

## A Construção da Experiência Materna em Neva

### *The Construction of the Maternal Experience in Neva*

Lays Amanda Rodrigues de Moura

#### **Resumo**

O jogo Neva (Nomada Studio, 2024) transcende a violência de seu cenário apocalíptico para explorar a maternidade/paternidade por meio da relação entre Alba e a loba Neva. A análise, baseada na narrativa visual e nas mecânicas de interação, revela uma estrutura sazonal em quatro atos: verão (dependência do filhote), outono (rebeldia adolescente), inverno (vida adulta e separação) e primavera (permanência do amor incondicional). A direção de arte, com suas mudanças cromáticas, traduz as emoções de cada fase. Conclui-se que Neva oferece uma reflexão sensível sobre proteger, educar e deixar partir, demonstrando como videogames podem humanizar temas universais por meio de arte, música e jogabilidade sutis.

**Palavras-chave:** Neva, maternidade, narrativa interativa.

#### **Abstract/resumen/resumé**

*The game Neva (Nomada Studio, 2024) transcends the violence of its apocalyptic setting to explore parenthood through the relationship between Alba and the she-wolf Neva. The analysis, based on the visual narrative and interaction mechanics, reveals a seasonal structure in four acts: summer (the cub's dependence), fall (teenage rebellion), winter (adulthood and separation), and spring (the permanence of unconditional love). The art direction, with its chromatic shifts, conveys the emotions of each phase. It is concluded that Neva offers a sensitive reflection on protecting, educating, and letting go, demonstrating how video games can humanize universal themes through subtle art, music, and gameplay.*

**Keywords/Palabras clave/Mots clefs:** Neva, motherhood, interactive narrative.

## **I. Introdução**

A indústria de *videogame* é frequentemente dominada por narrativas de confronto bélico, competição desmedida e violência instrumental, no entanto, ainda que esporadicamente, emergem-se obras que subvertem tal paradigma ao eleger como centro a experiência sensível, a comunicação não-verbal e a complexidade dos vínculos afetivos. É nesse interstício que inscreve-se a produção do estúdio espanhol *Nomada Studio*, que após o aclamado jogo *Gris* (2018) – amplamente interpretado como uma alegoria das cinco fases do luto (Kochen, 2023; Silvério, 2019) –, lançou *Neva* em 2024, tratando-se de um título que desloca o eixo temático da elaboração do luto para o cuidado, o crescimento e a inevitável separação constituintes à experiência materna.

Consoante ao resumo que orienta esta investigação, *Neva* apresenta duas criaturas, sendo Alba, uma jovem guerreira, e *Neva*<sup>1</sup>, uma loba filhote, ambas tentando sobreviver em um mundo assolado por uma corrupção sombria, metáfora tanto da violência estrutural quanto de eventos históricos recentes, como a pandemia de *COVID-19*, conforme sugerido pelos desenvolvedores na entrevista transcrita no *Jovem Nerd*<sup>2</sup>. O jogo, no entanto, transcende rapidamente essa camada distópica para centrar-se na tessitura cotidiana do laço materno, abordado não como ideal romântico, mas como processo dialético de proteção, frustração, orgulho e, finalmente, desprendimento.

O presente artigo tem por escopo analisar a representação da maternidade em *Neva*, investigando como a narrativa visual, as mecânicas de jogabilidade e a progressão sazonal articulam-se para construir uma metáfora robusta do ciclo relacional entre mãe e filho(a).

A pergunta primordial que orienta esta pesquisa pode ser formulada na frase “de que maneira os elementos formais do jogo: paleta cromática, arquitetura das fases, comportamento da loba *Neva* e assimetria evolutiva entre as personagens comunicam as diferentes fases do cuidado materno.

Justifica-se a relevância do estudo pela dupla lacuna identificada na literatura, onde por um lado, há escassez de análises acadêmicas sobre a representação da maternidade em jogos digitais, tema frequentemente eclipsado por investigações centradas na paternidade, como as dedicadas a *The Last of Us* ou *God of War*. Por outro lado, há necessidade de um modelo metodológico integrado que não separe a análise visual da análise mecânica e narrativa. Ademais, *Neva* constitui um documento cultural privilegiado, na medida em que foi explicitamente informado pela experiência autobiográfica de Conrad Roset, cofundador do estúdio, que tornou-se pai durante o desenvolvimento do jogo e declarou encontrar-se “entre gerações”, onde ainda é filho de seus pais, mas agora pai de seus filhos (*Jovem Nerd*, 2024). O vídeo de bastidores *Neva | Behind the Scenes* (Nomada Studio, 2024)

---

<sup>1</sup>Para evitar confusão, *Neva* sem itálico refere-se a personagem e *Neva* trata-se do jogo.

<sup>2</sup>O *Jovem Nerd* é um dos maiores portais de entretenimento e cultura pop do Brasil, focado em cinema, séries, games, tecnologia, HQs e humor. O site hoje abriga notícias, videocasts e o famoso *NerdCast*.

documenta esse processo criativo, evidenciando a centralidade da intencionalidade autoral na construção da metáfora materna.

Metodologicamente, adotou-se uma abordagem qualitativa de base interpretativa, ancorada na análise imagética da direção de arte (cores, composição, referências arquitetônicas), na leitura das mecânicas de jogabilidade (evolução assimétrica, cooperação em puzzles, sistema de cura) e na identificação de signos de comunicação não-verbal (gestos, modulação da voz, silêncios). O corpus de análise compreende o jogo *Neva* em suas versões para *Nintendo Switch* e *PC*, o *DLC Neva: Prólogo* (2026), matérias críticas publicadas em veículos especializados acerca de *videogames* (Nintendo Blast, 2024; Game Lodge, 2024; Jovem Nerd, 2024), o vídeo de bastidores supracitado e referenciais teóricos advindos da psicologia analítica (Krakauer & Gomes, 2020) e da teoria da cultura visual (Mitchell, 2015).

O artigo está organizado em seis seções, incluída esta introdução. Na seção 2, traça-se a trajetória do *Nomada Studio* e a transição temática de *Gris* a *Neva*. A seção 3 introduz os referenciais teóricos do arquétipo materno e da “vontade” da imagem segundo Mitchell. A seção 4 examina a estrutura sazonal como metáfora do desenvolvimento infantil. A seção 5 analisa as mecânicas de jogabilidade como performance da maternidade. Por fim, as considerações finais sintetizam os achados e apontam desdobramentos.

## II. Do luto ao cuidado

A compreensão de *Neva* exige, antes de tudo, o exame de sua gênese institucional e artística. O *Nomada Studio* foi fundado em Barcelona por três sócios: Adrián Cuevas, Roger Mendoza e o ilustrador Conrad Roset. Diferentemente da maioria dos desenvolvedores de jogos, Roset não provém da engenharia de software ou do design de sistemas, mas das artes plásticas como observa-se ao escavar sua trajetória. Em entrevista ao portal *Jovem Nerd*, ele confessou: “Não consigo me ver como um desenvolvedor de jogos mais do que como um artista” (Jovem Nerd, 2024). Essa autodefinição não é retórica vazia, no qual o processo criativo do estúdio parte do desenho à mão, do storyboard pictórico e da aquarela digital, sendo um método artesanal raro na indústria contemporânea. O vídeo *Neva Behind the Scenes* no *YouTube* mostra, em sequência, os cadernos de rascunhos de Roset, as

telas do *Photoshop* com camadas sobrepostas e a transição da ilustração estática para a animação fluida. Como afirma o próprio estúdio na descrição do vídeo, trata-se de uma “exploração da jornada criativa e do peso das expectativas no lançamento” (Nomada Studio, 2024).

*Gris* (2018), primeiro jogo da equipe, foi amplamente interpretado pela crítica especializada e pela academia como uma alegoria das cinco fases do luto de Elisabeth Kübler-Ross. Kochen (2023, p. 4), em análise simbólica do jogo, observa que *Gris* foi “idealizado como um jogo em preto e branco que, junto ao progresso do jogador, recupera suas cores”, associando cada capítulo a um estágio: negação (cinza), raiva (vermelho), barganha (verde), depressão (azul) e aceitação (mescla cromática) retratado na figura 1.

Silverio (2019, p. 2) acrescenta que o cinza inicial representa a “união simbólica do luto e da privação de luz”, enquanto o uso de planos gerais e close-ups reforça o isolamento ou o acolhimento conforme a fase.

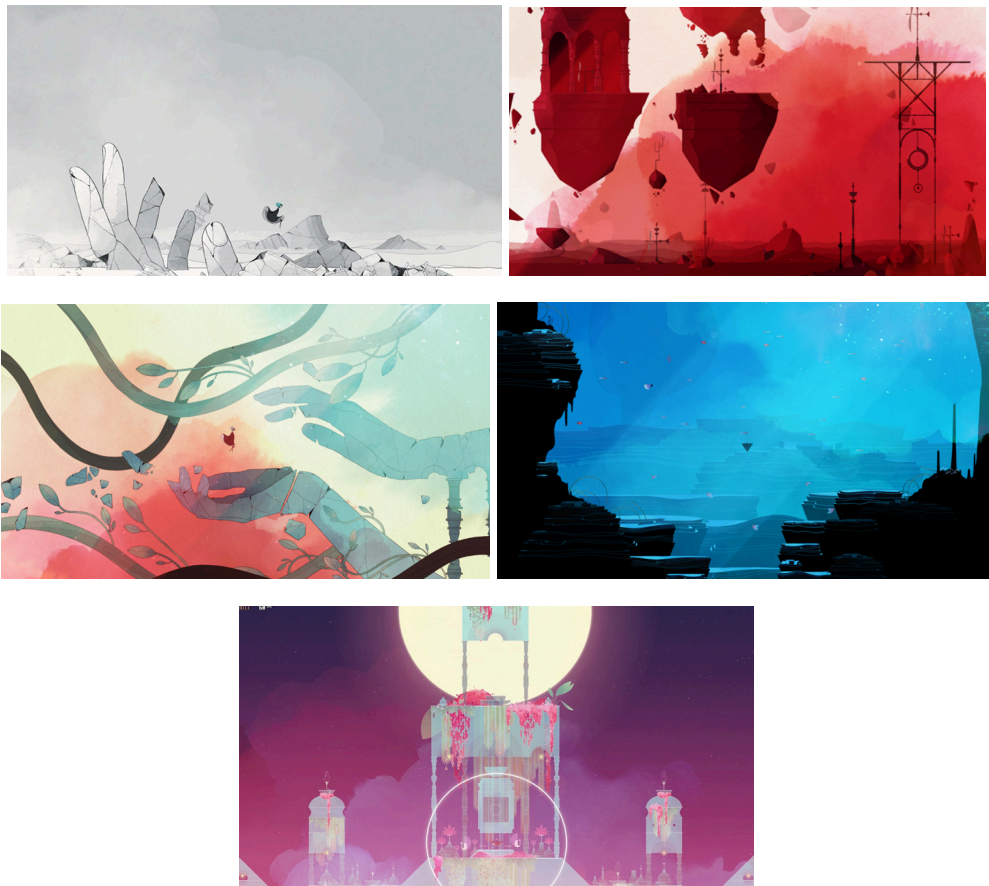


Figura 1: Nomada Studio, *fases de Gris*, 2018.

Fonte: colagem de capturas de tela do jogo *Gris*

A passagem de *Gris* a *Neva*, no entanto, não configura mera repetição de uma fórmula bem-sucedida. Trata-se de uma inflexão temática significativa. Se *Gris* tratava da reconstrução do eu após uma perda, sendo um movimento retrospectivo, interior, de elaboração, já *Neva* trata da construção do outro durante o crescimento, um movimento prospectivo, relacional, de cuidado. A própria equipe de desenvolvimento explicita essa mudança. Conrad Roset, agora pai, declara: “Estou entre gerações. Ainda tenho meus pais, mas agora também tenho filhos, e o jogo também fala um pouco sobre essa posição e essa transição” (Jovem Nerd, 2024). Ademais a pandemia de COVID-19, vivida pelo estúdio durante o elaboração do jogo também é citada como pano de fundo emocional – um “mundo febril”, na dicção do resumo, onde a corrupção sombria que assola a paisagem de *Neva* pode ser lida como metáfora do adoecimento coletivo e da urgência de proteger uma nova vida.

*Neva* representa um amadurecimento temático e autoral partindo da elaboração do luto à responsabilidade de cuidar, sabendo-se de antemão que o filho, um dia, há de seguir seu próprio caminho. É precisamente essa consciência trágica que confere ao jogo sua pungência característica.

### III. A grande mãe como arquétipo do cuidado materno

Para que a análise da construção materna em *Neva* atinja a profundidade requerida, faz-se necessário convocar dois referenciais teóricos que, embora provenientes de campos distintos – a psicologia analítica e a teoria da cultura visual –, convergem para a compreensão de como as imagens e os vínculos arquetípicos operam na experiência do jogador.

A psicologia analítica fundada por Carl Gustav Jung postula a existência de estruturas universais da psique, denominadas arquétipos, manifestando-se em imagens, símbolos e narrativas presentes em todas as culturas. Dentre tais arquétipos, o Materno ocupa posição central, por ser, como afirmam os autores Krakauer e Gomes (2020, p. 5), “a primeira relação que um indivíduo possui em sua vida”. Em seu artigo *A análise do arquétipo e complexo materno pela interpretação de sonhos de Jung e Hillman*, onde os autores distinguem duas faces

complementares desse arquétipo materno, oscilando entre a Grande Mãe e a Mãe Devoradora.

A Grande Mãe corresponde à experiência afetiva positiva da maternidade, carregando os aspectos de proteção, nutrição, acolhimento incondicional. Conforme Young-Eisendrath (1995, apud Krakauer & Gomes, 2020, p. 5), essa faceta “se remete a uma experiência positiva e nutridora que o indivíduo possui em contato com sua representação do feminino e da maternagem”. Em contrapartida, a Mãe Devoradora é “simbolizada pela imagem de deusa selvagem ou bruxa, que traz à tona a experiência afetiva feminina negativa” (Young-Eisendrath, 1995, apud Krakauer & Gomes, 2020, p. 5).

Em *Neva*, Alba encarna o arquétipo da Grande Mãe em sua plenitude. A análise atenta aos signos não-verbais destaca sua postura curvando-se para proteger e acariciar Neva, a suavidade do chamado do nome do filhote, a mão estendida mesmo quando não há diálogo evidencia uma maternidade que não aprisiona, não paralisa, não consome. A Grande Mãe, neste contexto, sabe que o objetivo do cuidado é tornar o cuidado desnecessário. Neva precisa crescer, separar-se, constituir sua própria família e Alba não apenas permite, mas facilita essa separação, recusando qualquer face devoradora. A análise da evolução das mecânicas de interação, como se verá, demonstrará como essa facilitação é performada pelo jogador.

O teórico estadunidense W.J.T. Mitchell, em seu seminal ensaio *O que as imagens realmente querem* (2015), propõe uma virada epistemológica nos estudos visuais ao atribuir às imagens não o estatuto de objetos passivos submetidos ao olhar humano, mas o de entidades dotadas de desejo, que estas anseiam por serem ouvidas, provocando respostas e estabelecendo diálogos. Essa abordagem é particularmente fecunda para a análise de *Neva*, jogo que deliberadamente abdica de diálogos e legendas, comunicando-se exclusivamente por meio de imagens em movimento. Em *Neva*, o jogador não apenas contempla as imagens, ele as toca pelos comandos, ele as confronta ao morrer em *puzzles*<sup>3</sup>, ele as copia mentalmente ao tirar capturas de tela – ato que, como nota o crítico do *Nintendo Blast*, muitos jogadores relatam fazer diante da beleza das paisagens –, verificando que as imagens, portanto, realizam seu

---

<sup>3</sup> *puzzle* traduzido como quebra-cabeça é um desafio que exige raciocínio lógico, estratégia e paciência em vez de ação rápida.

desejo como teorizado por Mitchell, em que elas provocam uma resposta afetiva e motora, integrando o jogador ao circuito do cuidado materno.

#### **IV. Metáfora Sazonal: As quatro estações da maternidade**

O arquétipo fornece o substrato psíquico enquanto a teoria da imagem fornece o instrumental para compreender a potência da direção de arte que estrutura a narrativa de *Neva*, onde a divisão em quatro atos correspondentes às estações do ano organiza a experiência temporal do cuidado materno.

Conforme analisado pelo crítico do *Nintendo Blast*, “o jogo é dividido em capítulos que seguem as estações do ano, do verão à primavera, com subdivisões em cada estação. À medida que o tempo avança, *Neva*, inicialmente um filhote dependente, cresce e se torna mais forte, até superar *Alba* e assumir o papel de guia e protetora” (Lorde, 2024). Essa estrutura sazonal não é mero ornamento, funcionando como uma metáfora orgânica e não-teleológica do desenvolvimento infantil, em oposição à linearidade das fases do luto em *Gris*. No jogo, as quatro estações do ano – verão, outono, inverno e primavera – são usadas como simbolismo e, à medida que as estações mudam, acompanha-se o crescimento da loba *Neva*.

O verão é a estação inaugural é marcada por composições amplas, com planos gerais que mostram *Alba* e *Neva* pequenas em meio a paisagens floridas (Figura 2). A luz é difusa, dourada, sem sombras agressivas. *Alba* é frequentemente posicionada entre *Neva* e a borda do quadro simbolizando proteção. *Neva* é filhote e *Alba* assume seu cuidado.

Na análise das cores predominam amarelos, laranjas e verdes vibrantes. Segundo a psicologia das cores, o amarelo remete à “alegria, felicidade, otimismo e energia”, possuindo “um efeito estimulante e vibrante” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 9). O verde associa-se à “natureza, crescimento, renovação” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 8). A mensagem cromática é clara, trata-se da infância protegida, é um tempo de calor e florescimento, mas a própria intensidade do amarelo já antecipa que essa energia não pode durar para sempre.

Nesta fase, mecanicamente, *Neva* não ataca, participa ativamente da resolução dos *puzzles*, sem autonomia alguma, apenas segue *Alba* e, por vezes, é atacada e precisa ser resgatada e carregada. O jogador aperta um botão para *Alba* chamar “*Neva!*”, e a

filhote vem ou não, exigindo paciência e isso performa a fase da maternidade em que o filho é inteiramente dependente. O crítico do *Nintendo Blast* descreve no seu texto que “no começo, Neva é um filhote que precisa de apoio e acalento” (Lorde, 2024). É a fase do arquétipo da Grande Mãe em sua plenitude nutricional. O jogador não avança rapidamente, ele precisa se ajustar ao ritmo da filhote.

A transição para o outono é anunciada pela paleta que se desloca para o ocre e o vermelho-terroso (Figura 3). O vermelho, mesmo em sua versão dessaturada, carrega associações poderosas: “paixão, energia, amor e excitação” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 8). Em termos fisiológicos, o vermelho pode “estimular a adrenalina e aumentar a frequência cardíaca” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 8). O Outono de *Neva* não é violento, mas é energético, semelhante a energia da criança que testa limites e do adulto que precisa conter sem esmagar.

A grande mudança mecânica é que Neva agora ataca. O jogador não controla Neva diretamente, mas suas ações passam a incluir a coordenação com ela. Os enquadramentos tornam-se mais dinâmicos. Neva não está mais sempre ao lado de Alba, às vezes corre à frente, às vezes some brevemente do quadro como explicitado na Figura 3, gerando ansiedade no jogador. As composições passam a incluir linhas de fuga, tratando-se de uma metáfora visual da autonomia que se anuncia.

Em *puzzles*, Alba lança Neva para plataformas altas para ativar alavancas – flores murchas da Figura 4 – combinando em simbiose para resolver o *puzzle*. Esta é a fase da cooperação simétrica e também da “rebelia” mencionada nas entrevistas: Neva pode ignorar um comando ou se adiantar perigosamente (Jovem Nerd, 2024). O jogador experimenta a frustração ambivalente do cuidado materno oscilando entre o orgulho de o filho já conseguir se virar sozinho e o receio de duvidar se ele sabe e é capaz do que faz.

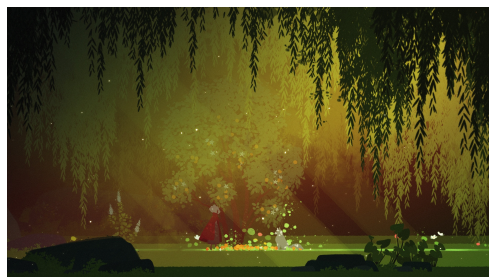


Figura 2: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*

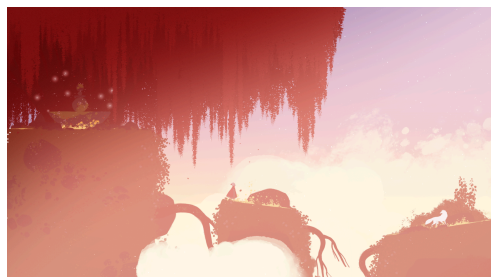


Figura 3: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*



Figura 4: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*

O inverno é o capítulo que se sucede, caracterizando-se como o mais melancólico. A paleta torna-se azul, branca, acinzentada (Figura 5), associando-se às caracterizadas cores do frio, do distanciamento e da introspecção. O azul, segundo Fernandes e Benigni (2023, p. 8-9), “remete à calma, tranquilidade, estabilidade e serenidade [...] também pode ter conotações negativas, como tristeza ou solidão, sendo utilizado em algumas culturas em roupas de luto”. O branco, associado à “paz, pureza e limpeza” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 5), neste contexto do inverno torna-se ausência, vazio.

No Inverno, Alba não está triste de forma patológica, mas sim de forma serena, uma serenidade advinda da resignação e as cores frias performam a aceitação da perda como parte do ciclo pois Neva agora é adulta, maior que Alba (Figura 6), mais forte, com poderes que a protagonista não possui. A dinâmica de cuidado inverte-se, não é mais Alba quem protege unilateralmente Neva, mas esta quem guia e defende Alba. Em determinado momento, ocorre uma separação física onde seus caminhos se bifurcam. Conforme análise do *Game Lodge*, o inverno representa “a vida adulta, das despedidas e até mesmo de uma certa melancolia que essa mudança de vida traz” (Tayt-Sohn, 2024). É o momento em que o filho parte, não por rejeição, mas por amadurecimento, na finalidade de reiniciar o ciclo e criar a própria família. A mãe fica, observa e aceita, evitando o arquétipo devorador.

A construção da maternidade no Inverno é a da aceitação, da mãe tem consciência de que o filho precisa crescer e partir, e que o maior ato de amor é não impedir.



Figura 5: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*



Figura 6: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*

Por fim, a última estação é a primavera, na qual as composições explodem em cor e movimento. O reencontro entre Alba e Neva é filmado em planos médios que as mostram em igualdade, exteriorizando sua relação nesse estágio da vida. Neva agora tem seu próprio filho, assumindo o papel de mãe e cuidado, reiniciando novamente o ciclo da maternidade. “A primavera simboliza o ‘florescimento’ do indivíduo”, escreve Tayt-Sohn (2024).

As cores da estação são majoritariamente em tons rosados, verdes-claros e dourados (Figura 7). O rosa é “frequentemente associado a sentimentos de amor, carinho, feminilidade e delicadeza [...]. O verde-claro retoma a associação com crescimento, renovação [...] O dourado – uma variação do amarelo – evoca “alegria, felicidade, otimismo” (Fernandes e Benigni, 2023, p. 6-9), mas também, por sua luminosidade, do sagrado, do transcendente. A primavera cromática informa que esta extensão é bela, no entanto frágil e a fragilidade se confirma no sacrifício.



Figura 7: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*

Durante a maior parte da Primavera, o jogador controla Alba e Neva em cooperação plena, mas no momento do sacrifício, o jogador perde completamente esse controle. Neva avança sozinha para proteger seu filhote da corrupção que retorna para assombrá-la, em uma ação que não pode ser comandada, apenas testemunhada. A mecânica deixa de ser interativa para ser receptiva, em que o jogador somente assiste, sem possibilidade de apertar botão nenhum para impedir. E é nessa suspensão da ação que a maternidade atinge sua expressão mais radical, do amor que se dá sem pedir permissão, sem consultar ninguém e que custa a vida.

O jogo não constrói a imagem de maternidade só no parto, mas toda a experiência de acompanhar a travessia da infância à vida adulta. Essas imagens não ilustram uma ideia, elas são a própria ideia e o jogador, ao apertar botões – chamar, esperar, cooperar, testemunhar – responde com cuidado, vivendo o vínculo genuíno dessa construção.

## V. Mecânicas de interação com performance da maternidade

A análise da representação da maternidade em Neva não estaria completa sem o exame de sua camada mais peculiar: a jogabilidade. Pois, se as imagens querem ser tocadas e as estações querem ser sentidas, são as mecânicas de interação que tornam o cuidado uma experiência performada e não meramente contemplada.

Assimetria evolutiva como metáfora do crescimento é fundamental, pois diferentemente da maioria dos jogos de ação e plataforma, nos quais o personagem controlado acumula habilidades progressivamente, em *Neva* quem evolui não é Alba, mas Neva. Alba mantém o mesmo conjunto de ações do início ao fim: pulo duplo, esquiva com rolagem (que também funciona como *dash*<sup>4</sup> aéreo) e ataque com espada. Neva, ao contrário, adquire novas capacidades a cada estação: no Verão, não ataca; no Outono, aprende a morder inimigos (Figura 8) e ilumina áreas escuras (Figura 9) e no Inverno, permite ser montada (Figura 10).

---

<sup>4</sup>Significa um avanço rápido em curta distância



Figura 8: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*



Figura 9: Nomada Studio, *Neva*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*



Figura 10: Nomada Studio, *Neva como montaria*, 2024.

Fonte: captura de tela do jogo *Neva*

Essa assimetria não é um defeito de design, trata-se de uma escolha carregada de significado. O jogador não melhora diretamente, visto que Alba já é uma adulta formada, então quem evolui gradualmente é este filho. A sensação resultante é ambivalente e oscila entre orgulho caracterizado pelo fato de Neva estar forte, podendo lutar sozinha e proteger Alba e, simultaneamente, uma ponta de obsolescência marcada pela questão “o que Alba pode fazer que Neva já não faça melhor?”. O crítico do *Game Lodge* articula essa ambiguidade ao afirmar que “o lobo indefeso vai se tornando mais feroz e protetor com o passar do tempo, o que interfere na própria jogabilidade” (Tayt-Sohn, 2024). A interferência é, precisamente, o sinal de que o cuidado funcionou, que a maternidade rendeu frutos e o filho já não precisa mais do mesmo tipo de proteção.

Cooperação em *puzzles* funciona como aliança mãe-filho. Em um trecho, Alba lança Neva para uma plataforma alta, onde a loba ativa uma alavanca que permite à protagonista subir (Figura 4). Essas ações cooperativas simbolizam a aliança

materno-filial diante das adversidades externas em que mãe inicialmente abre caminho, o filho complementa com habilidades específicas e depois, o filhote abre caminho e a mãe oferece proteção, sendo um movimento pendular de dependência e autonomia que espelha a dinâmica real do cuidado materno.

Além da assimetria evolutiva e cooperação em *puzzles*, outro elemento primordial na construção da maternidade denunciado na jogabilidade é o sistema de cura. Alba recupera vida atacando continuamente, mas não coletando itens passivos como comumente em jogos com este artifício, comunicando que a maternidade é contrária a um estado de repouso. Não havendo poções mágicas para restaurar o esgotamento de cuidar. A única maneira de seguir é agir, mesmo cansada, mesmo machucada, representando a mãe que precisa trabalhar, lutar e prover enquanto cuida.

O sacrifício final, enfim, é o ápice dessa performance. Neva agora adulta, agora mãe, entrega sua vida pelo filhote. O jogador não controla essa ação, apenas a testemunha. Mitchell (2015, p. 40) afirma que as imagens querem ser “confrontadas”. A imagem do sacrifício confronta o jogador com a pergunta “o que você faria por seu filho?”. Não há resposta em botões, havendo apenas o silêncio após os créditos e a mecânica, ao suspender-se entrega à contemplação o que a interação não pode capturar: a dimensão trágica e bela do amor materno.

## VI. Considerações finais

Ao término desta investigação, é possível afirmar que *Neva* se consolida como uma das narrativas interativas mais sofisticadas sobre a maternidade produzidas na última década, operando em três níveis simultâneos: o estrutural (quatro estações como metáfora do desenvolvimento), o estético (direção de arte e cromatismo como linguagem emocional) e o mecânico (jogabilidade como performance do cuidado).

Os resultados principais evidenciam que a narrativa de *Neva* estrutura-se em quatro atos sazonais, cada qual correspondendo a uma fase do desenvolvimento infantil e, correlatamente, a um modo específico do cuidado materno: no Verão, a dependência protegida (Grande Mãe nutritiva); no Outono, a rebeldia contida (os primeiros conflitos); no Inverno, a despedida melancólica (o risco da Mãe Devoradora, evitado

pela aceitação); na Primavera, o reencontro em igualdade e a permanência do amor como herança.

A mobilização dos referenciais teóricos provou-se fecunda. Os arquétipos da Grande Mãe e da Mãe Devoradora, tal como discutidos por Krakauer & Gomes (2020) a partir da tradição junguiana, iluminaram a oscilação de Alba entre proteção e frustração, bem como o triunfo do desprendimento sobre o aprisionamento. A teoria da cultura visual de W.J.T. Mitchell (2015), especialmente seu conceito de que as imagens “querem” algo de quem as contempla, permitiu compreender a potência comunicativa da direção de arte de *Neva*, em que estas imagens não se contentam em somente serem vistas, mas exigem ser percorridas, tocadas, desejadas, respondidas.

As conclusões finais apontam, assim, que *Neva* oferece uma reflexão sensível e complexa sobre os desafios de proteger, educar e permitir que os filhos sigam seus próprios caminhos, demonstrando que os videogames podem humanizar – no sentido mais forte do termo – ao abordar temas universais com sutileza por meio da arte, da música e da jogabilidade. O jogo não resolve a contradição do cuidado materno de amar tanto que o proteja, mas ame tanto que o deixe ir. Apresentando em toda a sua pungência, confiando ao jogador o trabalho de reconhecê-la em sua própria experiência.

Que a primavera, afinal, sempre chega é a mensagem que *Neva* deixa com quem o joga e possivelmente também o recado do *Nomada Studio* para si mesmo: depois do cinza do luto em *Gris*, seguem-se as cores do cuidado em *Neva*. E depois do inverno da despedida, a primavera do reencontro.

## Referências:

FERNANDES, Karla Gimenez; BENIGNI, Bianca Maria Monici de. Psicologia das cores: o que é e como influencia nas emoções? **Revista Científica Eletrônica de Psicologia da FAEF**, ed. 40, n. 1, 2023. Disponível em: [https://faef.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/iqaKst71EohWGQv\\_2024-10-24-19-14-42.pdf](https://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/iqaKst71EohWGQv_2024-10-24-19-14-42.pdf). Acesso em: 20 fev 2026.

JOVEM NERD. **Neva, do Nomada Studio, é a evolução natural de Gris**. 2024. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/neva-jogo-nomada-estudio-viagem-entrevista-p-review>. Acesso em: 19 fev 2026.

KRAKAUER, Debora; GOMES, Antônio Maspoli de Araújo. A análise do arquétipo e complexo materno pela interpretação de sonhos de Jung e Hillman. In: **XVI Jornada de Iniciação Científica da Universidade Presbiteriana Mackenzie**, 2020.

LORDE, Fernando. **Análise: Neva – Um conto sobre os ciclos da vida**. Nintendo Blast, 2024. Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2024/10/analise-neva-um-conto-sobre-os-ciclos-da-vida.html>. Acesso em: 20 fev 2026.

MITCHELL, W. J. T. **O que as imagens realmente querem**. In: ALLOA, Emmanuel (Org.). Pensar a imagem. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. p. 31-48. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/qdownload/2-mitchell-w-o-que-as-imagens-realmente-querem-pdf-free.html>. Acesso em: 11 nov 2025.

NOMADA STUDIO. **Neva | Behind the Scenes**. 2024. 1 vídeo (c. 10 min). YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SfwXTZbG0JE>. Acesso em: 14 out 2025.

SILVERIO, Vitor Alexander. Entre cores e vozes: uma análise das metáforas de Gris (2018). In: **Anais do XVIII SBGames – Art & Design Track**, Rio de Janeiro, 2019, p. 333-337. Disponível em: [https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignShort/19822\\_8.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignShort/19822_8.pdf). Acesso em: 14 set 2025.

TAYT-SOHN, Arthur. **Crítica: Neva – A Primavera sempre chega**. Game Lodge, 2024. Disponível em: <https://gamelodge.com.br/critica-neva-a-primavera-sempre-chega/>. Acesso em: 14 fev 2026.