

Unnamed Game about Cats and Dungeons: Um jogo *infinite runner* sobre lidar com a ansiedade

Raphael I. B. Carvalho¹, Luka G. Fantini¹, Ronaldo e S. Vieira², Virgínia F. Mota¹

¹Colégio Técnico
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

²Departamento de Ciência da Computação
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

rapha.inacio2006@gmail.com, fantini706@gmail.com

ronaldo.vieira@dcc.ufmg.br, virginia@teiacoltec.org

Abstract. *Anxiety, a common and natural emotion when facing challenging situations, can be problematic if experienced in excess. There are growing reports that depictions of symptoms of mental illnesses in games can have a positive impact on players. In this work, we present Unnamed Game about Cats and Dungeons, a 2D, pixel art game in the infinite runner genre. In it, players take on the role of a cat warrior wizard who, pressured by his family's heroic past, decides to explore a dungeon, thus facing his fears and insecurities. In the game, the cat has to avoid traps and face enemies while collecting coins and powers. Any failures cause him to experience anxiety symptoms and can if repeated, result in game over. We also describe the game's accessibility options.*

Keywords *Digital games, Infinite runner, Anxiety*

Resumo. *A ansiedade, embora emoção comum e natural diante de situações desafiadoras, pode ser problemática se experienciada em excesso. Há crescentes relatos de que representações de sintomas de doenças mentais em jogos podem ter impacto positivo nos jogadores. Neste trabalho, apresentamos Unnamed Game about Cats and Dungeons, um jogo 2D em pixel art do gênero infinite runner. Nele, você assume o papel de um gato mago guerreiro que, pressionado pelo passado heróico de sua família, decide explorar uma masmorra, assim enfrentando seus medos e inseguranças. No jogo, o gato desvia de armadilhas e enfrenta inimigos enquanto coleta moedas e poderes. Eventuais falhas o fazem experienciar sintomas de ansiedade e podem, se repetidas, culminar no fim do jogo. O jogo também conta com diversas opções de acessibilidade.*

Palavras-Chave *Jogos digitais, Infinite runner, Ansiedade*

Unnamed Game about Cats and Dungeons

INTRODUÇÃO

O filósofo Byung-Chul Han, em seu livro *Sociedade do Cansaço*, explica como saímos da "sociedade da disciplina" e entramos em uma sociedade focada no desempenho. Essa pressão por ser "a melhor versão de si mesmo" resulta em cansaço, frustração e doenças mentais [Han 2015]. Enquanto as gerações passadas eram tristes, pouco ousadas e ressentidas, as novas gerações são marcadas pelo esgotamento mental, social e estrutural [Han 2015]. De fato, de acordo com a Organização Mundial da Saúde, globalmente um em cada sete jovens de 10 a 19 anos sofre de algum transtorno mental, representando 13% das doenças nessa faixa etária. Depressão, ansiedade e transtornos comportamentais estão entre as principais causas de doenças e incapacidades entre os adolescentes e o suicídio é a quarta principal causa de morte entre jovens de 15 a 29 anos [World Health Organization 2020].

A ansiedade é uma emoção comum e natural diante de situações desafiadoras, mas quando se manifesta com preocupações excessivas e persistentes por um longo período, pode ser classificada como transtorno de ansiedade generalizada (TAG). Esse transtorno é caracterizado por uma preocupação constante e desproporcional com diversas atividades ou eventos, frequentemente acompanhada por sintomas físicos como tensão muscular, fadiga, irritabilidade e dificuldades de concentração. O impacto do TAG na vida diária pode ser significativo, afetando o desempenho no trabalho, nos estudos e nos relacionamentos pessoais [American Psychiatric Association 2013].

Tratar de temas sensíveis como a saúde mental em jogos digitais pode ajudar os jogadores a se identificarem e entenderem melhor essas emoções, além de lidar mais eficazmente com questões de saúde mental. Ao integrar narrativas e mecânicas de jogo que refletem experiências de saúde mental, os desenvolvedores podem criar um espaço de apoio e compreensão, incentivando os jogadores a reconhecerem e buscarem ajuda para suas próprias dificuldades.

Para abordar a ansiedade e como lidar com frustrações e pressões, este trabalho apresenta **Unnamed Game about Cats and Dungeons**, um jogo 2D em pixel art do gênero infinite runner. No jogo, você assume o papel de um gato mago guerreiro que, pressionado pelas histórias heroicas de sua família, decide honrar as tradições ao empunhar a espada da família e explorar uma masmorra. Ao longo do caminho, ele enfrenta seus medos e inseguranças, que dificultam seu progresso, sendo constantemente perturbado por sua mente a cada pequeno fracasso, como se um monstro o acompanhasse durante a jornada. Esse monstro serve como uma alegoria para a ansiedade, que é trabalhada ao longo da narrativa. O jogo foi idealizado e desenvolvido como parte da disciplina de Tecnologias de Programação do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas do Colégio Técnico da UFMG.

TRABALHOS RELACIONADOS

De acordo com [Buday et al. 2022], 1 em cada 10 jogos populares retrata sintomas de doenças mentais, sendo 75% dessas representações negativas e estereotipadas. Além disso, contudo, há relatos crescentes de que algumas dessas representações têm um impacto positivo nos jogadores. Alguns exemplos são o jogo **Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017)**, que retrata a psicose; o jogo brasileiro **Rainy Day (criado por Thais Weiller)**, que retrata um dia de depressão; e o jogo **Celeste (Maddy Makes Games, 2018)**, que retrata as dificuldades que a protagonista enfrenta para entender a si mesma, seu "eu" interior, e sua luta com a ansiedade e depressão, de forma alegórica ao ser uma alpinista tentando escalar a montanha Celeste.

Os jogos mencionados, assim como o apresentado nesse artigo, retratam as dificuldades de se lidar com questões mentais, para pessoas que possuam essas doenças mentais se sintam acolhidas, e as que não possuam consigam entender um pouco melhor sobre como é lidar com elas e passem a ter mais empatia perante o assunto. No jogo, essa forma de empatia ocorre nos colocando na pele de quem os possui, como em Rainy Day, mas de uma forma mais lúdica, como em Celeste, que aborda essas questões mesmo que o jogo seja de aventura, como este, que além de tudo, diferentemente dos outros, as mostra de forma mais subjetiva, com metáforas e outros elementos semelhantes.

MECÂNICA DO JOGO

O jogo pertence ao gênero infinite runner, ou "corrida infinita", onde o personagem controlado pelo jogador corre por um corredor infinito coletando moedas enquanto desvia de obstáculos e inimigos. Falhas em desviar podem desacelerar o personagem e, por fim, resultar no fim do jogo. Subway Surfers (Kiloo, 2012) e Sonic Dash (Hardlight, 2013) são populares exemplos de jogos do gênero. O jogo é 2D com visão em terceira pessoa estilo bird-view e sua arte é feita em pixel art.

À medida que o gato corre, ele encontra diversos elementos ao longo do caminho. Alguns são benéficos, como moedas, poderes de duplicação de pontos e poderes de imortalidade. Outros são prejudiciais, como inimigos (que ele pode atacar com sua espada) e armadilhas que dificultam seu percurso. Sempre que colide com uma dessas armadilhas, ou é golpeado por um inimigo, surge um "monstro" que não é um personagem literal, mas uma manifestação de escuridão, tremores, sons sombrios e efeitos desconcertantes. Esses elementos perturbam o jogador temporariamente, e se ele colidir novamente nesse estado, morre em definitivo e o jogo termina. Isso busca fazer uma analogia com os monstros internos de cada um, como ansiedade ou pânico, que atrapalham nossa jornada até mesmo nos pequenos erros.

HISTÓRIA

Em Unnamed Game about Cats and Dungeons, você assume o papel de um gato mago guerreiro, que desde pequeno escuta histórias de seu pai sobre como todos os gatos da família foram heróis. Assim, ele sente-se obrigado a seguir os passos da família para honrar as tradições. Ele decide pegar seu amuleto, que contém a espada da família, e encontra uma masmorra para explorar. No entanto, ele não imaginava que seus medos de fracasso e inseguranças dificultariam seu progresso. Sempre que comete uma pequena falha, sua mente o perturba, como se houvesse um monstro o acompanhando durante sua jornada.

Ademais, o jogo é composto por três fases, a principal, uma de gelo e uma de fogo, que se alternam a medida que o jogador passa por determinada quantidade de plataformas.





Neste jogo, trabalhamos diversas configurações de acessibilidade para torná-lo mais inclusivo para pessoas com baixa visão, dificuldades motoras e daltonismo. A figura apresenta o menu do jogo com as seguintes configurações para acessibilidade:

- ★ **Volumes separados:** regula o volume da música de fundo e dos efeitos de áudio separadamente;
- ★ **Controles:** permite remapear as teclas;
- ★ **Leitura de tela:** lê os elementos do menu;
- ★ **Modo áudio binaural:** permite que o jogo seja jogado com auxílio de áudio binaural, para melhor experiência de pessoas cegas e de baixa visão;
- ★ **Modo alto contraste:** facilita a visualização entre jogador, inimigos e cenário;
- ★ **Modo daltonismo:** adota esquema de cores amigáveis para 3 tipos de daltonismo — protanopia, deuteranopia e tritanopia.



Na narrativa, incorporamos a ansiedade como um dos desafios que o nosso personagem principal deve enfrentar. Esse "monstro" surge em situações de frustração e pressão, e nosso personagem precisa aprender a lidar e dominar esse sentimento, não apenas combatê-lo.

TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Unity: motor de jogo criado pela Unity Technologies para criação de jogos em duas ou três dimensões. Sua escolha se deve pela possibilidade de desenvolvimento gratuito na mesma e por ser uma ferramenta multiplataforma.



C#: linguagem de programação, multiparadigma, de tipagem forte, desenvolvida pela Microsoft como parte da plataforma .NET. É a linguagem utilizada para desenvolvimento de jogos na Unity.



Aseprite: ferramenta para pixel-art utilizada em animações 2D, sprites e qualquer outro tipo de gráfico para jogos.



CONCLUSÃO

Neste trabalho, apresentamos o jogo Unnamed Game about Cats and Dungeons, um infinite runner, que possui diversas ferramentas de acessibilidade, sobre um gato mago guerreiro enfrentando seus medos e inseguranças — em especial, seus sintomas de ansiedade. Discutimos sua história, mecânica, tecnologias e diferenciais, além de seus diversos recursos de acessibilidade, incluindo imagens do jogo.

Futuramente, planejamos oferecer também a opção de um modo de jogo com final, em vez de uma corrida infinita, que mostra no início a história do protagonista, que dá contexto ao jogador, e um final ao passar por todos os cenários do jogo. Nesse modo, o jogador verá que o personagem conseguiu superar os desafios e alcançar seus objetivos apesar da ansiedade, proporcionando uma narrativa mais completa.

Referências:

- American Psychiatric Association (2013). Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, 5ª Edição, Texto Revisado DSM-5-TR. American Psychiatric Association Publishing.
- Buday, J., Neumann, M., Heidingerová, J., Michalec, J., Podgorná, G., Mareš, T., Pol, M., Mahrík, J., Vranková, S., Kališová, L., e Anders, M. (2022). Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years. In Front Psychiatry.
- Fordham, J. e Ball, C. (2019). Framing mental health within digital games: An exploratory case study of hellblade. JMIR Ment Health, 6(4).
- Fortim, I., Sancassani, V., e Camparis, D. N. (2017). Rainy day: Jogadores e identificação com o tema da depressão e ansiedade. In Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. SBC.
- Han, B.-C. (2015). Sociedade do Cansaço. Editora Vozes.
- World Health Organization (2020). Global Health Estimates (GHE). World Health Organization.

