

NIK: Nik Is Kind - Um jogo para promover o poder das boas ações

NIK: Nik Is Kind - A game to promote the power of good deeds

André Paula¹, Frederico Gonçalves¹, Gabriel Gaspera¹, Virgínia Fernandes Mota¹

¹Colégio Técnico - Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte – MG – Brasil

{andrediaspaula, gabriel.gaspera, fredericosantos0309}@gmail.com

virginia@teiacoltec.org

Abstract. Introduction: We reported the development of Nik Is Kind, a game built in the Godot engine that seeks to encourage empathy in a world dominated by evil. **Objective:** present the game and its conception and development process, highlighting its potential as a playful and pedagogical tool for building a fairer and happier society. **Methodology:** The game was conceived using the Game Design Canvas and developed in the Godot engine, following the Fair Play Framework across the Ideation and Development phases. The design process included mapping and implementing accessibility features from the early stages of the project. **Results:** A functional prototype of NIK was obtained, demonstrating the importance of the alliance between software development and inclusion. The accessibility features are expected to provide a smooth gaming experience for a diverse audience, validating the game's potential as a pedagogical tool that promotes good deeds.

Keywords Digital Games, Empathy, Godot, Game Accessibility

Resumo. Introdução: Relatamos o desenvolvimento de Nik Is Kind, um jogo feito no motor Godot, que busca incentivar a empatia em um mundo dominado pela sua ausência. **Objetivo:** Apresentar o jogo e o seu processo de concepção e desenvolvimento, destacando seu potencial enquanto ferramenta lúdica e pedagógica para a construção de uma realidade mais justa e feliz. **Metodologia:** O jogo foi concebido por meio do Game Design Canvas e desenvolvido no motor Godot, seguindo o Framework Fair Play nas fases de Ideação e Desenvolvimento. O processo de design incluiu o mapeamento e a implementação de recursos de acessibilidade desde as etapas iniciais do projeto. **Resultados:** Um protótipo funcional de NIK, que demonstra a importância da aliança entre criação de softwares e inclusão. Espera-se que os recursos de acessibilidade permitam uma experiência recreativa fluida para um público diverso, mostrando o potencial do jogo como ferramenta pedagógica e promotora de boas ações.

Palavras-Chave Jogos Digitais, Empatia, Godot, Acessibilidade em Jogos

1. Introdução

Em um mundo cada vez mais egoísta, que procura autonomia e autossuficiência, o individualismo se mostrou como a única forma de ascensão não só econômica, mas

peçoal, promovendo uma queda de empatia [Revista Oeste 2022]. Nesse cenário, utilizando-se das ferramentas oferecidas pelos jogos digitais, capazes de abordar temas sociais profundos [Galvão et al. 2022], *NIK: Nik Is Kind* foi idealizado como uma chance de quebrar essa visão proposta e mostrar os benefícios das atitudes moralmente positivas. A proposta atinge isso por meio de diversos *minijogos* interativos implementados dentro do jogo, que proporcionam variedade e adaptabilidade aos usuários, permitindo diferentes formas de engajamento com o ecossistema do jogo.

Para que o jogo cumpra seu papel social e pedagógico de forma satisfatória, a inclusão torna-se um requisito obrigatório. Isso contrapõe a contemporânea realidade, que muitas vezes trata esse tópico como um elemento secundário, implementado apenas nas etapas finais do desenvolvimento [Mota e Duarte 2025]. No desenvolvimento de *NIK*, a acessibilidade foi posicionada como um elemento central durante todo o processo de desenvolvimento da aplicação.

2. Trabalhos relacionados

O conceito de empatia já é um tema bem presente no ambiente de desenvolvimento de jogos digitais, uma vez que, dado o seu caráter interativo e as características que o compõem, os *videogames* podem facilmente posicionar a pessoa jogadora em realidades diferentes daquelas vividas por ela [Galvão et al. 2022]. Nesse contexto, diretrizes foram definidas para orientar a criação de jogos empáticos [Rodrigues et al. 2021]. No guia, vale ressaltar os pontos referentes à narrativa, ao desenvolvimento verbal dos personagens e aos sons do jogo que contribuem bastante para a imersão da pessoa jogadora, permitindo sua conexão com as personagens. Tais diretrizes são abordadas com maestria em jogos como *Chants of Sennaar* [Rundisc 2023] e *SpiritFarer* [Thunder Lotus Game 2020].

Em *Chants of Sennaar*, você é um diplomata que busca unir novamente diversos povos residentes de uma torre por meio do aprendizado e da documentação de seus idiomas. No jogo, você deve entender cada língua por meio de escritos antigos de uma época de união, a fim de combater o mal que assola a torre-cidade e trazer de volta o vínculo entre as sociedades que nela vivem. Já em *Spiritfarer*, você controla Stella, a substituta de Caronte na passagem espiritual. Como barqueira dos espíritos, seu dever é acolher as almas perdidas e cuidar delas até que aceitem suas atuais condições e possam partir em alegria para a vida eterna. O jogo trabalha muito bem com as narrativas dos *NPC's* (*Non-Player Character*) e como você deve interagir com eles com o objetivo de confortá-los.

Esses jogos exercitam a ideia da empatia na sociedade e seus possíveis benefícios também para quem pratica, ideias diretamente relacionadas com o tema central de *NIK: Nik Is Kind*.

3. Metodologia

NIK: Nik Is Kind foi desenvolvido no motor de jogos Godot¹, utilizando a linguagem GDScript. A escolha dessa tecnologia justificou-se pela sua gratuidade, praticidade de uso e por ser de código aberto.

¹<https://godotengine.org/>

A metodologia de desenvolvimento foi estruturada em etapas, baseadas no *Framework Fair Play* [Mota et al. 2026], que orienta o design de jogos a partir de uma perspectiva de justiça que integra *play*, acessibilidade e representatividade como pilares fundamentais. O framework trata o processo de desenvolvimento em três etapas: *Ideação*, *Desenvolvimento* e *Avaliação*, cada uma organizada em torno de componentes que conectam os princípios de justiça a ações de design específicas. Quatro princípios orientadores – *Critical Awareness* (Consciência Crítica), *Embodiment* (Corporificação), *Plurality* (Pluralidade) e *Reflexivity* (Reflexividade) – são distribuídos por todas as fases, garantindo que cada etapa seja informada por múltiplas perspectivas éticas e experienciais. O framework foi aplicado nas fases de Ideação e Desenvolvimento para garantir que o projeto possa alcançar o maior número de pessoas possível, promovendo maior inclusão. A etapa de avaliação será realizada em trabalhos futuros.

3.1. Ideação

Na etapa de ideação, o Game Design Canvas (GDC) [Marketing e Games 2014], ferramenta para a transformação de ideias em conceitos consolidados de jogos, foi criado (Figura 1). Dessa forma, foi possível estruturar, de forma harmônica, os elementos de mecânica, dinâmica e estética, garantindo que o núcleo do jogo não fosse sobreposto ou mal trabalhado. Através do GDC, identificou-se que, se o jogo fosse composto de diversas mecânicas diferentes, a jogabilidade seria, no geral, mais satisfatória para todos, dado que a obra não ficaria atrelada a apenas uma ação lúdica. Isso resultou na decisão de projetar a progressão em formato de múltiplos minijogos, permitindo que o jogador interaja com diferentes mecânicas.

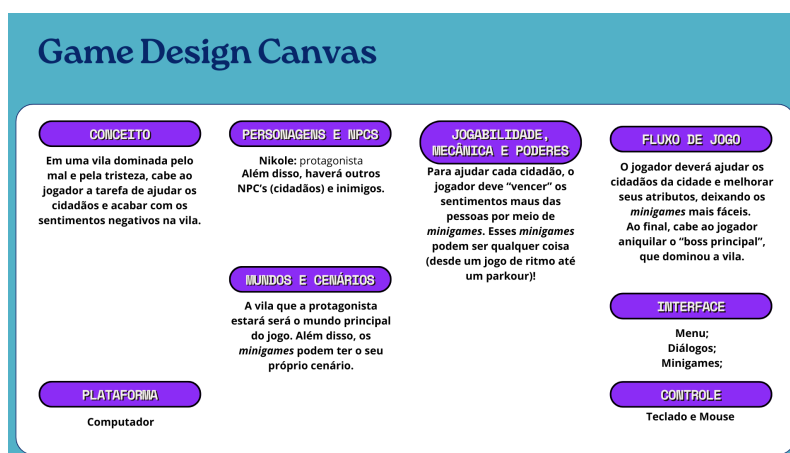


Figura 1. *Game Design Canvas* do NIK que ajudou na construção da ideia do jogo.

Assim, foi desenvolvida a seguinte narrativa. Em *NIK: Nik Is Kind*, o jogador é uma personagem chamada Nikole que deve ajudar os cidadãos de sua vila, que foram dominados pelo mal e pela tristeza após a invasão de seres malignos facilitada pelo individualismo nessa comunidade. Para isso, o usuário deverá superar os sentimentos negativos de sua localidade, representados por fantasmas que dominaram as pessoas com diversos males. Nessa conjuntura, o jogador deve socorrer cada membro de sua vila, ajudando-os no combate aos sentimentos ruins que os atormentam. Ao fim, a Nikole ajudará a restabelecer a paz e a calma na região em que mora.

3.2. Desenvolvimento

A etapa de desenvolvimento foi iniciada pela criação do menu do jogo (Figura 2). Essa decisão foi baseada no princípio do *Fair Play* de que a acessibilidade deve ser considerada em todas as fases do processo [Mota et al. 2026]. Ao desenvolver o menu inicialmente, foi possível definir e implementar as opções de acessibilidade que podem ser configuradas pela pessoa jogadora, tais como: *I*) Edição de controles; *II*) Filtros de daltonismo e definição de suas intensidades; *III*) Alto-contraste; *IV*) Escala da interface. Além disso, conforme o menu foi sendo criado, foram percebidas outras características que podem prejudicar o entendimento do usuário, como o menu circular, trazendo a necessidade de oferecer a opção de tornar o menu linear. As opções de acessibilidade foram definidas a partir do Guia de Acessibilidade para jogos disponível em [Game Accessibility Guidelines 2012].

Toda a etapa de desenvolvimento foi precedida pela criação de um Game Design Canvas (GDC), que serve como eixo central para o desenvolvimento do projeto. Dessa forma, o uso do GDC se mostrou fundamental para garantir a coesão dessa estrutura, assegurando que a organização do projeto permanecesse rigidamente alinhada ao escopo pedagógico e social proposto.

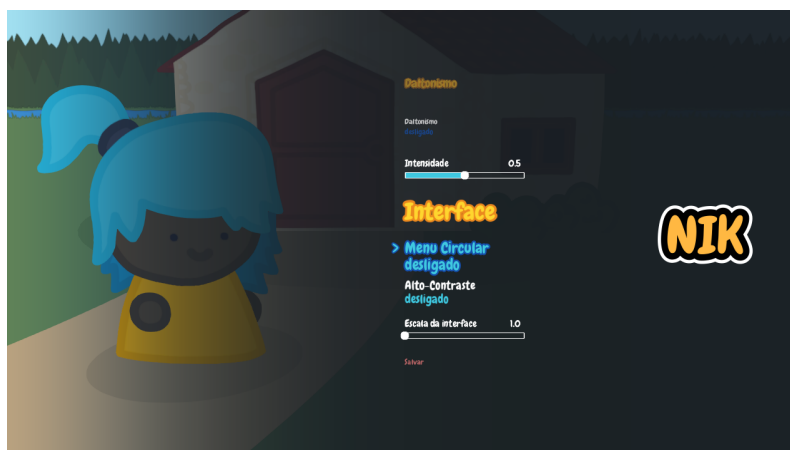


Figura 2. Menu de Acessibilidade do NIK.

Após a implementação dos mecanismos de acessibilidade, seguiu-se para o desenvolvimento das mecânicas principais. *NIK: Nik Is Kind* é um jogo de aventura casual focado na narrativa e na interação com *NPC*'s. No jogo, cada *NPC* oferece um *minijogo* a ser vencido para que ele se torne livre dos fantasmas que o atacam. Os *minijogos* de cada fantasma estão diretamente relacionados ao sentimento que representam – o fantasma da confusão é um *minijogo* de labirinto, por exemplo. Nesse contexto, o jogo é finalizado quando Nikole conseguir expurgar os fantasmas de cada *NPC* do mapa.

A progressão do jogo se dá através de diversos *minijogos* com diferentes mecânicas – com temáticas de ritmo, movimentação, reflexo, entre outras. Nessa conjectura, um exemplo de *minijogo* é o mostrado na Figura 5, em que o jogador precisa apertar, no momento certo, as notas mostradas/escutadas (que representam o ataque ou a defesa da Nikole). Além disso, outros desafios – como um de labirinto – também estão no jogo para garantir uma ampla variedade de mecânicas. Assim, o jogador terá um incentivo lúdico, bem como um moral, para praticar atitudes benevolentes.



Figura 3. Parte do mapa do jogo.

O objetivo principal de *NIK* é promover a empatia e a gentileza nas pessoas jogadoras. Nessa conjuntura, o jogo se propõe a fazer isso a partir do momento em que a decisão e as ações de auxílio aos cidadãos vem diretamente do jogador, buscando dessa forma incentivar a proatividade nelas. Além disso, os diálogos simples, mas tocantes, com cada *NPC* permitem uma conexão da pessoa jogadora com o universo do jogo.



Figura 4. Cena de diálogo

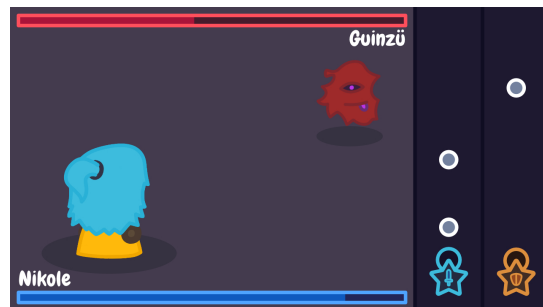


Figura 5. Minijogo de ritmo

4. Conclusão

Esse trabalho apresentou *NIK: Nik Is Kind*, um jogo digital de narrativa e de interações *Player-NPC* voltado para o incentivo da empatia em sociedade e para a análise de seus benefícios. Essa motivação é aplicada por meio de ações generosas que se executam a partir de vários minijogos que recompensam o jogador internamente e externamente ao jogo, mostrando a importância de atitudes bondosas à sociedade. Aqui, foi discutida sua narrativa, suas configurações principais e suas mecânicas de *gameplay* além das diversas implementações de acessibilidade presentes no jogo. Como trabalhos futuros pretende-se avaliar a jogabilidade de *NIK: Nik Is Kind* e suas opções de acessibilidade.

Uso de inteligência artificial generativa

Não foram usadas ferramentas de inteligência artificial generativa no desenvolvimento do projeto. Todos os códigos foram escritos pelos desenvolvedores e os *assets* foram criados manualmente usando programas gratuitos como *Affinity*². Para a produção deste texto, foi utilizado a correção ortográfica e gramatical do próprio *Overleaf*³.

²https://www.affinity.studio/pt_br

³<https://pt.overleaf.com/about>

Referências

- Belman, J. e Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *International Journal of Cognitive Technology*, 15(1):11.
- Canva (2025). O app para todos os seus trabalhos criativos. Disponível em: https://www.affinity.studio/pt_br. Acesso em: 6 jul. 2026.
- Galvão, V., Rodrigues, K., Maciel, C., Nunes, E., e Trevisan, D. (2022). Máquinas de empatia - uma visão geral histórica da indústria sobre elementos característicos dos jogos empáticos. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 468–477, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Game Accessibility Guidelines (2012). Game accessibility guidelines. Disponível em: www.gameaccessibilityguidelines.com/full-list/. Acesso em: 2 abr. 2026.
- Jogos na Prática (2023). Conheça a godot game engine. Disponível em: www.jogosnapratica.com.br/conhecendo-a-godot/. Acesso em: 4 jul. 2026.
- Marketing e Games (2014). Game design canvas. Disponível em: www.marketingegames.com.br/wp-content/uploads/2014/04/game-desing-canvas-marketing-games.jpg. Acesso em: 19 mar. 2026.
- Mota, V. e Duarte, E. (2025). 20 anos de acessibilidade no sbgames: Uma revisão sobre inclusão em jogos digitais entre 2004 e 2024. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 753–768, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Mota, V. F., Laranjeira da Silva, C., Steinmüller, T., e Duarte, E. F. (2026). Fair play: Exploring play, accessibility and representation towards a framework for fairness in digital games. In *Proceedings of the 2026 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, FAccT '26, page 1903–1920, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Overleaf (2018). The home of scientific and technical writing. Disponível em: <https://pt.overleaf.com/about>. Acesso em: 6 jul. 2026.
- Revista Oeste (2022). A sociedade se tornou menos empática? Disponível em: www.megacurioso.com.br/estilo-de-vida/123276-a-sociedade-se-tornou-menos-empatica.htm. Acesso em: 4 jul. 2026.
- Revista Oeste (2025). Individualismo excessivo está enfraquecendo os laços sociais. Disponível em: www.revistaoeste.com/oestegeral/2025/07/17/individualismo-excessivo-esta-enfraquecendo-os-lacos-sociais/. Acesso em: 4 jul. 2026.
- Rodrigues, K. R. H., Valério, C. C., Pinheiro, T. S. M., Maciel, C., e Nunes, E. P. S. (2021). Diretrizes para o design de jogos empáticos. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 86–95, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Rundisc (2023). Chants of Sennaar.
- Thunder Lotus Game (2020). Spiritfarer.