela sua forma diferenciada (formato de escudo) quanto pelo contraste cromático. Em seguida, o percurso é guiado pelas setas brancas, cujas formas curvas e retas comunicam rotas alternativas de maneira intuitiva. O uso do espaço negativo entre os elementos reforça a separação semântica entre os tipos de informação, enquanto o contraste entre fundo verde e ícones brancos garante legibilidade.

- **Análise Semântica - Sinalização e Pictogramas 3**

A placa informa que o motorista tem opções de trajeto à frente. Essa indicação é reforçada graficamente pela direção das setas e pela sinalização complementar em amarelo, que adiciona uma camada de significado específico, como faixa especial, tipo de veículo ou instrução contextual. A composição, nesse sentido, atua como um sistema de leitura progressiva, em que o usuário primeiro identifica a rodovia, depois interpreta as possibilidades de direção e, por fim, processa detalhes adicionais.

Trata-se, portanto, de uma sinalização orientativa cuja força está na organização visual precisa e no uso estratégico da cor, forma e espaço. A composição não apenas comunica informações objetivas de trânsito, mas o faz respeitando os princípios de economia visual, clareza, ritmo e equilíbrio, fundamentais no design da informação e sinalização.

Figura 33 - Sinalização em *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - Sinalização e Pictogramas 4**

A estrutura é composta por painéis retangulares com fundo verde, ícones de rotas (Interstate 2 e Route 41), setas direcionais e blocos de texto com numerações. Há também um retângulo amarelo, que contém uma seta preta voltada para baixo. A aplicação das cores segue convenções funcionais: verde para informação direcional, amarelo para reforçar uma instrução e ícones e textos em branco para facilitar contraste. Esse conjunto emprega códigos visuais amplamente reconhecíveis mesmo que os caracteres escritos estejam em uma tipografia e língua fictícia própria do universo simulado, o que destaca o papel central da composição visual no processo de leitura e orientação. Cada elemento gráfico funciona como um morfema visual, contribuindo para a formação de um enunciado completo dentro do sistema de sinalização viária.

A disposição dos elementos respeita a lógica da leitura ocidental, guiando o olhar do observador da esquerda para a direita. A separação entre as duas placas maiores cria blocos distintos de informação: uma faixa à esquerda indicando saída ou desvio imediato (com ênfase no fundo amarelo e na

seta para baixo) e a outra placa à direita com destinos e distâncias. Essa segmentação espacial organiza a leitura de forma progressiva e hierarquizada, um princípio fundamental para uma composição eficiente no design gráfico.

O idioma fictício dos textos dispostos na placa não compromete a clareza da mensagem visual graças ao reforço dos ícones universais, como o escudo da interestadual e o formato das setas. Essa decisão destaca a força comunicativa da iconografia sobre a linguagem verbal em sistemas de orientação urbana.

#### - **Análise Semântica - Sinalização e Pictogramas 4**

A placa indica destinos, distâncias e rotas, auxiliando o motorista a planejar o trajeto com clareza, que é reforçada pelo uso do fundo verde e ícones brancos que facilitam a leitura rápida. Mesmo com o texto em idioma fictício, a padronização dos elementos (o escudo, as setas e a organização visual torna a mensagem intuitiva, mesmo em contexto simulado. Sua integração com outras sinalizações contribui para a continuidade e fluidez do tráfego, reunindo informações em um único painel. Dessa forma, a placa cumpre sua função orientativa alinhada aos princípios do design gráfico aplicados à sinalização.

A análise das sinalizações urbanas ao longo das edições do jogo evidencia um esforço contínuo de replicar elementos da vida real com fins estéticos, imersivos e narrativos. Embora essas peças percam sua função prática, uma vez que os *Sims* não leem placas nem dependem delas para se orientar, sua presença visual contribui significativamente para a construção de um ambiente convincente. Funcionam como marcadores simbólicos, reforçando a lógica urbana simulada e aproximando o jogador de um universo reconhecível, ainda que estilizado.

Esse reconhecimento se dá, em grande parte, pelo uso dos elementos básicos da comunicação visual, definidos por Donis A. Dondis (1997) como os componentes fundamentais de toda informação visual, (ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, dimensão, escala e movimento), que se combinam para

formar uma linguagem gráfica eficaz. São exemplos disso as cores padronizadas (como o vermelho para proibição), as formas geométricas (como o octógono das placas de “pare”) e os símbolos convencionais (setas, escudos, pictogramas). Inseridos no jogo, esses signos operam como dispositivos comunicativos que não apenas ambientam, mas também simulam visualmente a experiência urbana.

Ao reproduzir tais referências gráficas do mundo real, *The Sims* não apenas representa uma cidade, mas constrói uma atmosfera simbólica que ativa o repertório visual do jogador e reforça a sensação de familiaridade. Nesse processo, o design gráfico assume um papel estruturante da simulação, sendo responsável por conferir forma, coerência e identidade ao universo virtual, mesmo quando os elementos projetados não têm função objetiva na lógica do jogo.

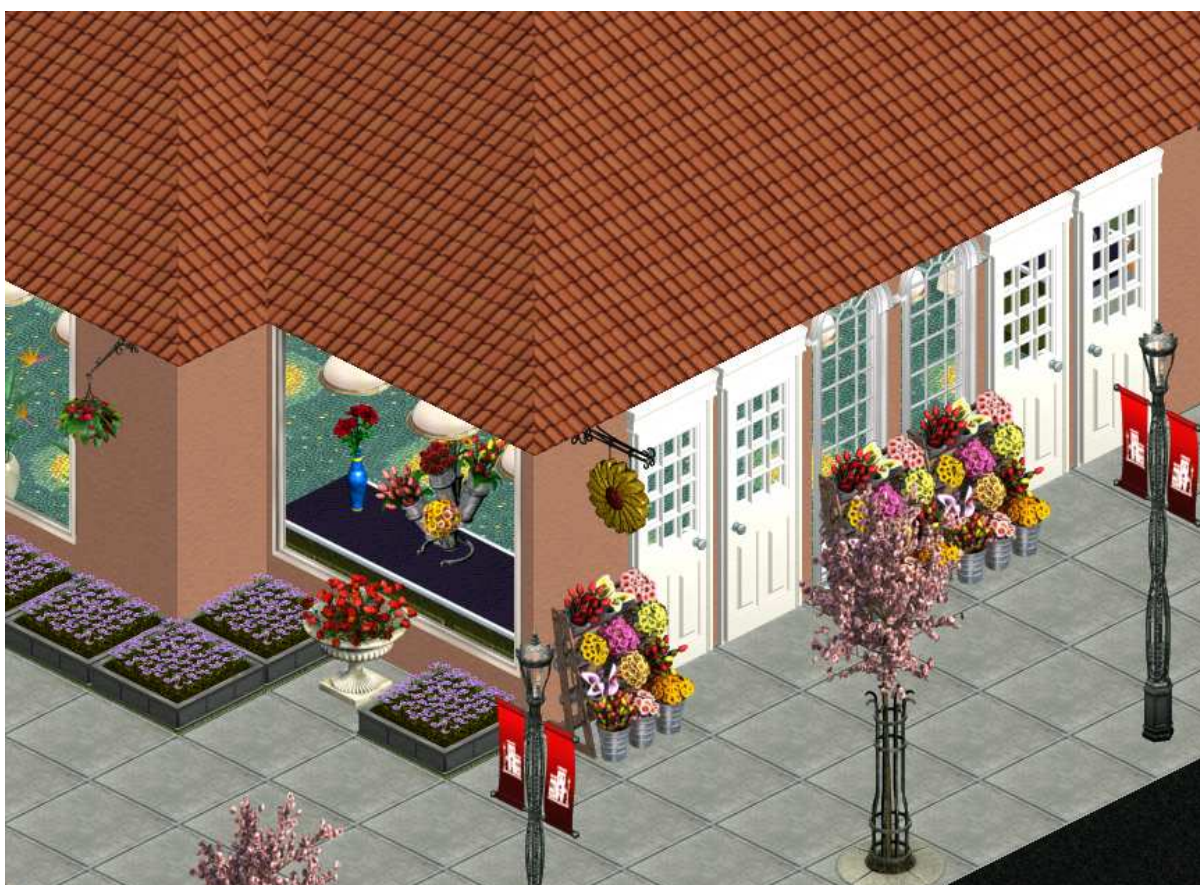
## 7.2 Placas e Logos

Se por um lado, a sinalização urbana traz ao jogo códigos visuais ligados à organização do espaço e ao controle do fluxo, por outro, as placas e logotipos comerciais introduzem referências simbólicas associadas à identidade de lugares e experiências de consumo. Esses elementos se afastam da função prática para assumir um papel narrativo e mais criativo, contribuindo para a construção de um universo gráfico que reproduz a dinâmica social das cidades.

Diante disso, as placas comerciais e os logotipos desempenham um papel fundamental na identificação visual de estabelecimentos, produtos e serviços, organizando visualmente o comércio e criando vínculos simbólicos com o público. Esses elementos fazem parte de sistemas de identidade visual que têm como objetivo criar reconhecimento e distinção no ambiente urbano. Segundo Wheeler (2009), a identidade de marca se materializa por um sistema visual coordenado (logotipo, cores, tipografia, aplicações e outros elementos), cujo objetivo é promover reconhecimento, consistência e diferenciação. Nessa perspectiva, o logotipo tende a ser o elemento mais recorrente e diretamente associado à marca, funcionando como ponto de ancoragem visual. As placas, nesse contexto, funcionam como extensões físicas dessa identidade, comunicando não apenas o nome de um lugar, mas também seu posicionamento simbólico e cultural.

Ao serem representadas em jogos como *The Sims*, essas peças passam a funcionar como marcadores narrativos e culturais que contribuem para a imersão do jogador em um mundo reconhecível e estilizado, mesmo quando o conteúdo é fictício. E para aprofundar essa discussão, analisam-se a seguir exemplos de placas e logotipos comerciais no universo de *The Sims*, observando sua composição visual e os sentidos simbólicos que possuem no contexto do jogo.

Figura 34 - Floricultura em *The Sims 1*



Fonte: Print do jogo *The Sims 1* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - Placas e Logos 1**

A peça analisada é uma placa de fachada saliente, fixada perpendicularmente à parede do edifício — um modelo comum em estabelecimentos comerciais urbanos por sua visibilidade para pedestres. Seu formato circular abriga a silhueta de um girassol representado de forma literal, sem estilizações ou abstrações, o que facilita seu reconhecimento imediato. As pétalas amarelas vibrantes transmitem sensações de alegria,

vitalidade e luz, enquanto o miolo escuro e proeminente acrescenta tridimensionalidade e realismo à imagem. A flor é o único elemento iconográfico, assumindo o papel central da composição e direcionando totalmente o olhar do observador.

- **Análise Semântica - Placas e Logos 2**

A imagem do girassol comunica de maneira direta que o local se trata de uma floricultura. Sua escolha como ícone é estratégica, pois a flor é amplamente associada à alegria, otimismo, luz e calor, atributos que dialogam com o produto e os serviços oferecidos. A representação literal reforça essa leitura, ao dispensar interpretações mais complexas. Trata-se, portanto, de um exemplo eficaz de sinalização figurativa, em que a simplicidade visual e a força simbólica do girassol comunicam com clareza e empatia a identidade do estabelecimento.

Figura 35 - mercearia Belladona, *The Sims 2*



Fonte: Print do jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

### - **Análise Morfológica e Sintática - Placas e Logos 2**

Esta peça se classifica como uma placa suspensa, projetada para ser percebida lateralmente por pedestres e veículos. Seu formato é marcadamente orgânico e figurativo, moldado para imitar a silhueta de uma cornucópia, (o “chifre da abundância”) transbordando uma variedade de frutas e vegetais. A escolha formal reforça diretamente o conteúdo visual da placa, distanciando-se das geometrias básicas comumente utilizadas.

A paleta de cores é ampla e vibrante, refletindo a diversidade de produtos ofertados. A cornucópia aparece em tons de bege, com detalhes que remetem à textura de palha e sombras que acentuam seu volume. Os alimentos exibem cores saturadas: laranja e amarelo para abóboras e melões, roxo e verde para uvas e vermelho para maçãs, contornados por linhas escuras que delimitam as formas e evocam um estilo visual próximo ao das ilustrações clássicas.

### - **Análise Semântica - Placas e Logos 2**

O ícone da cornucópia transbordando alimentos funciona como um símbolo visual potente de fartura, colheita e prosperidade (OXFORD LANGUAGES, 2025). Sua presença remete de forma direta e quase literal ao universo das mercearias. As frutas e vegetais representados, além de reforçarem o tipo de produto comercializado, sugerem diversidade, frescor e qualidade, valores que dialogam com o imaginário positivo de um mercado local.

O uso de um símbolo tradicional também acrescenta camadas afetivas ao discurso visual, evocando ideias de autenticidade, tradição e acolhimento. Essa associação pode remeter à experiência de mercados de bairro ou feiras familiares.

Por fim, a clareza da imagem e a ausência de texto verbal não comprometem a comunicação, ao contrário, ampliam seu alcance. O resultado é uma sinalização figurativa eficiente, cuja linguagem visual acessível transmite, de forma direta e expressiva, os valores centrais do estabelecimento.

Figura 36 - Bar de Karaokê, *The Sims 3*



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

### - Análise Morfológica e Sintática - Placas e Logos 3

Suspensas sob uma viga de um portal de entrada, uma estrutura que se destaca na calçada em frente ao edifício compondo o elemento central da análise, estão as figuras formadas por luzes de *néon*, organizadas para criar uma composição visual chamativa e simbólica. À esquerda, uma clave de sol em ciano, remete imediatamente ao universo da música. À direita, um microfone com traços em roxo, reforça a ideia de performance vocal. Entre os dois, há notas musicais flutuando sobre uma partitura ondulada em rosa, sugerindo ritmo e movimento.

Nesta edição do jogo (*The Sims 3*), o texto começa a ganhar espaço como recurso comunicativo, incrementando as composições gráficas de logos e identificações de estabelecimentos. Entretanto, o texto não é composto por elementos alfanuméricos reconhecíveis e/ou compreensíveis. Na parte

inferior esquerda, há um conjunto de caracteres em *Simlish*, em uma fonte que se assemelha à uma escrita oriental em luzes de *néon* vermelho.

A disposição equilibrada dos elementos, preenchendo o espaço sob o portal, e o uso expressivo de cor e luz garantem visibilidade à longa distância e durante a noite, intensificando o aspecto de convite visual e a vocação noturna do local.

#### - **Análise Semântica - Placas e Logos 3**

A mensagem visual transmitida é clara: trata-se de um local voltado à música, performance e entretenimento. A clave de sol e o microfone são signos literais, universalmente reconhecíveis, que eliminam ambiguidades quanto à proposta do espaço.

A presença do texto em *Simlish* com aparência de escrita oriental atua como marcador cultural, sugerindo uma ambientação temática como um karaokê ou bar de inspiração asiática. Esse elemento pode funcionar como um atrativo específico para públicos familiarizados com essa cultura ou como um indício visual de diferenciação cultural.

A escolha do *néon* como material e linguagem reforça a estética noturna e urbana. Em síntese, a composição articula símbolos universais e traços estilísticos específicos para construir uma identidade visual atraente, eficiente e temática.

Figura 37 - Supermercado, *The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - Placas e Logos 4**

A placa analisada é luminosa, o que aponta para um design pensado para a visibilidade noturna. A superfície retangular de fundo branco cria alto contraste com os elementos gráficos, predominantemente em vermelho. À esquerda, encontra-se um bloco de texto em *Simlish* e à direita, um ícone ilustrado de carrinho de supermercado estilizado, com rosto sorridente e produtos coloridos.

A composição adota uma estrutura horizontal e direta, onde texto e imagem se complementam em uma relação de proximidade. A simplicidade das formas e o uso de linhas de movimento no carrinho sugerem dinamismo e rapidez, possivelmente associando-se à ideia de entrega ou atendimento rápido/ autoatendimento.

Apesar do texto não ser legível, a mensagem visual é compreensível graças à força do ícone. A iluminação interna realça os contornos e contribui para a visibilidade, tornando a placa chamativa mesmo à distância.

#### - **Análise Semântica - Placas e Logos 4**

A representação do carrinho de supermercado cheio de produtos comunica de forma imediata a função do estabelecimento: trata-se de um espaço comercial voltado ao consumo cotidiano, como mercados, mercearias ou lojas de conveniência.

A estética cartunesca e o sorriso do carrinho criam uma identidade amigável e acessível, associada à ideia de praticidade e informalidade. As cores contrastantes (vermelho e branco) somadas às formas suaves reforçam o apelo visual, além de transmitir uma sensação de leveza e dinamismo.

A ausência de texto legível não compromete a compreensão da mensagem, ao contrário, valoriza a força simbólica do ícone. A placa, portanto, cumpre com eficácia sua função de identificação comercial, operando com códigos visuais que priorizam clareza, simpatia e reconhecimento imediato.

A análise das placas e logotipos comerciais ao longo das edições da franquia *The Sims* evidencia uma transformação no modo como esses elementos se inserem na ambientação do jogo e também uma evolução técnica nos gráficos. Nos dois primeiros jogos (*The Sims 1 e 2*), as placas são figurativas e literais, formadas por ícones únicos desenhados com riqueza de detalhes, mas com composições simples e objetivas. A sinalização tem função de identificar e diferenciar os lotes, utilizando-se de símbolos amplamente reconhecíveis sem recorrer à linguagem verbal ou abstrações gráficas.

A partir de *The Sims 3* e com maior ênfase em *The Sims 4*, a sinalização comercial passa a assumir características mais complexas, identitárias e contextuais: as composições recebem textos (ainda que em *simlish*), múltiplos símbolos e diferentes níveis de abstração. Isso reflete não apenas um avanço técnico e gráfico na produção visual do jogo, mas também uma mudança de abordagem: os estabelecimentos passam a ter personalidade própria,

integrando-se à lógica de ambientação de mundos com temáticas específicas e oferecendo uma camada narrativa adicional à experiência de jogo.

Essas placas cumprem papel fundamental na construção da imersão urbana e visual, orientando o jogador, criando legibilidade espacial e ajudando a compor a diversidade dos cenários. Embora não sejam interativas, são elementos gráficos que simulam práticas reais de comunicação visual no espaço urbano, contribuindo para o realismo estilizado característico da franquia.

Enquanto logotipos e placas comerciais atuam na identificação direta de espaços e marcas dentro do ambiente simulado, outro veículo opera em uma lógica diferente, ocupando áreas mais amplas da paisagem: os *outdoors*. Ainda vinculados à comunicação urbana, esses elementos se destacam por sua escala e pela natureza de sua linguagem gráfica, compondo um cenário que remete à presença da publicidade nas cidades contemporâneas.

### 7.3 *Outdoors*

A linguagem dos *outdoors* é marcada pela exposição em larga escala e pela exigência de síntese comunicacional.

Sua denominação, que significa tecnicamente qualquer tipo de propaganda ao ar livre, no Brasil indica um tipo específico desse gênero de publicidade: os painéis de rua de grandes dimensões onde são colados cartazes (SAMPAIO, 2013, p. 99).

Trata-se de uma linguagem que busca atrair a atenção do público em movimento, operando com apelos visuais de alto contraste, imagens impactantes e textos breves. Como observa Santaella (2002, p. 70), “a publicidade utiliza imagens de forte impacto simbólico e emocional. Na mídia externa, como outdoors, o tempo de apreensão é curto, exigindo síntese e pregnância visual.” No contexto de *The Sims*, essas peças aparecem como elementos cenográficos que simulam essa paisagem midiática, fazendo referência à presença da cultura publicitária mesmo sem carregar mensagens reais. Assim, operam como construções estéticas que reforçam a verossimilhança e ambientação do espaço simulado.

A fim de compreender como a estética publicitária é incorporada ao mundo simulado, serão examinados, a seguir, exemplos de *outdoors* presentes nas diferentes versões de *The Sims*, considerando tanto sua construção gráfica quanto seus efeitos de sentido.

Figura 38 - *Outdoor* em *Enseada Belladona, The Sims 2*



Fonte: Print do jogo *The Sims 2* realizado pela autora.

- **Análise morfológica e sintática**

O *outdoor* apresenta um fundo branco que serve como tela para uma composição visual leve e colorida, com a presença de ilustrações e texto. Centralizado na parte superior, uma frase principal está escrita em uma fonte manuscrita com letras fluidas e arredondadas, de cor azul escuro com um contorno azul claro. Embora o texto seja parcialmente ilegível, as palavras parecem formar "*Shop at the Store!*" sugerindo uma chamada à ação ou convite, desta vez em uma língua compreensível: em Inglês. A tipografia é amigável e transmite uma sensação de informalidade e até um toque artístico.

No canto superior esquerdo, destaca-se um sol estilizado em forma de espiral, representado em tons de amarelo e laranja. Ele se sobrepõe a um círculo azul-claro, ligeiramente maior, evocando os elementos naturais do céu e da luz solar, além de sugerir uma atmosfera positiva e acolhedora. A espiral acrescenta um senso de movimento e dinamismo à imagem.

Na parte inferior do *outdoor*, domina uma ilustração de cenário campestre: em primeiro plano, um gramado verde vibrante ocupa boa parte do espaço; ao fundo, surgem árvores e uma cerca simples, compondo um ambiente de paisagismo rural. À direita da cena, emerge da área verde um elemento estilizado que remete a uma sacola de compras amarela, com a ponta de um embrulho vermelho visível — reforçando a associação com consumo ou produtos locais.

A composição geral é marcada por formas orgânicas e uma estrutura aberta, com poucos detalhes e forte apelo visual. Essa simplicidade intencional facilita a leitura imediata da mensagem e amplia seu potencial comunicativo.

#### - **Análise Semântica**

O *outdoor* transmite uma mensagem de convite ao consumo e à conveniência, inserida em um contexto de natureza e bem-estar. O sol estilizado é um símbolo universal de energia, felicidade, clareza e um novo dia, sugerindo uma experiência positiva e luminosa. A ilustração do gramado verde e o ambiente natural evocam sensações de frescor, tranquilidade e até mesmo sustentabilidade ou produtos "naturais", mesmo que o foco seja uma loja genérica.

O texto principal, possivelmente associado a "*Shop at the Store!*", atua como uma chamada à ação direta, encorajando o espectador a visitar o estabelecimento. A fonte manuscrita suaviza o imperativo, conferindo um significado de proximidade, um toque pessoal e amigável. A sacola de compras é um símbolo do ato de comprar e da aquisição de produtos, reforçando o objetivo comercial da mensagem.

A paleta de cores é leve e convidativa, transmitindo uma atmosfera de otimismo e simplicidade. O uso de elementos naturais combinados com um ícone de consumo sugere que o local oferece produtos em um ambiente agradável ou que os produtos estão relacionados ao bem-estar. Em resumo, o *outdoor* é uma comunicação visual direta e convidativa, utilizando um design simples e elementos simbólicos para atrair o público para uma experiência de compra associada à positividade.

Figura 39 - *Outdoor* em *Starlight Shores, The Sims 3*



Fonte: Print do jogo *The Sims 3* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - *Outdoors 2***

O painel exibe um fundo escuro e sólido, que realça os elementos gráficos em primeiro plano através de um forte contraste e perspectiva. A composição do *outdoor* é elegantemente minimalista, focando em apenas três elementos principais: uma figura humana, um objeto de mobiliário e um texto.

No lado esquerdo do painel, uma figura feminina está sentada em uma pose relaxada e sofisticada em primeiro plano. Ela usa roupas escuras e

justas, que modelam sua silhueta, e seu cabelo é curto e escuro. A iluminação sobre a figura sugere um ambiente de estúdio ou uma fotografia de alta qualidade, realçando sua presença. Ao seu lado, no centro da composição em segundo plano, há uma poltrona de design moderno e cor vibrante de um tom de laranja, que possui linhas arredondadas e um visual contemporâneo, indicando conforto e estilo. O estilo fotográfico da imagem é realista, com foco na qualidade e nos detalhes, conferindo um ar de sofisticação ao produto e à modelo.

Na parte superior do *outdoor*, um texto em uma fonte sem serifa, de traço fino e elegante, está presente, embora ilegível devido ao idioma fictício do jogo, e na parte inferior, outro texto em uma fonte mais pesada. Abaixo deste, ainda mais discreto, outro texto menor, com uma fonte similar.

A disposição dos elementos é equilibrada: a figura humana e a poltrona ocupam a maior parte do espaço, enquanto o texto, apesar de menor, está centralizado para chamar a atenção para a mensagem da marca.

#### - **Análise Semântica - *Outdoors 2***

O *outdoor* busca comunicar uma mensagem de forma indireta e sugestiva de luxo, estilo e modernidade, claramente direcionada à publicidade de mobiliário ou a um estilo de vida associado a esses produtos. A figura feminina sofisticada é um arquétipo de beleza e elegância associada ao público alvo que valoriza design e qualidade.

A poltrona de design moderno é o produto em destaque. Sua presença no *outdoor*, ao lado da modelo, não só mostra o item, mas o insere em um contexto de uso idealizado. O fundo escuro do painel é elegante e são utilizadas iluminações diretas para causar um efeito mais dramático, funcionando para que os elementos em destaque (a modelo e a poltrona) brilhem por contraste, reforçando a ideia de exclusividade e sofisticação do produto. O texto, embora não legível, com sua fonte elegante e fina, sugere uma marca de alto padrão que valoriza a estética.

Este *outdoor*, portanto, não apenas apresenta um produto, convidando o público a associar o mobiliário a um padrão de conforto e elegância. É uma comunicação visual sofisticada e focada no produto, utilizando uma estética minimalista e elegante para promover o mobiliário e o estilo de vida a ele associado.

Figura 40 - *Outdoor em Brindleton Bay, The Sims 4*



Fonte: Print do jogo *The Sims 4* realizado pela autora.

#### - **Análise Morfológica e Sintática - *Outdoors 3***

Esta peça é um outdoor padrão: um painel publicitário de dimensões consideráveis e formato retangular horizontal, típico da mídia exterior, com uma borda que simula uma moldura irregular em tons escuros, conferindo um aspecto "desgastado". O painel tem um fundo de cor laranja vibrante, servindo como uma tela de alto impacto visual para a composição dinâmica. No canto superior esquerdo, um título estilizado surge em uma fonte que remete a um "brush script" informal e lúdico, e próximo dele, uma fita azul simbolizando uma roseta de premiação.

O elemento mais proeminente e chamativo: um gato cinza e branco com expressão de satisfação, parece estar comendo e lambendo a boca,

posicionado à frente de uma tigela azul cheia de ração. O estilo de desenho é distintamente cartunesco e expressivo, com traços que transmitem emoção e simpatia. No canto superior direito, um texto secundário surge também em uma fonte que simula caligrafia, porém mais pesada, funcionando como um *slogan* ou chamada de vendas. Abaixo deste texto, são apresentadas embalagens estilizadas de ração ou petiscos para gatos. Essas representações reproduzem características dos pacotes reais, utilizando ilustrações de felinos como estratégia para gerar familiaridade no momento da compra. Na parte inferior do painel, uma faixa marrom escura serve como base para a ilustração, contendo um texto em laranja semelhante ao fundo, com uma fonte que lembra um estilo "*stencil*"<sup>18</sup>, aparentando ser o nome da marca ou produto.

A composição geral é bem distribuída, utilizando o laranja como cor de fundo para criar um senso de energia e entusiasmo, enquanto os elementos do produto e a personagem do gato são o centro das atenções, dispostos de forma a guiar o olhar do espectador.

#### - **Análise Semântica - *Outdoors* 3**

O outdoor transmite uma mensagem clara e divertida sobre um produto para gatos, com forte ênfase em qualidade, satisfação e apetite. O gato sorridente e lambendo os beiços é uma representação altamente concreta e antropomórfica da satisfação animal, imediatamente associando o produto (a ração na tigela) a uma experiência deliciosa para o animal de estimação. Isso cria uma conexão emocional com os donos de pets, que buscam o bem-estar e a felicidade de seus animais.

A fita de premiação reforça a ideia de alta qualidade, excelência e confiança no produto, enquanto a fonte manuscrita nos textos confere uma semântica de autenticidade, informalidade e um toque manual, suavizando a mensagem comercial e as ilustrações das embalagens atuam como um lembrete visual para quando o cliente estiver na loja reconhecer o produto.

---

<sup>18</sup> O stencil é uma técnica de pintura e impressão que utiliza um molde vazado para reproduzir desenhos ou imagens em diversas superfícies.

O fundo laranja é vibrante e quente, associado à energia, ao entusiasmo e ao apetite, cores que funcionam bem para produtos alimentícios.

Em resumo, este outdoor é uma comunicação visual impactante e alegre, que utiliza um mascote carismático, elementos de qualidade e mensagens diretas para promover um produto para gatos, evocando emoção e estimulando a compra através de um design expressivo e convidativo.

A observação dos *outdoors* ao longo das diferentes edições de *The Sims* evidencia tanto a diversificação visual dessas peças quanto sua consolidação como parte integrante da ambientação urbana simulada. Em todos os exemplos analisados, é possível identificar a aplicação de princípios fundamentais da comunicação publicitária visual: apelo ao consumo, uso de imagens de alto impacto e mensagens organizadas de forma a garantir legibilidade e atenção imediata. Ainda que o conteúdo textual muitas vezes utilize a linguagem fictícia do universo do jogo, os recursos visuais, como paletas de cor, mascotes, fotografias de produto e estilos tipográficos, são suficientes para o jogador entender, por associação, o propósito da peça de forma eficaz.

Um ponto importante a se destacar é a ausência de *outdoors* na primeira versão da franquia, *The Sims 1*. Lançado no início dos anos 2000, o jogo apresentava vizinha limitada com poucas casas e uma ambientação urbana mais simplificada e funcional, refletindo os objetivos iniciais da proposta. Nesse contexto, elementos gráficos publicitários como os *outdoors* ainda não faziam parte da composição visual do ambiente. Essa ausência ressalta a ideia de que esses elementos são recursos estéticos adicionados para enriquecer a experiência visual e simbólica do jogador. A partir de *The Sims 2*, essas peças começam a surgir como parte do cenário, evoluindo em complexidade e intenção até atingirem um alto grau de estilização e simbolismo em *The Sims 4*.

Dessa forma, observa-se um progresso no detalhamento no uso dos *outdoors* ao longo da franquia. Em *The Sims 2*, os *outdoors* existem, mas são poucos e pouco variados devido à simplicidade do jogo e da representação genérica dos espaços urbanos. Já em *The Sims 3* e *4*, há uma ampliação da quantidade e da diversidade dessas peças: os *outdoors* passam a anunciar uma variedade maior de temas - como moda, mobiliário, alimentação e cuidados com

pets, utilizando marcas fictícias, mascotes e composições visuais mais elaboradas. Não interativos, esses painéis publicitários cumprem o papel de compor a paisagem urbana simulada, referenciando à cultura de consumo e reforçando a sensação de familiaridade com o mundo real. Assim, os *outdoors* em *The Sims* não apenas simulam a presença constante da publicidade no espaço urbano, como também revelam a potência do design gráfico como elemento de ambientação, narrativa e construção simbólica dentro do universo do jogo.

A partir das análises realizadas, apresenta-se a seguir uma tabela comparativa entre as funções originais de elementos gráficos urbanos e suas representações no universo simulado de *The Sims*. Organizada nas três categorias escolhidas para a investigação (sinalização urbana, logotipos e outdoors), a tabela mostra como esses elementos, embora sem função prática no jogo, desempenham um papel importante na criação de uma ambientação visual coerente e imersiva.

Tabela 3 - Comparativo funcional

Categoria	Função Real	Função no jogo
Sinalização Urbana	Orientar, informar ou advertir cidadãos no espaço público, organizando o fluxo de veículos e pedestres e facilitando os deslocamentos.	Reforçar a percepção de um espaço funcional e organizado, ainda que os <i>Sims</i> não interajam com a sinalização. Essas informações visuais contribuem para a verossimilhança urbana e ampliam a imersão do jogador,
Logos	Representar visualmente uma marca, garantindo o reconhecimento do tipo de comércio ou serviço, a diferenciação no ambiente urbano e a comunicação de valores, por meio de um design funcional e atrativo.	Construir a identidade visual dos lotes por meio de elementos gráficos estilizados que indicam, de forma icônica, a função de cada espaço. As marcas fictícias criadas no jogo conferem coesão ao universo simulado e fortalecem sua estética visual.

---

<i>Outdoors</i>	Veicular publicidade por meio da divulgação de produtos, serviços, campanhas ou mensagens públicas, ocupando o espaço urbano com estratégias visuais de linguagem persuasiva.	Funcionar como elementos decorativos e narrativos que sugerem movimento, consumo e dinamismo urbano. Ainda que não tenham função prática, os outdoors ampliam a sensação de urbanidade e enriquecem a experiência estética do jogador.
-----------------	---	--

Fonte: Produção da autora.

Com isso, a tabela apresentada contribuiu para visualizar de forma clara como esses elementos gráficos transitam de funções utilitárias para papéis estéticos e simbólicos, reforçando a construção de um espaço virtual convincente. Na sequência, são apresentadas as considerações finais, que retomam os principais achados e suas contribuições para a compreensão do design gráfico como ferramenta de imersão em jogos digitais.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo analisar os elementos gráficos do design da comunicação em *The Sims* para compreender de que forma eles contribuem para a imersão sensorial e estética do jogador. Por meio da análise morfológica, sintática e semântica de pictogramas, sinalização, placas e logotipos, e outdoors selecionados das quatro edições do jogo, foi possível identificar os recursos de design utilizados nessas peças gráficas e as funções que desempenham dentro do ambiente simulado, colaborando para a construção de uma sensação de realidade e de imersão no jogador. Os resultados evidenciaram que o jogo constrói sua noção de realidade por meio da cópia e da adaptação de códigos visuais e verbais existentes no mundo real. Mesmo quando o jogador não compreende literalmente o que está escrito, como ocorre com o uso do *Simlish*, ele é capaz de entender a intenção de cada peça gráfica, uma vez que estas se

aproximam de códigos universais presentes no design gráfico cotidiano, facilitando a interpretação e fortalecendo a imersão no ambiente virtual.

Os achados desta pesquisa evidenciam que os elementos gráficos que possuem funções utilitárias no mundo real, como placas de sinalização, pictogramas e *outdoors*, ao serem inseridos no ambiente simulado de *The Sims*, perdem em grande parte sua função prática de orientação e informação, passando a desempenhar principalmente um papel estético e simbólico na composição do cenário virtual. Dentro do jogo, essas peças contribuem para a construção de uma ambientação rica e coerente, funcionando como elementos que reforçam a atmosfera urbana ou residencial e intensificam a sensação de imersão do jogador ao sugerirem a presença de um cotidiano crível. Entre os recursos de design identificados como mais eficazes nesse processo, destacam-se o uso de cores contrastantes, a simplificação de formas e o emprego de composições visuais claras, que garantem o reconhecimento imediato dos elementos pelo jogador, ainda que estes não exerçam uma função utilitária, mas atuem como partes integradas do cenário dentro do ambiente simulado.

Observou-se ainda que a evolução gráfica ao longo das quatro edições do jogo impactou diretamente a qualidade da imersão oferecida, com melhorias significativas nas texturas, na riqueza de detalhes e na integração estética das peças gráficas com os cenários virtuais. Essa evolução potencializou a sensação de realidade no ambiente simulado, ampliando a capacidade de o jogo capturar a atenção do jogador e proporcionar uma experiência sensorial mais envolvente. Outro ponto importante identificado na pesquisa foi a maneira como os elementos gráficos do mundo real são adaptados para o contexto do jogo, passando por simplificações visuais, ajustes de paleta de cores e adequações tipográficas para manter a coerência do universo simulado. Essas adaptações não apenas preservam a função original de cada peça, mas também garantem sua integração ao estilo gráfico de *The Sims*, criando um espaço visual coeso que contribui para a construção de uma ambientação na qual o jogador consegue reconhecer padrões e códigos visuais de forma intuitiva.

A pesquisa também evidenciou o uso de códigos visuais considerados universais, como setas, pictogramas de banheiros, placas de trânsito estilizadas e representações gráficas de alimentos, que permitem ao jogo comunicar informações sem depender de palavras compreensíveis. Mesmo com o uso do *Simlish*, o jogador

é capaz de compreender a intencionalidade comunicacional dessas peças gráficas, o que demonstra a eficácia dessa estratégia em diferentes perfis de jogadores e em contextos de idioma diversos. Esse recurso se mostrou fundamental para garantir a acessibilidade das informações no ambiente simulado e fortalecer a experiência de imersão, comprovando o papel central do design gráfico como ferramenta de comunicação silenciosa e sensorial dentro do universo de *The Sims*.

Dialogando com os níveis de imersão propostos por Brown e Cairns (2004), que compreendem a experiência como um processo progressivo estruturado nos três estágios: *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total). No contexto de *The Sims*, observa-se que o uso do design da comunicação se alinha principalmente ao segundo nível, *engrossment*, no qual a experiência passa a depender da construção de atmosferas visuais capazes de despertar envolvimento emocional. Nesse estágio, a coerência estética, a riqueza de detalhes e a integração entre elementos gráficos tornam-se fatores decisivos para que o jogador se sinta parte do universo simulado. Essa constatação reforça que o design gráfico atua como recurso estratégico para intensificar a imersão sensorial e simbólica.

Esta pesquisa contribui para o campo do design gráfico ao ampliar as possibilidades de análise do design em ambientes digitais, especialmente em jogos, ao deslocar o foco das abordagens tradicionais de UX/UI para a ambientação e cenografia virtual. O estudo também estabelece conexões entre o design do mundo real e o ambiente simulado, mostrando como elementos gráficos cotidianos são reinterpretados e ressignificados no contexto do jogo, mantendo aspectos de sua função comunicativa. Além disso, ao aplicar a análise morfológica, sintática e semântica a peças gráficas de jogos, a pesquisa oferece uma metodologia que pode servir de referência para futuras investigações na área.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, algumas limitações foram identificadas: a escassez de referencial teórico específico que relacionasse o design gráfico ao contexto de ambientação e cenário de jogos, desvinculado das discussões tradicionais de UX/UI, o que exigiu maior esforço na construção do embasamento teórico. Além disso, o recorte temporal e de corpus apresentou desafios, especialmente na exploração das versões mais antigas do jogo, *The Sims 1* e *The Sims 2*, com as quais eu não tinha familiaridade prévia. O tempo disponível não permitiu um contato tão aprofundado quanto o com *The Sims 4*, e também

houve dificuldades em encontrar ou capturar imagens em boa qualidade nessas versões, devido às limitações gráficas e de configuração dos jogos, o que impactou a qualidade do material analisado.

Os achados desta pesquisa abrem diversas possibilidades para investigações futuras. Uma delas é a expansão do corpus de análise, por meio de estudos comparativos que incluam outros jogos de simulação, possibilitando também acompanhar a evolução do design gráfico em outras franquias. Além disso, investigar como gêneros variados de jogos utilizam códigos visuais universais pode ampliar o entendimento sobre estratégias comunicacionais em ambientes digitais.

Há ainda espaço para aplicações práticas, como o desenvolvimento de diretrizes específicas para designers de jogos e a criação de ferramentas de análise para elementos gráficos em ambientes digitais. Estudos que avaliem a aplicação desses princípios em outras plataformas, como realidade virtual e simuladores, também são caminhos relevantes para futuras investigações.

Além disso, pesquisas com usuários representam uma importante frente, especialmente investigações empíricas que explorem a percepção dos jogadores em relação aos elementos gráficos e testes de usabilidade focados na compreensão desses códigos visuais, considerando possíveis diferenças culturais em sua interpretação.

Ao longo deste processo de pesquisa, percebi o quanto o estudo do design gráfico em ambientes virtuais exige uma abordagem interdisciplinar e sensível às múltiplas dimensões da comunicação visual. Aprendi que o design transcende sua função prática, revelando-se também como recurso simbólico e estético capaz de construir atmosferas ricas e imersivas. O cuidado dedicado à composição cenográfica e à reprodução de elementos do mundo real não apenas enriquece o ambiente do jogo, mas valoriza a experiência como um todo, reforçando a credibilidade do universo virtual e a conexão emocional do jogador com ele.

Essa dimensão despertou o interesse em aprofundar o estudo da imersão, explorando com mais detalhes como o design pode influenciar a percepção e a experiência sensorial dos usuários. O contato com o *Simlish* e com os códigos gráficos do jogo também despertou o desejo de investigar de forma mais aprofundada como a linguagem fictícia, enquanto sistema tipográfico e comunicacional, contribui para a construção de sentido em ambientes virtuais e de que forma o design gráfico pode atuar na mediação entre o jogador e linguagens

inventadas, permitindo a compreensão intuitiva mesmo sem o uso de palavras convencionais.

Dessa forma, este trabalho evidencia a importância dos códigos visuais universais e sua capacidade de construir universos visualmente coerentes e comunicativamente eficazes, mesmo quando baseados em linguagens fictícias, como o *Simlish*. Diante do crescimento dos ambientes digitais e interativos, fica claro que o design gráfico é uma ferramenta estratégica imprescindível para conectar usuários, transmitir informações e proporcionar experiências significativas, reafirmando seu papel central no cenário tecnológico atual.

## REFERÊNCIAS

AYDIN, Yüzyıl Nevin. **From designing houses to studying architecture: did those who study design share any similarities in playing The Sims game?** In: KILSÅ, Kristine; VAID BASAIAWMOIT, Rajiv (Orgs.). Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning. v. 1. Aarhus: Academic Conferences and Publishing Limited, 2024.

BARBIERI, Nara Lúcia. **Design de sinalização: informação e orientação no espaço urbano**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2009

BARBOSA, Soraia. **The Sims completa 20 anos: lista traz 10 curiosidades sobre a franquia**. TechTudo, 04 fev. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/02/the-sims-completa-20-anos-lista-traz-10-curiosidades-sobre-a-franquia.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2025.

BERGER, John. **Modos de ver**. São Paulo: Rocco, 1972.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. **A grounded investigation of game immersion**. In: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, 2004. p. 1297–1300. DOI: <https://doi.org/10.1145/985921.986048>.

CALLEJA, Gordon. **In-game: from immersion to incorporation**. Cambridge: MIT Press, 2011.

CARDOSO, Kelly Cristina Lima. **Jogos eletrônicos: jogabilidade e imersão como ferramentas de comunicação**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2011.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DOURISH, Paul. **Where the action is: the foundations of embodied interaction**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

ELECTRONIC ARTS. **The Sims 4: funcionalidades**. Site oficial da EA Games. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-4/features>. Acesso em: 25 jan. 2025.

FERNANDES DE CASTRO, Jacqueline. **A linguagem visual no design: origem, identidade e interpretação dos signos e símbolos culturais**. 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Design/Dissertacoes/jacquelinecastro.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2025.

FRASCARA, Jorge. **Communication design: principles, methods and practice**. New York: Allworth Press, 2004.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos**. São Paulo: Senac, 2007.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design**. São Paulo: Bookman, 2010.

LEITE, Juliane Rocha Crispino. **Experiência de consumo de luxo no jogo The Sims**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design de Moda) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Graphic design: the new basics**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2008.

LURY, Celia. **Consumer culture**. Cambridge: Polity Press, 1996.

MONTEIRO, Andreia. **Design é comunicação**. The Trends Hub, Porto, n. 2, 2022. DOI: 10.34630/tth.vi2.4709. Disponível em: <https://parc.ipp.pt/index.php/trendshub/article/view/4709>. Acesso em: 26 fev. 2025.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. **Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice**. Cambridge: MIT Press, 2011.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2018.

RIBEIRO, Débora. **Imersão**. Dicio – Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/imersao/>. Acesso em: 28 fev. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Estética da comunicação visual**. São Paulo: Paulus, 2002.

SAMPAIO, Rafael. **Propaganda de A a Z: como usar a propaganda para construir marcas e empresas de sucesso**. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 303 p.

SCHULZE, Thomas. **The Sims: veja a evolução da famosa franquia de simulação da vida real**. TechTudo, 14 jul. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/the-sims-veja-a-evolucao-da-famosa-franquia-de-simulacao-da-vida-real.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SIMS FANDOM. **Vizinhança**. Disponível em: <https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/Vizinh%C3%A7as#:~:text=Inicialmente%20vizinh%C3%A7as%20eram,seu%20pr%C3%B3prio%20neg%C3%B3cio>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SLATER, Mel; WILBUR, Sylvia. **A framework for immersive virtual environments (FIVE): speculations on the role of presence in virtual environments**. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, v. 6, n. 6, p. 603–616, 1997. DOI: <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>.

THE SIMS WIKI. **The Sims 3**. Disponível em: [https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The\\_Sims\\_3](https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_3). Acesso em: 28 fev. 2025.

TUFTE, Edward R. **Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative**. Cheshire: Graphics Press, 1997.

WHEELER, Alina. **Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Entire Branding Team**. 3. ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2009. 320 p.

WRIGHT, Will. **The secret behind The Sims**. CNET, 2001. Disponível em: <https://www.cnet.com/tech/tech-industry/the-secret-behind-the-sims/>. Acesso em: 25 out. 2025.