

Linus e a Natureza Humana: Um Jogo que Retrata o Bullying no Ambiente de Trabalho e Promove a Saúde Mental

Erick B. R. das Chagas¹, Thiago R. C. de Oliveira², Maria Andréia F. Rodrigues²

¹Centro de Ciências Tecnológicas (CCT)

Universidade de Fortaleza (UNIFOR) – Fortaleza, CE – Brazil

²Programa de Pós-Graduação em Informática Aplicada (PPGIA)

Universidade de Fortaleza (UNIFOR) – Fortaleza, CE – Brazil

erickber@unifor.br, thiago.rodrigo@edu.unifor.br, mafr@unifor.br

Abstract. *Physical or emotional violence in the workplace, fueled by a war incited by human nature, has crossed international borders and is directly linked to emotional disturbances with symptoms of extreme exhaustion, stress and physical and mental exhaustion caused by an unhealthy work environment. Moreover, people suffer profound traumas in silence in situations of violation of human rights. This work presents a casual game containing original elements of narrative and suspense, which portrays situations of bullying at work and their consequences on mental health.*

Keywords— narrative, game, bullying, workplace, mental health

Resumo. *A violência física ou emocional no local de trabalho, alimentada por uma guerra incitada pela natureza humana, tem transpassado fronteiras internacionais e está diretamente ligada a distúrbios emocionais com sintomas de exaustão extrema, estresse e esgotamento físico e mental causados por um ambiente insalubre de trabalho. Mais ainda, pessoas sofrem em silêncio traumas profundos, em situações de violação dos direitos humanos. Este trabalho apresenta um jogo casual contendo elementos originais de narrativa e suspense, que retrata situações de bullying no trabalho e suas consequências na saúde mental.*

Palavras-Chave— narrativa, game, bullying, local de trabalho, saúde mental

1. Introdução

O *bullying*, um comportamento contínuo e violento em relação a outra pessoa com a intenção de intimidar ou oprimir, está destruindo vidas. Combater esse comportamento de carnificina silenciosa e promover a saúde mental é fundamental para a existência humana. Mais especificamente, no mundo globalizado, a violência física ou emocional no local de trabalho, mantida por uma guerra incitada pela própria natureza humana, tem transpassado fronteiras internacionais e está diretamente ligada a distúrbios emocionais com sintomas de exaustão extrema, estresse e esgotamento físico e mental causados por um ambiente tóxico de trabalho [World Health Organization 2020]. Nesta direção, muitos empregadores e colegas de trabalho têm alimentado ambientes hostis e empregado formas de gestão agressivas para gerenciar os funcionários, chegando a explorá-los para além do dignamente tolerável. Essa epidemia bélica invisível no mundo corporativo que alimenta o *bullying* está consumindo cada vez mais valores tangíveis e intangíveis da nossa sociedade, incluindo o próprio potencial humano. Pessoas sofrem

em silêncio traumas profundos, em situações inquestionáveis de violação dos direitos humanos [American Academy of Experts in Traumatic Stress 2020]. O *bullying* pode tornar a vida profissional miserável. O indivíduo perde a credibilidade em si mesmo, se sente doente, exausto, deprimido, com medo e sem motivação para o trabalho. Alguns comportamentos típicos de *bullying* no ambiente de trabalho são minar reputações com falsos boatos, alocar tarefas incompatíveis com as habilidades do funcionário e não creditar o seu trabalho, depreciar desempenhos relacionados ao caráter ou aparência física, não compartilhar informações básicas para a resolução de tarefas, entre tantos outros. Conflitos saudáveis são importantes para o crescimento de todos. No entanto, devemos ficar alertas para situações de *bullying* quando tais conflitos envolvem, por exemplo, falhas organizacionais, abuso de poder, desrespeito, comportamento antiético, comunicação pouco clara e ações encobertas.

Mundialmente, os dados estatísticos sobre *bullying* são alarmantes. Pesquisas recentes mostram que esse comportamento já atinge 50% dos jovens nos ambientes de trabalho no Brasil [Sander 2019]. Nos EUA, 65 milhões de trabalhadores são afetados pelo *bullying* no local de trabalho [Namie et al. 2014]. Na África do Sul, aproximadamente 78% dos funcionários de empresas confirmaram que foram intimidados ou vitimizados, pelo menos uma vez, ao longo de suas carreiras [Di Martino 2002]. É uma das principais causas de problemas psicológicos e desmotivação no trabalho. A vítima dos ataques costuma apresentar sintomas psicológicos como angústia, queda de autoestima, medo, insegurança e, dependendo do caso, ansiedade e depressão, entre outros. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), nos últimos anos tem havido uma explosão de casos relacionados a transtornos mentais, principalmente, depressão e ansiedade, componentes críticos da saúde pública [World Health Organization and others 2004].

Desta forma, apresentar vivências contemporâneas que abordam os temas de *bullying* e saúde mental de uma forma gamificada oferece oportunidades valiosas: (1) mostrar às pessoas que sofrem com esta situação que estas não estão sozinhas, e (2) compartilhar com pessoas que ainda não vivenciaram este problema, uma experiência breve de como seria olhar para a vida, sob a perspectiva de alguém que não consegue se desvencilhar deste ambiente tóxico, colaborando com a promoção da saúde mental e empatia por aqueles que estão passando por esse problema. Neste contexto, este trabalho apresenta um jogo casual, contendo elementos originais de narrativa e suspense, que retrata situações de *bullying* no ambiente de trabalho e suas consequências na saúde mental de Linus, um funcionário de uma grande empresa. A vida de Linus é monótona e sem motivação, permeada por uma rotina diária repetitiva e estressante. A narrativa embutida no *gameplay* compartilha com o jogador as crises de Linus no trabalho devido ao *bullying*, a ponto de interferir na sua saúde mental, gerando depressão, ansiedade e *burnout*.

2. Trabalhos Relacionados

Esta seção apresenta alguns dos jogos mais relevantes no contexto de *bullying* [Aylett et al. 2005], [Laboskey and Cline 2000], [Games 2016], [Atlas 2019] e saúde mental [Fall 2017], [Zoe Quinn 2013], [Thorson 2018], [Games 2017], [Junior et al. 2021], [Rodrigues et al. 2022], relacionados a este trabalho. A grande maioria dos jogos existentes que aborda o *bullying* tem como foco o ambiente escolar (e não o de uma empresa). Os jogos aqui apresentados quebram tabus ao tratar de tópicos complexos, tais como, depressão, medo, angústia, ansiedade e estresse.

2.1. Bullying

FearNot! [Aylett et al. 2005] é uma aplicação gamificada de drama interativo que apresenta estratégias para prevenir o *bullying* e a exclusão social, voltado para crianças. Em particular, faz uso de uma arquitetura de agente orientada por avaliação como um mecanismo para gerar uma narrativa não roteirizada. Uma avaliação em pequena escala é discutida e as lições aprendidas

são também descritas. Combinando elementos lúdicos e conceitos de *bullying* escolar para incentivar crianças a entenderem melhor questões de comportamento tóxico, *Me Behind the Mirror* [Laboskey and Cline 2000] propõe um jogo de quebra-cabeça para promover uma mudança de comportamento nos jogadores, através da resolução de problemas. Já *Bully* [Games 2016] é um jogo de ação, estruturado em um cenário dramático de uma escola fictícia, com alunos que praticam *bullying*. O jogo apresenta várias situações de *bullying* que envolvem a hierarquia social existente em uma das piores escolas das redondezas, sob uma perspectiva enfática e relativa ao mundo exterior dos personagens. Na categoria RPG, *Persona 5* [Atlus 2019] é um jogo com arte visual e *gameplay* diferenciados. Apresenta várias formas de conflito e violência escolar, abordando a gravidade destas, incluindo o *bullying social*. Os temas do jogo se desenvolvem sobre o sentimento de fúria e a falsa sensação de liberdade das pessoas. O elenco é formado por personagens cujos comportamentos não foram adequados em algum momento de suas vidas. A meta é então melhorar esses comportamentos, visando uma melhor qualidade de vida para si mesmos e para os que vivem ao redor.

2.2. Transtornos Mentais

Night in the Woods [Fall 2017] apresenta arte 2D, com narrativa e diálogos que estimulam o jogador a reflexões profundas e significativas através de minijogos. O jogador assume o papel de uma protagonista felina, uma gata antropomorfizada de 20 anos que retorna à casa de seus pais. A realidade da cidade natal difere das memórias da protagonista, incluindo as amigas. Todos os personagens apresentados no decorrer da narrativa estão danificados de alguma forma, tendo como objetivo ajudar as pessoas a entender que a melhora do estado de saúde mental é possível e, mais importante, ninguém está sozinho nessa viagem.

O jogo *Depression Quest* [Zoe Quinn 2013] é uma ficção interativa na qual o jogador é um personagem que vive com depressão. O protagonista tenta gerenciar doenças mentais, relacionamentos, trabalho e tratamentos médicos. Este jogo não possui gráficos elaborados e apresenta apenas textos com fotos que ilustram sequências de eventos, seguidos de opções de escolha do jogador. Contudo, quanto mais o estado mental do personagem piorar, mais opções contraproduativas e autodestrutivas serão exibidas ao jogador. O mesmo acontece com a trilha sonora, que varia de um tom melancólico para um ruído indistinguível. A impotência do jogador sobre o protagonista é o ponto culminante do jogo, impactando na experiência do jogador. Já *Celeste* é um jogo de plataforma [Thorson 2018], com mecânica de controle simples e jogabilidade que lembra a de jogos de aventura 2D tradicionais. O jogador assume o papel da personagem Celeste, cuja missão é escalar uma montanha e enfrentar seus demônios, superando desafios. Neste jogo, há outro personagem, Badeline, muito influente, que representa a encarnação física da ansiedade e depressão de Madeline, sua parte insegura que sente solidão, fracasso, etc. O relacionamento entre ambas retrata o conflito do ser humano em meio a transtornos mentais. Madeline aprende que não pode se livrar de Badeline.

Outros exemplos de jogos que abordam temas ligados à depressão, solidão e desesperança [Junior et al. 2021] são *Coexist* [Rodrigues et al. 2022] e *Sea of Solitude* [Games 2017]. O primeiro é um jogo 3D interativo que retrata a vida de Jordan, um personagem que sofre de depressão e vive isolado em sua casa, acompanhado de Mr Shadow, um personagem que varia de tamanho de acordo com o nível de depressão de Jordan. O objetivo é promover a saúde mental, incentivando Jordan a sair de casa por meio de tomadas de decisão, indo até o jardim da sua casa. O segundo jogo, também 3D, é do gênero ação-aventura no qual uma jovem está presa em uma cidade inundada, perdida em um barco no meio de um vasto e escuro mar. À medida que sua jornada progride, o nível da água varia, refletindo a sua saúde mental, enquanto encontra criaturas fantásticas e luta contra monstros aterrorizantes. Os pontos fortes são a representação de demônios mentais e a

importante mensagem, similar às apresentadas nos jogos *Night in the Woods* e *Coexist*, de que as pessoas não estão sozinhas no mundo.

Estes trabalhos foram inspiradores para o desenvolvimento de “Linus e a Natureza Humana”, um jogo sério casual que aborda vários dos temas apresentados nesta seção. Representa situações nas quais o protagonista manifesta sentimentos de apatia e tristeza profunda, tanto em casa, quanto no trabalho. Além disso, retrata situações do cotidiano que geram estresse social, ansiedade, *burnout* e isolamento. Esses sentimentos, muitas vezes, passam despercebidos pelos demais ao seu redor, em um jogo bélico silencioso contra a saúde mental.

3. Visão Geral

“Linus e a Natureza Humana” apresenta uma narrativa permeada com elementos de suspense. O protagonista é Linus, um adulto de 25 anos que sofre *bullying* no trabalho. Em decorrência, manifesta problemas de saúde mental, como depressão, medo, angústia, ansiedade, *burnout* e desinteresse pela vida. A experiência de Linus no trabalho é baseada em fragmentos de histórias da vida real, a partir de relatos de pessoas próximas aos autores deste trabalho, que vivem esses problemas e sofrem em decorrência destes. Essas informações coletadas foram também transformadas em texto sintético que compõe a narrativa do jogo. Essas pessoas reportaram sentimentos de ansiedade, depressão e até suicidas. Assim como outros *game designers* [McGonigal 2015], em vez de deixarem-se afundar em pensamentos negativos, decidiram externar suas vivências e transformar experiências e processos de recuperação em sugestões para o *design* deste jogo, colaborando para a promoção da saúde mental e, de certa forma, construção de resiliência.

Diariamente, a violência sofrida no ambiente de trabalho impacta severamente na saúde de Linus e em seus transtornos mentais. Esse aspecto de violência é representado fisicamente no jogo como um “monstro” que persegue Linus, habitando o ambiente de trabalho e a sua mente. Tem ainda proporções aumentadas e poderes de observação representados por um feixe de luz focada na investigação dos passos de Linus. Idealizamos a jornada do protagonista de forma a retratar, ainda que de forma restrita, a experiência de Linus e compartilhar os pensamentos de sua mente, importantes para que o jogador possa se colocar no papel do protagonista e, assim, despertar empatia. A audiência do jogo é o público jovem e adulto e, particularmente, aqueles que já sofreram *bullying* no trabalho ou que conhecem pessoas que já passaram por esta contraprodutiva experiência, a qual causa toxicidade na saúde física e mental do indivíduo. No jogo, essa toxicidade é manifestada somaticamente por sintomas ligados a problemas de saúde mental. Esta versão do jogo embora desenvolvida para computadores pessoais, pode ser facilmente portátil para dispositivos com comandos de interação jogador-jogo, através de toque de tela [Barbosa and Rodrigues 2006]. Além disso, contém elementos de rolagem lateral ou *side scrolling*, tendo como principal característica a movimentação. Conforme o jogador chega próximo aos extremos laterais da tela do jogo, independentemente se à esquerda ou direita, a visão da câmera o acompanha, enfatizando os acontecimentos da narrativa, mesmo com um plano de fundo praticamente estático.

3.1. Gameplay

O jogo apresenta basicamente mais um dia da rotina de trabalho de Linus, com o mesmo cotidiano bélico e silencioso de sempre. Sua rotina é monótona e sem alegria de viver: sai de casa cedo para trabalhar, volta tarde do serviço e dorme, ficando nesse ciclo insalubre e vicioso. O *gameplay* é dividido em cinco cenas principais: (1) O despertar de Linus, (2) A relação de Linus com seu gato, (3) A caminho do trabalho, (4) Interagindo com “colegas” do trabalho, (5) O Monstro Observador, (6) Socorro! Onde posso me esconder? e (7) Quero sair daqui em busca de saúde mental!

Na maioria das cenas, Linus irá interagir com funcionários do escritório, ao mesmo tempo que fugirá do Monstro Observador, até a hora de encerramento do expediente. A história é sim-

ples e avança nos diálogos automaticamente ou, em vários momentos, pelo clique do *mouse* do jogador. Para a locomoção no ambiente de jogo, o jogador tem à disposição as teclas “W, A, S, D”, respectivamente, para se deslocar para cima, esquerda, baixo e direita. Para se esconder do monstro, o jogador deve ativar o botão “C” exibido no jogo.

O despertar de Linus

Inicia-se com uma cena de abertura na qual o despertador de Linus toca às 06:05hs, como mostra a Figura 1. Linus então escolhe a roupa favorita com a qual irá trabalhar (a mesma de todos os dias). Para o protagonista, mudar o estilo de se vestir é indiferente, pois não sente motivação para investir nesse aspecto da sua vida. Em seguida, por meio da narrativa, o jogador é introduzido a pensamentos emocionalmente insustentáveis, externados pelo personagem.



Figura 1. O despertador toca. É hora de Linus se levantar para ir ao trabalho.

A relação de Linus com seu gato

Nesta cena (Figura 2), introduz-se o personagem protagonista do jogo, Linus, bem como o seu lar. Esta introdução é acompanhada de uma narrativa contextual, sinalizando que Linus mora só com seu animal de estimação, um gato de nome Alexander. Antes de sair para o trabalho, Linus beija seu gato como se fosse a última vez, enquanto um sentimento negativo invade sua mente.

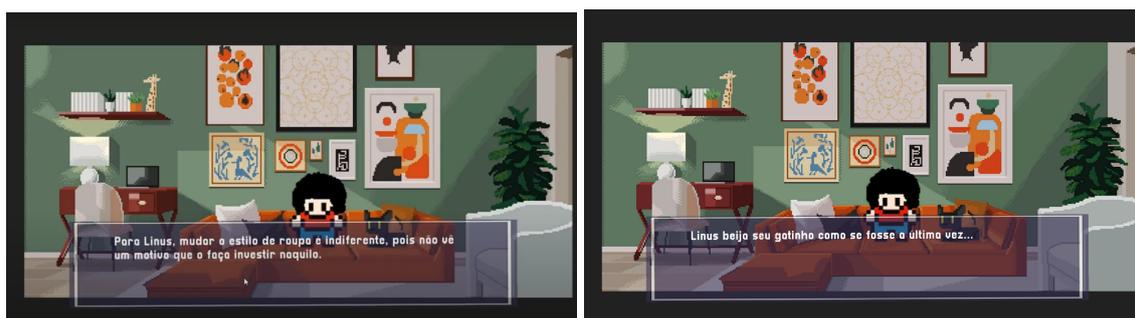


Figura 2. Linus antes de sair de casa para o trabalho.

A caminho do trabalho

Sem muita vontade, Linus retira o seu carro da garagem e segue para o trabalho, enfrentando o trânsito caótico e estressante de sempre (Figura 3). Nada chama a atenção de Linus. Pessoas, paisagens, animais e outros eventos tornam-se indiferentes sob a ótica existencial do protagonista. Motoristas chamam verbalmente a atenção de Linus ao longo do trajeto, devido à sua direção distraída. Mesmo assim, Linus mostra-se apático com a situação.

Interagindo com “colegas” do trabalho



Figura 3. A caminho do trabalho.

Ao chegar na empresa em que trabalha, Linus irá realizar as atividades representadas no cenário do jogo, podendo interagir com cinco *Non-Playable Characters* (NPCs). Cada um destes personagens tem uma cor específica (amarelo, magenta, branco, vermelho e verde), com personalidades hostis ou apáticas, ilustrando para o jogador quão nocivo são alguns ambientes de trabalho ou pessoas. A sensação de impotência frente ao meio pode ser devastadora, pois nesta etapa, cabe ao jogador apenas absorver a narrativa, sem possibilidade de interação.

Cada NPC contará um pouco do cotidiano da empresa e retratará situações da natureza humana envolvendo Linus e seus “colegas” de trabalho. As relações entre os personagens constroem a história de Linus e ajudam a compreender melhor a sua experiência de vida e seus sentimentos. Mais especificamente, o *NPC verde* alerta Linus sobre comportamentos estranhos e ambições no trabalho (Figura 4). Já o *NPC vermelho* inicia diálogos incisivos sobre entregáveis em atraso, cogitando a possibilidade de demissão, caso não haja um aumento no ritmo de trabalho (Figura 5). O *NPC magenta* mostra-se apático com relação ao colega que faleceu na própria empresa, demonstrando a toxicidade mórbida do ambiente (Figura 6). Retrata, de forma exagerada, uma situação tipicamente imatura e desrespeitosa. O *NPC amarelo* faz brincadeiras de mau gosto e comenta a “regra” de comportamento na empresa, agredindo verbalmente Linus no intervalo do lanche (Figura 7). De forma similar, movido pela inveja, o *NPC branco*, ao mesmo tempo que compartilha com Linus que os funcionários de mais alta hierarquia e tempo de trabalho têm comportamento abusivo para com os de hierarquia mais baixa e mais jovens, manifesta ciúmes por não ter conseguido ocupar o cargo atual de Linus, a ponto de ameaçá-lo verbalmente e fisicamente (Figura 8). Os diálogos com os NPCs externam os sintomas nocivos à saúde, acumulados na mente de Linus.

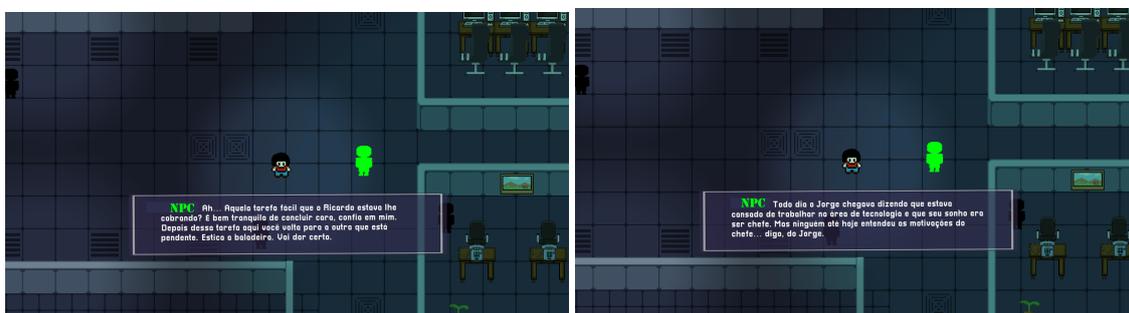


Figura 4. *NPC verde* alerta Linus sobre comportamentos e ambições.

O Monstro Observador

O objetivo é fugir do Monstro Observador que existe no trabalho, o qual está atormentando a saúde mental de Linus. Para tal, Linus terá que atravessar o mapa que simula setores da empresa, enquanto foge da representação física de seus problemas, ou seja, do Monstro Observador (Figura

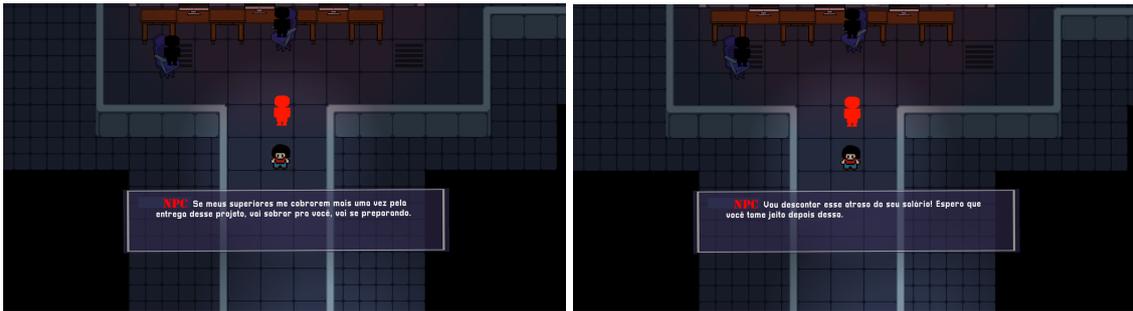


Figura 5. *NPC vermelho*, o chefe de Linus, inicia diálogos incisivos e pressão psicológica sobre os atrasos e entregáveis.

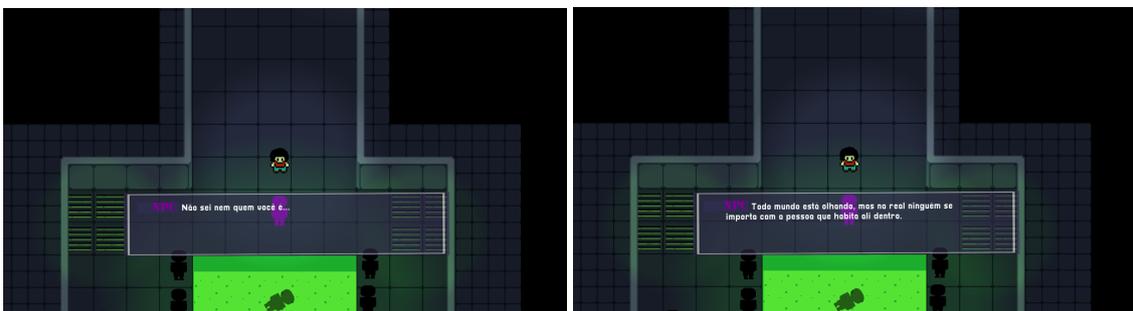


Figura 6. *NPC magenta*, conversa sobre o *bullying* existente no trabalho, o qual pode ter levado um dos funcionários à morte.



Figura 7. *NPC amarelo* comenta a “regra” de comportamento da empresa e, de forma imatura e desrespeitosa, agride Linus verbalmente, humilhando-o na frente dos demais funcionários.



Figura 8. *NPC branco* percebe o comportamento abusivo dos funcionários sêniores, porém, demonstra ciúmes do posto que Linus ora ocupa.

9). Nessa fuga, há trechos sem saída, representando obstáculos nas decisões de Linus, inseridos para aumentar a tensão emocional do jogador ao fugir do monstro. Vale ressaltar que sempre que Linus interage com algum NPC, o Monstro Observador surge. A metáfora retratada é a de que Linus não consegue conter seus sentimentos de inferioridade, medo, apatia, depressão, ansiedade e solidão, fugindo ao seu controle. Com a ajuda do jogador, sempre que o monstro aparece, Linus deverá se esconder para não ser destruído sumariamente pelo monstro. Linus, mesmo escondido, não consegue conter sua angústia insuportável e suas lágrimas de aflição.

Socorro! Onde posso me esconder?

Ao fugir do “monstro”, Linus poderá se esconder em mesas ou armários, dialogar com funcionários e realizar atividades espalhadas pelo mapa. Quando o Monstro Observador aparece, Linus deve procurar esses locais para se esconder. Por exemplo, embaixo de mesas e dentro de armários (Figura 9). Linus pode se esconder do monstro por alguns instantes nesses lugares, fazendo com que a manifestação física de seus problemas desapareça momentaneamente do jogo e, conseqüentemente, da sua mente. Contudo, esse momento dura pouco. Se Linus for pego pelo monstro, a partida reinicia. Se conseguir falar com todos os NPCs sem ser pego, a partida termina.



Figura 9. O Monstro Observador em ação (esquerda) e Linus escondido (direita).

Quero sair daqui em busca de saúde mental!

Durante o jogo, o clima de tensão é acentuado por uma trilha sonora também perturbadora. Linus deve encontrar a saída do ambiente de trabalho em busca de saúde mental, passando por todos os funcionários, sem ser pego pelo feixe de luz do Monstro Observador (Figura 10).

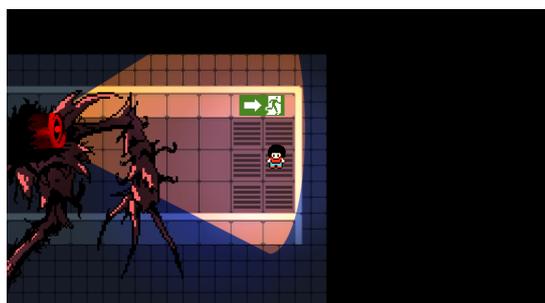


Figura 10. Linus próximo à saída, sendo espreitado pelo Monstro Observador.

A cena final do jogo é mostrada na Figura 11. Nesta cena, há uma representação abstrata de um emaranhado de emoções, alertando que um “oceano de lágrimas” pode ser formado em poucos instantes na nossa vida, frente a comportamentos intrínsecos da natureza humana. E, se não conseguirmos forças para controlar esses sentimentos, os quais surgem em ondas nas nossas vidas, visando a saúde mental, corremos o risco de afundar naquilo que acumulamos dentro de nós mesmos. O jogo termina com a sugestão de não se calar e buscar ajuda.



Figura 11. Cena final do jogo.

Por fim, o jogo foi testado em sala de aula por alunos em nível de graduação da Universidade de Fortaleza (UNIFOR), que reportaram que apesar de casual, apresenta elementos originais de narrativa e suspense, com jogabilidade engajadora, “transparecendo a clara sensação de que é necessário se esconder do Monstro Observador para não ser sucumbido por ele, porém, que temos que nos preparar para mais cedo ou mais tarde confrontá-lo em prol da nossa saúde mental.”

4. Conclusão e Trabalhos Futuros

O *bullying* tem destruído vidas. Este trabalho apresentou um jogo casual que retrata situações de *bullying* e suas consequências na saúde mental, gerando depressão, medo, ansiedade e *burnout*. Os temas apresentados são sensíveis e de alta complexidade. A ideia foi apresentar um assunto ainda pouco discutido na área de jogos, à luz das relações do mundo contemporâneo e de seus conflitos. Neste contexto, a percepção do jogador seria a sensação de que é preciso se esconder do Monstro Observador, mas ciente de que mais cedo ou mais tarde terá que confrontá-lo, com uma mensagem que faz uma analogia de que o protagonista precisa agir em prol da sua saúde mental, com a sugestão de não se calar e buscar ajuda. Ninguém está sozinho no mundo e mesmo em face da natureza humana, muitas vezes, béclica, combater os próprios monstros não é simples, mas é possível. Com relação a possibilidades de trabalhos futuros, planejamos estender a versão atual incluindo novas fases 2D e 3D, incluindo interações mais realistas com *game objects* presentes no ambiente [de Sousa Rocha and Rodrigues 2008], que abordarão o estado mental de Linus e sua percepção interior do mundo que o cerca, bem como reminiscências de eventos positivos que ocorreram na sua vida, culminando com possíveis iniciativas de busca por tratamento.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer à Universidade de Fortaleza (UNIFOR) pelo suporte financeiro (Ed. DPDI 79/2020).

Referências

American Academy of Experts in Traumatic Stress (2020). Workplace Bullying - The Devastating Experience. <https://www.aaets.org/traumatic-stress-library/workplace-bullying-the-devastating-experience>.

Atlus (2019). Persona 5 - Royal (PR5). <https://atlus.com/p5r/>.

Aylett, R. S., Louchart, S., Dias, J., Paiva, A., and Vala, M. (2005). Fearnot!—an experiment in emergent narrative. In *Intern. Workshop on Intelligent Virtual Agents*, pages 305–316. Springer.

- Barbosa, R. G. and Rodrigues, M. A. F. (2006). Supporting guided navigation in mobile virtual environments. In *Proceedings of the ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, pages 220–226.
- de Sousa Rocha, R. and Rodrigues, M. A. F. (2008). An evaluation of a collision handling system using sphere-trees for plausible rigid body animation. In *Proceedings of the 2008 ACM Symposium on Applied Computing*, pages 1241–1245.
- Di Martino, V. (2002). Workplace violence in the health sector, country case studies. Geneva: WHO.
- Fall, I. (2017). Night in the woods: At the end of everything hold onto anything. <http://www.nightinthewoods.com>.
- Games, J.-M. (2017). Sea of solitude. <https://www.jo-me.com>.
- Games, R. (2016). Bully. <https://www.xbox.com/pt-BR/games/store/bully-scholarship-edition/c3wx803zx8sd>.
- Junior, J. D. A. L., Rodrigues, M. A. F., and Hammer, J. (2021). A storytelling game to foster empathy and connect emotionally with breast cancer journeys. In *Proceedings of the 9th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*, pages 1–8. IEEE.
- Laboskey, V. K. and Cline, S. (2000). Behind the mirror: Inquiry based storying in teacher education. *Reflective Practice*, 1(3):359–375.
- McGonigal, J. (2015). *SuperBetter: The power of living gamefully*. Penguin.
- Namie, G., Christensen, D., and Phillips, D. (2014). 2014 WBI U.S. Workplace Bullying Survey. <https://workplacebullying.org/multi/pdf/WBI-2014-US-Survey.pdf>.
- Rodrigues, M. A. F., de Oliveira, T. R. C., de Figueiredo, D. L., Maia Neto, E. O., Akao, A. A. A., de Lima, G. H. M., Silva, V. L. N., and Karl, A. L. (2022). An interactive story decision-making game for mental health awareness. In *Proceedings of the 10th IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*. IEEE.
- Sander, C. (2019). Bullying no trabalho: o que fazer a respeito? <https://caetreinamentos.com.br/blog/carreira/bullying-trabalho/>.
- Thorson, M. (2018). Celeste - A Game about Climbing a Mountain. <http://www.celestegame.com>.
- World Health Organization (2020). Occupational health: Stress at the workplace. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/occupational-health-stress-at-the-workplace>.
- World Health Organization and others (2004). *Promoting mental health: Concepts, emerging evidence, practice: Summary report*. World Health Organization (WHO).
- Zoe Quinn, Patrick Lindsey, I. S. (2013). Depression quest: An interactive (non)fiction about living with depression. <http://www.depressionquest.com>.