

Melancolia: desenvolvimento de um jogo sobre depressão e seu ensino

Melancolia: Development of a Game About Depression and Its Teaching

Carlos Antonio Cardoso Filho, Ana Carolina Viana Galvão, Gabriel Nascimento Espinola, Lorena Almeida Sousa, Rafael Santos da Silva, Osvaldo Saboia Rabelo Neto, Pedro Arthur Furtado Ferreira

Centro Universitário Dom Bosco (UNDB) – São Luís/MA, Brasil

carloscardosof@gmail.com, anacarolinavianagalvao@gmail.com,
gabrielmcardoso01@gmail.com, lorenaalmeda18@gmail.com,
hadessds@gmail.com, osvaldorabelo21dev@gmail.com,
pedroart3001@gmail.com

Abstract. *Introduction:* Depression is one of the most common mental disorders today, significantly impacting individuals' lives and often being portrayed in a stigmatizing manner in media, including digital games. In this context, games can offer an educational and sensitive experience on the subject, going beyond the mere simulation of symptoms. **Objective:** This work aims to present the development of the game Melancolia, which seeks to represent the complexity of depressive experience in a non-stigmatizing way, allowing players to reflect on the multiple factors involved in this disorder. **Steps:** The game was developed iteratively and guided by a critical perspective on the representation of psychopathologies in games. Initially inspired by titles such as Depression Quest and Room of Depression, it later adopted investigative and narrative mechanics similar to games like Return of the Obra Dinn. The focus shifted from directly simulating symptoms to building a reflective system around the protagonist's thoughts. **Expected Results:** The game is expected to contribute to a deeper and more critical understanding of depression, especially among students and health professionals. The project is currently under development, featuring two episodes so far, with plans for standardized evaluation of players' reception and understanding of the topic.

Keywords: Depression, Digital Games, Psychopathology, Education, Game Design.

Resumo. *Introdução:* A depressão é um dos transtornos mentais mais comuns da atualidade, impactando significativamente a vida dos indivíduos e sendo frequentemente retratada de forma estigmatizante nas mídias, incluindo jogos digitais. Neste cenário, jogos podem oferecer uma experiência educativa e sensível sobre o tema, indo além da simples simulação de sintomas. **Objetivo:**

*O trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do jogo “Melancolia”, que busca representar a complexidade da experiência depressiva de forma não estigmatizante, permitindo ao jogador refletir sobre os múltiplos fatores envolvidos nesse transtorno. **Etapas:** O desenvolvimento do jogo se deu de forma iterativa e foi pautado por uma perspectiva crítica sobre representações de psicopatologias em jogos. Inicialmente, inspirou-se em títulos como Depression Quest e Room of Depression, mas posteriormente adotou mecânicas investigativas e narrativas alinhadas a jogos como Return of the Obra Dinn. O foco deslocou-se da simulação direta dos sintomas para a construção de um sistema de reflexão sobre os pensamentos da protagonista. **Resultados Esperados:** Espera-se que o jogo contribua para a compreensão mais profunda e crítica da depressão, especialmente entre estudantes e profissionais da área da saúde. O projeto está em desenvolvimento, contando atualmente com dois episódios, com planos de avaliação padronizada da recepção e compreensão dos jogadores em relação ao tema.*

Palavras-chave: Depressão, Jogos Digitais, Psicopatologia, Educação, Game Design.

1. Introdução

A depressão é um transtorno mental cuja prevalência ao longo da vida no Brasil se encontra em torno de 15,5% (Ministério da Saúde, [S.d.]), afetando cerca de 5% da população mundial, sendo um dos transtornos mentais mais comuns, segundo a Organização Mundial da Saúde (WHO, 2023). A depressão, e mais especificamente, o transtorno depressivo maior é caracterizado pela presença de humor deprimido e/ou perda de interesse ou prazer, apresentando como sintomas comuns a insônia, agitação ou retardos psicomotor, sentimentos de inutilidade, culpa, autodesvalorização, dificuldade em pensar e foco em pensamentos negativos(American Psychiatric Association, 2014; Gotlib; Joormann, 2010).

Dada a sua prevalência a depressão pode ser considerada não apenas como um problema de saúde pública, mas também um traço definidor da vida contemporânea e das exigências cada vez mais exaustivas de uma “sociedade do desempenho”, sendo mesmo uma condição endêmica da subjetividade moderna (Han, 2024). Contudo, quando se aborda o tema dos transtornos mentais deve-se considerar não apenas os sintomas e como estes afetam a pessoa, mas o próprio peso do diagnóstico e de como a sociedade comprehende essa vivência. Ainda hoje a doença mental é marcada por diversas formas de estigmatização. Isso se dá desde modos ostensivos, de desqualificação de sujeitos portadores de algum diagnóstico psiquiátrico, até no modo de ensino e compreensão da psicopatologia (Amarante, 2007; Pélbart, 1989). Historicamente a psicopatologia possuiu um foco descritivo, preocupando-se mais em caracterizar sintomas e critérios diagnósticos do que compreender a experiência do sujeito que vive esse sintoma (Serpa Júnior et al., 2007).

Nesse sentido os jogos digitais apresentam o potencial de abordar a experiência da depressão não apenas de seu ponto de vista teórico ou conceitual, mas permitindo que o jogador habite o mundo de uma pessoa com depressão. Contudo a experiência de quem joga não é a mesma de quem possui algum transtorno mental, uma vez que o jogador pode abandonar o jogo a qualquer momento e essa experiência não possui nenhuma consequência direta em sua vida. Diferentemente de uma pessoa que vive com depressão (Ruberg, 2020). Para Squire (2011), jogos digitais contêm elementos de simulação e, como tal, apresentam uma forma limitada e reduzida da realidade. Em uma simulação apenas os aspectos mais importantes de um determinado sistema são considerados, de modo a representar e explorar as possibilidades que aquele sistema apresenta. Ao invés de ser uma fraqueza dos jogos, essa limitação é a sua grande força, pois é o que permite que constituam “mundos com vieses” (*worlds with bias*) ou “mundos ideológicos”.

Na medida em que os jogos digitais implementam em suas regras apenas uma parte da realidade que buscam simular, torna-se possível ressaltar certos processos que acabam ficando ocultos ou passam despercebidos pela complexidade do mundo real. O viés ou caráter ideológico do jogo permite então destacar os sistemas que são o foco do ensino. O que aponta para outro aspecto fundamental do uso de jogos para fins educativos: jogos são bons para ensinar sistemas e não conteúdos. Desse modo, um jogo que vise trabalhar a experiência de uma psicopatologia não terá como foco fazer o jogador decorar critérios diagnósticos ou listas de sintomas, mas permitirá que interaja e compreenda sistemas que operam no processo psicopatológico (Squire, 2011).

O uso de jogos digitais para o ensino e compreensão da psicopatologia tem como objetivo não tanto replicar de modo fiel a experiência da doença mental, mas permitir aos jogadores se deslocarem, terem acesso à alteridade e compreender a existência de perspectivas que diferem das suas. O jogador pode então transformar a sua própria compreensão das regras, e entender que um mesmo sintoma pode se apresentar e ser vivido das mais variadas formas. Ao utilizar jogos digitais como ferramentas de ensino de psicopatologia, é possível ampliar o escopo de práticas de ensino da psicologia, possibilitando um olhar e um posicionamento mais inclusivo, explorando a complexidade do fazer psicológico e sua abertura à alteridade.

Este trabalho tem como objetivo discutir a possibilidade de criação de um jogo educativo sobre a depressão com mecânicas e narrativas que permitam compreender o transtorno mental em sua complexidade através da experiência de um personagem depressivo. Mais especificamente, será explorado como o jogo “Melancolia” foi desenvolvido, como foi o processo de criação, as relações entre seu game design e uma visão não estigmatizante da depressão. O jogo faz parte do projeto de pesquisa “PATHOS: desenvolvimento de jogo narrativo sobre psicopatologia e seu ensino”, desenvolvido por Métis – Grupo de Pesquisa em Jogos, Tecnologias Digitais e Cognição do Centro Universitário Dom Bosco (UNDB) de São Luís/MA.

2. Trabalhos Relacionados

Do ponto de vista da literatura acadêmica, não existem trabalhos específicos sobre a representação da depressão em jogos digitais, sendo que a maioria dos trabalhos, quando trata do tema, o faz no contexto de uma discussão mais ampla sobre como a saúde mental é trabalhada em jogos (Buday et al., 2022; Dunlap; Kowert, 2024; Kasdorf, 2023; King; Marsh; Zeynep Akcay, 2021; Mittmann et al., 2024).

Dentre os jogos digitais que abordam o problema da depressão, os mais citados são *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018), *Depression Quest* (Quinn, 2014), *Night in the Woods* (Infinite Fall; Secret Labs, 2017), e também podemos falar de jogos mais recentes como *Room of Depression* (FirePillar2, 2023), *The Last Campfire* (Hello Games, 2020) e *Sea of Solitude* (Jo-Mei Games, 2019). Esses jogos apresentam a depressão das mais variadas formas. *Depression Quest* e *Room of Depression* colocam a depressão em primeiro plano, apresentando protagonistas depressivos e com mecânicas que simulam alguns dos sintomas do transtorno. Já *Celeste*, *The Last Campfire* e *Sea of Solitude* trabalham a depressão de um modo mais metafórico ou indireto, como um desafio a ser vencido, um lado obscuro do personagem ou até mesmo como monstros que devem ser combatidos e eliminados. *Night in The Woods*, por sua vez, coloca a depressão em um escopo mais narrativo, sendo um tema que atravessa a narrativa do jogo na história de diversos personagens, mas sem ocupar um papel central como nos outros jogos.

Em geral os transtornos mentais em jogos digitais são apresentados ainda de modo estigmatizado, como forma de caracterizar vilões, ou tendo apenas seus aspectos negativos destacados, construindo uma imagem binária onde qualquer comportamento desviante é visto como um mal. É nesse sentido que são desenvolvidas narrativas e mecânicas onde a psicopatologia é colocada como um inimigo que deve ser derrotado, ao invés de trabalhar uma visão mais nuancada e complexa que considera o transtorno mental como um processo multifacetado, fazendo parte da própria pessoa. Contudo, mais recentemente, alguns jogos têm apresentado representações mais positivas de transtornos mentais, abordando como certos sintomas podem ter funções protetivas e adaptativas, além de poderem ser interpretados de variadas maneiras. Em geral, o mesmo se aplica à representação da depressão em jogos digitais (Mittmann et al., 2024).

3. Desenvolvimento do jogo Melancolia

O desenvolvimento do jogo “Melancolia” se deu de forma iterativa, no qual buscou-se criar um protótipo jogável com as mecânicas fundamentais do jogo para logo testá-lo e poder desenvolver novas versões. O desenvolvimento foi guiado, contudo, não apenas pela ideia de um gameplay bom ou “divertido”, mas foi baseado em “valores” (Flanagan, 2016), isto é, na ideia de buscar afirmar uma compreensão não-estigmatizante da psicopatologia, mais especificamente a depressão, ao mesmo tempo valorizando a sua complexidade por meio da criação de uma narrativa inclusiva e sensível.

O objetivo do jogo “Melancolia” é retratar a experiência de uma pessoa que vive com depressão, em diversos aspectos e momentos de sua vida. O jogo conta a história de Tábata, uma mulher cisgênero, com 27 anos e que atualmente mora sozinha e trabalha em uma repartição pública. A protagonista possui uma depressão não diagnosticada, que apresenta mais sintomas de falta de prazer e ânimo e, em menor medida, tristeza constante (American Psychiatric Association, 2014). Ela consegue levar uma vida funcional ainda, não apresentando déficits ou problemas no trabalho, mas ao mesmo tempo não vê sentido naquilo que faz, e se encontra isolada da família e de amigos, não possuindo hobbies ou fontes de prazer. O jogo busca apresentar quatro episódios da vida de Tábata, que representam diferentes aspectos de seu presente, passado e futuro: trabalho, relação com amigos, família e projeto de vida. Cada um desses momentos corresponderia a um episódio do jogo. O jogo foi desenvolvido utilizando a engine Godot, com narrativa, arte e mecânicas criadas pelos membros do grupo de pesquisa.

3.1 Desenvolvimento do protótipo

Inicialmente a inspiração e o ponto de partida para o desenvolvimento do jogo foram os jogos *Depression Quest* (Quinn, 2014) e *Room of Depression* (FirePillar2, 2023), pois ambos retratam a vida com depressão a partir de mecânicas que buscam simular alguns de seus sintomas. *Depression Quest* é uma narrativa interativa, onde o jogador deve realizar escolhas e tomar decisões a partir de opções que lhe são apresentadas. Contudo, uma vez que sofre de uma depressão não tratada, algumas escolhas encontram-se visíveis, mas indisponíveis. À medida que o jogo progride o jogador pode habilitar mais opções a partir das escolhas que fizer, como buscar tratamento. Em *Room of Depression* são apresentados vários minigames que buscam representar sintomas da depressão, como a incapacidade de falar de seus sentimentos, ausência de apetite, sentimentos de inutilidade e fracasso. Ao final de cada capítulo o jogador deve andar lentamente por um corredor que contém mensagens e reflexões, indo em direção a uma luz branca. As escolhas que são feitas não influenciam o desfecho da história, sendo a resolução dos minigames a condição necessária para o progresso da narrativa.

Em Melancolia buscou-se, inicialmente, simular alguns aspectos dos sintomas da depressão, que poderiam influenciar as escolhas do jogador. Contudo, não haveria condição de derrota no jogo, pois o objetivo não seria buscar a cura, mas *insight*. Ao final do jogo a protagonista deveria se conhecer melhor, caso as escolhas corretas fossem realizadas. Independentemente das escolhas feitas, a condição da protagonista não poderia piorar. O pior cenário do jogo seria simplesmente manter as coisas como estão. Esta decisão em relação ao design do jogo foi tomada por se compreender que seria mais interessante focar nos aspectos positivos e nas formas de se aprender a conviver com a depressão.

A primeira forma de escolha aconteceria durante as sessões de terapia. Cada capítulo começaria com um encontro com a psicóloga de Tábata. Nesse momento o jogo funcionaria como uma novela visual, onde é apresentado um diálogo entre a protagonista e sua psicóloga, podendo ser realizadas escolhas. A cada pergunta haveria a possibilidade de responder de quatro formas diferentes. Apenas uma das respostas seria considerada “positiva”, isto é, teria algum aspecto reflexivo ou que permitiria a Tábata entender melhor sua situação, enquanto que as demais alternativas focariam em aspectos negativos ou autodepreciativos. Esse mecanismo buscaria simular um dos traços cognitivos da depressão, no qual a pessoa ainda que não busque estímulos negativos, tal como acontece na ansiedade, foca nos aspectos negativos uma vez que lhe são apresentados ou lembrados (Gotlib; Joorman, 2010). Caso a opção positiva fosse escolhida o jogador ganharia um “ponto de insight”, sendo possível ganhar até quatro deles.

Finalizada a cena de terapia, seria iniciada uma cena de “cotidiano”, onde o jogo apresentaria um cenário 2d, com visão top-down, e que poderia ser explorado através do movimento da protagonista e interações com objetos e NPCs presentes. Essa cena buscaria representar um momento da vida cotidiana da personagem, e cujas interações poderiam levá-la a um insight sobre sua condição. Nesse momento haviam dois tipos de entidades interativas possíveis: narrativas e ambientais. As interações com entidades ambientais seriam conversas simples com NPCs ou comentários simples sobre objetos, que dariam contexto sobre o local e situação atual de Tábata. Por sua vez, em cada cena de cotidiano haviam cinco interações narrativas, que seriam objetos, situações ou personagens que poderiam ser “coletados” pelo jogador. Ao interagir com tais entidades, haveria a possibilidade de responder como Tábata veria tal situação. Haveriam duas opções negativas e uma positiva, tal como na conversa com a psicóloga. Contudo, para escolher a opção positiva seria necessário utilizar um ponto de insight. Ao selecionar a opção positiva, seriam dadas mais informações sobre a importância daquela entidade para Tábata e sua possível relação com outras entidades. Das cinco entidades narrativas, apenas quatro no máximo poderiam ter opção positiva selecionada.

Após coletar as cinco entidades narrativas, ao acessar uma interface de “conexões”, o jogador deveria organizar os cinco objetos na ordem correta, deduzindo a partir das informações coletadas e escolhas feitas qual deveria ser o primeiro, o segundo e assim por diante. Ao colocar todas as entidades narrativas em ordem, seria possível acessar a cena de insight, composta por uma cutscene que apresentaria novas possibilidades de ser e existir para Tábata. Caso o jogador não acertasse a ordem, avançaria para o próximo episódio sem a cena de insight. Em outras palavras, Tábata não poderia piorar, apenas não melhorar ou continuar no mesmo estado. Essa versão do jogo foi implementada no primeiro protótipo, contendo apenas o primeiro episódio, concernente à relação de Tábata com o trabalho. O protótipo foi testado em três eventos diferentes, um deles voltado a estudantes do ensino médio e os outros dois à comunidade de desenvolvedores de jogos de São Luís/MA, totalizando 12 jogadores. O feedback do gameplay não foi coletado de forma sistemática, os jogadores expressaram

de forma livre as dificuldades que encontraram ao jogar, não sendo aplicado nenhum questionário ou outra forma estruturada de questionamento. A partir dos comentários recebidos foi possível identificar alguns problemas nas mecânicas e pressupostos do jogo, especialmente nas expectativas criadas nos jogadores.

3.2 Desenvolvimento da versão atual

Tanto no gameplay do protótipo quanto na concepção do jogo foram identificados alguns problemas relativos aos objetivos que foram propostos pela pesquisa. Em primeiro lugar, Melancolia ainda estava baseada na ideia de imersão por meio de escolhas feitas a partir da perspectiva um personagem que sofre de um transtorno mental. Foi decidido que o jogador não poderia fazer escolhas que causassem o mal da protagonista, buscando focar em valores positivos relativos ao insight, ainda assim era passada a mensagem de que se uma pessoa que sofre de um transtorno mental tomar as decisões corretas, ela poderá ficar melhor, como se a saúde mental dependesse apenas de fatores e escolhas individuais.

As escolhas que o jogador fazia durante a sessão de terapia não decidiam diretamente qual seria o rumo a ser tomado pela protagonista, mas boas decisões tornavam mais fácil obter o insight, e más decisões aumentariam a probabilidade de nada mudar em sua vida, o que simularia o efeito de um círculo vicioso presente em diversas psicopatologias e em especial na depressão, onde quanto pior a pessoa está, menos recursos ela tem para ficar melhor (Gotlib; Joorman, 2010). No feedback recebido, os jogadores queriam mais objetos para coletar e ao mesmo tempo queriam que suas decisões produzissem um efeito mais direto na vida de Tábata, para tornar o jogo mais imersivo. Este último feedback, contudo, foi um alerta para o tipo de jogo que não estava sendo desenvolvido.

Primeiramente, foi modificado o enquadre narrativo do jogo. Agora ao invés de cada episódio ser dividido entre uma cena de terapia e cena de cotidiano, ambas seriam parte da terapia, na qual a cena de cotidiano passaria a ser uma lembrança ou reflexão de Tábata, guiada por sua terapeuta, na qual exploraria suas memórias e pensamentos acerca do tema daquele episódio. A interação através de um cenário 2d seria utilizada como uma exploração da própria mente de Tábata, onde o jogador deveria coletar seus pensamentos.

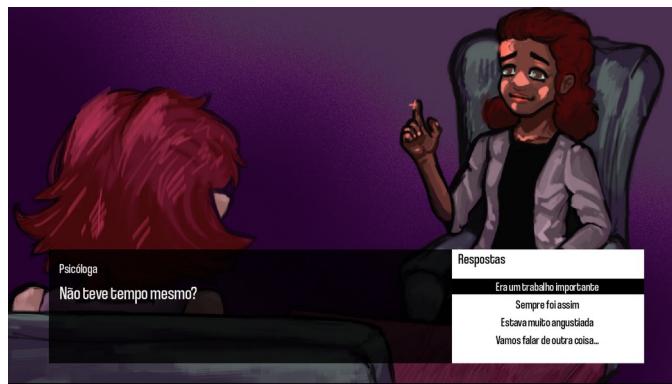


Figura 1. Cena de terapia, com opções de resposta.

Na cena da terapia (ver Figura 1), o jogador ainda seria apresentado com escolhas, mas que agora poderiam se escolhidas livremente, podendo explorar todas as alternativas antes de seguir para o próximo assunto. Foi removida a mecânica de pontos de insight e de decisões positivas e negativas. A cena de terapia funcionaria como um prelúdio, oferecendo o contexto dos problemas que afetam Tábata naquele momento.

Por sua vez, na cena de cotidiano não haveria mais a divisão entre entidades narrativas e entidades ambientais, seriam todos pensamentos. Todos os pensamentos (NPCs e objetos) que fossem interativos seriam coletados. Mas não haveria mais a opção de escolher falas ou interações específicas com os pensamentos. Agora cada interação seria precedida por uma breve descrição do pensamento, seguida por um diálogo (com NPCs) ou comentários de Tábata (com objetos). A mecânica principal de organizar os pensamentos em uma linha de raciocínio foi mantida, mas agora cada nicho de pensamento designaria uma questão específica (ver Figura 2): 1. o que aconteceu? 2. como era antes? 3. por quê? 4. o que fazer? 5. quais as possibilidades?

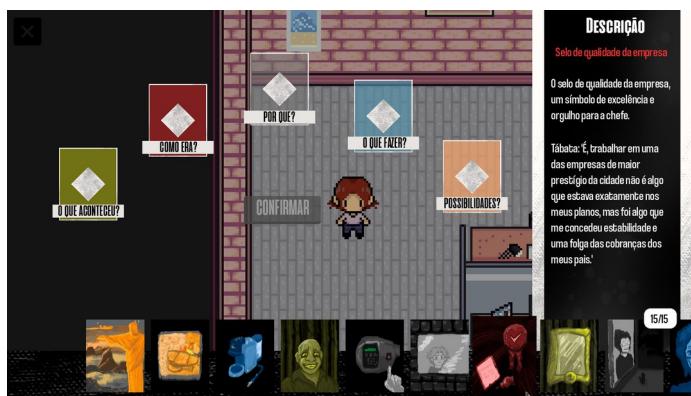


Figura 2. A interface de reflexão, contendo acima os cinco nichos para pensamentos, abaixo os pensamentos coletados e na lateral direita a descrição do pensamento selecionado.

Estas seriam questões colocadas pela própria personagem em seu processo de reflexão, e que deveria responder da forma correta para obter o insight. Haveria 15

pensamentos que poderiam ser coletados, mas apenas 3 pensamentos poderiam ser colocados em cada um dos nichos de pensamento, indicado pela cor do pensamento e do nicho. Desse modo o problema não era mais qual a ordem correta entre os pensamentos, mas qual a resposta mais cabível a cada questão. Entretanto, o jogador só recebe um feedback se está próximo ou não da resposta final se ocupar todos os nichos de pensamento. Caso tenha acertado 3 ou 4 pensamentos, será mostrada uma mensagem que diz que está quase lá. Se acertou os 5 pensamentos será desbloqueada a opção de finalizar a reflexão.

Desse modo, buscou-se sair do modelo de jogos como *Depression Quest* e *Room of Depression*, que simulariam os sintomas ou as limitações do processo de tomada decisão no contexto da depressão, buscando uma imersão ou uma identificação entre jogador e protagonista, para mecânicas no formato de investigação de jogos como *Return of the Obra Dinn* (Pope, 2018) e *The Case of the Golden Idol* (Color Gray Games, 2022). Pois o que se busca com o desenvolvimento do jogo Melancolia não é a tentativa de criar uma relação empática simples entre jogador e protagonista, colocado aquele no lugar deste para saber “como é ter depressão”. Pois como aponta Ruberg (2020), a noção de “jogos empáticos” acaba criando uma falsa ideia de imersão, reduzindo a complexidade da experiência apresentada, e ajudando a reforçar estereótipos e certas concepções de normalidade. Pois enquanto uma pessoa que não sofra de depressão pode para de jogar a qualquer momento, uma pessoa com tal transtorno não o pode. E a depressão não se limita a escolhas ou a conjunto de sintomas desconectados entre si, como minigames, mas faz parte do conjunto da vida da pessoa que é vivida como um todo. A depressão seria justamente uma alteração global da experiência pessoal que se estabelece na relação com o mundo (Ratcliffe, 2015).

Esta crítica, contudo, não deve partir da ideia de que algum jogo possa recriar completamente outro domínio de experiência. Não é esse o problema que está sendo colocado. Pois como Squire (2011) afirma, todo jogo constrói “mundos ideológicos”, isto é, mundos que são parciais, que contém aspectos selecionados e incompletos do mundo fora de jogo. Os aspectos que serão incluídos no jogo e aqueles que serão deixados de fora sempre dependerão de escolhas ideológicas, que refletem desde decisões conscientes, a preconceitos e valores subentendidos por seus desenvolvedores. Essa parcialidade dos jogos não é sua fraqueza, mas justamente a sua força, pois a grande vantagem de criar mundos ideológicos é que permitem simplificar processos que seriam complexos demais na realidade, focando naqueles sistemas que se busca compreender. Por isso que, ainda de acordo com Squire (2011), jogos são bons não para ensinar conteúdos, mas sistemas. Ainda que a complexidade do mundo seja comprometida, os jogos digitais abrem o caminho para pensar, visualizar e experimentar aspectos específicos dessa complexidade que de outro modo ficariam ocultas diante da miríade densa de fenômenos causais entrelaçados no cotidiano.

Portanto, o problema não está em simular sintomas e decisões em si, mas no contexto e nos valores que são transmitidos nesse processo (Flanagan, 2016). No caso

de Melancolia, o objetivo se encontra em ensinar como a depressão é um fenômeno complexo, que envolve aspectos biológicos, psicológicos, neurológicos, relacionais, sociais, econômicos e políticos. A mudança de perspectiva do jogo, de uma interação em primeira pessoa, para um jogo de investigação, se dá pela tentativa de mostrar os diferentes aspectos da vida de Tábata que podem estar relacionados com a depressão. A imersão provém não da simulação de sintomas, mas em fazer o jogador pensar e refletir acerca dos inúmeros fatores que contribuem para o estado atual da personagem e o que pode fazer para mudar isso. Essa mudança não advém apenas das escolhas pessoais, mas também da compreensão de fatores externos que afetam sua vida, sobre os quais pode ter controle ou não.

Como não é dado um feedback imediato acerca de que cada resposta dada, o jogador não pode tentar acerta apenas por tentativa e erro, uma vez que existem 243 combinações diferentes entre os pensamentos. Essa mecânica de investigação obriga o jogador a analisar os dados que obteve a partir da cena de terapia e da interação com os pensamentos que coletou, para compreender melhor o que está acontecendo na vida da protagonista. Ao mesmo tempo foi removida a opção de escolher a combinação que não está certa. Agora o jogo só progride caso a combinação correta seja feita. Por isso o feedback dado pelos jogadores foi um fator importante para indicar onde se encontravam algum dos problemas da mecânica e narrativa do jogo. A proposta é desde o começo o jogador compreender que não vai escolher *por* Tábata, mas a acompanhará em sua jornada.

4. Conclusões e Trabalhos Futuros

A versão atual do jogo Melancolia contém apenas dois episódios, que abordam a relação de Tábata com o trabalho e com seus amigos. São planejados quatro episódios no total, nos quais serão discutidas relações com sua família e seu projeto de vida. A próxima etapa do projeto consiste em uma avaliação padronizada do jogo produzido até o momento.

Além da jogabilidade, essa avaliação buscará coletar dados acerca da compreensão dos jogadores acerca da depressão antes e depois de jogar o jogo. Serão aplicados questionários antes e após a sessão de jogo. Inicialmente, os dados serão coletados com estudantes de cursos universitários de saúde em São Luís/MA, posteriormente ampliando para profissionais e população em geral.

A partir do feedback recebido, o jogo será avaliado tanto em relação a sua jogabilidade, o que inclui a questão de controles intuitivos e compreensão dos objetivos do jogo, engajamento e imersão, assim como o principal objetivo da pesquisa, que é criar um jogo que possa melhorar a compreensão acerca da depressão. Os últimos episódios serão desenvolvidos a partir dessa análise, incorporando as modificações consideradas necessárias. Após a finalização dos quatro episódios, será realizada uma nova análise do jogo e avaliação dos objetivos propostos.

5. Referências

- Amarante, P. (2007). *Saúde Mental e Atenção Psicossocial*. Editora Fiocruz.
- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. Artmed.
- Buday, J., Neumann, M., Heidingerová, J., Michalec, J., Podgorná, G., Mareš, T., Pol, M., Mahrík, J., Vranková, S., Kališová, L., & Anders, M. (2022). Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years. *Frontiers in Psychiatry*, 13.
- Color Gray Games. (2022). *The Case of The Golden Idol* [Jogo eletrônico]. Playstack.
- Dunlap, K., & Kowert, R. (2024). A Dimensional Model of Mental Illness Representation in Digital Games. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 14(24), 122–133. <https://doi.org/10.7202/1084842ar>
- FirePillar2. (2023). *Room of Depression* [Jogo eletrônico]. IndieArk.
- Flanagan, M. (2016). *Values at play: Valores em jogos digitais*. Blucher.
- Gotlib, I., & Joorman, J. (2010). Cognition and Depression: Current status and future directions. *Annual Review of Clinical Psychology*, 6, 285–312. <https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.121208.131305>
- Han, B. (2024). *Sociedade do Cansaço*. Vozes.
- Hello Games. (2020). *The Last Campfire* [Jogo eletrônico]. Hello Games.
- Infinite Fall, & Secret Labs. (2017). *Night in the Woods* [Jogo eletrônico]. Finji.
- Jo-Mei Games. (2019). *Sea of Solitude* [Jogo eletrônico]. Jo-Mei Games.
- Kasdorf, R. (2023). Representation of mental illness in video games beyond stigmatization. *Frontiers in Human Dynamics*, 5. <https://doi.org/10.3389/fhmd.2023.1155821>
- King, M., Marsh, T., & Zeynep Akcay. (2021). A Review of Indie Games for Serious Mental Health Game Design. Em Fletcher, B., Ma, M., Göbel, S., Baalsrud Hauge, J., & Marsh, T. (Orgs.), *Serious Games. JCSG 2021*.
- Maddy Makes Games. (2018). *Celeste* [Jogo eletrônico].
- Ministério da Saúde. ([s.d.]). *Depressão*. Ministério da Saúde. Recuperado 21 de abril de 2025, de <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/d/depressao/depressao>
- Mittmann, G., Steiner-Hofbauer, V., Dorczok, M., & Schrank, B. (2024). A scoping review about the portrayal of mental illness in commercial video games. *Current Psychology*, 43. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06679-x>

- Pélbart, P. (1989). *Da clausura do fora ao fora da clausura*. Brasiliense.
- Pope, L. (2018). *Return of the Obra Dinn* [Jogo eletrônico]. 3909 LLC.
- Quinn, Z. (2014). *Depression Quest* [Jogo eletrônico]. Quinnspiracy.
- Ratcliffe, M. (2015). *Experiences of Depression*. Oxford University Press.
- Ruberg, B. (2020). Empathy and its alternatives: Deconstructing the rhetoric of “empathy” in video games. *Communication, Culture & Critique*, 13(1), 54–71. <https://doi.org/10.1093/ccc/tcz044>
- Serpa Júnior, O., Leal, E., Louzada, R., & Silva Filho, J. (2007). A inclusão da subjetividade no ensino da Psicopatologia. *Interface*, 11(22), 207–222.
- Squire, K. (2011). *Videogames and learning*. TeachersCollege Press.
- WHO. (2023). *Depressive disorder (depression)*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>