

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

**STÉPHANIE CHRISTINA DO CARMO SILVA**



Saravine: uma visual novel sobre saúde mental

Rio de Janeiro

2023

STÉPHANIE CHRISTINA DO CARMO SILVA

Saravine: uma visual novel sobre saúde mental

Monografia apresentada à Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientador: Prof. Clorisval Pereira

Rio de Janeiro


2023

**STÉPHANIE CHRISTINA DO CARMO SILVA**

Saravine: uma visual novel sobre saúde mental


Monografia apresentada à Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovada em 12 de dezembro de 2023

Documento assinado digitalmente  
 **CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR**  
Data: 16/02/2024 08:55:07-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Clorisval Gomes Pereira Junior (Orientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 **LUIZ ANTONIO FERNANDES BRAGA**  
Data: 16/02/2024 10:14:02-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Luiz Antônio Braga  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 **MARCELO GONCALVES RIBEIRO**  
Data: 16/02/2024 12:56:05-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Marcelo Ribeiro  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

## CIP - Catalogação na Publicação

d586s do Carmo Silva, Stéphanie Christina  
Saravine: uma visual novel sobre saúde mental /  
Stéphanie Christina do Carmo Silva. -- Rio de  
Janeiro, 2023.  
89f.

Orientador: Clorisval Gomes Pereira Junior.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2023.

1. Visual Novel. 2. Saúde mental. 3. Jogos  
centrados na narrativa. 4. Desenvolvimento de  
jogos. I. Gomes Pereira Junior, Clorisval, orient.  
II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a tudo aquilo que me fez continuar e concluir essa jornada turbulenta de cinco anos.

Agradeço aos meus pais, Kátia e Gilberto Silva, que me deram todo o suporte que eu precisava durante todo o meu caminho, que incentivaram minhas escolhas – mesmo que não fosse tão agradável aos seus olhos – e me permitiram sonhar minha própria vida. Agradeço a minha irmã, Juliana, que me ouviu, aconselhou e acolheu. E que não faz ideia do quanto nossas conversas e risadas diárias foram necessárias no meio desse processo.

Agradeço aos grandes amigos que fiz na UFRJ, e que participaram imensamente na minha formação profissional: Camila, Fernando, Gibson, Julie, Nicholas, Nathan, Marcus e Filipe. Foram tantas histórias, tantos perrengues, tantos momentos de parceria que vivemos ali dentro que nem parece que foi real. Em especial, gostaria de agradecer ao Fernando, que esteve comigo diariamente durante toda a construção desse projeto, e digo tranquilamente que, sem ele, eu não teria um TCC para apresentar.

Agradeço ao meu orientador, Clorisval Pereira, por ter me mostrado o caminho das pedras e ter tido toda a paciência do mundo comigo, me auxiliando nos meus vários momentos de confusão durante a construção desse trabalho.

Agradeço a Luciani, minha psicóloga que me acompanha a quase 10 anos. Eu nunca pensei que eu chegaria tão longe, mas se estou aqui hoje é graças a todo o seu apoio, que nunca deixou de acreditar em mim e também me fez enxergar que eu sou capaz. De certa forma esse trabalho também é seu, pois ele é reflexo de uma versão de mim que não existiria sem você.

Agradeço a todas as músicas que eu ouvi enquanto escrevia essa monografia. Agradeço a todas as séries e filmes que assisti enquanto desenhava para esse projeto. Os momentos de despressurização foram tão importantes quanto meus momentos de foco absoluto.

E por fim, mas não menos importante, agradeço a Bubu, que quando não estava instaurando o caos, era um ótimo suporte emocional (minha jabuti). Sou eternamente grata.

“Who cares if one more light goes out?  
In the sky of a million stars. It flickers, flickers.  
Who cares when someone's time runs out?  
If a moment is all we are. Or quicker, quicker.  
Who cares if one more light goes out? Well, I do.”

Linkin Park

## Resumo

O presente trabalho descreve o desenvolvimento de Saravine, um jogo eletrônico do gênero *visual novel* que aborda como tema principal a desmistificação da saúde mental. Para fundamentação do projeto foi preciso buscar um maior entendimento da relação entre jogos digitais e saúde mental; assim como também sobre o gênero do jogo que viria a ser desenvolvido. Como apoio a fundamentação teórica, foi realizada uma pesquisa exploratória com o público usuário de jogos eletrônicos, onde buscou-se entender seus gostos e frustrações com relação ao tema do projeto: saúde mental e jogos centrados em narrativas. Além disso, também foi feita uma análise de jogos similares, onde foram observadas questões como: história, desenvolvimento dos personagens e abordagem do tema da saúde mental. Por fim, cada etapa do processo de desenvolvimento do projeto está registrada nos capítulos desta monografia, desde o desenvolvimento da narrativa, o design de personagens e cenários, até o roteiro.

**Palavras chaves:** Visual novel; Desenvolvimento de jogos; Serious games; Saúde mental

## Abstract

This work describes the development of Saravine, a visual novel game which addresses the demystification of mental health as its main theme. For the project basis it was necessary to seek a greater understanding of the relationship between digital games and mental health; as well as the genre of the game that will be developed. To support the theoretical foundation, an exploratory research was carried out with electronic games' users, in which we sought to understand their likes and frustrations regarding the project theme: mental health and narrative-driven games. In addition, an analysis of similar games was made, where issues such as story, character development and how the topic of mental health was approached by them, were observed. Lastly, each stage of the visual novel development process is recorded in the chapters of this monograph, from the development of the narrative, character design, scenarios, to the script.

**Keywords:** Visual novel; Serious games; mental health, game development

## Lista de Figuras

|                       |   |    |
|-----------------------|---|----|
| <b>Figura 1</b>       | <a href="#">Thumbnail do jogo "Concrete Genie"</a>  | 16 |
| <b>Figura 2</b>       | <a href="#">Thumbnail do jogo "Before I Forget"</a>   | 16 |
| <b>Figura 3</b>       | <a href="#">Thumbnail do jogo "Alba a wildlife adventure"</a>                                   | 17 |
| <b>Figura 4</b>       | <a href="#">Thumbnail do jogo "Plan-it Commander"</a>   | 18 |
| <b>Figura 5</b>       | <a href="#">Thumbnail do jogo "Mindlight"</a>   | 18 |
| <b>Figura 6</b>       | <a href="#">Cena do filme interativo "As Escolhas do Amor"</a>                                  | 21 |
| <b>Figura 7</b>       | <a href="#">Captura de tela da versão traduzida de 'Portopia renzoku satsujin jiken' (1985)</a> | 22 |
| <b>Figura 8</b>       | <a href="#">Captura de tela do jogo Otogirisou (1992)</a>                                       | 23 |
| <b>Figura 9</b>       | <a href="#">Captura de tela do jogo To Heart</a>  | 23 |
| <b>Figura 10</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Amnesia: Memories (2015)</a>                                | 24 |
| <b>Figura 11</b>      | <a href="#">Sprites da personagem Mahiru Koizumi de Danganronpa 2: Goodbye Despair (2010)</a>   | 25 |
| <b>Figura 12</b>      | <a href="#">Idade dos respondentes</a>  | 29 |
| <b>Figura 13</b>      | <a href="#">Área profissional dos respondentes</a>  | 30 |
| <b>Figura 14</b>      | <a href="#">Dispositivo favorito dos respondentes</a>   | 31 |
| <b>Figura 15</b>      | <a href="#">Frequência com que jogam</a>  | 32 |
| <b>Figura 16</b>      | <a href="#">Conhecimento de jogos sobre saúde mental</a>  | 34 |
| <b>Figura 17</b>      | <a href="#">Arte e Visual</a>   | 41 |
| <b>Figura 18</b>      | <a href="#">Trilha sonora</a>   | 42 |
| <b>Figura 19</b>      | <a href="#">Gameplay</a>  | 42 |
| <b>Figura 20</b>      | <a href="#">Diálogo</a>   | 42 |
| <b>Figura 21</b>      | <a href="#">Exploração</a>  | 42 |
| <b>Figura 22</b>      | <a href="#">Thumbnail do jogo Adventures with Anxiety</a>                                       | 43 |
| <b>Figura 23 e 24</b> | <a href="#">Captura de tela do jogo Adventures with Anxiety</a>                                 | 44 |
| <b>Figura 25 e 26</b> | <a href="#">Captura de tela do jogo Adventures with Anxiety</a>                                 | 45 |
| <b>Figura 27</b>      | <a href="#">Capa promocional do jogo Life is Strange</a>  | 46 |
| <b>Figura 28</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Life is Strange</a>   | 47 |
| <b>Figura 29</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Life is Strange</a>   | 48 |
| <b>Figura 30</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Life is Strange</a>   | 48 |
| <b>Figura 31</b>      | <a href="#">Capa do jogo Better Half</a>  | 49 |
| <b>Figura 32</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Better Half</a>   | 51 |
| <b>Figura 33</b>      | <a href="#">Captura de tela do jogo Better Half</a>   | 51 |
| <b>Figura 34</b>      | <a href="#">Moodboard</a>   | 53 |
| <b>Figura 35</b>      | <a href="#">Grimórios</a>   | 53 |
| <b>Figura 36</b>      | <a href="#">Logo do jogo Saravine</a>   | 54 |
| <b>Figura 37</b>      | <a href="#">Logo do jogo Saravine aplicada ao menu</a>  | 54 |
| <b>Figura 38</b>      | <a href="#">Fluxograma do jogo Saravine</a>   | 56 |
| <b>Figura 39</b>      | <a href="#">Rascunhos da aparência de Sara</a>  | 57 |



|                       |  |    |                       |   |    |
|-----------------------|--|----|-----------------------|---|----|
| <b>Figura 40</b>      | <a href="#">Personagens de <i>The Owl House</i></a>                        | 58 | <b>Figura 62</b>      | <a href="#">Processo de ilustração do cenário “Quarto”</a>      | 74 |
| <b>Figura 41</b>      | <a href="#">Dragon Witch por Kevin Hong</a>                                | 59 | <b>Figura 63</b>      | <a href="#">Ilustração do cenário “Quarto”</a>                  | 75 |
| <b>Figura 42</b>      | <a href="#">Personagens de <i>Witch Hat Atelier</i></a>                    | 59 | <b>Figura 64</b>      | <a href="#">Menu principal fornecido pela base pré pronta</a>   | 76 |
| <b>Figura 43</b>      | <a href="#">Personagens de <i>Little Witch Academia</i></a>                | 60 | <b>Figura 65</b>      | <a href="#">Menu principal com as modificações aplicadas</a>    | 77 |
| <b>Figura 44</b>      | <a href="#">Primeiro rascunho e testagem de cor</a>                        | 61 | <b>Figura 66</b>      | <a href="#">Caixa de diálogo fornecida pela base pré-pronta</a> | 77 |
| <b>Figura 45</b>      | <a href="#">Sprite da personagem “Sara”</a>                                | 61 | <b>Figura 67 e 68</b> | <a href="#">Caixa de diálogo nova com ilustrações aplicadas</a> | 78 |
| <b>Figura 46</b>      | <a href="#">Expressões da personagem “Sara”</a>                            | 62 | <b>Figura 69</b>      | <a href="#">Menu in-game fornecida pela base pré-pronta</a>     | 78 |
| <b>Figura 47</b>      | <a href="#">Rascunho e <i>sprite</i> da personagem “Raiva”</a>             | 63 | <b>Figura 70 e 71</b> | <a href="#">Menu in-game após as alterações</a>                 | 79 |
| <b>Figura 48</b>      | <a href="#">Expressões da personagem “Raiva”</a>                           | 64 |                       |   |    |
| <b>Figura 49</b>      | <a href="#">Rascunho e <i>sprite</i> da personagem “Ansiedade”</a>         | 65 |                       |   |    |
| <b>Figura 50</b>      | <a href="#">Expressões da personagem “Ansiedade”</a>                       | 66 |                       |   |    |
| <b>Figura 51</b>      | <a href="#">Rascunho e <i>sprite</i> da personagem “Tristeza”</a>          | 67 |                       |   |    |
| <b>Figura 52</b>      | <a href="#">Expressões da personagem “Tristeza”</a>                        | 68 |                       |   |    |
| <b>Figura 53</b>      | <a href="#">Esboço das emoções juntas</a>                                  | 69 |                       |   |    |
| <b>Figura 54</b>      | <a href="#">Sprite das emoções juntas</a>                                  | 69 |                       |   |    |
| <b>Figura 55</b>      | <a href="#">Thumbnail/primeiros esboços dos cenários</a>                   | 70 |                       |   |    |
| <b>Figura 56 e 57</b> | <a href="#">Cenários do jogo ‘<i>Monster Prom 3: Monster Roadtrip</i>’</a> | 70 |                       |   |    |
| <b>Figura 58 e 59</b> | <a href="#">Cenários do jogo ‘<i>Amnesia: Memories</i>’</a>                | 71 |                       |   |    |
| <b>Figura 60</b>      | <a href="#">Processo de ilustração do cenário “Canto dos Estudos”</a>      | 72 |                       |   |    |
| <b>Figura 61</b>      | <a href="#">Ilustração do cenário “Canto dos estudos”</a>                  | 73 |                       |   |    |

## Lista de Tabelas

|                 |   |           |
|-----------------|---|-----------|
| <b>Tabela 1</b> | <a href="#">Expectativas ao jogar um jogo</a>                       | <b>33</b> |
| <b>Tabela 2</b> | <a href="#">Impacto dos jogos sobre Saúde Mental</a>                | <b>36</b> |
| <b>Tabela 3</b> | <a href="#">Motivos para gostar de jogos centrados na narrativa</a> | <b>40</b> |

## Sumário

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b>   | <b>13</b> |
| <b>2 JOGOS E SAÚDE MENTAL</b>                                   | <b>14</b> |
| 2.1 O impacto positivo dos jogos                                | 15        |
| 2.2 Serious games na área de saúde mental                       | 17        |
| <b>3 VISUAL NOVELS: A NARRATIVA PARA ALÉM DE UM ACESSÓRIO</b>   | <b>20</b> |
| 3.1 De onde surgiram as visual novels                           | 22        |
| 3.2 A estrutura das Visual Novels                               | 24        |
| 3.3 Mas as Visual Novels são ou não um jogo?                    | 26        |
| 3.2 Geração de empatia através da narrativa                     | 27        |
| <b>4 PESQUISA</b>   | <b>29</b> |
| 4.1 Pesquisa Exploratória                                       | 29        |
| 4.1.1 Perfil geral do respondente                               | 29        |
| 4.1.2 Perfil de jogador do respondente                          | 31        |
| 4.1.3 Jogos focados em saúde mental e/ou problemas psicológicos | 35        |
| 4.1.4 Narrativa em jogos  | 39        |
| 4.2 Análise de Similares  | 43        |
| 4.2.1 Adventures with Anxiety!                                  | 43        |
| 4.2.2 Life is Strange   | 46        |
| 4.2.3 Better Half   | 49        |
| <b>5 SARAVINE</b>   | <b>52</b> |
| 5.1 Identidade visual do projeto                                | 52        |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 5.1.1 Logo                          | 53        |
| 5.2.1 Arco narrativo                | 55        |
| 5.2.1 Sara, a protagonista          | 57        |
| 5.2.2 Referências                   | 58        |
| 5.2.3 Estudos                       | 60        |
| 5.2.4 Emoção #1: Raiva              | 63        |
| 5.2.5 Emoção #2: Ansiedade          | 65        |
| 5.2.4 Emoção #3: Tristeza           | 67        |
| 5.2.5 As emoções (grupo)            | 69        |
| 5.3 Cenário                         | 70        |
| 5.3.1 Referências                   | 70        |
| 5.3.2 Estudos e arte final          | 71        |
| 5.4 Desenvolvimento do protótipo    | 76        |
| 5.3.1 Menu principal                | 76        |
| 5.3.2 Caixa de diálogo              | 77        |
| 5.3.3 Menu in-game                  | 78        |
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>       | <b>80</b> |
| <b>7 REFERÊNCIAS</b>                | <b>81</b> |
| <b>8 APÊNDICE – Roteiro do jogo</b> | <b>85</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

A popularidade dos jogos eletrônicos (ou videogames) cresceu muito desde seus primórdios na década de 1960; cresceu exponencialmente durante o período da pandemia do COVID-19 e tende a crescer cada vez mais. Não é à toa que, atualmente, a indústria dos jogos é considerada a mais lucrativa do meio do entretenimento, mais até que a indústria musical e cinematográfica (COELHO, 2022). É um tipo de lazer que agrada desde a nova geração de crianças até o adulto *millennial*<sup>1</sup>, que cresceu acompanhando essa evolução.

Mas, a popularidade dos videogames entre crianças e adolescentes também gera muitas preocupações com relação à saúde e bem estar dos mais novos. Há preocupações com a dependência que esses jogos podem trazer, como afastamento desse adolescente do convívio social e principalmente com a grande exposição a jogos violentos, que poderiam deixar esses adolescentes igualmente violentos. Casos de crimes cometidos por adolescentes no Brasil e no mundo inteiro já

---

<sup>1</sup> Millennials são pessoas que nasceram entre 1981 e 1995, eles pertencem a geração Y. São conhecidos também como “geração do milênio”, “geração da internet” ou “nativos digitais”.

foram ligados aos videogames que esses adolescentes jogavam assiduamente.

No entanto, indo pelo caminho contrário a essa forte estigmatização, os jogos também podem trazer benefícios à saúde física e mental de uma pessoa. Os jogos mais populares são aqueles que usamos para nos distrair no tempo de lazer: desde o *GTA* ao *Candy Crush*, são os jogos comerciais. Porém, com outro viés, como os *Serious Games*, também existem jogos com o propósito além do simples entretenimento, jogos que trazem benefícios à saúde e geram impacto social positivo, com diversas iniciativas fundadas para estudar e promover esses jogos, como por exemplo a *Games for Change*.

Com base na pesquisa exploratória que foi realizada durante o período de execução desse trabalho, entendemos que jogos baseados em narrativas têm um grande potencial para gerar empatia e engajamento dos jogadores com temas de interesse social.

Este trabalho propõe a criação do jogo Saravine, uma *visual novel* que explora os desafios de uma personagem com problemas de saúde mental para promover uma maior empatia com essas questões

sociais. O Capítulo 2 discute como os jogos podem gerar impacto social positivo e as relações entre jogos e saúde mental. No Capítulo 3 aprofundamos o entendimento sobre jogos narrativos e suas relevâncias, essa parte da pesquisa serviu como base para a definição do formato do jogo escolhido para desenvolvimento de projeto no escopo deste trabalho de conclusão de curso. No capítulo 4, são apresentados o resultado da pesquisa com o público-alvo do projeto e uma análise de projetos similares. E por fim, o Capítulo 5 apresenta o desenvolvimento do projeto.

## 2 JOGOS E SAÚDE MENTAL

Com o abrangente crescimento do uso de jogos eletrônicos na sociedade contemporânea, nota-se, concomitantemente, uma crescente preocupação da sociedade e da academia sobre os desdobramentos que essa nova mídia estaria causando em seus usuários, desde os mais assíduos até aos considerados casuais.

O uso compulsivo e excessivo de videogames hoje em dia já é enquadrado como um problema psicopatológico pela OMS (FURQUIM, 2022), onde o indivíduo não consegue mais controlar o tempo e a frequência utilizando essa tecnologia. Chega até mesmo demonstrar similaridades com o vício de substâncias químicas. (LEMOS; SANTANA, 2011) Um comportamento que antes era inofensivo, se torna nocivo para a saúde de uma pessoa.

No entanto, não se pode ignorar também o crescente uso dos jogos eletrônicos na área da saúde, em que treina aspectos particulares de comportamento e funcionamento cerebral. Sendo feitos através do uso dos Serious Games: jogos que tem como objetivo existirem para

além do entretenimento, visando promover resultados benéficos para a saúde e bem-estar. (PIRRO, Roxane. 2016).

## 2.1 O impacto positivo dos jogos

Jane McGonigal (2011) diz que o *gameplay*<sup>2</sup> (que também pode ser entendido como “jogabilidade”) de um jogo é o direto oposto da depressão, emocionalmente falando; e advoga pela causa de que podemos mudar o mundo se redirecionarmos os sentimentos positivos invocados pelo jogo para causas sociais importantes.

Em seu livro “*Reality is Broken*” ela nos fala que experimentamos um conjunto de emoções positivas com os jogos, como: alegria, otimismo, satisfação e realização; e que por esses sentimentos serem tão escassos na vida real, as pessoas se sentem motivadas e engajadas pelos jogos em geral.

Sua ambição é que usemos desse engajamento para transformar o mundo num lugar melhor, ela fala da criação de jogos que sejam engajados *por uma causa*, assim como trazer características dos

---

<sup>2</sup> Todas interações do jogador com os sistemas de um jogo. É o que o jogador “faz” dentro de um jogo.

jogos para a vida cotidiana (a famosa gamificação) e deixar processos e tarefas mais prazerosos.

Esses tipos de jogos já existem e estão sendo cada vez mais estudados e aplicados por acadêmicos de diversas áreas, visto que o campo dos *Serious Games* é essencialmente interdisciplinar (Wilkinson, 2016). Eles visam promover impactos positivos na vida de seus jogadores no âmbito da saúde, da educação e na conscientização social; através principalmente da simulação de situações cotidianas (ou não) combinadas a recursos específicos dos videogames como: o uso de metas, desafios e recompensas; o feedback imediato; a interação com o que é mostrado em tela e etc. (Cardoso, 2019; Pirro, 2016).

Com a popularização do termo durante os anos a seguir, iniciativas foram criadas com o intuito de encorajar o desenvolvimento desses tipos de jogos, como por exemplo a *Games for Change*.

A *Games for Change* (G4C) é uma organização não governamental que segundo diz em seu próprio site: “Empodera criadores de jogos e inovadores sociais [...] para gerar impacto no mundo real através

de jogos e mídias imersivas”. A G4C oferece diversos programas e iniciativas de atuação social, como por exemplo: G4C Learn (um programa que capacita jovens a serem game designers socialmente conscientes) e o XR for Change (uma iniciativa que busca usar a realidade aumentada para engajar causas do mundo real, através de eventos com palestras, *brain jams* e fomentando conversas entre os profissionais da área). Mas essas são apenas algumas de suas iniciativas, dentre muitas outras, o G4C também promove um festival anual com premiações e disponibiliza um catálogo em seu site com diversos jogos que abordam questões sociais contemporâneas, como por exemplo:

**Figura 1 - Thumbnail do jogo “Concrete Genie”**



Fonte: Sony Interactive Entertainment.

- *Concrete Genie*: Um jogo que mostra a aventura de Ash, um menino que sofre bullying e escapa de seus problemas desenhando em um caderno. Suas tags no site são: #Empatia, #Luto e #Saúde Mental.

**Figura 2 - Thumbnail do jogo “Before I Forget”**



Fonte: Steam.

- *Before I Forget*: Um jogo narrativo que mostra como são os dias de uma mulher que vive com demência, e quais são suas dificuldades enquanto uma pessoa que não consegue se



lembrar das coisas que já fez na vida ou das pessoas que ama. Suas tags no site são: #Luto e #Saúde Mental

**Figura 3 - Thumbnail do jogo “Alba a wildlife adventure”**



Fonte: Steam.

- *Alba: A Wildlife Adventure*: Um jogo em 3D de visual adorável que fala sobre uma menina que explora e ajuda a natureza de uma ilha mediterrânea. Suas tags no site são: #Empatia #Impacto Ambiental

## 2.2 *Serious games* na área de saúde mental

Como podemos ver, é possível usar os *serious games* a favor de diferentes frentes sociais e políticas. Na área da saúde em específico o seu uso pode ser dividido em três objetivos distintos:

- *Exergames*: Jogos ativos que encorajam a movimentação do corpo humano, já que as ações dentro do jogo são controladas por gestos. Usados normalmente para terapia de reabilitação motora ou para diminuir o sedentarismo, também há pesquisas recentes sobre o seu uso voltado ao cuidado da saúde mental. (Oh; Yang, 2010. Ferreira; Francisco, 2015).
- Treinamento profissional: Jogos como meio de aprendizagem para o treinamento de profissionais na área da saúde. (Machado, et al, 2010.)
- Saúde mental: Jogos voltados para a promoção, prevenção ou tratamento cognitivo em respeito da saúde mental. (Pirro, 2016)

Os *serious games* voltados para saúde mental promovem o diminuímento dos sintomas de ansiedade e transtornos de humor, aumentar a educação-psíquica, mudanças de atitude, relaxamento, habilidades sociais, habilidades de resolução de problemas, modulação emocional, autocontrole, motivação e interação terapeuta-cliente. (Horne-Moyer et al, 2014) Como alguns exemplos, nós temos:

**Figura 4 - Thumbnail do jogo *Plan-it Commander***

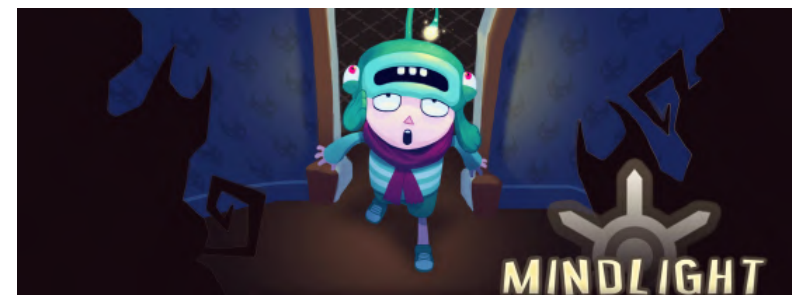


Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_qaxn0So4sw](https://www.youtube.com/watch?v=_qaxn0So4sw)

- *Plan-it Commander*: Um jogo de aventura para crianças com TDAH. O jogador assume o papel de um comandante do espaço que precisa cumprir as missões dadas pelo seu

mentor. Para completar as missões da história principal e os mini games, os jogadores precisam pôr em prática habilidades relacionadas a gerenciamento de tempo e organização, assim como um comportamento pró-social. Outros objetivos de aprendizagem também são esperados ao longo do jogo: ouvir o mentor, lidar com a frustração, ignorar distrações, aprender a se concentrar, estar atento, e inibir impulsos. Tudo isso seguindo um modelo de reforçamento positivo: comportamentos positivos são imediatamente recompensados. (Bul et al, 2015)

**Figura 5 - Thumbnail do jogo *Mindlight***



Fonte: gemhlab

- *MindLight*: Um jogo de aventura onde o jogador assume o controle do pequeno Arty, um garotinho que se vê na porta de uma mansão assustadora com a missão de salvar sua avó das forças do mal. Ele foi pensado para ajudar crianças ansiosas a lidarem com os sintomas do transtorno de uma forma divertida. Isso é feito através do gameplay do jogo, que usa do *biofeedback* para monitorar em tempo real as reações do corpo e forçar o jogador a controlar suas emoções para se manter relaxado. Arty anda pela casa com uma luz brilhante acima de sua cabeça (a única forma de enxergar dentro da mansão escura), quanto mais relaxado o jogador estiver, mais forte ficará essa luz. Dessa forma, ao longo do curso do jogo o sentimento de ansiedade e agitação precisava ser desencadeado (em até certo nível), para que os jogadores se sentissem motivados a aprender a regular-los e recuperar a calma e então avançar na história. (Schoneveld et al, 2016)

Há ainda uma diferenciação entre o uso de *serious games* que foram projetados para fins terapêuticos e o uso de jogos comerciais para essa mesma finalidade. Apesar de terem sido pensados apenas para o entretenimento, esses jogos também são usados por médicos e

terapeutas durante o tratamento; entre diversos impactos cognitivos, motivacionais e sociais positivos, há os do lado emocional, que são eles: melhora no humor ou aumento de emoções positivas e estratégias de regulação adaptativa para gerenciar emoções negativas como raiva, ansiedade e tristeza. (Horne-Moyer et al, 2014)

Em seu artigo, Horne-Moyer et al apresenta alguns casos de estudo onde foi feito o uso de um jogo comercial em adjunto à terapia, na maioria deles, o paciente pegou experiências de dentro do jogo e as aplicou na vida real, demonstrando melhora de sua situação anterior. Um dos casos foi o de um menino de 7 anos que desenvolveu ansiedade em decorrência do divórcio dos pais; além do tratamento tradicional, o terapeuta fazia paralelos entre o que o paciente experienciava no jogo com o que acontecia em sua vida. Como resultado, o paciente demonstrou autoconfiança, senso de domínio, mais disposição para aceitar responsabilidades e menos estigma sobre estar na terapia. O jogo utilizado foi um RPG chamado Ultima.

Ainda, vale mencionar também como as pessoas da própria comunidade de jogos relatam melhora e ajuda com sua saúde mental ao jogar certos jogos comerciais. Relatos nas redes sociais e debates em fóruns levantam essa questão: Não estamos falando simplesmente dos sentimentos positivos mencionados previamente pela Jane McGonigal (2011), mas sim de um auxílio a questões psicológicas como ansiedade, depressão ou luto. Mais parecido com os casos trazidos por Horne-Moyer et al.<sup>3</sup>

O questionário aplicado como apoio para essa pesquisa também colheu relatos similares de seus respondentes: ao serem perguntados sobre o impacto de jogos sobre saúde mental, muitos responderam que alguns jogos os ajudaram a entender suas próprias questões e também a dos outros (Tabela 2). Colocando assim também o jogo como uma ferramenta de conscientização.

---

<sup>3</sup> What Are the Best Video Games for Your Mental Health? Reddit, 2021. Disponível em: <[www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/qpj50f/what\\_are\\_the\\_best\\_video\\_games\\_for\\_your\\_mental/](http://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/qpj50f/what_are_the_best_video_games_for_your_mental/)>. Acesso em: dia, mês e ano.

### 3 VISUAL NOVELS: A NARRATIVA PARA ALÉM DE UM ACESSÓRIO

Neste capítulo, entenderemos com mais profundidade sobre os jogos digitais chamados *visual novels* e estaremos buscando responder às seguintes questões: Como podemos defini-los? O que é e o que não é uma *visual novel*? Elas são de fato jogos, ou são apenas uma espécie de livro interativo? E porque a escolha do gênero para a estruturação de um jogo empático?

Para entendermos o gênero de *visual novel* (ou romance visual, em uma tradução livre para o português) em todas suas especificidades e características, precisamos entender o contexto cultural e artístico de onde ele surgiu.

Esse é um gênero que se difere do que se vê predominantemente no *mainstream*<sup>4</sup>, e isso acontece porque os romances visuais se tratam de ficções interativas, onde a *gameplay* se torna enxuta e o principal elemento do jogo é o texto. Bem diferente de FIFA, *World of*

---

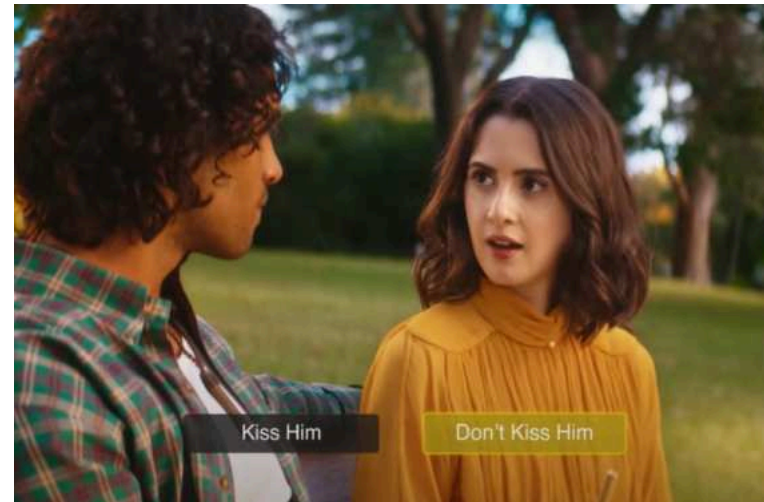
<sup>4</sup> No mercado de jogos, o *mainstream* é representado por jogos AAA (Triple A). Que por sua vez são jogos feitos por empresas grandes, com orçamentos grandes e de grande qualidade gráfica.

*Warcraft* e *Assassin's Creed*, jogos Triple A de grande apelo comercial no mundo todo.

No entanto, mesmo não tendo o apelo para o *mainstream*, e sendo raramente publicado ou traduzido no ocidente, o gênero coleciona um grande número de fãs, que acabam se organizando e fazendo o trabalho de republicação e tradução de inúmeros romances visuais japoneses.

Sua proposta também é parecida com os filmes interativos, que por mais que não sejam considerados um jogo, possuem os mesmos princípios que uma *visual novel*, já que ambos se intitulam ficções interativas onde a interação do espectador/jogador é através da escolha de opções durante o decorrer da trama que podem mudar o rumo dela.

**Figura 6 - Cena do filme interativo “As Escolhas do Amor”**



Fonte: Netflix.

Mas as semelhanças param por aí, pois as *visual novels* possuem certas características muito marcantes de seu próprio gênero que as difere de um filme interativo (como por exemplo, sua ênfase no texto), que serão discutidas com mais profundidade nos tópicos a seguir.

### 3.1 De onde surgiram as *visual novels*

As *visual novels* surgiram no Japão, derivadas das produções japonesas no gênero Aventura Gráfica na década de 70 e 80. Jogos que propunham contar uma aventura através de textos e imagens, com o adicional do jogador poder interagir com a obra digitando verbos de ação para poder explorar o ambiente ali representado; interação essa que nos anos seguintes foi sendo aprimorada, levando com que houvesse a substituição da ação de “digitar” pela de “clique”. Os verbos de ação agora eram dispostos em uma lista, e o jogador apenas tinha que clicar neles. (MELO, 2021) Um grande exemplo desse estilo de jogo no Japão foi o *Portopia renzoku satsujin jiken* (1983) (Fig. 7), considerado ele o precursor das *visual novels*, o jogador assume o papel de um policial que está a investigar um misterioso caso de assassinato.

Figura 7 - Captura de tela da versão traduzida de '*Portopia renzoku satsujin jiken*' (1985)



Fonte: Giant Bomb.

Outros marcos decisivos para o perpetuamento do formato *visual novel* foram a criação das *Sound Novels* e das *Leaf Visual Novels Series*, já na década de 90 ainda no Japão.

**Figura 8 - Captura de tela do jogo *Otogirisou* (1992)**



Fonte: Giant Bomb.

As *sound novels* se tratavam de jogos narrativos que usavam principalmente do áudio (efeitos e trilhas sonoras) para criar a atmosfera da história. Outras de suas características mais marcantes é que imagens apareciam ao fundo para representar lugares e pessoas que fossem mencionados durante o texto, esse que inclusive cobria toda a tela por cima das imagens; não havendo uma caixa de

diálogo para concentrar toda a escrita em um lugar só.<sup>5</sup> O termo era o nome de uma franquia de jogos criados pela Chunsoft, sendo *Otogirisou* o primeiro de seus lançamentos. *Otogirisou* é um jogo de terror onde um casal se vê preso na estrada após seu carro enguiçar e decidem buscar abrigo em uma mansão abandonada.

**Figura 9 - Captura de tela do jogo *To Heart***



Fonte: Giant Bomb.

<sup>5</sup> Informação retirada do artigo presente no seguinte [site](#).

Já as *Leaf Visual Novels Series* seriam o mais perto do que temos do formato consumido hoje em dia, e foi também um dos primeiros jogos a se denominar *visual novel*. A empresa Leaf pegou o que as *sound novels* ofereciam e adicionou o visual dos mangás e animes – além de ter criado um novo nome para esse tipo de jogo já que, como foi mencionado anteriormente, o termo *sound novel* era licenciado pela empresa Chunsoft. O jogo que trouxe a popularidade para a franquia foi *To Heart (1997)* (Fig.9), uma comédia romântica escolar.

### 3.2 A estrutura das *Visual Novels*

Olhando de uma forma geral, a estrutura de uma *Visual Novel* se caracteriza por uma tela estática, onde nela se mostram três elementos visuais: um cenário ao fundo, um personagem em destaque ao centro, e uma caixa de diálogo no canto inferior da tela, que vem com o propósito de mostrar as falas ou pensamentos dos personagens em tela (ou não). (Fig.9) É claro que essa é uma dinâmica mutável, às vezes, pode haver mais de um personagem na tela e/ou outros elementos visuais podem estar indicados, como um mapa ou estatísticas do personagem.

**Figura 10 - Captura de tela do jogo *Amnesia: Memories* (2015)**



Fonte: Idea Factory.

A caixa de diálogo percorre a tela numa ponta a outra, cobrindo  $\frac{1}{3}$  de sua superfície; nela é onde aparece todo o texto da história que vai ser contada dentro da obra, em pequenos parágrafos que surgem um de cada vez com o clique do botão esquerdo do mouse, ou com o apertar de algum botão no teclado do computador (comumente a tecla ‘ESPAÇO’).



Os personagens são representados por figuras bidimensionais conhecidas como *sprites*, e comumente, cada um deles possuem um conjunto desses *sprites*, para representar diferentes expressões faciais ou diferentes poses. A variedade desse conjunto é importante para contribuir para uma narrativa mais rica dentro do jogo, já que elas serão a reação dos personagens conforme a história acontece.

**Figura 11 - Sprites da personagem Mahiru Koizumi de Danganronpa 2: Goodbye Despair (2010)**



Fonte: Danganronpa Wiki.

Os cenários são ilustrações com o objetivo de representar os ambientes onde a história está sendo desenvolvida. Durante uma

*Visual Novel*, poderemos nos deparar com os diversos cenários que aquela história nos propõe, mas também poderemos ver variações de um mesmo ambiente, que pode por exemplo, alterar durante os diferentes momentos do dia: manhã, tarde e noite.

É importante lembrar também que as *Visual Novels* não são distribuídas apenas para computadores, muito pelo contrário, elas são bastante comercializadas para os chamados consoles portáteis, e tendo cada um suas próprias especificidades, acaba mudando alguns detalhes de como o jogo é exibido em suas telas. Como por exemplo o Nintendo 3DS, que possui duas telas e os jogos se aproveitam de formas diferentes dessa nova possibilidade. A *visual novel Virtue 's Last Reward* usa a segunda tela de touch para exibir pensamentos do protagonista, escolhas a serem feitas e puzzles. (Geest, 2015)

A criação da atmosfera dentro de uma *Visual Novel* também é importante para o gênero, já que para ele é importante que o jogador esteja imerso para as iminentes escolhas que ele terá de fazer dentro da história. Ela é feita através da aplicação da trilha sonora, efeitos sonoros (que em alguns pode incluir dublagem) e ambientalização do jogo pelos cenários (Geest, 2015).

A sua gameplay seria baseada nessa interatividade do jogador com a história que é mostrada: na maioria dos casos, a interação consiste no clique do mouse para ir de uma fala a outra (de forma mais literal) e na escolha de opções durante os diálogos que podem ou não acarretar na criação de ramificações na narrativa da história. A narrativa desses jogos pode ser completamente linear, onde para qualquer jogador o começo e o fim sempre serão os mesmos; ou pode ser ramificada, onde as escolhas feitas dentro da história podem levar os jogadores a finais diferentes.

### 3.3 Mas as *Visual Novels* são ou não um jogo?

Essa é uma questão bastante discutida dentro da comunidade e também por acadêmicos: Visual Novel é ou não é um jogo? Tem ou não gameplay? Para Geest (2015), ir clicando nos textos que aparecem para dar lugar a outro, não é gameplay. Já para Koster (2012) a narrativa não pode ser considerada um tipo de gameplay, também. Para ele especificamente, é uma forma de feedback. Onde pedaços da história são liberados para o jogador quando ele resolve algum desafio/puzzle dentro do jogo.

Mas esse é um debate amplo, e precisamos entender primeiro o que é um jogo (videogame), principalmente para aquele autor que está falando, já que não há um consenso geral do que seria a definição exata da palavra, cada autor tem a sua própria.

Geest (2015) não traz sua própria definição, porém ele defende que *visual novels* são de fato jogos ao trazer como exemplo outros “não-jogos” e relatos de seus criadores, como por exemplo o ‘Cookie Clicker’ ou ‘Nested’, ambos criados por Orteil, que diz:

"Nested tem praticamente nenhuma interatividade, e Cookie Clicker quase que se joga ele mesmo... Então de novo, se você está se divertindo usando eles, não é meio que um jogo?"<sup>6</sup>

Já Koster, define um jogo da seguinte forma:

---

<sup>6</sup> Tradução da autora para o trecho: "Nested has pretty much no interactivity, and Cookie Clicker almost plays itself ... Then again, if you're having fun using them, isn't that kind of a game?"

“Jogar um videogame é o ato de resolver situações de desafio estatisticamente variadas apresentadas por um oponente que pode ou não ser algorítmico dentro de uma estrutura que é um modelo sistêmico definido.”<sup>7</sup>

A segunda definição é de Schell (2008), que após analisar diversas definições de diferentes autores, ele criou a sua própria: “Um jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordado com uma atitude brincalhona.”<sup>8</sup>

Ambas as definições trazem em questão a “resolução de problemas” como um ponto chave para entender o que é um jogo, mas apenas Schell lembra que esse processo precisa ser divertido, acima de tudo. Geest (2015) ao analisar a definição de Koster, diz que as *visual novels* carecem desse ponto chave, elas não apresentam um desafio para o jogador, (pode-se entender que o jogador não

---

<sup>7</sup> Tradução da autora para o trecho: “Playing a game is the act of solving statistically varied challenge situations presented by an opponent who may or may not be algorithmic within a framework that is a defined systemic model.”

<sup>8</sup> Tradução da autora para o trecho: “A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.”

encontra nada para fazer com aquilo ali) e por isso são muito criticadas.

As *visual novels*, e também aqueles que são chamados de Aventuras Gráficas, tem sim sua distinção para com os outros jogos eletrônicos em geral. Enquanto que neles a narrativa é usada como uma contextualização para a gameplay, nas Visual Novels a gameplay vem com o objetivo de possibilitar a leitura dessa narrativa. (MELO, 2021)

### 3.2 Geração de empatia através da narrativa

Os jogos com o passar dos anos foram desenvolvendo meios técnicos de diminuir a separação entre jogador e jogo feita pela presença da tela de uma TV/computador/dispositivo. Entre eles está o crescente uso do audiovisual responsivo ao controle nas mãos desse jogador, para lhe dar a sensação de que está tomando o lugar de seu personagem em tela.

No entanto, é a narrativa que é considerada um ponto chave na hora de criar uma conexão emocional com o jogador; além desse

sentimento de controle que foi criado pela responsividade técnica, a narrativa traz compreensão ao jogador, o guiando a tomar para si as motivações do personagem. (Galvão et al, 2022).

Segundo Blot (2017) – que também considera a narrativa como um agente importante na geração de empatia – o ato imaginativo de ler e transformar o que está sendo visto em pensamentos e sentimentos é o que possibilita o jogador de enxergar pelos olhos do personagem retratado e entender seus sentimentos, enxergando por um novo ponto de vista.

Manney (2008) completa dizendo que: “Narrativa é ao mesmo tempo a sereia sedutora e o porto seguro que encoraja a conexão com o temido “outro”.<sup>9</sup> Querendo dizer que nós podemos entrar em contato com o sofrimento do outro, entender e se compadecer num exercício de empatia; mas sair ileso mesmo que tenha sido uma experiência devastadora, graças ao impacto virtual da narrativa. E é por isso que é tão atrativo.

---

<sup>9</sup> Tradução da autora para: “Storytelling is both the seductive siren and the safe haven that encourages the connection with the feared “other.””

Então não é por acaso que o questionário aplicado como apoio a essa pesquisa tenha colhido relatos similares de seus respondentes que responderam seus motivos para gostar de um jogo centrado na narrativa. Um dos relatos diz especificamente sobre como jogos com histórias bem contadas são memoráveis, que fica com ele e que se pega pensando ou falando sobre a obra em questão muito depois de ter terminado o jogo. (Tabela 3) É sobre o poder de conexão emocional mencionado anteriormente.

## 4 PESQUISA

### 4.1 Pesquisa Exploratória

Foi realizada uma pesquisa para entender como as pessoas da comunidade de jogos enxergavam jogos voltados para saúde mental e jogos narrativos. O questionário foi veiculado em três fóruns do Reddit: #VisualNovels, #indiegames #cozygames e ficou aberto num período de uma semana, entre o dia 11 de julho de 2023 e 19 de julho de 2023. Foi obtido um total de 443 respostas.

O questionário foi dividido em 5 grandes sessões.

#### 4.1.1 Perfil geral do respondente

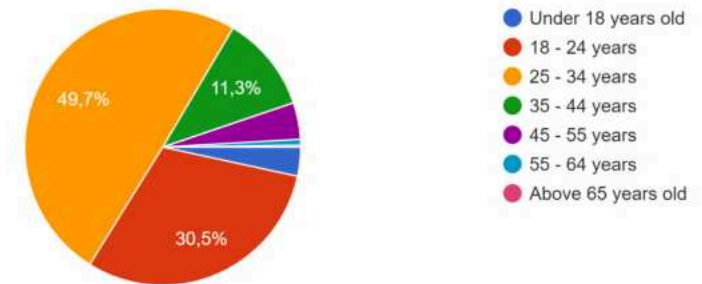
##### Faixa etária

A primeira pergunta questionava a idade dos respondentes, como maioria tivemos:

- 25 a 34 anos - 220 pessoas (49,7%)
- 18 a 24 anos - 135 pessoas (30,5%)
- 35 a 44 anos - 50 pessoas (11,3%)

**Figura 12 - Idade dos respondentes**

How old are you?  
443 respostas



##### Gênero

Quando indagados sobre seu gênero, na segunda pergunta, as respostas foram as seguintes:

- Mulheres cis - 226 respondentes (51%)
- Homens cis - 168 pessoas (37,9%)
- Não-binários - 25 pessoas (5,6%)
- Mulheres trans - 6 pessoas (1,4%)
- Homens trans - 4 pessoas (0,9%)
- Preferiram não responder - 14 respondentes (3,2%)

## Nacionalidade

A terceira pergunta questionava a nacionalidade dos respondentes, a grande maioria eram Americanos, com 185 pessoas. Logo atrás vieram os Canadenses com 21 pessoas, Britânicos com 14 pessoas e Alemanha e Brasil com 13 pessoas. Mas ao todo tiveram pessoas de mais de 60 países diferentes, entre eles países como: Polônia, Austrália, Argentina, África do Sul, Japão e muitos outros.

## Ocupação

A quarta pergunta os indagava sobre sua ocupação na vida, e os resultados foram os seguintes:

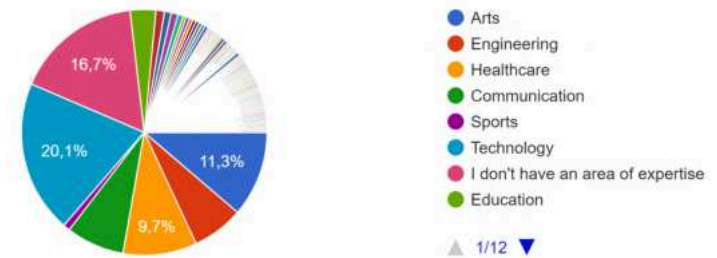
- Empregadas - 278 pessoas (62,8%)
- Estudantes - 104 pessoas (23,5%)
- Desempregadas - 59 pessoas (13,3%)
- Aposentadas - 2 pessoas (0,5%)

## Atuação profissional

A quinta os questionava qual era sua área de atuação (se a tivesse) e as respostas foram bem variadas.

**Figura 13 - Área profissional dos respondentes**

What is your professional area of expertise?  
443 respostas



As maiores porcentagens se encontram nas áreas de:

- Tecnologia - 89 pessoas (20,1%)
- Artes - 50 pessoas (11,3%)
- Saúde - 43 pessoas (9,7%)
- Comunicação - 34 pessoas (7,7%)
- Engenharia - 30 pessoas (6,8%)
- Educação - 15 pessoas (3,4%)
- Não possuem uma área - 74 pessoas (16,7%)

No entanto, variadas áreas profissionais foram mencionadas nas respostas, entre elas: Esporte, Direito, Vendas, Psicologia, Medicina Veterinária, Serviço Social, Estatística e muitas outras.

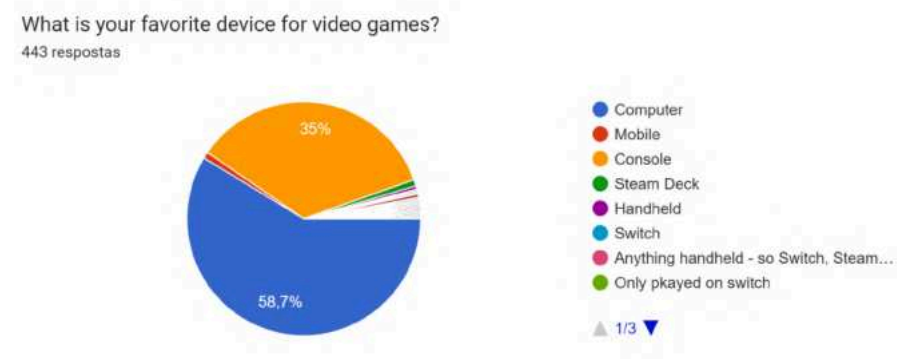
#### 4.1.2 Perfil de jogador do respondente

##### Dispositivo favorito

A primeira pergunta desta seção questionava qual era o dispositivo favorito dos respondentes para jogar videogames. Os mais populares foram:

- Computador - 260 pessoas (58,7%)
- Console - 155 pessoas (35%)
- Mobile - 4 pessoas (0,9%)

**Figura 14 - Dispositivo favorito dos respondentes**



Além disso, tiveram pessoas que especificaram suas respostas das seguintes formas:

1. Disseram que gostavam das três alternativas.
2. Disseram que o dispositivo não importava.
3. Disseram que gostavam dos consoles que pudessem segurar nas mãos como o Nintendo Switch ou Steam Deck.
4. Disseram que dependia mais do jogo que estivesse jogando, já que alguns têm a compatibilidade melhor com um determinado dispositivo.

### Gêneros mais jogados

A segunda questionava qual eram os gêneros que mais jogavam. Os mais escolhidos entre os respondentes foram:

- RPG (64,3%)
- Simulação (53,7%)
- Visual Novel (48,3%)

Mas outros gêneros também tiveram resultados expressivos como Casual (28%), Estratégia (26,6%) e Roguelike (21,2%).

Também é relevante mencionar que foram adicionados várias vezes alguns gêneros específicos no espaço em branco, dentre esses os que mais se repetiram foram: Cozy Games, Ritmo e Aventura.

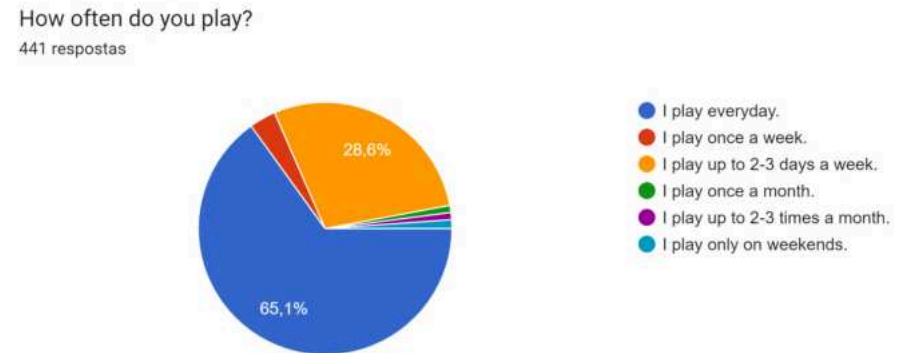
### Frequência com que jogam

Quando perguntados sobre a frequência com que jogam, as opções mais escolhidas foram:

- Todos os dias - 287 pessoas (65,1%)

- De 2 a 3 dias na semana - 126 pessoas (28,6%)
- Uma vez por semana - 15 pessoas (3,4%)

**Figura 15 - Frequência com que jogam**



### Características importantes

A quarta pergunta os questionava quais características dentro da construção de um jogo eles achavam mais importante, os mais escolhidos foram:

- Personagem (76,5%)
- Arte (59,8%)
- Construção de Mundo (59,6%)
- Exploração (54%)



- Enredo (45,2%)

### Expectativa

A quinta perguntava o que os respondentes esperavam ao jogar um jogo. As principais respostas foram:

- Me divertir no meu tempo livre - 400 pessoas (90,3%)
- Aliviar o estresse - 326 pessoas (73,6%)

- Reduzir minha solidão - 111 pessoas (25,1%)
- Socializar com os meus amigos - 84 pessoas (19%)

No entanto, além dessas opções, algumas pessoas especificaram suas respostas qualitativas no espaço em branco da questão, aqui estão algumas das mais relevantes:

**Tabela 1 - Expectativas ao jogar um jogo**

| Trecho Original   | Tradução Livre   |
|---|--|
| "A distraction from harmful behaviors like impulse shopping"  | "É uma distração de comportamentos nocivos, tipo comprar compulsivamente."   |
| "Nostalgia. I'm trying to replicate some feelings I used to experience in games when I was a teenager." | "Nostalgia. Estou tentando replicar alguns sentimentos que eu experimentei nos jogos quando eu era um adolescente" |
| "A sense of progression and achievement in my otherwise meaningless life"                               | "(Procuro) Uma sensação de progressão e conquista nessa minha vida sem sentido."                                   |
| "Philosophy and learning of new ways to see the world."   | "Filosofia e aprender novos jeitos de enxergar o mundo."   |

|   |   |
|---|---|
| “Forget about and isolate from the outside world”   | “Esquecer e me isolar do mundo de fora.”  |
| “Engage with a creative medium; “feel something” as all effective art has the ability to do.” | “Me engajar em algo criativo; “sentir alguma coisa” como toda arte eficaz tem a capacidade de fazer.” |

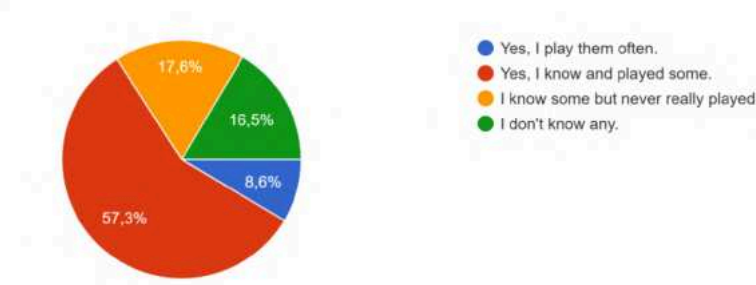
### Conhecimento de jogos sobre saúde mental

A última pergunta da seção trazia como questionamento se o respondente já teria jogado ou se conhece algum jogo que fala sobre saúde mental, o resultado foi o seguinte:

- Sim, eu conheço e já joguei alguns - 254 pessoas (57,3%)
- Eu conheço alguns mas nunca os joguei - 78 pessoas (17,6%)
- Eu não conheço nenhum jogo desse tipo - 73 pessoas (16,5%)
- Sim, eu os jogo com frequência - 38 pessoas (8,6%)

**Figura 16 - Conhecimento de jogos sobre saúde mental**

Do you play or know any game that talk about mental health issues?  
443 respostas



É importante ressaltar que a resposta para essa pergunta decide para onde o respondente seguirá dentro do formulário. Todos que **não** marcaram a opção “Eu não conheço nenhum jogo desse tipo” seguiria para a seção seguinte sobre “Jogos focados em saúde mental e/ou problemas psicológicos”, mas para quem a marcou, pularia essa seção e iria direto para a “Narrativa em jogos”.

### **4.1.3 Jogos focados em saúde mental e/ou problemas psicológicos**

A primeira pergunta desta seção pedia para que os respondentes, entre os jogos que estavam ali listados, marcassem aqueles que eles conheciam ou que já haviam jogado. Os jogos mais populares no resultado da pesquisa foram:

- Life is Strange - 238 pessoas (64,3%)
- Celeste - 154 pessoas (41,6%)
- Omori - 139 pessoas (37,6%)
- Hellblade - 50 pessoas (13,5%)
- Sea of Solitude - 25 pessoas (6,8%)
- Adventures With Anxiety! - 3 pessoas (0,8%)

Outros 98 jogos foram citados como exemplo pelos respondentes, alguns apareceram diversas vezes entre as respostas, são eles: Spirit Farer, Night in The Woods, Stardew Valley, Psychonauts, Subarashiki Hibi e entre muitos outros.

A segunda pergunta trazia como questionamento a forma que esses jogos impactaram os respondentes (se antes houvessem jogado algum desses jogos). Tivemos 251 respostas escritas por extenso que detalham a experiência pessoal de cada uma dessas pessoas como jogadores, no entanto, percebe-se que uma parte delas falam sobre o sentimento de validação, identificação e autoconhecimento que aquele jogo trouxe. Outra parte fala sobre como pôde conhecer o ponto de vista de uma pessoa que enfrenta esses problemas psicológicos e pôde empatizar com elas.

**Tabela 2 - Impacto dos jogos sobre Saúde Mental**

| Categoria                                      | Trecho original  | Tradução livre  |
|--|--|---|
| <p><b>Identificação e autoconhecimento</b></p> | <p>"I was diagnosed with anxiety and on medication and therapy for it, but "Adventures with anxiety!" really helped drive home that, Oh, that's what those thoughts are, that's what anxiety is."</p>  | <p>"Eu fui diagnosticado com ansiedade e estou medicado e na terapia por isso, mas "Adventures with Anxiety!" realmente me ajudou a entender que, Oh, é isso que esses pensamentos são, isso que é ansiedade."</p>  |
|  | <p>"I'm happy to see Hell Blade mentioned! That game really helped me with my own mental illness. The game operates in a way that plays voices while you're fighting a boss or solving a puzzle, etc. In such a weird way it was helpful to hear "she can't do this" or "look at how weak she is, give up" and then, as the player, root for Senua and say "oh hell nah, Senua is a badass she CAN do this" (sorry for language). This helped me realize that what Senua is struggling with, I also struggle with. I played this game right after losing my job (due to COVID) and struggling in college. It gave me a relatable scenario and I viewed myself as Senua (still do in struggling times). I'm also a badass who can overcome the thoughts!"</p> | <p>"Estou feliz em ver que Hellblade foi mencionado! Esse jogo me ajudou muito com minha própria doença mental. O jogo funciona de um jeito que vozes ficam tocando enquanto você está lutando contra um chefe, resolvendo um puzzle, etc. De um jeito muito estranho, foi muito útil ouvir "ela não vai conseguir" ou "olha o quão fraca ela é, desista" e depois, como jogadores, nós torcemos pela Senua e dizemos "P*rra nenhuma, Senua é uma fod*na, ela CONSEGUE SIM." (desculpa pela linguagem). Isso me ajudou a perceber que o que a Senua enfrenta, eu também enfrento. Eu joguei esse jogo logo depois de perder meu emprego (por causa do COVID), e enquanto tinha dificuldades na faculdade. O jogo me deu um cenário que eu pudesse me identificar, e eu me vi na Senua (ainda me vejo em momentos mais difíceis). Eu também sou uma fod*na que pode superar seus pensamentos!"</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | <p>“In Life is strange I connected with the mc* because as a victim of bullying and child abuse telling the teacher about the bully and having him tell on you is so close to what happens that it hurt. Not to mention having your old best friend telling you that you left her hit hard because I shut everyone out when the bullying and abuse was at it's worst.”</p> | <p>“Em Life is Strange eu me conectei com a MC* porque eu, como uma vítima de bullying e abuso infantil que contou para o professor sobre o bully, e o tive me delatando, está tão perto do que aconteceu que dói. Sem mencionar ter seu velho melhor amigo lhe dizendo que você o abandonou me pega muito forte, porque eu afastei todas as pessoas à minha volta quando o bullying e o abuso estavam em sua pior fase.”</p> |
|   | <p>“They allowed me to come to terms with some of my problems, providing me with insight I couldn't get only looking at things from my own perspective, sometimes it's nice to see your problemes represented or acknowledged in some form, it makes you feel seen.”</p>   | <p>“Eles permitem que eu me entenda com alguns dos meus problemas, me oferecendo um insight que eu não poderia ter apenas enxergando as coisas da minha própria perspectiva, as vezes é bom ver seus problemas representados ou reconhecidos de alguma forma, faz você se sentir visto.”</p>  |
|   | <p>“Varies. Some are simply offering a fresh perspective and gives something to think about, others are more relatable. Stories about mental health is simply something I find interesting as it allows me to learn and see things about the human mind to either learn about myself, others or what it means to be a human being.”</p>                                    | <p>“Varia. Alguns simplesmente te oferecem uma perspectiva nova e lhe dão algo para pensar, outros dão para se identificar mais. Histórias sobre saúde mental são simplesmente algo que eu acho interessante, já que elas me permitem que eu aprenda e veja coisas sobre a mente humana para que eu, ou aprenda mais sobre mim mesmo, os outros, ou sobre o que significa ser humano.”</p>                                    |
| <p><b>Enxergando outros pontos de vista - empatia</b></p> | <p>“I really connected with the characters in some of these games (Celeste and Sea of Solitude in particular) but for Hellblade and Omori, they provided a window into the lives of people with more severe mental illnesses then I have, this</p>   | <p>“Eu realmente me conectei com os personagens em alguns desses jogos (Celeste e Sea of Solitude particularmente), mas sobre Hellblade e Omori, eles me forneceram uma janela na vida de pessoas com doenças mentais muito mais severas que a minha,</p>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | allowed me to empathise with and understand these experiences.”  | isso permitiu que eu criasse empatia e entender essas experiências.”   |
|  | “Games have the capability to really put you in a character’s shoes when done well, probably better than any other medium. The audiovisual, and often interactive, experience makes me feel a greater connection and understanding of a character’s feelings and circumstances.”   | “Jogos têm a capacidade de realmente te colocar no lugar do personagem quando é feito de maneira certa, provavelmente melhor do que qualquer outra mídia. As experiências audiovisuais, e geralmente interativas, me fazem sentir uma conexão melhor e entender melhor os sentimentos de um personagem e suas circunstâncias.”   |
|  | “Seeing things like depression and other mental health issues treated/portrayed well in current media, especially video games, gives me a sense of hope for the future - less so for myself, but for others or society in general, if that makes sense? It does help give a sense of empathy or connection, depending on the character and the way it’s portrayed. If done right, it can also help educate on these issues/illnesses for those who might not be aware of them, in part or at all.” | “Ver coisas como depressão e outras questões de saúde mental serem tratadas/representadas de forma boa na grande mídia, especialmente em video games, me dá uma sensação de esperança pelo futuro - não tanto para mim, mas para os outros e para sociedade em geral, se isso faz sentido? Isso ajuda de verdade a criar uma sensação de empatia ou conexão, dependendo do personagem e de como foi retratado. Se feito da forma certa, também pode ajudar a educar aqueles que são ignorantes sobre essas questões/doenças. |
|  | “I remember empathizing with the characters and finding myself wanting to help and give good things to the characters who were sad.”   | “Eu lembro de empatizar com os personagens e me ver querendo ajudá-los e dar coisas boas para aqueles que estavam tristes.”  |
|  | “These games make me reflective about a person that going through their emotion with their story so I’m feeling empathetic and encouraged me to think on their perspective”  | “Às vezes esses jogos me fazem refletir sobre uma pessoa que passa por aquelas coisas, que sente esses sentimentos. Então eu me sinto empático e encorajado a pensar sob as suas perspectivas.”  |

A última pergunta desta seção questionava os respondentes se eles achavam que era importante que o assunto saúde mental fosse abordado nos jogos, e para que justificassem suas respostas. Tivemos 287 respostas positivas e 38 respostas negativas; mas também tivemos 43 respostas de pessoas que não tinham certeza, que estavam divididas ou que, de acordo com elas, esse assunto ser ou não importante “dependia” de algum outro fator, como por exemplo, o gênero do jogo.

#### **4.1.4 Narrativa em jogos**

A primeira pergunta da seção trazia como questionamento se o respondente gosta de jogos centrados na narrativa, a grande maioria das pessoas (95,5%) disseram que “Sim” e apenas 20 pessoas (4,5%) disseram que “Não”.

As duas próximas perguntas pedem para que os respondentes justifiquem suas respostas para a pergunta citada acima. Todas as 20 pessoas que deram uma resposta negativa se justificaram, e tivemos 381 pessoas que justificaram suas respostas positivas.

Sobre as justificativas da resposta negativa, a maioria delas eram sobre como o respondente está mais interessado no *gameplay* de um jogo do que em sua história, e que tendem a ficar entediados com jogos que tem muito texto para ler. Alguns disseram que se sentem presos na estrutura de um jogo com foco na narrativa, e que preferem a liberdade de poderem explorar e criar dentro de um jogo com as “próprias mãos”.

Por outro lado, as justificativas da resposta positiva, em sua maioria, giravam em torno sobre como os respondentes gostam de uma boa história e que isso os ajuda a ficarem mais imersos no jogo. Muitas das respostas também falavam sobre como o foco na narrativa ajudava a criar personagens mais profundos e melhores construídos, sem contar que os fazia sentir que estavam dentro de um filme ou livro, e que se sentem parte da história por poderem controlar o rumo delas. Abaixo podemos ver algumas das justificativas mais interessantes.

**Tabela 3: Motivos para gostar de jogos centrados na narrativa**

| Trecho original  | Tradução livre  |
|--|---|
| <p>“i enjoy it because i love read since my childhood, but i have some problem for focus on it sometime. so narrative-centric games have the advantage of books (great story, lot of informations and action, characters, etc) and of games (more interactive). if the game have differents routes, i can discover a lot of story in one and i very like it”</p>   | <p>“Eu gosto porque eu amo ler desde minha infância, mas eu tenho um pouco de problema para focar as vezes. Então esses jogos centrados na narrativa tem a vantagem dos livros (uma boa história, muita informação e ação, personagens, etc.) e dos jogos (mais interação). Se o jogo tiver diferentes rotas, eu posso descobrir muito da história em uma delas e eu gosto disso.”</p>  |
| <p>“Everyone enjoys a good story, but narrative-centric games take away the passiveness which is present in a movie, for example, and present a new twist on it. You can now control, at least partially, where your narrative goes. Moreover, it has a whole new set of mechanics, for example gameplay, visuals, soundtrack, which may not be present in other storytelling mediums, such as books.”</p>   | <p>“Todos mundo gosta de uma boa história, mas os jogos centrados na narrativa tiram a passividade que é presente em um filme, por exemplo, e nos apresenta uma nova faceta. Agora você pode controlar, pelo menos parcialmente, para onde sua narrativa vai. Além disso, tem todo um novo conjunto de mecânicas, por exemplo, a gameplay, visuais, trilha sonora, que podem não estar presentes em outros tipos de mídia que contam histórias, como os livros.”</p>                                    |
| <p>“A well told story - with well told characters - in my mind makes or breaks a memorable video game for me; while I also play roguelikes and shooters, it's the games with strong narratives and characters (writing and voice acting being key) that stick with me and I find myself thinking about, talking about, or even going back to, years later. Examples that jump to mind of the above: Nier: Automata, Hellblade and the original Mass Effect trilogy.”</p> | <p>“Uma história bem contada - com personagens bem contados - na minha mente, é o que faz ou quebra um jogo memorável para mim; Enquanto que eu também jogo roguelikes e jogos de tiro, são os jogos com narrativas e personagens fortes (escrita e dublagem sendo a chave) que ficam comigo e que de repente eu me vejo pensando, falando ou até revisitando anos depois. Alguns exemplos de jogos desse tipo que me vem à mente: Nier: Automata, Hellblade e a trilogia original de Mass Effect.”</p> |

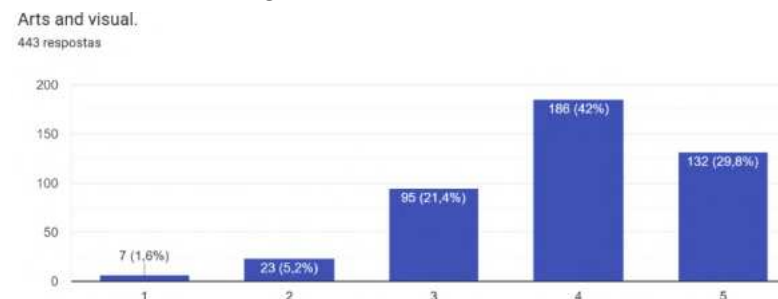


|   |   |
|---|---|
| <p>“Video games have the unique possibility to let player's influence the narrative and include additional, optional story content through side-stories. This a quality, that differentiates games from other more traditional forms of story related media.”</p>   | <p>“Os video games têm a possibilidade única de deixar com que o jogador influencie na narrativa e inclua conteúdo de história opcional adicional por meio de histórias paralelas. Essa é uma qualidade que diferencia os jogos de qualquer outra mídia tradicional relacionada a histórias.”</p>   |
| <p>“I guess it’s because I love reading and learning. I feel like different stories help me learn and understand people better without actually interacting with people. (I know it doesn’t help with actual social skills I just mean understanding not interacting) It also is a way to leave my life behind and kind of live vicariously a bit.”</p> | <p>“Eu acho que é porque eu amo ler e aprender. Eu sinto que diferentes histórias me ajudam a aprender e a entender as pessoas melhor sem ter que interagir com essas pessoas (eu sei que isso não me ajuda com habilidades sociais de verdade, eu só quero dizer “entender” e não “interagir”). E é também um jeito de eu deixar minha vida para trás e meio que viver de outra forma indiretamente um pouco.”</p> |

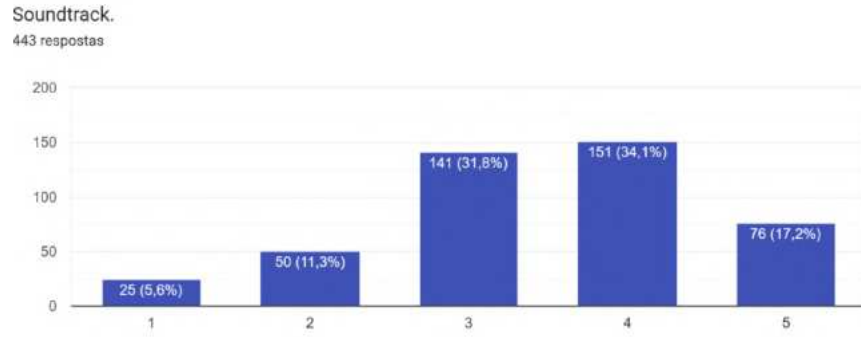
A última pergunta desta seção pedia para que os respondentes marcassem o quanto determinado elemento dentro de um jogo era importante para que se conectarem com ele.

Ela foi feita usando o método de pergunta com resposta em escala, onde 1 = Pouco ou sem nenhuma importância e 5 = Muito importante. Abaixo segue os gráficos com o resultado de 443 respostas:

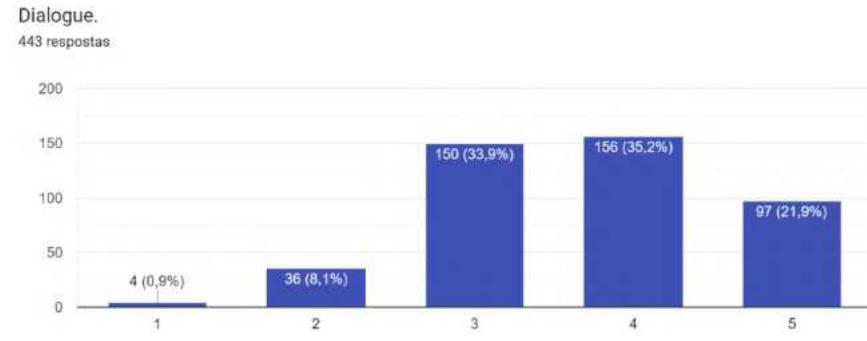
**Figura 17: Arte e Visual**



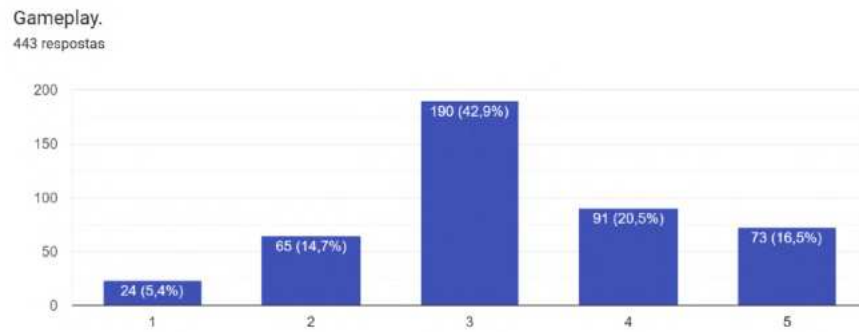
**Figura 18: Trilha sonora**



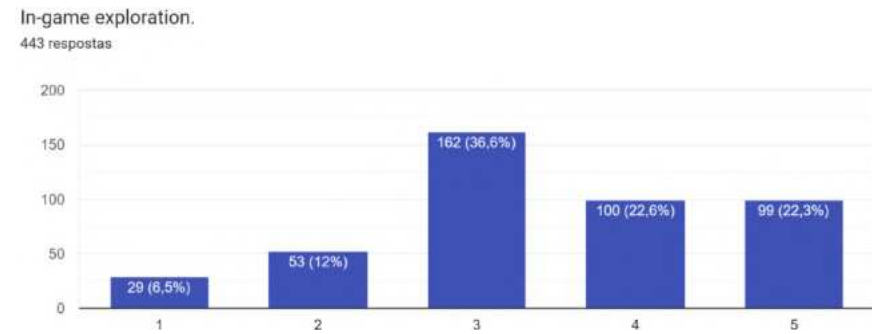
**Figura 20: Diálogo**



**Figura 19: Gameplay**



**Figura 21: Exploração**



## 4.2 Análise de Similares

### 4.2.1 *Adventures with Anxiety!*

Figura 22 - Thumbnail do jogo *Adventures with Anxiety!*



Fonte: <https://ncase.me/anxiety/>

“A story-game about a human and their anxiety. You play as the anxiety.”<sup>10</sup>

*Adventures with Anxiety* (ou *Aventuras com a Ansiedade*, em uma tradução livre) é um jogo curto (com mais ou menos 30 minutos de

---

<sup>10</sup> Um jogo de história sobre um humano e sua ansiedade. Você joga como a ansiedade.

duração) no formato de *visual novel* em que acompanha uma pessoa vivendo momentos corriqueiros do dia a dia, enquanto que ao mesmo tempo tem de lidar com a sua ansiedade. Nós, os jogadores, somos a Ansiedade e precisamos proteger essa pessoa de “perigos” vistos pela perspectiva da Ansiedade.

O jogo tem dois personagens principais, uma pessoa (que não tem gênero e nem idade definida), e a Ansiedade, que é personificada na forma de um lobo. O protagonista veste a todo momento um casaco vermelho, com um capuz de orelhas de lobo. É a sua ansiedade. Conforme o jogo avança, percebemos que todas as pessoas que aparecem possuem algum elemento vermelho: o batom, o cabelo, um laço de cabelo... dando a entender que esse sentimento acompanha a todos sem exceção.

O lobo ansioso visualmente mostra aspectos de desespero e histeria, com os olhos vidrados e trêmulos, assim como todo seu corpo, o único momento em que se mostra satisfeito é quando consegue fazer com que o protagonista escute seus conselhos e preocupações. A pessoa, por outro lado, quando não aparece cansada, aparece irritada e isso se mostra pelas costas curvadas e os olhos sempre fechados.

**Figura 23 e 24 - Screenshots in-game do jogo *Adventures with Anxiety!***



Fonte: <https://ncase.me/anxiety/>

Quanto às mecânicas do jogo, esse é um jogo de escolhas e focado puramente na narrativa. A *gameplay* gira em torno desse poder de decisão do jogador sobre um evento situacional, mesmo que ele no momento não saiba que sua escolha não é relevante para o rumo da história, como menciona Nicky Case, o criador do jogo:

“[...] Faça com que as escolhas sejam importantes para o jogador, mesmo que elas não importem para a história. Em *Adventures with Anxiety*, em cada ponto lhe é pedido para que escolha um medo que é pessoalmente significativo e relevante para você. O que você escolheu não importa para a história. Mas cada escolha importa para você. [...]”<sup>11</sup>

A cada evento, os jogadores enquanto controlam a Ansiedade, devem avisar o protagonista sobre um medo comum ao ser humano, mas que são potencializados quando uma pessoa possui o Transtorno de Ansiedade Generalizada. Os medos que aparecem no jogo são: medo de se machucar, medo de ser uma pessoa má e medo de não ser amado.

---

<sup>11</sup> Tradução da autora para o texto: “[...] Make the choices matter to the player, even if they don’t matter to the story. In *Adventures With Anxiety*, at each point you’re asked to choose a fear that’s most personally meaningful and relevant to you. What you pick doesn’t matter to the story. But every choice matters to you. [...]”

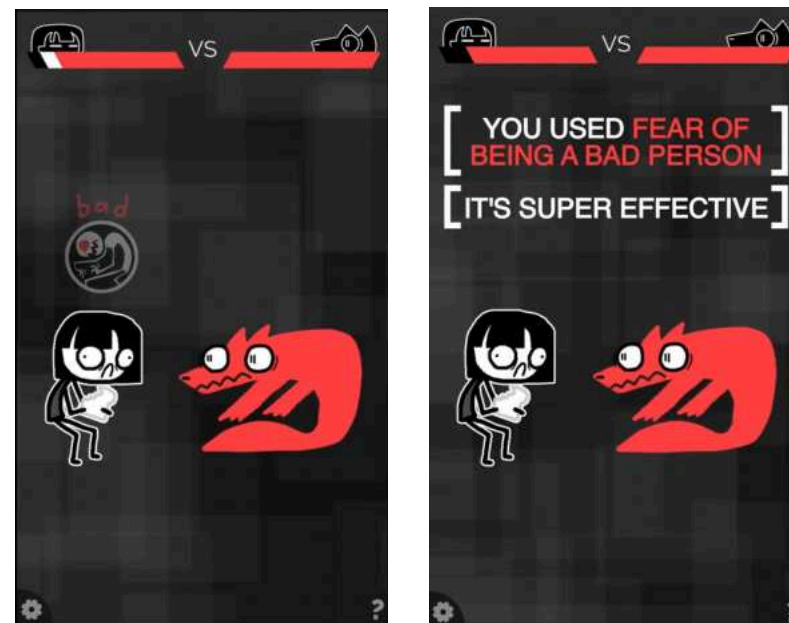
O jogo retrata a relação da Ansiedade com a protagonista como uma espécie de luta, usando até de elementos tradicionais de jogos de combate para ilustrar o desentendimento, como por exemplo: as barras de vida que aparecem no canto superior da tela, a palavra “round” para se referir a uma nova situação de embate e usar até dos “finishing moves”<sup>12</sup> para finalizar esses embates. Aparece uma barra de vida tanto para o protagonista quanto para a Ansiedade, e nosso objetivo como Ansiedade é zerar a barra de vida do outro, para que só assim possamos proteger suas necessidades físicas, sociais e morais.

Esses elementos são importantes para transmitir a mensagem principal do jogo, que é sobre enxergar suas dificuldades, seus medos e preocupações, e que ao invés de sucumbir a elas (ou lutar contra), devemos entendê-las e tentar trabalhar em cima delas. No final, o protagonista e a Ansiedade quebram (de forma literal) as barras de vida quando entendem que não adiantava nada brigarem um contra o outro.

---

<sup>12</sup> Ataques especiais dedicados a nocautear um inimigo a beira da derrota de uma maneira espetacular.

**Figura 25 e 26 - Captura de tela do jogo *Adventures with Anxiety***



As imagens acima mostram o momento em que as barras de vida aparecem no meio da trama. Fonte: <https://ncase.me/anxiety/>

É importante pontuar que toda essa dinâmica do *gameplay* e da narrativa se trata de uma sátira<sup>13</sup>. Porque afinal, jogamos no ponto de vista da ansiedade, e a ajudamos a ganhar o jogo zerando a barra de vida do protagonista, com frases feitas para lhe aterrorizar de alguma forma e a levar a um estado de prostração.

*Adventures with Anxiety!* chega a trazer ao jogador uma experiência quase didática sobre como funciona o Transtorno de Ansiedade Generalizada, no entanto, esse foi um trabalho muito pessoal do criador, que o fez no intuito de externalizar suas próprias experiências com o transtorno. Em uma entrevista, ele diz um pouco sobre essa questão ao ser questionado sobre como teve a ideia para seu jogo:

“A metáfora “tem outra criatura na sua cabeça que representa o medo”, tem milhões de anos. A princípio, eu escolhi um lobo porque eu queria que o final fosse sobre “o lobo é domesticado para um cachorrinho.” Mas enquanto trabalhava no jogo, percebi que essa linha de

---

<sup>13</sup> A sátira é uma técnica literária ou artística que ridiculariza um determinado tema, geralmente como forma de intervenção política ou outra, com o objetivo de provocar ou evitar uma mudança.

narrativa era chata, e sobretudo, parecia emocionalmente inautêntico com a minha real experiência e processo de cura do meu transtorno de ansiedade.”<sup>14</sup>

#### 4.2.2 *Life is Strange*

Figura 27 - Capa promocional do jogo *Life is Strange*



Fonte: Steam.

---

<sup>14</sup> Tradução da autora para: “The metaphor of “there’s another creature in your head that represents fear” is literally millennia old. At first, I went with a wolf because I wanted the ending to be “the wolf gets domesticated into a puppy.” But, as I was working on the game, I realized that the story path was boring, and more importantly it felt emotionally inauthentic to what my actual experience and slow healing with anxiety disorder was like.”

*Life is Strange* é um jogo do gênero de Aventura Gráfica<sup>15</sup>, onde os jogadores assumem o controle da personagem Maxine Caulfield, uma estudante de fotografia que descobre possuir a habilidade de voltar no tempo, podendo assim mudar ações feitas num passado próximo, mas com a consequência de causar um efeito borboleta.

Toda a narrativa de *Life is Strange* é movida por essa teoria do efeito borboleta, onde uma simples ação pode desencadear graves consequências em uma linha do tempo. O meteorologista Edward Lorenz que testemunhou, quase que por acaso, esse efeito na vida real, o exemplificou da seguinte forma: “O vento que causa o bater de asas de uma borboleta no Brasil pode ocasionar um tornado no Texas.”

Max prevê a chegada de uma grande tempestade que irá destruir a sua cidade, e assim, junto de sua ex-melhor amiga de infância, se coloca na missão de impedir tamanho infortúnio.

---

<sup>15</sup> Video games cuja ênfase é focada no enredo e não na ação. São caracterizados pela exploração dos cenários, pelos enigmas e quebra-cabeças (os chamados "puzzles"), pela interação com outros personagens e pelo foco na narrativa.

O jogo nos coloca em frente a diversos personagens, podemos conversar com eles, entender seus dilemas, os ajuda-los e compreendê-los com um certo nível de profundidade. Mas apesar disso, a história coloca em foco *principalmente* as personagens Max e Chloe, e a reparação de sua relação uma com a outra.

**Figura 28 - Captura de tela do jogo *Life is Strange***



Na imagem acima, respectivamente, Max e Chloe. Fonte:  
<https://br.pinterest.com/pin/756041856182122113/>

Quanto às mecânicas do jogo, sendo ele uma Aventura Gráfica, deixa com que o jogador mova o personagem dentro do mundo e explore o

que bem entender, podendo interagir com outros personagens, com objetos, e até entrar e sair de locais.

A jogabilidade deste jogo também está intimamente ligada ao poder do jogador em modificar a narrativa principal. De acordo com as escolhas que o jogador fizer, tanto dentro de um diálogo, quanto por ações (por exemplo, se ele deixa ou não de checar uma sala dentro da escola), aspectos da história podem ser alterados, criando uma nova variação dessa própria história.

**Figura 29 - Captura de tela do jogo *Life is Strange***



Fonte: Square Enix.

Na imagem acima, exemplo de uma escolha decisiva dentro do jogo.

Fonte: Square Enix

A habilidade da protagonista em voltar no tempo também está ligada diretamente a esse poder do jogador sobre a narrativa, pois assim, eles podem desfazer ações que julgaram ser precipitadas, ou que tiveram um efeito negativo imediato. Lembrando que essa mecânica funciona apenas para desfazer ações em um passado muito próximo, e também, nem sempre o jogo deixa claro as consequências de uma ação, podendo ela aparecer apenas muito posteriormente.

**Figura 30 - Captura de tela do jogo *Life is Strange***



Fonte: Square Enix.



*Life is Strange* é um jogo que aborda assuntos delicados como: estupro, drogas, bebidas alcóolicas, violência com armas de fogo, assassinato e bullying. Alguns personagens demonstram traços depressivos e de ideação suicida. Paralelamente a história principal, uma das personagens chega a tentar tirar sua própria vida e é impedida pela protagonista (podendo ou não ter sucesso), que se vê sem poder se apoiar em seus poderes sobrenaturais.

Em uma entrevista, Raoul Barbet (um dos criadores do jogo) fala um pouco dos motivos de terem inserido tópicos tão sensíveis no jogo, eles falam especificamente sobre o bullying, mas também se referem aos outros temas em geral, como mostra a seguir:

"Recebemos cartas e fotos de fan art e cosplay todos os dias no estúdio, e ler algumas cartas onde os jogadores explicam como o jogo os emocionou, como muitos temas falaram com eles, isso é realmente incrível. E é de partir o coração para nós, às vezes, ler essas histórias pessoais, ver como as pessoas se relacionam com este jogo, com os personagens. Claro, queríamos falar sobre temas difíceis, que talvez fossem mais adultos do que você

encontra em outros jogos. E a comunidade fica feliz em falar sobre essas coisas, por causa de um videogame."<sup>16</sup>

### 4.2.3 Better Half

**Figura 31 - Capa do jogo *Better Half***



Fonte: Nemlei.

<sup>16</sup> Tradução da autora para o trecho: “We receive letters and fan art and cosplay photos every day to the studio, and reading some letters where players explain how the game has moved them, how a lot of themes have spoken to them, that's really something. And it's heart-breaking for us, sometimes, to read these personal stories, to see how people have related to this game, to the characters. Of course, we wanted to talk about difficult themes, ones that were perhaps more adult than you find in other games. And the community is happy to talk about this stuff, because of a video game.”

*“One awfully awful evening... A sad young man sits his sorry ass down in a mysterious shop.”*

*Better Half* é um jogo no formato de *visual novel* que acompanha Thiu em uma jornada tentando curar sua depressão. No entanto, como a própria autora descreveu o jogo: “Essa é uma comédia miserável sobre odiar a si mesmo.” Com um tom sempre cômico e irônico, nós vemos Thiu negar veementemente tratamentos tradicionais (como a terapia, por exemplo) e recorrer a ajuda de um mago para curar seus problemas psicológicos. A solução, porém, se trata de uma magia para separar sua alma em duas, onde de um lado ficaria toda a sua tristeza, e do outro, todo o seu eu “normal”.

Mas acontece que o Thiu que conhecemos primeiro, acabou ficando com o lado da tristeza, tirando todo o ponto dele ter ido atrás dessa solução mágica.

O jogo apresenta poucos personagens além de Thiu, sendo eles outros três, todos com certa relevância para a trama da história. Porém, o protagonista soturno nunca deixa de ser o foco.

Thiu nos é apresentado como alguém miserável, que não consegue ver uma perspectiva na vida e que acima de tudo, se sente cansado de carregar todo o peso da tristeza dentro de si.

Quando sua alma é dividida em duas, há uma certa variação do Thiu original para a sua nova versão como a metade miserável. É como se todos os sentimentos se intensificassem: seu martírio se torna pior, seu desânimo se torna pior e quando ele desperta após a separação, ele mesmo diz: “I feel worse than ever!”<sup>17</sup>. Nós passamos até a enxergar mudanças na sua aparência, com a aparição de olheiras embaixo de seus olhos e marcas de automutilação em seus antebraços, que antes não eram visíveis.

---

<sup>17</sup> Tradução da autora: “Me sinto pior do que nunca!”

**Figura 32 - Captura de tela do jogo *Better Half***



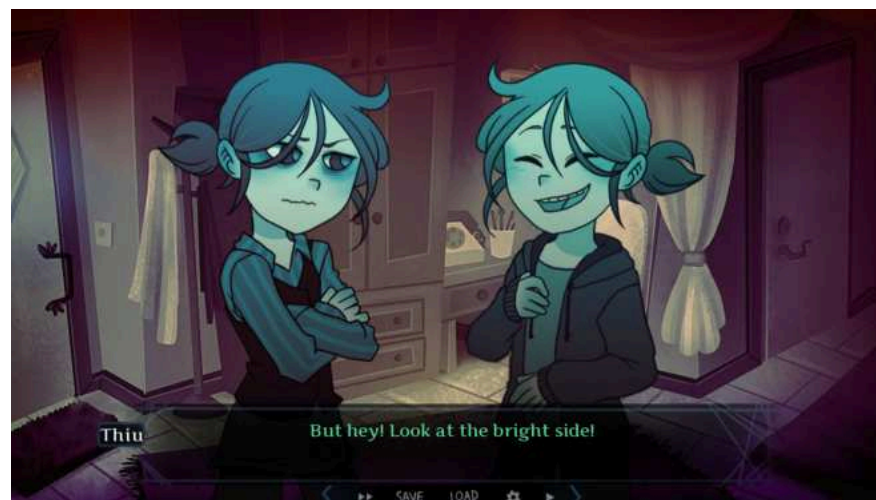
Fonte: Nemlei.

O novo Thiu (a metade feliz), quando questionado sobre como é ser feliz, ele diz: “[...] I still remember all the bad things, but they feel so long ago. I had forgotten that breathing could be so easy! [...]”<sup>18</sup> No entanto, ele parece ter se tornado alguém de pouca consideração consigo mesmo, já que logo na primeira conversa com a outra metade, acaba o chamando de melodramático e propõe os dois não se

<sup>18</sup> Tradução da autora: “[...] Eu ainda me lembro de todas as coisas ruins, mas é como se tivessem sido há muito tempo. Tinha me esquecido que respirar poderia ser tão fácil! [...]”

falarem, já que ele está o deprimindo. Posteriormente, ele até mesmo tenta assassinar sua metade miserável, com medo de que seu eu infeliz o afundasse na depressão novamente.

**Figura 33 - Captura de tela do jogo *Better Half***



Fonte: Nemlei.

Quanto às mecânicas do jogo, *Better Half* apresenta um nível de interatividade que é padrão para as *visual novels* tradicionais. A jogabilidade se resume a ler os diálogos e fazer escolhas quando necessário. Escolhas essas que podem alterar o final da narrativa significativamente.

Better Half traz as dificuldades da depressão através de uma ótica cômica, nos mostrando algumas reflexões sobre a doença no meio do caminho também. Conseguimos ver a dificuldade da metade miserável de Thiu em fazer pequenas coisas do dia a dia, como arrumar seu quarto, ou simplesmente ter conversas coloquiais com vizinhos ou em estabelecimentos do bairro.

Uma reflexão que vira centro da trama a partir de um determinado momento, é sobre qual metade seria o Thiu principal (ou aquele que é entendido como sua versão “normal”). Sua metade feliz, ou sua metade miserável? No final, entende-se que é uma mistura das duas, e que nenhuma delas poderia ser descartada, já que ambas fazem parte do que Thiu é.

## 5 SARAVINE

Saravine é um jogo do gênero de Visual Novel destinado ao público adolescente e jovem adultos, que foi criado com a intenção de gerar o sentimento de acolhimento e pertencimento a pessoas que vivem ou viveram situações semelhantes, ou ainda, que possuem os mesmos transtornos da personagem ilustrada na obra.

O mundo de Saravine é ambientalizado num universo de fantasia urbana, onde somos convidados a acompanhar de perto uma aprendiz de feiticeira chamada Sara, nossa protagonista. Certo dia, depois de muito se estressar, Sara erra um feitiço delicado e acaba materializando suas emoções; de repente, ela se vê tendo que lidar de frente com coisas que passou anos escondendo de si mesma.

### 5.1 Identidade visual do projeto

Ao criar um mood board de inspiração para a identidade do projeto mantive algumas coisas em mente: que a trama de Saravine gira em torno de temáticas como fantasia, mistério e magia; e que a cor roxa já está no nosso imaginário como uma cor ligada à magia e misticismo.



Figura 36 - Logo do jogo Saravine



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 37 - Logo do jogo Saravine aplicada ao menu



Fonte: Produzido pela autora.

## 5.2 História

Saravine foi pensado para ter 3 capítulos de duração de 10 minutos cada um. Possui um arco narrativo linear até que ele se divide em duas partes para dar a possibilidade de 2 finais diferentes. No final dos dois últimos capítulos há um momento de escolha, o primeiro não afeta o arco da história, e está lá para aumentar a sensação de participação do jogador. O segundo divide o arco narrativo entre os dois finais, como foi dito anteriormente. Ademais, para adequação ao tempo do projeto, será desenvolvido com totalidade o primeiro capítulo do jogo.

### 5.2.1 Arco narrativo

O **primeiro capítulo** é de introdução à história de Saravine. Nele é onde conhecemos a protagonista e somos apresentados tanto ao universo do jogo quanto ao problema que abrirá margem para a discussão sobre “saúde mental” durante todo o jogo: Algo acontece no meio do feitiço de Sara que faz com que suas emoções se materializem no mundo real.

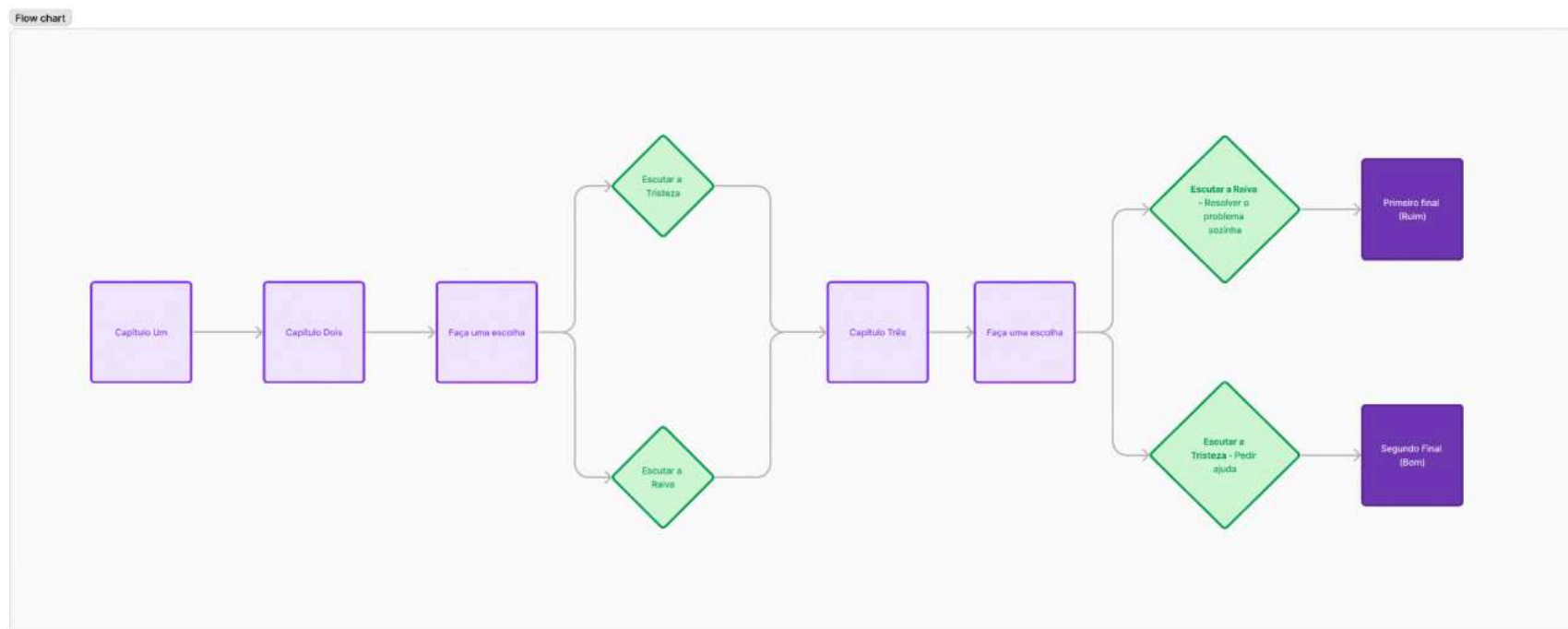
O **segundo capítulo** já mostraria as complicações que Sara enfrenta tendo as suas emoções conscientes e vivendo as situações cotidianas de sua vida junto de si de uma maneira diferente do habitual; enquanto que também, paralelamente a isso, tenta achar uma solução ao problema.

O **terceiro capítulo** é o de conclusão, e é nele que, dependendo das escolhas que o jogador fizer, pode o levar para dois finais diferentes:

- Primeiro final (Ruim): Sara tenta resolver o problema sozinha e acaba piorando a situação por não ter certeza de como reverter o feitiço. Sua grande instabilidade emocional e de poder a levam a um desastre trágico: Suas emoções somem desse plano e Sara perde sua sensibilidade, a deixando incapaz de sentir alguma coisa.
- Segundo final (Bom): Sara acaba por pedir ajuda a sua mestre e conta toda a situação em que tinha se metido. Apesar de ser a opção que mais a aterrorizava (por ter que aguentar as críticas de sua professora e correr o risco do seu erro chegar até os ouvidos de seus pais), essa também seria a

opção mais segura. Sua mestre era a pessoa mais experiente que conhecia e saberia o que fazer.

**Figura 38 - Fluxograma do jogo Saravine**



1. Capítulo Um 2. Capítulo Dois 3. Faça uma escolha 4. Escutar a Tristeza **ou** Escutar a Raiva 5. Capítulo Três 6. Faça uma escolha 7. Escutar a Raiva (Resolver o problema sozinha) – Leva ao primeiro final do jogo (ruim) **ou** Escutar a Tristeza (pedir ajuda) – Leva ao segundo final do jogo (bom)



## 5.3 Personagens

### 5.2.1 Sara, a protagonista

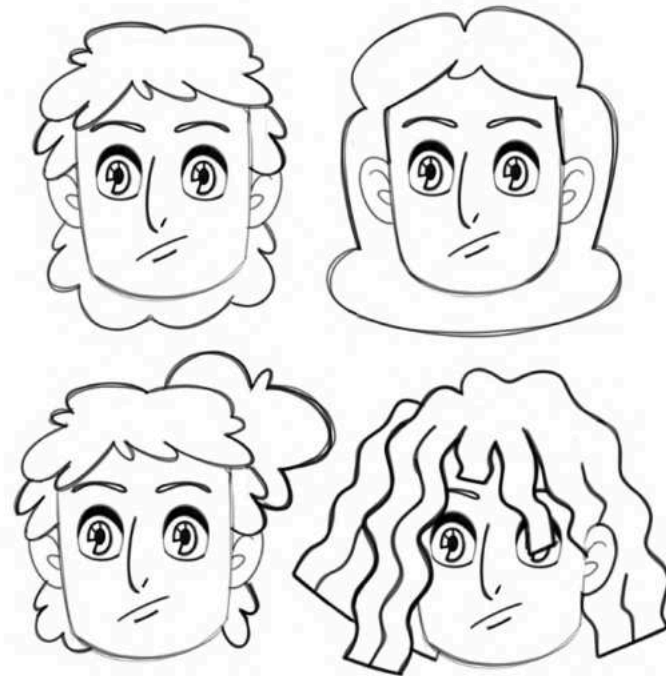
Sara Pendragon tem 19 anos e é aprendiz de uma feiticeira. Ela por muitos anos foi vista como uma filha prodígio por sua família, mas sua imagem foi manchada quando ela desenvolveu um quadro de depressão em decorrência da grande pressão que sofria.

Perseverante e teimosa, mas emocionalmente frágil, ela fazia de tudo para agradar seus pais e reconquistar a confiança que um dia possuiu deles, fazendo com que Sara entrasse em certas situações que a levavam ao limite de sua saúde mental. E é claro que isso é um empecilho e tanto na sua jornada de se tornar uma feiticeira poderosa e respeitável para honrar o nome de sua família. Ela possuía grandes habilidades mágicas, sua Mestre sempre lhe dizia, mas por causa do grande estresse que vivia não conseguia avançar com êxito.

Em meio ao caos de sua mente, Sara perdeu sua identidade. Não importava mais quais eram seus gostos, ou desejos, e isso

transparecia na sua forma de se vestir. Do cabelo mal cortado até a simplicidade das suas roupas, nada demonstrava pistas de sua personalidade. Não era nada mais do que o seu uniforme de aprendiz.

**Figura 39 - Rascunhos da aparência de Sara**



Fonte: Produzido pela autora.

Nos primeiros rascunhos de sua aparência (Fig. 38) comecei escolhendo a forma de seu cabelo, a intenção era buscar um visual despojado, que desse a sensação de desarrumado, mas que também tivesse uma silhueta marcante ao olhar. No final, o penteado escolhido foi o último mostrado na imagem.

### 5.2.2 Referências

Seu design teve como inspiração a representação de aprendizes de magos, feiticeiros e bruxos em diversas mídias diferentes, como mangás, animes, desenhos animados ou ilustrações de artistas independentes. Neles foi observado como o uso de um uniforme era recorrente, mesmo em casos onde esses aprendizes não frequentam uma escola ou instituição. Foi observado também como os uniformes sofriam pequenas ou grandes alterações de personagem para personagem, refletindo parte de sua personalidade nos mesmos.

Esses uniformes na grande maioria é composto de capas, saias, calças e vestidos longos, sem distinção de roupa entre os gêneros. As cores podem variar bastante, mas é mais comum ver tons escuros de cinza ou azul.

**Figura 40 - Personagens de *The Owl House***



Fonte: The Owl House Wiki.

Figura 41 - *Dragon Witch* por Kevin Hong



Fonte: <https://www.kevinhong.com>

Figura 42 - Personagens de *Witch Hat Atelier*



Fonte: Witch Hat Atelier official artwork.

[https://leafeonb.tumblr.com/post/650107636844478464?is\\_related\\_post=](https://leafeonb.tumblr.com/post/650107636844478464?is_related_post=)

**Figura 43 - Personagens de *Little Witch Academia***



Fonte: Netflix.

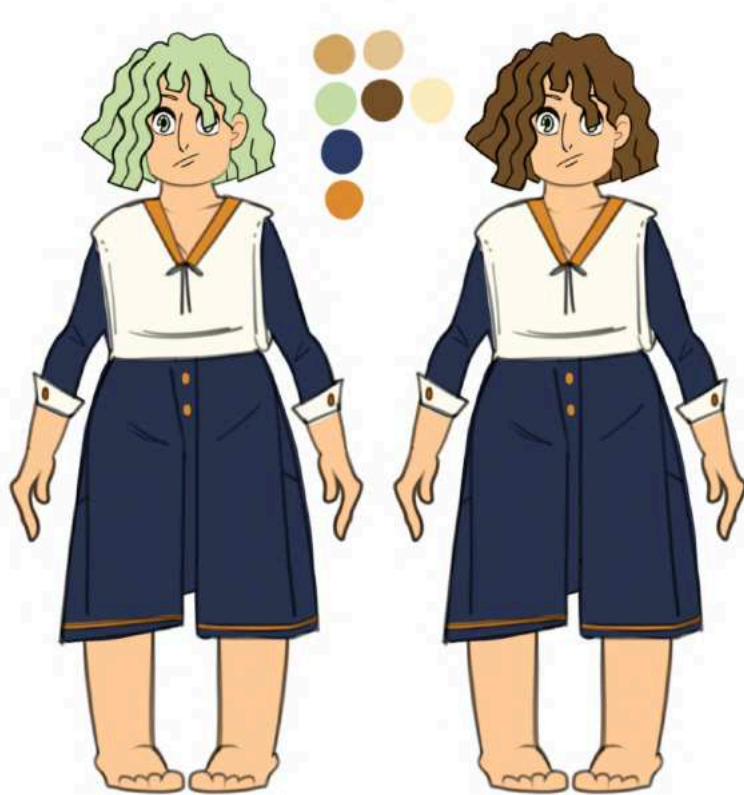
### 5.2.3 Estudos

O uniforme de Sara então foi feito a partir de uma mistura dessas referências. Um primeiro esboço foi feito observando as cores e formas desses trajes, culminando no design mostrado ao lado (Fig.43). Como foi mencionado, Sara tem um visual simples – beirando ao chato – devido a perda de sua identidade; o que traz mais identificação a ela é o seu cabelo ondulado e mal cortado.

As cores usadas na primeira testagem foi uma simples junção de tons que combinavam entre si, sem pensar na identidade principal do projeto. Quando o conceito foi definido, houve uma alteração na paleta usada: o que antes eram tons quentes terrosos com a adição do azul do uniforme, depois se transformou em tons mais frios de roxo e laranja. O azul aberto deu espaço para um roxo bem escuro e acinzentado, usado no cabelo e no uniforme. (Fig.44)

Não houve mudanças no design, sendo somente necessário esse ajuste na paleta de cor.

Figura 44 - Primeiro rascunho das roupas e testagem de cor



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 45 - Sprite da personagem Sara



Fonte: Produzido pela autora.

Ficou decidido para todos os personagens fazer quatro expressões principais: 1. Normal 2. Felicidade 3. Zangada e 4. Tristeza. Sara é a

única que precisou, além dessas quatro, ganhar uma expressão a mais que será usada em momentos onde a personagem está lidando com magia.

**Figura 46 - Expressões da personagem "Sara"**



Fonte: Produzido pela autora.

## 5.2.4 Emoção #1: Raiva

A personagem Raiva, assim como as demais personagens-emoções, é uma extensão da nossa protagonista, a Sarah. Portanto, todas as suas vivências e reações estão concomitantemente ligadas à história de Sarah, citada acima no tópico 5.2.1.

A Raiva foi pensada para ser a emoção mais expansiva entre as três invocadas. É ela que tem mais poder de voz, que ocupa mais espaço e que toma a frente das situações, isso de forma figurativa quando pensamos nas três emoções coabitando dentro de Sarah, e também de forma literal quando essas emoções são trazidas à vida.

As emoções foram feitas para fisicamente serem versões de Sarah que deixam características de sua personalidade transparecer, e com isso contrastar com o design entediante e simples da protagonista. A Raiva, por exemplo, já traz elementos mais pontiagudos (tanto nas suas roupas quanto na sua silhueta); o uniforme sofre modificações com a gravata desfeita, o uso dos coturnos e a calça jeans rasgada; além também do cabelo pintado, que se torna um símbolo de afronta e retomada de seu próprio corpo perante a família controladora.

Figura 47 - Rascunho e sprite da personagem “Raiva”



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 48 - Expressões da personagem "Raiva"



Fonte: Produzido pela autora.



### 5.2.5 Emoção #2: Ansiedade

A personagem Raiva, assim como as demais personagens-emoções, é uma extensão da nossa protagonista, a Sarah. Portanto, todas as suas vivências e reações estão concomitantemente ligadas à história de Sarah, citada acima no tópico 5.2.1.

A Ansiedade aparece tanto quanto a Raiva, pois também toma um espaço significativo dentro da nossa protagonista. Nos diálogos ela aparecerá bastante para dar suas considerações, chegando até a entrar em conflito com a Raiva, já que muitas vezes suas visões não batem.

Assim como as outras, seu design é uma versão de Sarah, uma versão maníaca e neurótica. Meu principal objetivo ao fazer o visual da ansiedade era tentar passar essas duas sensações através de seus gestos, expressões e aparência. Apesar disso, ela veste um moletom de aparência adorável que é o seu “moletom de conforto” preferido, uma peça de roupa que pode a ajudar a acalmar seus nervos.

Figura 49 - Esboço e *sprite* da personagem “Ansiedade”



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 50 - Expressões da personagem "Ansiedade"



Fonte: Produzido pela autora.

### 5.2.4 Emoção #3: Tristeza

A personagem Tristeza, assim como as demais personagens-emoções, é uma extensão da nossa protagonista, a Sara. Portanto, todas as suas vivências e reações estão concomitantemente ligadas à história de Sarah, citada acima no tópico 5.2.1.

A Tristeza, diferente da Raiva, é a mais reprimida das três emoções. Para Sarah, se sentir triste é paralisante, e por isso ela suprime esse sentimento o máximo que consegue para não acabar dando espaço a algo que a faria se distrair dos seus objetivos. Então conforme o jogo avança, vamos notar que poucas serão as vezes que Tristeza contribuirá no diálogo.

Levando isso em consideração, a personagem foi feita com a intenção de que tomasse pouco espaço comparado às outras, com uma silhueta mais circular ela fica numa posição abraçando suas pernas; de feição apática e o cabelo crescido

Figura 51 - Esboço e *sprite* da personagem “Tristeza”



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 52 - Expressões da personagem "Tristeza"



Fonte: Produzido pela autora.

### 5.2.5 As emoções (grupo)

Apesar de ter todo o desenvolvimento de seus designs de forma separada, as emoções irão aparecer em grupo na maior parte do tempo dentro do jogo. É para deixar claro que elas são uma unidade e que funcionam em detrimento de uma mesma lógica (o feitiço que as invocou).

**Figura 53 - Esboço das emoções juntas**



**Figura 54 - Sprite das emoções juntas**



### 5.3 Cenário

A história do primeiro capítulo acontece em um único lugar: o quarto de Sarah. No entanto, ele foi dividido em dois ambientes para dar mais riqueza à narrativa da protagonista, visto que o quarto (principalmente) é uma extensão do personagem. Suas características foram refletidas no cômodo, de forma que sua instabilidade emocional transparece através da desorganização de seu lugar de descanso. O canto de estudos (mesmo que cheio de objetos) se mostra mais arrumado, já que a protagonista tem mais apreço pelos seus estudos do que a si mesma.

Figura 55 - Thumbnail/primeiros esboços dos cenários



Fonte: Produzido pela autora.

### 5.3.1 Referências

Como referência busquei observar como outras visual novels apresentavam seus cenários, e com isso conclui que na maioria das vezes os desenvolvedores evitam com que o cenário compita com o sprite do personagem, que ficará sobreposto. Para que isso aconteça, a ilustração da cena ao fundo é colorida com uma paleta de cor com cores restritas ou monocromáticas, para que haja esse contraste entre as duas imagens. Além disso, pode ser também que essas cores estejam esmaecidas ou com a opacidade baixa.

Figura 56 e 57 - Cenários do jogo '*Monster Prom 3: Monster Roadtrip*'



Fonte: Beautiful Glitch.

**Figura 58 e 59 - Cenários do jogo 'Amnesia: Memories'**



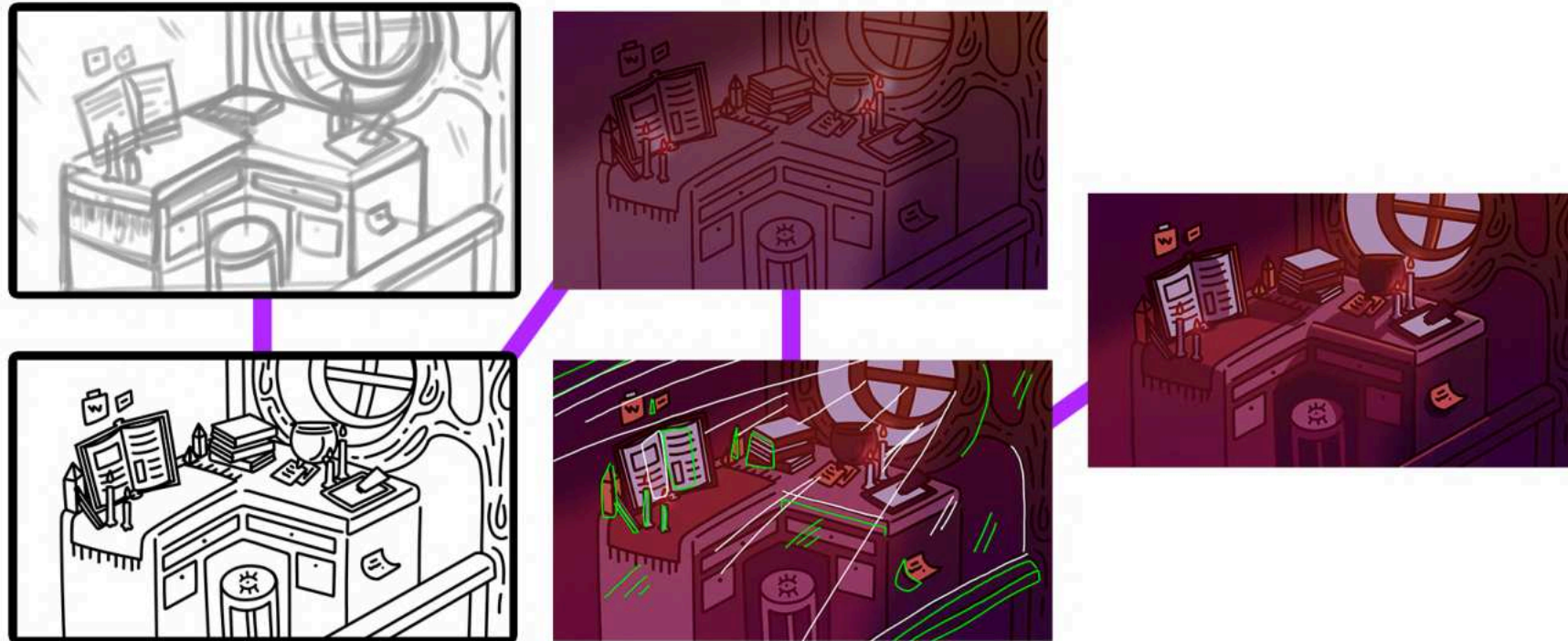
Fonte: Idea Factory.

Sendo esse o quarto de uma jovem feiticeira em um mundo de fantasia moderno, quis que ele se parecesse com um quarto normal do século XXI mas com elementos característicos de uma pessoa que é estudante, que mexe com magia e que é depressiva. Os elementos de magia aparecem mais em sua mesa de estudos, em uma composição que inclui: livros, cristais, velas, símbolos esotéricos e um caldeirão de poções.

### **5.3.2 Estudos e arte final**

Seguindo as referências, optei por usar uma paleta de cor com cores restritas, que variam entre o roxo, vinho e laranja; pensando que ficasse dentro da atmosfera que eu queria criar para o jogo: mágico porém um pouco sombrio. Então essas cores vieram em tons mais escuros, sem a necessidade de mexer em sua opacidade.

Figura 60 - Processo de ilustração do cenário 'Canto dos Estudos'



1. Esboço feito no thumbnail. 2. *Lineart*. 3. Aplicação da atmosfera do ambiente. 4. Planejamento de luzes e sombras. 5. Arte final.

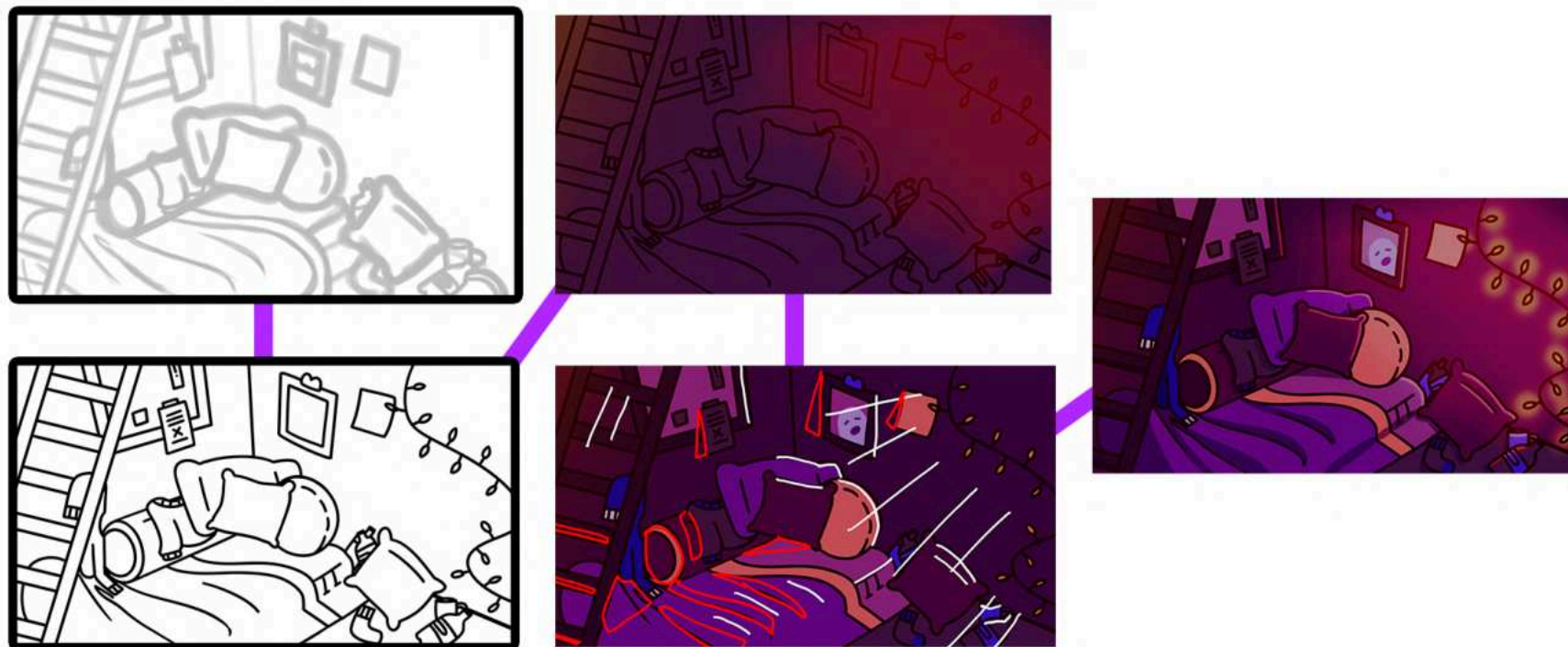


Figura 61 - Ilustração do cenário do jogo - Canto dos estudos



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 62 - Processo de ilustração do cenário 'Quarto'



1. Esboço feito no thumbnail. 2. *Lineart*. 3. Aplicação da atmosfera do ambiente. 4. Planejamento de luzes e sombras. 5. Arte final.

Fonte: Produzido pela autora.

Figura 63 - Ilustração do cenário do jogo - Quarto



Fonte: Produzido pela autora.

## 5.4 Desenvolvimento do protótipo

Saravine foi desenvolvido no *Ren'Py*, uma engine *open source*<sup>19</sup> de construção de jogos. Ela facilita a criação de jogos – especificamente – no formato de visual novel, disponibilizando uma base pré pronta que, se o criador optar ser dessa forma, pode somente substituir os arquivos de imagem, roteiro e som, saber programação a um nível elevado. No entanto, sua linguagem também permite que modificações avançadas sejam feitas, como a implementação de combate de turno e criação de jogos de *dating sims*, que costumam ser no formato de visual novel mas com mecânicas mais complexas como por exemplo as estatísticas dos personagens.

Para esse primeiro capítulo da história que será implementado no protótipo, decidi aproveitar muitos elementos dessa base pré pronta, mas também algumas coisas foram mudadas no código de programação para que o jogo se adequasse visualmente ao conceito escolhido.

---

<sup>19</sup> Um software que tem seu código fonte aberto, permitindo que qualquer pessoa possa estudar, modificar e distribuí-lo de graça para qualquer um e para qualquer finalidade.

### 5.3.1 Menu principal

**Figura 64 - Menu principal fornecido pela base pré pronta**



Fonte: Renpy.

Na imagem acima conseguimos ver o menu principal que vem como padrão na base pré pronta fornecida pelo Ren'Py, mesmo que eu mudasse somente a imagem no fundo, isso ainda seria insuficiente para transmitir a atmosfera principal do jogo. Além de fazer uma ilustração exclusiva para o menu principal e desenvolver uma logo,

senti necessidade de alterar os botões do menu, trocando suas posições, fonte tipográfica e cores.

Na imagem abaixo podemos ver que, com apenas essas poucas mudanças, o menu principal ganhou uma nova roupagem e um novo tom. É o primeiro contato do jogador com o jogo, então é imprescindível que ele consiga sentir qual é o clima da história.

**Figura 65 - Menu principal com as modificações aplicadas**



Fonte: Produzido pela autora.

### 5.3.2 Caixa de diálogo

**Figura 66 - Caixa de diálogo fornecida pela base pré-pronta**



Fonte: Renpy.

Assim como o menu principal, as caixas de diálogo fornecidas pela base pré pronta também foram alteradas para se encaixarem melhor a identidade do projeto. A caixa preta de opacidade baixa (Fig.48) foi completamente substituída; dando lugar a uma caixa que conversava com o estilo de desenho das ilustrações feitas para o jogo. (Fig.49)

**Figura 67 e 68 - Caixa de diálogo nova com ilustrações aplicadas**



Fonte: Produzido pela autora

### 5.3.3 Menu in-game

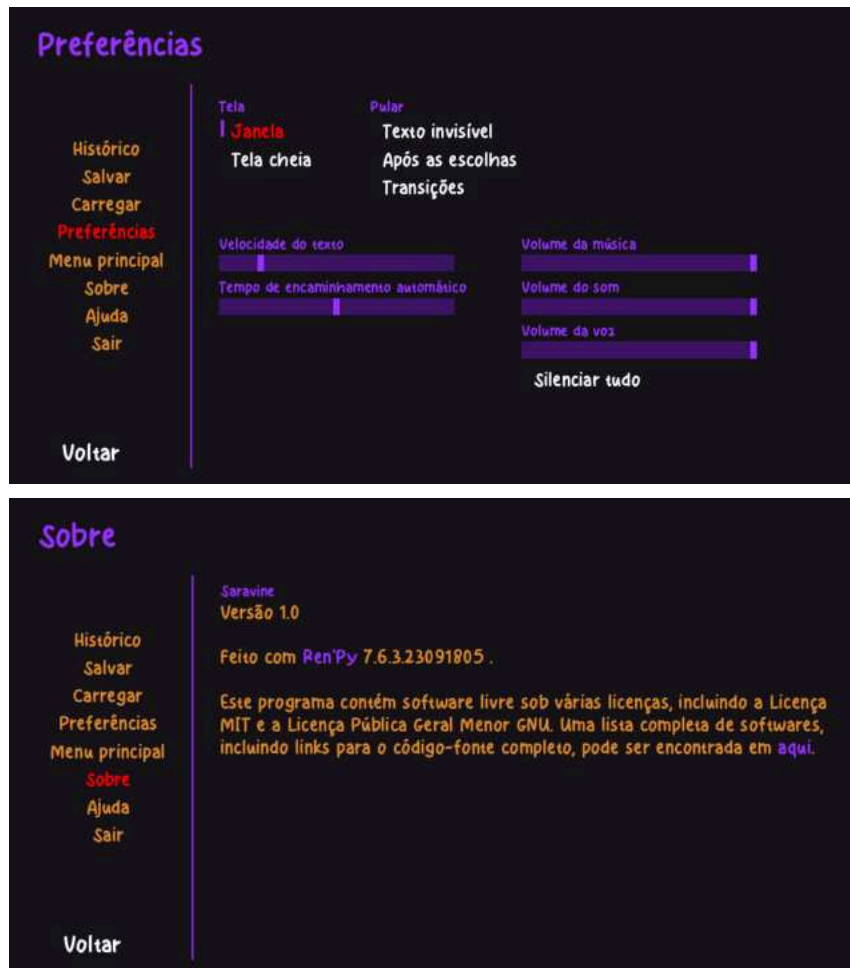
O Ren'py fornece um menu (chamado de menu in-game) que aparece ao apertar o botão “Esc” durante o jogo. E diferente do que fiz com o menu principal, não achei necessário mexer muito nas configurações padrão desse menu. Ao fazer apenas uma alteração nas cores dos textos e na fonte tipográfica, foi o suficiente para encaixá-lo na identidade visual do projeto.

**Figura 69 - Menu in-game fornecida pela base pré-pronta**



Fonte: Renpy

Figura 70 e 71 - Menu in-game após as alterações



Fonte: Renpy

### 5.3.3 Trilha sonora

As músicas presentes em Saravine foram retiradas do site Pixabay, que fornece diversos recursos – fotos, vídeos, ilustrações e músicas – com direitos autorais livres. No jogo foram usadas 4 (quatro) faixas de músicas distribuídas entre momentos distintos da história e o menu principal do jogo.

Apesar de transmitirem energias diferentes, como por exemplo tensão ou alegria, todas as músicas têm um mesmo tema para que pudessem conversar com a atmosfera criada no jogo pelas ilustrações cartunescas e a própria história. No site, as músicas estão registradas como parte de um mesmo gênero chamado “*Scary Children Tunes*”<sup>20</sup> e possuem as seguintes tags: “*halloween music*”<sup>21</sup>, “*spooky*”<sup>22</sup>, “*creepy*”<sup>23</sup>, “*funny*”<sup>24</sup> e etc.

<sup>20</sup> Músicas infantis assustadoras.

<sup>21</sup> Música de Halloween.

<sup>22</sup> Assustador.

<sup>23</sup> Esquisito.

<sup>24</sup> Engraçado.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou evidenciar o crescente interesse dos mais variados tipos de pessoas – acadêmicos, pensadores, desenvolvedores e etc – em usar o jogo eletrônico como um agente fomentador de discussões sociais, e como uma ferramenta de suporte em diversas áreas, em especial na área de saúde.

Buscou-se também entender os jogos narrativos chamados de *visual novels*, gênero que foi escolhido para ser aplicado no jogo construído neste projeto, em razão do alto uso de ilustrações e do seu potencial para gerar empatia através da conexão emocional proporcionada por uma narrativa substancial e plural.

O jogo – intitulado de Saravine – mostra de uma forma lúdica a personagem Sara em uma situação onde não pode mais ignorar sua própria saúde mental debilitada; a fim de trazer um momento de reflexão sobre o assunto e gerar identificação e acolhimento para aqueles que vivem situações semelhantes, ou sentem as mesmas coisas que a protagonista.

Em um futuro próximo tenho a intenção de concluir os capítulos restantes do jogo e inscrever o jogo em editais de festivais e congressos de jogos independentes, como o BIG Festival e o SBGames. Além de expandir a discussão que foi levantada no presente trabalho em um projeto de pesquisa de mestrado.

Saravine é o produto de uma pesquisa extensa sobre como podemos dar mais significado ao que é visto como supérfluo. É o produto de um processo de sensibilização pessoal, que une a arte que habita em mim com o meu desejo de fazer mais pelo próximo.



## 7 REFERÊNCIAS

ALVES, A. G.; IADE, P. K. T. VISUAL NOVEL: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: **XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. [S.l.: s.n.], 2015. p. 483 – 492.

BARROSO, Diego L. C. T. **UM ESTUDO SOBRE A EMPATIA DE JOGADORES POR PERSONAGENS DE JOGOS ELETRÔNICOS**. 2022. 44 f. Monografia (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

BANIQUED, P. L. et al. Cognitive training with casual video games: points to consider. **Frontiers in Psychology**, v. 4, p. 1 – 19, 2014.

BLOT, A. **Exploring games to foster empathy**. 2017. 55 p. Dissertação (MA Interaction design) – Malmö University.

BUL, K. C. et al. Development and User Satisfaction of “Plan-It Commander,” a Serious Game for Children with ADHD. **Games For Health Journal**, v. 4, n. 6, Setembro 2015.

BURELLI, Paolo. Game Cinematography: from Camera Control to Player Emotions. **Emotion in Games - Theory and Praxis**, Janeiro, 2016.

CARDOSO, Caroline. Z. **Serious games como estratégia motivacional para adesão ao tratamento em Saúde Mental: Revisão Sistemática**. 2019. 54 p. Dissertação (Mestrado em Prevenção e Assistência em Saúde Mental e Transtornos Aditivos) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

COELHO, D. **Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento**. 2022. Disponível em: <https://gazzconecta.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>. Acesso em: 23/09/2023.

FERREIRA, Adilson. R.; FRANCISCO, Deise. J. **Jogos digitais como forma de cuidado na saúde mental: Explorando o potencial dos exergames**. In: IV Jornada de Estudos do Programa Oficinando em Rede. [S.l.: s.n.], 2015. p. 1 – 11.

FURQUIM, C. K. **Vício em videogames: saiba como identificar e tratar o transtorno mental**. 2022. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Comportamento/noticia/2022/06/vicio-em-videogames-saiba-como-identificar-e-tratar-o-transtorno-mental.html>. Acesso em: 20/11/2023.

GALVÃO, V. F. et al. Máquinas de empatia - Uma visão geral histórica da indústria sobre elementos característicos dos

jogos empáticos. In: **Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. [S.l.: s.n.], 2022.

GAMES about abuse and mental health issues. Tópico no Reddit. Disponível em:  
[https://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/rbqa75/games\\_about\\_abuse\\_and\\_mental\\_health\\_issues/](https://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/rbqa75/games_about_abuse_and_mental_health_issues/).  
Acesso: 1/07/2023

GEEST, D. van der. **The role of Visual Novels as a Narrative Medium**. 2014/2015. 29 p. Dissertação (MA Linguistics: Language and Communication) – Universiteit Leiden.

GEOFFHARVEY. **An Alien Presence**. Disponível em:  
<https://pixabay.com/music/mystery-an-alien-presence-154528/>. Acesso em: 20/11/2023.

HORNE-MOYER, H. L. et al. The Use of Electronic Games in Therapy: a Review with Clinical Implications. **Current Psychiatry Reports**, p. 1 – 9, 2014.

IVAN\_LUZAN. **Scary Cartoon**. Disponível em:  
<https://pixabay.com/music/scary-childrens-tunes-scary-cartoon-172131/>. Acesso em: 20/11/2023.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. de M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Archives of Clinical Psychiatry**, p. 28 – 33, 2011.

LEMOS, I. L. **Dependência de Jogos Eletrônicos: Adaptação transcultural, validação e aferição de fidedignidade das versões brasileiras da Game Addiction Scale e do Video Game Addiction Test**. 2015. 119 p. Tese (Programa de Pós-Graduação em Neuropsiquiatria e Ciências do Comportamento) – Universidade Federal de Pernambuco.

MACHADO, L. dos S. et al. Serious Games Baseados em Realidade Virtual para Educação Médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, p. 254 – 262, 2010.

MANNEY, P. Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy. **Journal of Evolution and Technology**, v. 19, n. 1, p. 51 – 61, Setembro 2008.

MCGONIGAL, J. **Reality is Broken: why games make us better and how they can change the world**. USA: The Penguin Press, 2011. 402 p.

MELO, Pedro S. **LITERATURA ELETRÔNICA E JOGOS DIGITAIS LITERÁRIOS: um estudo sobre o visual novel**. 2021. 141 p. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2021.

NAUL, E.; LIU, M. Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. **Journal of Educational Computing**, p. 1 – 21, 2019.

OH, Y.; YANG, S. Defining exergames & exergaming. In: **Meaningful Play**. [S.l.: s.n.], 2010. p. 1 – 17.

PIRRO, Roxane A. **O USO DE VIDEOGAMES NA SAÚDE MENTAL: Uma revisão sistemática de literatura**. 2016. 61 p. Monografia (Graduação em Psicologia), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

SANTOS, B. F.; MEURER, H. Parâmetros metodológicos para o desenvolvimento de Visual Novels. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, 2016. v. 9, n. 2, p. 1171 – 1182.

SAITO, K. **From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games**. 2021.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A book of lenses**. Oxford: Elsevier Inc., 2008. 518 p.

SCHONEVELD, E. A. et al. A neurofeedback video game (MindLight) to prevent anxiety in children: A randomized

controlled trial. **Computers in Human Behavior**, v. 63, p. 321 – 333, 2016.

SOUNDGALLERYBYDMITRYTARAS. **Creepy Music Box - Halloween Music Horror Scary Spooky Dark Ambient**.

Disponível em:

<https://pixabay.com/music/scary-childrens-tunes-creepy-music-box-halloween-music-horror-scary-spooky-dark-ambient-118577/>. Acesso em: 20/11/2023.

VASCONCELLOS, M. S. de. **COMUNICAÇÃO E SAÚDE EM JOGO: Os video games como estratégia de promoção da saúde**. 2013. 293 p. Tese (Doutorado em Ciências) – Fiocruz.

WILKINSON, P. A Brief History of Serious Games.

**Entertainment Computing and Serious Games**, p. 17 – 41, 2016.

WHAT Are the Best Video Games for Your Mental Health? 2021. Tópico no Reddit. Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/qpj50f/what\\_are\\_the\\_best\\_video\\_games\\_for\\_your\\_mental/](https://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/qpj50f/what_are_the_best_video_games_for_your_mental/).

Acesso em: 1/07/2023.

WHICH games have helped you mentally? Which games would you recommend to someone feeling alone? Tópico no Reddit.

Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/ni804k/which\\_games\\_have\\_helped\\_you\\_mentally\\_which\\_games/](https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/ni804k/which_games_have_helped_you_mentally_which_games/)

Acesso: 1/07/2023

WHITE\_RECORDS. **Shadow behind. Background mysterious music for short video vlog 60sec.** Disponível em:

<https://pixabay.com/music/scary-childrens-tunes-shadow-behind-background-mysterious-music-for-short-video-vlog-60sec-174919/>. Acesso em: 20/11/2023.

ZEROCHANGES. **Chunsoft and Sound Novels.** 2019. Tumblr.

Disponível em:

<https://zerochanges.tumblr.com/post/183643948821/chunsoft-and-sound-novels#:~:text=The%20simplest%20answer%20is%20a,also%20a%20certain%20style%20of>. Acesso:

20/10/2023

## 8 APÊNDICE – Roteiro do jogo

**[NARRAÇÃO]** No final de um dia nublado e recheado de inconvenientes, Sara Pendragon, a filha do meio do grande lorde Pendragon, se encontrava no lugar mais reconfortante que conseguia encontrar dentro de sua casa: Seu quarto. Pronta para recitar baixinho feitiços complicados demais para estar mexendo sozinha.

**[NARRAÇÃO]** Mas Sarah era determinada, teimosa e estava cheia de raiva.

**[NARRAÇÃO]** Não havia nada que ela não pudesse fazer.

**[NARRAÇÃO]** Ou pelo menos ela queria muito que esse fosse o caso.

*[Flashback] “Não será possível. É um acordo que merece extrema cautela, na ausência de nossa primogênita é melhor que nenhum de vocês representem o nome Pendragon. Muito menos você, Sarah.”*

*[Flashback] “Esse realmente é um feito notável! Nunca tinha visto antes um pupilo meu persistir no erro tantas vezes assim!”*

**[NARRAÇÃO]** As lembranças não paravam de aparecer em sua mente.

**[NARRAÇÃO]** A perturbavam e a deixavam ainda mais injuriada.

**[NARRAÇÃO]** Mas Sara não podia parar, ela apertava seus olhos e tentava com muito custo lembrar do que tinha acabado de ver no livro a sua frente.

**[Sara]** *Quando me é negado... \*\**

**[Sara]** *o vislumbre... de uma...*

**[Sara]** *certeza...*

**[Sara]** *Eu invoco... uma ajuda..?*

**[Sara]** *Que me desperte...*

**[Sara]** ...

**[Sara]** ...

**[Sara]** ...

**[Sara]** Ugh.

**[Sara]** Isso não está funcionando.

**[Sara]** Eu preciso estar com esse encantamento na cabeça até amanhã.

**[Sara]** “Invoco um poder sagrado” Está escrito “poder sagrado”, Sara. E não “ajuda”, lembre-se disso.

**[Sara]** Tá.

**[Sara]** É simples, eu estudo e amanhã todos ficarão felizes porque a Sara mandou bem com um encantamento que ninguém conhecia.

**[Sara]** Beleza, vamos lá.

**[Sara]** *Quando me é negado...*

**[Sara]** *o vislumbre de uma certeza...*

**[Sara]** *Eu invoco um... poder sagrado...*

**[Sara]** *Que me desperte com sutileza.*

**[NARRAÇÃO]** *"Sara abriu seus olhos, feliz, porque tinha finalmente gravado a primeira estrofe do feitiço."*

**[NARRAÇÃO]** *"Mas ao abrir seus olhos também se deparou com o seu reflexo lhe encarando de volta pelo espelho não coberto em cima da mesa."*

**[NARRAÇÃO]** *"Um tremor percorreu lhe percorreu a espinha."*

**[Sara]** O que—?

**[NARRAÇÃO]** *De repente, sua mente girava e era como se não sentisse mais o chão sob seus pés.*

**[NARRAÇÃO]** *Porque ela estava literalmente flutuando.*

**[NARRAÇÃO]** *Uma explosão de cores rosa e roxa saía do livro que estava lendo anteriormente e cobria toda a extensão do seu quarto, incluindo ela mesma.*

**[NARRAÇÃO]** *Sara não sabia o que estava acontecendo. Tudo que sabia era que aparentemente não tinha mais o mínimo controle sobre seu corpo.*

**[NARRAÇÃO]** *Seu peito parecia arder em chamas enquanto tentava desesperadamente descer de volta para o chão.*

**[NARRAÇÃO]** *Mas seu esforço era pra nada e só tornava tudo ainda mais agonizante enquanto se distanciava do mezanino.*

**[NARRAÇÃO]** *Enquanto sua mente lentamente apagava, tudo que pensava era sobre como, de alguma forma, tinha errado mais uma vez.*

**[NARRAÇÃO]** *Quando Sara conseguiu enxergar o quarto novamente \*\*ela estava perto de sua cama.*

**[NARRAÇÃO]** *Parecia que um caminhão tinha passado por cima dela.*

**[NARRAÇÃO]** *Mas essa não era a pior parte. Porque ela percebeu que de repente, não estava mais sozinha.*

**[Sara]** Isso não era pra estar—

**[Raiva]** HA! Não MINTA!

**[Ansiedade]** Porque que de repente tem tanto espaço aqui?

**[Raiva]** Isso não é obvio, gatinha? É a Sara!

**[Ansiedade]** Isso não está certo...

**[Tristeza]** ...

**[Sara]** Eu não... eu— O que esse feitiço fez? O que são vocês? Quem são vocês?

**[Raiva]** Meu deus, olhe bem para a gente e PENSE.

**[NARRAÇÃO]** *Sara fez o que sua *dolppelganger* estranhamente mandona sugeriu. As três pessoas na sua frente lhe eram familiar. Mas não por qualquer motivo, todas eram como ela.*

**[NARRAÇÃO]** *Aqueles rostos eram seu. Mas em corpos que não se pareciam nada com o que tinha.*

**[NARRAÇÃO]** *Ela não vestia aquelas roupas, seu cabelo não era daquela forma...*

**[NARRAÇÃO]** *Eram quase que outras versões sua.*

**[Sara]** Vocês são outras versões de mim?

**[Sara]** Mas porque um feitiço de revelação criaria clones meus?

**[Raiva]** Nós *não* somos clones. Pense direito!

**[Ansiedade]** Pare, pare, Raiva. Olhe para ela, você está a estressando!

**[Raiva]** Ela está bem! Ela só é burra!

**[Ansiedade]** Você está pressionando demais!

**[Tristeza]** ...

**[Sara]** Raiva? Seu nome... é Raiva?

**[Sara]** Você é a *minha* raiva?

**[Raiva]** *Ding, ding, ding, ding!*

**[Sara]** Eu não consigo entender! Era um feitiço com base comportamental!

**[Ansiedade]** Vai ver você o recitou tantas vezes que quebrou a ordem natural dos encantamentos.

**[Ansiedade]** OU PIOR!

**[Raiva]** O que poderia ser pior?

**[Ansiedade]** Vai ver o problema é a gente! Nós estamos quebradas!

**[Tristeza]** ...

**[Sara]** Como eu faço vocês voltarem pra minha cabeça?

**[Raiva]** O que?! Nós nem conversamos direito!

**[Ansiedade]** Eu acho que ajudamos muito mais aqui do lado de fora.



**[NARRAÇÃO]** Enquanto discutiam, nem Sara e nem as emoções perceberam os passos que se aproximavam da porta do quarto.

**[NARRAÇÃO]** “Sara, quem está no quarto com você?”

**[Raiva]** O que ela está—!

**[Ansiedade]** Meu deus mamãe não pode saber que isso está acontecendo! Nossa vida vai se transformar num inferno!

**[Sara]** O que eu deveria fazer?

**[Tristeza]** ...

**[Tristeza]** Acalmem-se.

**[Tristeza]** Tem uma forma.