

Save Animals: O uso de jogos digitais para a conscientização sobre o bem-estar animal

Save Animals: Using digital games to raise awareness about animal welfare

Júlia Ferreira da Costa¹, Alexandra Rivera¹, Thiago Afonso de Almeida Borges¹

¹Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) - São Paulo – SP – Brasil

julia.ferreira.artista@hotmail.com, lexa.rivera.arte@gmail.com,
thiagoafonsoab@gmail.com

Abstract. Introduction: The growing violence against animals, amplified by toxic dynamics on social media, highlights the urgent need for tools to combat the normalization of cruel practices, especially among young people. **Objective:** This work presents the development of Save Animals, a cooperative digital game designed to promote empathy, awareness of animal welfare, and responsible adoption. **Methodology or Steps:** The project was developed using the Unity engine with 3D modeling, adopting a cozy aesthetic to deal with sensitive topics. The methodology involved collaboration with the Instituto Eu Sou o Bicho to create contextual narratives based on real cases, structuring a difficulty progression that simulates shelter management. **Expected Results:** The game is expected to serve as an extensionist pedagogical resource, capable of sensitizing the young public through emotional connection with rescued animals. Future stages intend to validate the game's effectiveness as a tool for social transformation through monitored playtests.

Keywords: Animal empathy, Animal cause, Awareness, Digital game.

Resumo. Introdução: A crescente violência contra animais, amplificada por dinâmicas tóxicas em redes sociais, evidencia a urgência de ferramentas que combatam a normalização de práticas cruéis, especialmente entre o público juvenil. **Objetivo:** Este trabalho apresenta o desenvolvimento de Save Animals, um jogo digital cooperativo projetado para promover a empatia, a conscientização sobre a causa animal e a adoção responsável. **Metodologia ou Etapas:** O projeto foi desenvolvido na engine Unity com modelagem 3D, adotando uma estética cozy para tratar temas sensíveis. A metodologia envolveu a colaboração com o Instituto Eu Sou o Bicho para a criação de narrativas contextuais baseadas em casos reais, estruturando uma progressão de dificuldade que simula a gestão de um abrigo. **Resultados Esperados:** Espera-se que o jogo atue como recurso pedagógico extensionista, capaz de sensibilizar o público jovem através da conexão emocional com os animais resgatados. Pretende-se, em etapas futuras, validar a eficácia do jogo por meio de testes de jogabilidade monitorados.

Palavras-chave: Empatia animal, Causa animal, Conscientização, Jogo digital.

1. Introdução

A violência contra animais, especialmente contra os chamados “cães comunitários”, tem se configurado como uma problemática social relevante, onde se percebe o aumento de

casos extremistas realizados por adolescentes. Conceitualmente, considera-se “cão comunitário” aquele que estabelece com a comunidade em que vive laços de dependência e de manutenção, embora não possua responsável único e definido. (YAMAKAWA *et al.*, 2015, p. 86).

De acordo com Sales *et al.* (2026), o aumento de casos contra animais evidencia a facilidade de crianças e adolescentes ao acesso de grupos virtuais que promovem tortura e práticas violentas. Os autores sustentam essa afirmação com base em levantamentos recentes: uma coalizão internacional composta por 45 organizações de defesa animal registrou 80 mil denúncias de agressão, das quais 36% foram originadas a partir de grupos e postagens em redes sociais populares.

Embora o Art. 32 da Lei nº 9.605/1998 (BRASIL, 1998) table como crime “praticar ato de abuso, maus-tratos, ferir ou mutilar animais”, a sua aplicação é muitas vezes ineficaz, uma vez que, segundo o Conselho Nacional de Justiça (2025), o Brasil registra uma média de treze animais vitimados por maus-tratos diariamente – um índice alarmante que evidencia a falta de aplicação de consequências penais aos agressores.

Os tipos de maus-tratos contra animais englobam desde negligência - como falta de alimentação e cuidados básicos -, até a violência física. A autoria desse tipo de crime, por vezes atribuída a adolescentes, aponta uma falha crítica na formação de ética e desenvolvimento de empatia. Muitas vezes, o abuso contra animais é banalmente sustentado por uma justificativa de hierarquia da vida, em que o ser humano é mais capaz e superior e assim possui o direito de invalidar a dor de seres considerados “inferiores”, consequentemente normalizando a brutalidade. Sobre a construção dessa visão distorcida e egocêntrica, Escodro *et al.* (2023) observam:

A crueldade com outras espécies reflete julgamentos egoístas e puramente antropocêntricos da natureza bestial da humanidade. A perpetuação destes atos cruéis reside na estranha ilusão de que tal comportamento pode ser normalizado até certo ponto na sociedade. Isso demonstra as ideias de indivíduos egocêntricos que carecem de empatia (ESCODRO *et al.*, 2023, p. 27866, tradução nossa).

Somado a essa justificativa antropocentrista, observa-se atualmente que o aumento de dinâmicas tóxicas em redes sociais entre jovens vem potencializando tais comportamentos inconsequentes. Sthel (2025) aponta que o desejo de pertencimento e visibilidade em plataformas digitais têm levado jovens a participar de “desafios” que incentivam a crueldade, onde: “São realizados desafios, que muitas vezes, envolvem comportamentos extremos e prejudiciais, como agressões a animais, estupro virtual, compartilhar conteúdos íntimos, auto lesionar-se ou atacar outras pessoas.” (STHEL, 2025, p. 54).

A existência de grupos extremistas e a disseminação de comportamentos agressivos em plataformas digitais reforçam que a violência contra animais não é um desvio individual isolado, mas sim uma tendência crescente entre o público juvenil, refletindo a normalização que a sociedade adere com o sofrimento alheio pela troca de engajamento digital.

Portanto, torna-se urgente a criação de novos espaços digitais saudáveis onde se tenha a socialização positiva e que desenvolva empatia entre pessoas e espécies. De acordo com Sarment e Pilati (2016), os jogos digitais possuem características estruturais que possibilitam um contexto de aprendizagem ativo, onde o uso de repetição de tarefas

auxilia na generalização de comportamentos pró-sociais, como empatia e preocupação, em contextos fora do jogo.

O presente artigo apresenta um jogo digital cooperativo ambientado na rotina caótica de um abrigo de animais. A experiência proposta subverte as dinâmicas de agressão comuns em redes sociais ao premiar ações como cuidado com animais e trabalho em equipe. Ao inserir o jogador em um cenário de vulnerabilidade com cachorros e gatos vítimas de maus-tratos, o jogo se torna uma ferramenta pedagógica, estimulando a empatia e fortalecimento de vínculos sociais através do *gameplay*.

2. Metodologia

O desenvolvimento do jogo *Save Animals* se iniciou como atividade proposta da disciplina de “Projeto integrador multidisciplinar e extensionista” do Centro universitário Belas artes de São Paulo (FEBASP), nessa disciplina é exigido o contato direto com instituições do terceiro setor que, de acordo com o Tribunal de Contas do Estado de São Paulo (2023), são organizações sem fins lucrativos e não governamentais, que visam a solução de problemas sociais e gerar serviços de caráter público.

A entidade parceira selecionada foi o Instituto Eu sou o bicho, um abrigo localizado em São Paulo que atua no resgate de animais abandonados e desenvolve eventos de adoção e arrecadação de ração. A colaboração com a instituição desde o início foi fundamental para o desenvolvimento da temática e ambientação, e uma solicitação pertinente do abrigo era a presença de animais vítimas de maus-tratos como personagens dentro do jogo.

Para a gestão do projeto, foi adaptado a metodologia ágil Scrum, com *sprints* semanais. Essa estrutura permitiu o envio constante de atualizações ao instituto e assim *feedbacks* contínuos sobre o jogo. Foram também realizadas consultas com a funcionária responsável, a fim de coletar mais informações sobre a rotina do abrigo e como os animais resgatados são normalmente cuidados.

3. Visão geral do jogo

Visando conscientizar o público jovem e ainda ser um jogo divertido, foi selecionado o gênero casual cooperativo de gerenciamento de tempo (*Time management*), inspirado em títulos como *Overcooked* (Ghost Town Games, 2016) e *Innchanted* (DragonBear Studios, 2023), o jogo possui o caráter caótico ao inserir o jogador como funcionário de um abrigo que precisa cuidar de vários animais simultaneamente. Podendo ser jogado sozinho ou em dupla, o jogo exige coordenação constante entre os jogadores, simulando a sobrecarga de um abrigo real.

3.1. Desenvolvimento

O desenvolvimento do jogo foi feito utilizando a *engine* Unity, programado em C# no Visual Studio e para gerenciamento de versões *Github Desktop*. Como exigência da instituição de ensino, os modelos dentro do jogo tais como personagens, animais, decoração e outros, são em 3D, produzidos e texturizados no Blender e Autodesk Maya.

3.2. Game design e Level design

O *Save Animals* é um jogo com vista de cima para baixo (*Top-down*), em que o jogador precisa realizar tarefas repetitivas conforme os animais vão exigindo. As necessidades que podem ser requeridas são: Banho, tosa, alimentação, saúde (vacinação e cura), brincar e socializar. Cada fase dura em média 2 minutos, e durante esse tempo, cada animal presente pode requerer uma ou mais ações, sendo que cada exigência possui um tempo limite para ser completada, se falhar o jogador perde pontos.

No que se refere ao *Level design*, o jogo se passa no mesmo abrigo e na mesma configuração fixa de câmera, portanto o que muda de fase a fase não é o espaço físico e sim a introdução de novos personagens e objetos. *Save Animals* começa a partir de uma fase tutorial que apenas um cachorro vitima de maus-tratos está presente e instrui o jogador a realizar tarefas básicas, como banho e alimentação. Após completo o tutorial, as fases seguintes apresentam novos animais e mecânicas, como cachorros e gatos. Por fim, é introduzido pombos, aves completamente banalizadas no meio urbano, que necessitam de cuidados diferentes, aumentando a dificuldade e progressão. A tabela 1 a seguir apresenta a progressão do *level design* por cada fase.

Tabela 1. Evolução das fases do jogo

Fase	Animais resgatados	Mecânicas aplicadas	Objetivos
Tutorial	Cão	Banho e ração	Empatia através da ação imediata
Fase 01	Cães	Vacinação e cura	Familiarizar com tarefas simples
Fase 02	Cães e gatos	Tosa	Gestão de tempo e espaço
Fase 03	Cães, gatos e pombos	Tratamento de bicos e unhas	Conscientizar sobre fauna urbana

Assim como em jogos similares, cada vez que um novo animal é inserido novas mecânicas e dinâmicas surgem, obrigando que o jogador se adapte e se familiarize com os novos habitantes do abrigo.

3.3. Narrativa e personagens

Por ser um jogo voltado para todas as idades, optou-se a não apresentar violência gráfica explícita. Em vez disso, a vulnerabilidade dos animais é representada de forma leve através de elementos visuais sutis, como estarem enfaixados, usando ataduras e com pelos bagunçados.

Porém, também é necessário abordar a violência vivida por esses seres para gerar o sentimento de responsabilidade e cuidado do jogador. Logo, a solução adotada foi a narrativa contextual, mencionando os episódios de abuso vividos de cada bichinho através de texto. Assim, antes de cada fase, o jogador recebe um resumo de todos os animais que serão cuidados na *gameplay*. Essa estratégia estabelece uma camada a mais para cada animal que será cuidado, permitindo que o jogador perceba o impacto direto de suas ações através da evolução do “nível de cura” e da mudança de comportamentos saudáveis durante a jogatina.



Figura 1. Menu que exhibe os animais que serão cuidados na fase selecionada

4. Resultados Esperados

Espera-se que *Save Animals* atue como uma ferramenta eficaz de sensibilização, transformando a percepção dos jogadores sobre a complexidade e a urgência da causa animal. Através das mecânicas de cuidado e da narrativa contextual baseada em casos reais, é esperado que o público-alvo desenvolva empatia e cuidado com animais de rua.

Como trabalho futuro, pretende-se realizar sessões de *playtest* monitoradas para validar o projeto como ferramenta de conscientização e impacto social, mensurando como a narrativa e as mecânicas de cuidado influenciam a percepção dos jogadores sobre o bem-estar animal.

Referências

- Brasil. (1998) “Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998”, Presidência da República, Brasília, DF. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19605.htm.
- Escodro, P. B. et al. (2023) “Zoophilia and brazilian legislation: implications for society and case report in an equine from a vulnerable community in Maceió, State of Alagoas-Brazil”, *Observatório de la Economía Latinoamericana*, v. 21, n. 12, p. 27866. DOI: 10.55905/oelv21n12-236.
- Sales, T. P. G. et al. (2026) “Adolescência, massas digitais e violência contra animais: diálogos entre logoterapia e psicanálise” v. 9, n. 20, p. e093504. DOI:10.55892/jrg.v9i20.3504.
- São Paulo. (2023) “Terceiro Setor”, Tribunal de Contas do Estado de São Paulo, São Paulo: TCE-SP. <https://www.tce.sp.gov.br/publicacoes/terceiro-setor>.
- Sthel, F. G. and Silva, L. S. (2025) “Do Virtual ao Real: A Relação entre Grupos Radicais Online e os Ataques em Escolas no Brasil”, In: *Anais do XVI CONFICT e IX CONPG*, UENF, Campos dos Goytacazes, RJ.
- Yamakawa, A. C. et al. (2015) “Monitoramento de cães com perfil de comunitário – Curitiba/PR”, *Revista de Educação Continuada em Medicina Veterinária e Zootecnia do CRMV-SP*, v. 13, n. 2, p. 86–86, 2015. <https://www.revistamvez-crmsvp.com.br/index.php/recmvz/article/view/28213>.