

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
UNIDADE CONTAGEM

ANDRÉ VICTOR GONÇALVES NASCIMENTO
PIETRO CAMPOS DE SOUSA
TIAGO HELVÉCIO DE MELLO ROSA

**ANXIETY: PROBLEMATIZAÇÃO DAS INTERAÇÕES SOCIAIS DE ALUNOS DO
ENSINO MÉDIO POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL**

ANDRÉ VICTOR GONÇALVES NASCIMENTO
PIETRO CAMPOS DE SOUSA
TIAGO HELVÉCIO DE MELLO ROSA

**ANXIETY: PROBLEMATIZAÇÃO DAS INTERAÇÕES SOCIAIS DE ALUNOS DO
ENSINO MÉDIO POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas
Gerais, como requisito parcial para formação no
Curso Técnico em Informática.

Orientador: ALISSON RODRIGO DOS SANTOS
Coorientador: ANDRÉ LEÃO MOREIRA

Contagem
2025

AGRADECIMENTOS

A realização e o progresso deste Trabalho de Conclusão de Curso foram fortemente intensificados com uma rede de apoio muito importante, que sempre esteve incentivando o grupo. Expressamos nossos agradecimentos:

Primeiramente, a Deus, que foi de grande importância para um dos integrantes do grupo, dando-lhe força e determinação no projeto e durante a jornada no CEFET, representando sua fé.

Ao orientador Alisson Rodrigo dos Santos, que foi peça fundamental no desenvolvimento técnico do projeto, ajudando o grupo a se organizar, possibilitando o progresso do trabalho e motivando o grupo a trabalhar cada vez mais e a melhorar como profissionais.

Ao co-orientador André Leão Moreira, que ajudou o grupo a quebrar o bloqueio criativo no início do projeto, além de colaborar na decisão de uso de termos mais corretos ao tratar da representatividade dos personagens.

Aos autores do projeto Pindorama, Alessandro Kennedy, Davi Sollar e Daniel Henrique, juntamente de nosso amigo Miguel dos Santos Miranda, pela troca de conhecimento e experiências no desenvolvimento de jogos, além da motivação que eles estimularam no grupo.

Aos demais amigos, como Vinicius Cândido, por ajudar na decisão do tema do trabalho e no planejamento inicial, e ao Isaque Almeida, por sempre ajudar e encorajar os integrantes na jornada geral dentro da instituição CEFET.

Por fim, é importante também externar nossa gratidão a todos aqueles que divulgaram e participaram da pesquisa do projeto, além daqueles que engajaram na apresentação na META, pois foram de grande colaboração no realce da importância do nosso projeto.

A todos, expressamos aqui nossa imensa gratidão.

RESUMO

Este projeto de pesquisa investiga como os transtornos emocionais, como a ansiedade e a fobia social impactam a socialização de adolescentes no ambiente escolar, promovendo uma reflexão sobre a saúde mental da juventude contemporânea. A proposta consiste no desenvolvimento de um jogo narrativo em 2D, voltado à imersão emocional como meio de sensibilização e conscientização. A produção baseia-se em estudos acadêmicos e inclui uma pesquisa de campo com alunos do CEFET-MG, campus Contagem. O jogo foi desenvolvido na Unity, com programação em C#, arte visual criada nos softwares Libresprite, MediBang Paint e Krita, e trilha sonora original produzida com o auxílio da ferramenta Reaper. A narrativa se ambienta em uma escola inspirada no CEFET campus Contagem, acompanhando jovens em seus desafios de socialização e adaptação. Foram escritas quatro cenas, das quais duas estão integradas ao jogo, acompanhadas de diversas produções musicais que compõem a trilha sonora do jogo. Os resultados da pesquisa indicam que 80,8% dos alunos respondentes reconhecem que situações relacionadas a dificuldades emocionais e sociais se tornaram muito presentes no meio escolar, evidenciando a relevância do tema. O projeto busca, por meio da união de arte, tecnologia e pesquisa, dar visibilidade às questões emocionais enfrentadas por adolescentes no ambiente educacional.

Palavras-chave: ambiente escolar; jogos digitais; traumas psicológicos.

ABSTRACT

This research project investigates how emotional disorders, such as anxiety and social phobia, affect the socialization of adolescents within the school environment, encouraging reflection on the mental health of contemporary youth. The proposal consists of developing a 2D narrative game designed to promote emotional immersion as a means of raising awareness and fostering empathy. The production is based on academic studies and includes field research conducted with students from CEFET-MG, Contagem campus. The game was developed in Unity using C#, with visual art created in Libresprite, MediBang Paint and Krita, and an original soundtrack produced with Reaper. The narrative takes place in a school inspired by CEFET Contagem campus, following young characters as they deal with difficulties of socialization and adaptation. Four scenes were written, two of which were integrated into the game, accompanied by several original musical pieces that form its soundtrack. The research results indicate that 80.8% of participating students recognize that emotional and social difficulties have become highly present in the school environment, highlighting the relevance of the topic. By combining art, technology and research, the project seeks to shed light on the emotional issues faced by adolescents in educational settings.

Keywords: school environment; video games; psychological traumas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Jogo brasileiro “9 Kings”.....	19
FIGURA 2 - Cena de batalha do jogo.....	26
FIGURA 3 - Imagem retirada de uma cutscene do jogo.....	26
FIGURA 4 - Diagrama de Classes.....	28
FIGURA 5 - Diagrama de casos de uso: mecânicas.....	29
FIGURA 6 - Cena de diálogo do jogo.....	30
FIGURA 7 - Controle de volume pelo menu.....	31
FIGURA 8 - Inventário do jogo.....	31
FIGURA 9 - Sprites simbolizando o estado da personagem com e sem máscara.....	32
FIGURA 10 - Personagens do jogo.....	35
FIGURA 11 - Evolução da representação animal dos personagens.....	36
FIGURA 12 - Cena inicial do jogo.....	36
FIGURA 13 - Primeira cutscene.....	47
FIGURA 14 - Segunda cutscene.....	47
FIGURA 15 - Terceira cutscene.....	48
FIGURA 16 - Quarta cutscene.....	48
FIGURA 17 - Quinta cutscene.....	48
FIGURA 18 - Sexta cutscene.....	49
FIGURA 19 - Alex (Protagonista).....	50
FIGURA 20 - Alex animal (Protagonista).....	51
FIGURA 21 - Personagem Estella.....	51
FIGURA 22 - Personagem Ezequiel.....	52
FIGURA 23 - Personagem Yuri.....	52
FIGURA 24 - Personagem Rebecca.....	53
FIGURA 25 - NPCs Genéricos.....	53
FIGURA 26 - Personagem Assilon (professor).....	54
FIGURA 27 - Personagem mãe de Alex.....	54
FIGURA 28 - FEABIRD (inimigo 1).....	55
FIGURA 29 - JUDZY (inimigo 2).....	55
FIGURA 30 - Personagens reais:.....	55
FIGURA 31 - Representação animal dos protagonistas.....	56
FIGURA 32 - Máscaras.....	56
FIGURA 33 - Fundos do menu.....	56
FIGURA 34 - Térreo.....	57
FIGURA 35 - Sala de aula.....	58
FIGURA 36 - Andares.....	58
FIGURA 37 - Biblioteca.....	59
FIGURA 38 - Artes do protótipo.....	59

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Gráfico do registro de casos de transtornos selecionados, por faixa etária..	
10	
GRÁFICO 2 - Gráfico do Pisa, que registra as respostas às perguntas sobre autoestima...	
11	
GRÁFICO 3 - Gráfico que representa o número de jogadores ao longo dos anos.....	12
GRÁFICO 4 - Gráfico que mostra a porcentagem de jogadores por faixa etária e sexo.	13
GRÁFICO 5 - Gráfico referente à pesquisa.....	37

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Justificativa.....	10
1.2 Objetivo Geral.....	14
1.3 Objetivos Específicos.....	14
1.4 Planejamento dos Capítulos.....	14
2. DESENVOLVIMENTO.....	15
2.1 Referencial Teórico e Metodológico.....	15
2.1.1 Referencial Teórico.....	15
2.1.2 Referencial Metodológico.....	17
2.1.2.1 Unity.....	18
2.2 Etapas de Desenvolvimento e Evolução do Jogo.....	20
2.2.1 Planejamento inicial e estruturação técnica.....	20
2.2.2 Prototipagem e integração de sistemas.....	21
2.2.3 Desenvolvimento pós prototipagem.....	21
2.2.4 Otimização e finalização do segundo protótipo, para a 34 ^a META.....	21
2.2.5 Desenvolvimento pós META.....	22
2.2.6 Considerações sobre o processo de desenvolvimento.....	22
2.3 Procedimentos Metodológicos.....	22
2.3.1 Ferramentas Utilizadas.....	23
2.3.2 Padrões de Projeto.....	23
2.3.3 Divisão de Tarefas.....	24
2.3.4 Pesquisa com alunos do CEFET-MG, campus Contagem.....	25
2.3.5 O Jogo.....	25
2.3.5.1 Modelagem e requisitos.....	26
2.3.5.2 Mecânicas.....	29
2.3.5.3 Desenvolvimento narrativo e lógica de interações.....	32
2.3.5.4 Direção de arte.....	33
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	34
4. CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICE A - Perguntas referentes à pesquisa feita com alunos do CEFET-MG campus Contagem.....	46
APÊNDICE B - Artes das cutscenes.....	47
APÊNDICE C - Artes dos personagens, dos inimigos e de elementos do jogo.....	50
APÊNDICE D - Roteiro principal do jogo e definição dos personagens.....	61

1. INTRODUÇÃO

O aumento significativo dos transtornos mentais entre os jovens, com destaque para quadros de ansiedade, depressão e fobia social, tem causado diversos impactos negativos em seus cotidianos, especialmente em ambientes escolares. Apesar da crescente incidência desses problemas, ainda há uma notável carência de visibilidade, conscientização e cuidado por parte da sociedade em geral, o que contribui para a negligência e o isolamento daqueles que sofrem com tais condições.

Diante dessa realidade, torna-se necessária a busca por formas mais acessíveis, sensíveis e eficazes de comunicar a gravidade da situação, promovendo empatia, reflexão e engajamento social. Nesse contexto, os jogos digitais narrativos se destacam por sua capacidade de envolver emocionalmente o jogador. Por meio de diversos recursos como narrativa imersiva, trilha sonora e estética visual, os jogos podem abordar temas complexos de maneira artística, possibilitando que o público compreenda e se conecte com as experiências retratadas.

Assim, a escolha pelo desenvolvimento de um jogo digital com foco narrativo baseia-se na premissa de que tais recursos atuam como ferramentas na conscientização e ilustração da realidade de muitos jovens, que enfrentam problemas emocionais em meio à socialização. Tendo como objetivo incentivar o diálogo sobre saúde mental e trazer uma maior compreensão acerca do tema no ambiente social contemporâneo, ao representar, de forma lúdica e imersiva, as maneiras na qual a ansiedade social afeta as interações entre estudantes dentro do ambiente escolar. Tal representação é realizada por meio de uma narrativa que retrata a adaptação de um aluno com transtornos psíquicos a uma nova escola, conhecendo pessoas novas e construindo uma rede de apoio.

Além do jogo, o grupo se propôs a realizar uma pesquisa qualitativa com alunos do CEFET-MG, campus Contagem, a fim de coletar dados daqueles que se encontram em situações de exclusão social, ou já repararam em casos assim, dentro da escola.

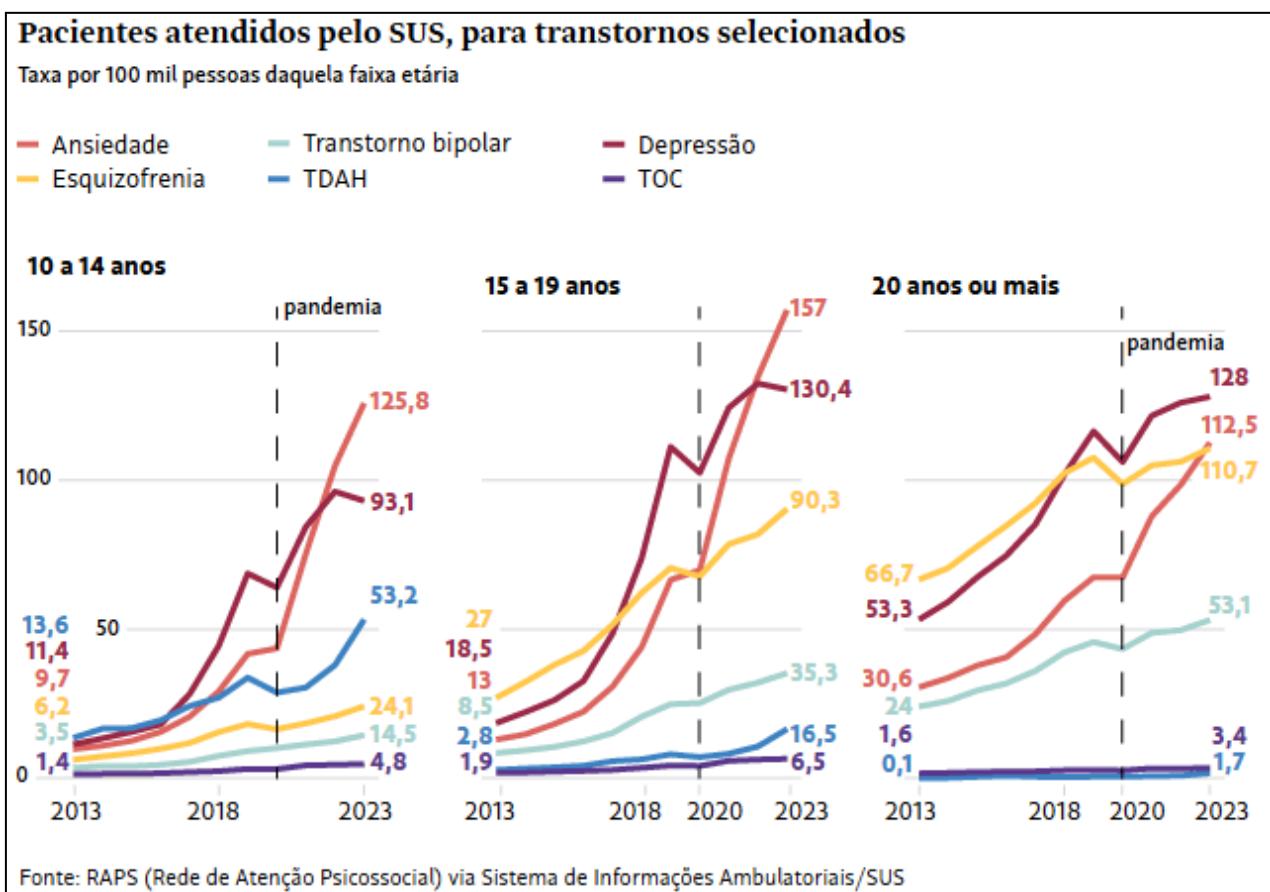
O projeto foi desenvolvido utilizando a plataforma de criação de jogos Unity (UNITY TECHNOLOGIES, [s.d.]) em sua versão 6.2, versionado via [GitHub](#)¹ (GitHub, Inc., [s.d.]) e codificado utilizando a IDE Visual Studio Code (MICROSOFT CORPORATION, [s.d.]).¹

¹ Link do repositório no GitHub: https://github.com/AndreVictoN/TCC_Proj

1.1 Justificativa

O aumento do registro de casos de transtornos mentais na população tem ganhado destaque no cenário nacional e global nos últimos anos. Infelizmente, é notório que esses transtornos afetam, em sua maioria, jovens e adolescentes, sendo mais agravados, principalmente, no ambiente escolar. Segundo uma pesquisa realizada no período entre 2013 e 2023, pela Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), através do Sistema de Informações Ambulatoriais e do SUS, divulgada pela Folha de São Paulo (MARIANI et al., 2024), “pela primeira vez na história, os registros de ansiedade entre crianças e jovens superaram os de adultos”. Essa afirmação é confirmada com os dados apresentados, que revelam uma taxa de 157 por 100 mil jovens de 15 a 19 anos com casos de ansiedade, enquanto o mesmo transtorno possui uma taxa de 112,5 por 100 mil adultos de mais de 20 anos, como pode ser visto no Gráfico 1.

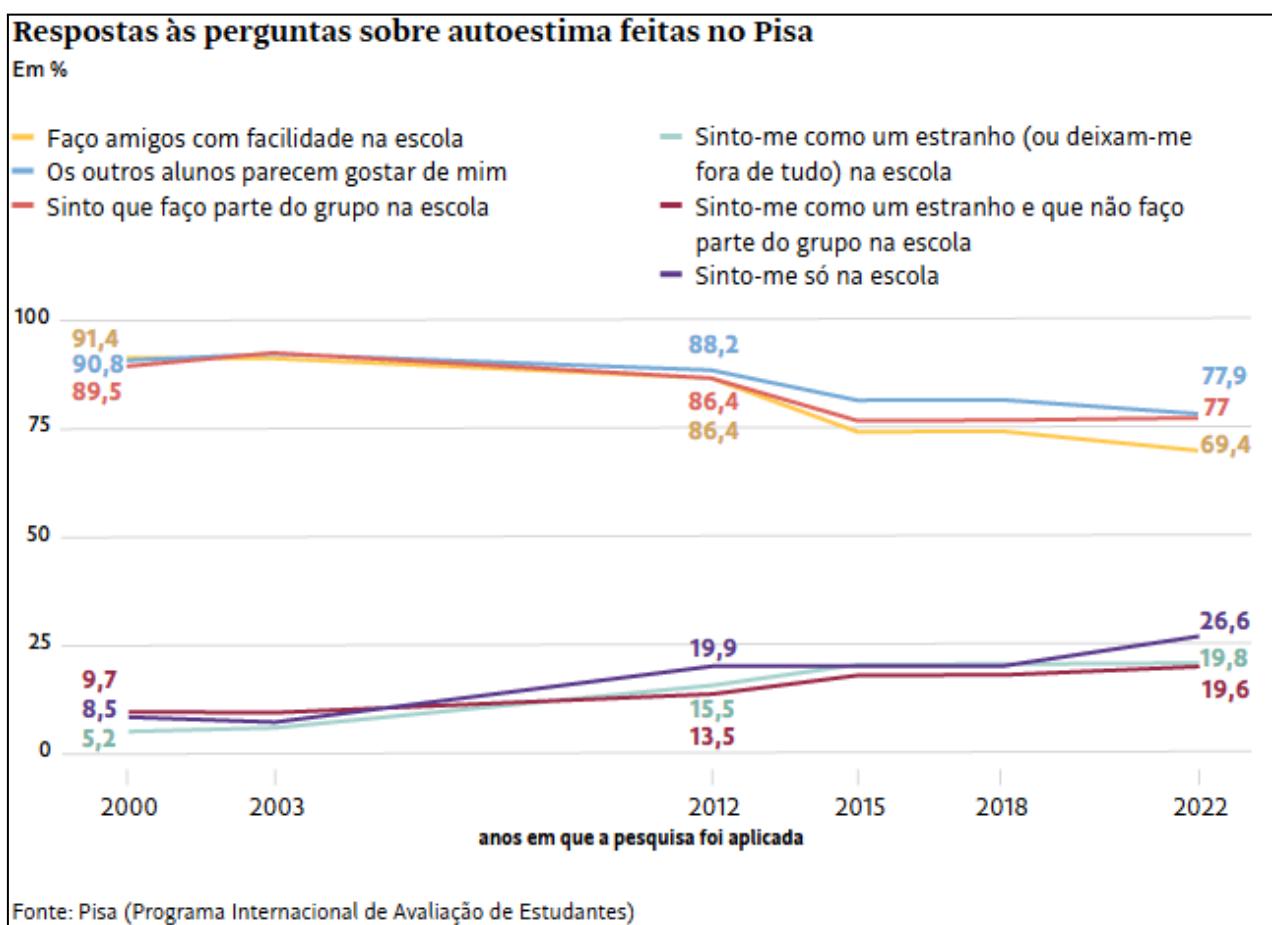
GRÁFICO 1 - Gráfico do registro de casos de transtornos selecionados, por faixa etária



Fonte: MARIANI et al., 2024

Em paralelo à crescente dos casos de transtornos mentais em jovens e adolescentes, principalmente no período pós-pandemia, também houve o aumento de relatos de pessoas que não se sentem pertencentes ao ambiente escolar no qual estão inseridas. Essa falta de pertencimento se deve a diversos fatores, como a solidão e a dificuldade de se enturmar e socializar dentro desse tipo de ambiente, fazendo com que muitos alunos se sintam estranhos e sejam excluídos, por decisão própria ou alheia. Também na matéria da Folha de São Paulo previamente citada, uma pesquisa desenvolvida pelo Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa), entre os anos 2000 e 2022, revelou que a sensação de solidão cresceu entre os alunos. O número de alunos que relataram esse sentimento saltou de 8,5% para 26,6% no período de 22 anos, sendo que em 2022, dois em cada dez alunos declararam se sentir assim, essas informações podem ser vistas no Gráfico 2.

GRÁFICO 2 - Gráfico do Pisa, que registra as respostas às perguntas sobre autoestima



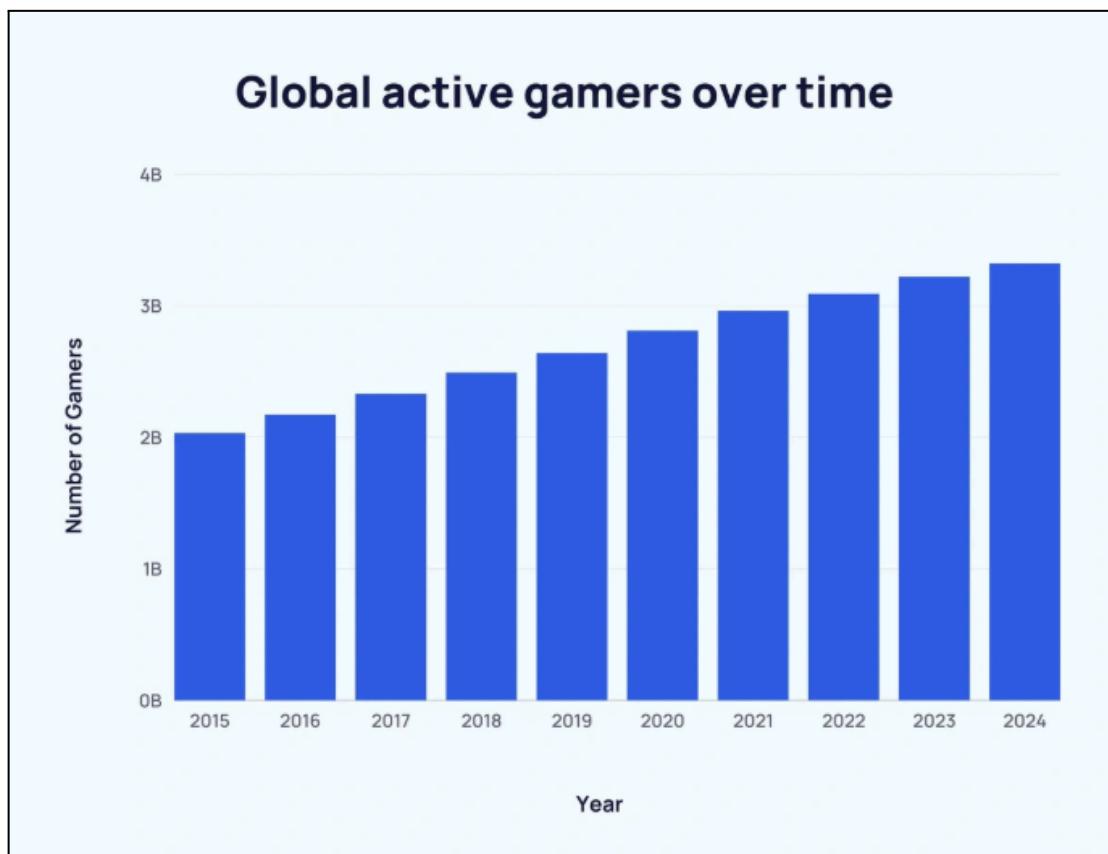
Fonte: MARIANI et al., 2024

Ambas as pesquisas mostram que há uma possível relação entre os transtornos mentais e a dificuldade de se sentir pertencente a um ambiente como a escola, que pode ser muito

intimidador. Essa relação pode ser percebida ao relacionar o aumento dos casos de transtornos psíquicos entre os jovens de 15 a 19 anos e o aumento do número de respostas negativas em relação à autoestima dentro das escolas, tendo em vista que as pessoas dentro desta faixa etária costumam frequentar esse espaço. Porém, mesmo com o crescimento evidente e a relação entre os tópicos, esse tema ainda é muito negligenciado pela sociedade.

A falta de visibilidade e atenção enfrentada por tais infortúnios em nossa sociedade têm papel crucial na ampliação da quantidade de alunos que sofrem com eles, pois o assunto é raramente visto, tratado e discutido de forma devida. Assim, como forma de buscar maneiras sensíveis e eficazes de representar a gravidade da situação, a proposta foi desenvolver um jogo narrativo, que tem como objetivo ilustrar o dia a dia de um jovem que enfrenta a ansiedade social, dando visibilidade ao tema e possibilitando uma identificação através da imersão oferecida pelo jogo.

GRÁFICO 3 - Gráfico que representa o número de jogadores ao longo dos anos

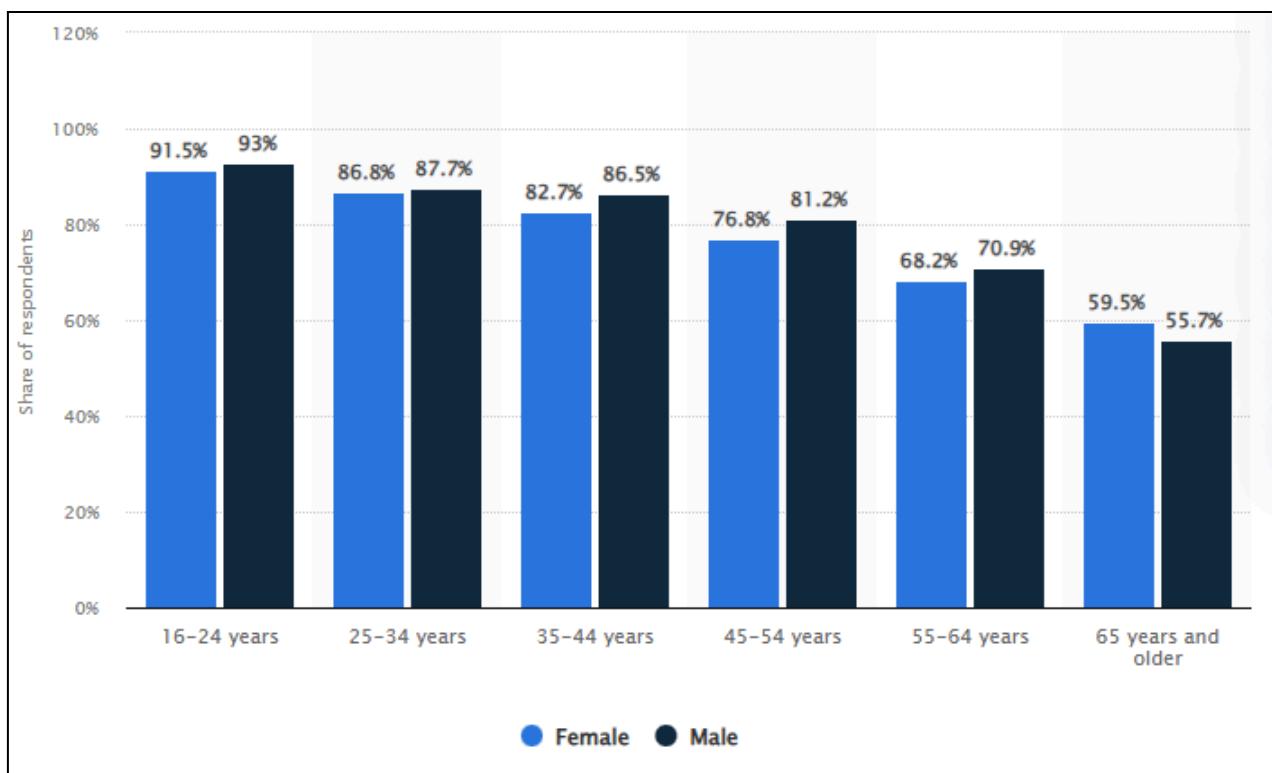


Fonte: DUARTE, 2025

A escolha pelo desenvolvimento de um jogo digital com foco narrativo, como forma de uma experiência virtual, é dada a partir da capacidade que os recursos multimídia possuem

de atuar como ferramentas na conscientização e ilustração da realidade dos adolescentes. Além desses fatores, a escolha também foi motivada devido aos jogos serem um ótimo meio de comunicação, que passa por uma grande crescente de jogadores ao longo dos anos, sendo uma ótima forma de transmitir uma mensagem ao maior número de pessoas possível, como mostra uma pesquisa divulgada pelo site Exploding Topics (DUARTE, 2025), que revela a existência de aproximadamente 3 bilhões de jogadores ao redor do mundo (Gráfico 3). Outra pesquisa, divulgada pelo site Statista (CLEMENT, 2025), mostra que os jogos digitais estão presentes na vida de pessoas de todas as idades, porém possuem os jovens como maior público alvo, que são também o principal público alvo do projeto (Gráfico 4).

GRÁFICO 4 - Gráfico que mostra a porcentagem de jogadores por faixa etária e sexo



Fonte: CLEMENT, 2025

Tendo em vista a grande porcentagem de jovens de 16 a 24 anos que jogam jogos digitais e a crescente nos casos de ansiedade em grupos de idade semelhante, o grupo definiu o público alvo sendo adolescentes e jovens adultos, construindo um jogo direcionado para aqueles que sofrem com os problemas evidenciados. Tal decisão foi tomada, pois o projeto visa apresentar uma visão otimista sobre as interações sociais entre os jovens, partindo da premissa de que a integração social pode ocorrer de forma natural e de que a construção de uma rede de apoio é de extrema importância no processo de adaptação a um novo ambiente.

1.2 Objetivo Geral

O objetivo principal do grupo de pesquisa e desenvolvimento do jogo *Anxiety* é promover a reflexão sobre o psicológico da juventude contemporânea e como ele afeta as interações sociais dentro do ambiente escolar. Incentivando a discussão sobre saúde mental e representando o tema no ambiente social, de forma lúdica e imersiva.

1.3 Objetivos Específicos

- Desenvolver um jogo 2D com foco narrativo e lúdico;
- Desenvolver a arte do jogo de forma autoral, com o uso de *soundfonts* para compor as músicas;
- Criar personagens representativos para alimentar a narrativa;
- Escrever e implementar uma história que conta com 5 dias da vida escolar do personagem protagonista;
- Representar o psíquico dos personagens através de um “mundo da mente”;
- Representar a personalidade dos personagens através de animais, salientando o lúdico;
- Construir o jogo através do modelo de projeto da prototipação;
- Obter relatos reais dos alunos do CEFET-MG, campus Contagem, a fim de enriquecer a história e ressaltar a relevância do tema.
- Desenvolver o sistema de máscaras sociais, que representam a necessidade que o protagonista tem de esconder sua personalidade.

1.4 Planejamento dos Capítulos

Este relatório apresenta conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que trata do desenvolvimento de um jogo denominado *Anxiety*, apresentando capítulos descritivos sobre a motivação do projeto, o seu desenvolvimento, o seu referencial, a sua metodologia, os resultados obtidos e, por fim, a conclusão, que traz consigo as considerações e objetivos concluídos pelo grupo em relação à proposta inicial.

2. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto *Anxiety* foi dividido em duas partes, uma sendo a construção do jogo *Anxiety* e a outra sendo o desenvolvimento da pesquisa qualitativa com os alunos do CEFET-MG, campus Contagem. O jogo foi constituído em etapas que abrangeram o planejamento técnico, a construção dos elementos visuais e sonoros, a implementação das mecânicas na Unity e a integração narrativa.

Nos tópicos seguintes, serão abordados os referenciais teóricos e metodológicos, os procedimentos metodológicos e as etapas de desenvolvimento do projeto.

2.1 Referencial Teórico e Metodológico.

A pesquisa do projeto foi baseada principalmente em artigos científicos e sites populares na busca de informações e dados relevantes. Ao longo dos próximos tópicos, pretende-se explicar a origem do tema do projeto, destacar os principais artigos que contribuíram no seu desenvolvimento, informar quais ferramentas foram utilizadas na parte prática, quais foram os padrões e o modelo de projeto utilizados, assim como qual foi o método da pesquisa.

2.1.1 Referencial Teórico

O presente trabalho é fundamentado na relação entre os transtornos emocionais e psicológicos e o processo de socialização de adolescentes no ambiente escolar, com ênfase na ansiedade e na fobia social. Pesquisas recentes apontam que essas condições impactam diretamente o desempenho acadêmico e a formação de vínculos interpessoais, dificultando a adaptação de jovens em contextos educacionais. Entre os estudos consultados, destacam-se “*Anxiety and Dependence to Media and Technology Use*” (MATOS et al., 2016) e “*Social anxiety as a basis for friendship selection and socialization in adolescents' social networks*” (VAN ZALK et al., 2011), que discutem a influência das tecnologias digitais sobre a saúde emocional e os padrões de comunicação de adolescentes.

A representação de transtornos mentais em jogos eletrônicos tem ganhado espaço nos últimos anos, especialmente em produções independentes, que se afastam de estereótipos e abordagens sensacionalistas. Segundo Ruth Kasdorf, no artigo “*Representation of mental illness in video games beyond stigmatization*” (2020), embora representações estigmatizantes ainda sejam comuns, há uma tendência crescente de narrativas que tratam a saúde mental com

sensibilidade, promovendo empatia por meio de experiências imersivas. Jogos como Omori (OMOCAT, 2020), Gris (NOMADA Studio, 2018) e Life is Strange (DONTNOD Entertainment, 2015) exemplificam essa abordagem, utilizando recursos visuais e mecânicas interativas para explorar temas como depressão, ansiedade e traumas.

No contexto deste projeto, que se passa em um ambiente escolar e retrata a dificuldade de socialização de um aluno recém-chegado, torna-se relevante compreender os aspectos sociais que influenciam a saúde mental de adolescentes. Van Zalk e Kerr (2011) demonstram que a ansiedade social pode ser intensificada ou suavizada de acordo com os grupos sociais com os quais o adolescente interage. A socialização, portanto, desempenha um papel determinante no desenvolvimento emocional e psicológico nesse período da vida, sendo um fator central na narrativa do jogo proposto.

Em contrapartida à importância dos jogos na representação de transtornos mentais, o artigo de Matos et al. (2016), traz uma perspectiva que levanta pontos negativos da tecnologia no aumento de distúrbios psíquicos, compreendendo o uso excessivo das tecnologias como uma estratégia de enfrentar tais transtornos, o que pode levar a uma dependência. Os autores argumentam que adolescentes com níveis mais elevados de ansiedade social e instabilidade emocional podem perceber interações em ambientes online como menos ameaçadoras do que em ambientes presenciais, devido ao maior anonimato e à redução da pressão social. Em tal ponto de vista, o uso da tecnologia pode inicialmente exercer uma função compensatória, permitindo que indivíduos socialmente ansiosos interajam confortavelmente.

No entanto, o estudo enfatiza que essa função pode gerar dependência da interação digital, reforçando a evitação de situações sociais offline e intensificando a ansiedade social. Dessa forma, os pesquisadores definem a dependência tecnológica como um resultado da interação entre vulnerabilidades psicológicas pré-existentes e o uso desregulado das tecnologias como forma de escape, e não como um transtorno isolado ou exclusivamente determinado pela tecnologia.

Tais perspectivas teóricas contribuíram para a fundamentação das escolhas narrativas, estéticas e mecânicas do jogo, que busca representar, com sensibilidade, o universo interno de um adolescente em processo de adaptação a um novo ambiente, utilizando o potencial dos jogos como meio expressivo e empático, valorizando a sensibilidade na retratação de condições psicológicas.

2.1.2 Referencial Metodológico

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa adotou uma abordagem aplicada e qualitativa, associando o desenvolvimento de um jogo narrativo em 2D à coleta de dados sobre o comportamento social de estudantes do ensino médio. O método de pesquisa combinou o levantamento bibliográfico e pesquisa de campo, permitindo tanto o embasamento teórico quanto a análise prática do tema estudado.

O projeto foi desenvolvido com a utilização do motor de jogos Unity o qual trouxe uma maior facilidade na realização do projeto, isso porquê o mesmo oferece ferramentas avançadas de desenvolvimento em sua estrutura interna, contando com a linguagem de programação C#, possibilitando o trabalho de forma mais otimizada e intuitiva. Além disso, a ferramenta permite também a utilização de plugins, os quais ajudaram no desenvolvimento do projeto. O jogo foi programado com princípios de orientação a eventos e desenvolvido com a aplicação de padrões de projeto como o Singleton e o Observer, que após aplicação prática em trabalhos desenvolvidos no CEFET-MG, foram adicionados ao nosso trabalho, facilitando a implementação de mecânicas e no desenvolvimento de cena. Ademais, o projeto seguiu o modelo da prototipação e a divisão de tarefas em um modelo similar ao industrial, no qual cada integrante focou em uma porção específica do trabalho.

As definições dos padrões de projeto utilizados são:

- **Observer:** De acordo com o site Refactoring Guru (Alexander Shvets, 2021), o padrão de projeto Observer evita a repetição na chamada de objetos, quando precisam saber se algum estado de outro foi alterado. Ao invés de perguntarem a todo momento como está este estado, o objeto alvo da pergunta se torna um sujeito que cobra aqueles que necessitam de seu estado como observadores, e apenas os notifica quando este estado for alterado.
- **Singleton:** Conforme o que foi mostrado no curso “Designer de Games e Desenvolvedor Unity” (EBAC, [s.d.]), o padrão de projeto Singleton garante que um objeto possua apenas uma instância no projeto, evitando conflitos entre dois possíveis objetos iguais, enquanto garante que todo objeto possa acessar a instância de forma global.

O principal modelo de projeto definido para ser seguido foi a prototipação, que se refere à construção de uma versão básica e inicial do jogo, que implementa as principais

mecânicas e os principais elementos do mesmo, permitindo definir o caminho que o projeto irá seguir, enquanto contribui para o avanço da versão final, até a conclusão do jogo.

A criação de um protótipo é de grande utilidade na elaboração de jogos digitais, pois permite que os desenvolvedores testem as mecânicas, com a finalidade de verificar se funcionam de acordo com a proposta do jogo. Além disso, o protótipo permite a discussão sobre o que pode ser acrescentado e o que deve ser retirado do projeto, visto que fazer a previsão exata do que será exigido pelo jogador é uma tarefa complexa.

Para que o projeto trouxesse à tona os temas de forma mais responsável, o grupo buscou estudar, por meio de livros e outros materiais online, formas de criação de roteiros envolventes e eficientes na criação de uma jornada interativa, com consciência e responsabilidade com os temas e transtornos abordados. O livro estudado foi o “Manual do Roteiro”, de Syd Field, juntamente com materiais online do famoso roteirista Steven Spielberg que trouxe diversas técnicas que foram úteis para criação de uma jornada imersiva e consciente com seus temas. Como por exemplo, a criação dos personagens foi baseada em conceitos abordados no livro sobre criação e concepção de personagens interessantes. Além disso, foram aplicados fundamentos de design de personagens e composição musical, para orientar as decisões estéticas do projeto.

De forma geral, o projeto buscou integrar arte, narrativa e tecnologia, permitindo que o jogo funcionasse não apenas como uma experiência virtual interativa, mas também como um instrumento de sensibilização e conscientização sobre a saúde mental na adolescência.

2.1.2.1 Unity

O jogo foi desenvolvido utilizando o motor Unity (UNITY TECHNOLOGIES, [s.d.]) e a linguagem de programação C#. A Unity é uma plataforma que busca facilitar o desenvolvimento de jogos digitais em 2D e 3D para diversos sistemas operacionais e plataformas, como Windows, Linux, consoles como os da PlayStation, Xbox e Nintendo e aparelhos mobile. A grande vantagem de utilizar uma plataforma como essa, é a facilidade de realizar certas tarefas que seriam feitas através de código puro e a grande disponibilidade de ferramentas e bibliotecas que otimizam ainda mais o fluxo de trabalho.

A escolha da Unity dentre os outros muitos motores de jogos foi motivada pela experiência prévia de um dos integrantes do grupo com a plataforma, através do curso “Designer de Games e Desenvolvedor Unity”, oferecido pela plataforma EBAC (Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia). Outros fatores que também motivaram a escolha da plataforma é a sua gratuidade e a evidente presença da mesma no mercado de jogos, tendo

títulos conhecidos como o recente *Hollow Knight: Silksong* (Team Cherry, 2025), o brasileiro independente *9 Kings* (Sad Socket, 2025) e o independente *Cuphead* (Studio MDHR Entertainment Inc., 2017).

FIGURA 1 - Jogo brasileiro “9 Kings”



Fonte: <https://www.sadsocket.com/9-kings>

Devido à escolha da plataforma Unity, o jogo é programado com base no paradigma da Programação Orientada a Eventos (POE). A Unity trabalha com esse paradigma pois, ao invés de responder apenas a objetos, o jogo deve responder às ações do jogador, que são lidas através de eventos, como o clique na tela ou uma tecla apertada no teclado. Esse funcionamento ajuda no desenvolvimento, pois a grande maioria dos *listeners* (ouvintes), que interpretam esses eventos, são nativos do próprio motor.

Algumas das ferramentas e plugins que foram essenciais no projeto são:

- **TextMesh Pro:** ferramenta nativa da Unity que permite um melhor controle e uma melhor formatação dos textos que compõem a UI (interface gráfica) do jogo, além de permitir o uso dos mesmos em botões interativos.
- **DOTween (HOTween v2):** plugin que facilita a animação dos personagens, possibilitando a mudança de suas escalas, rotações e posições.
- **Cinemachine:** pacote, desenvolvido pela própria Unity Technologies Inc., que implementa um sistema de câmera mais dinâmico e “inteligente”, permitindo que ela siga certos elementos do jogo (como o jogador) e facilitando a animação da mesma, dentre outras funcionalidades.
- **Timeline:** ferramenta nativa da Unity, que facilita a criação de cenas dentro dos jogos.

2.2 Etapas de Desenvolvimento e Evolução do Jogo

Nos tópicos seguintes, serão apresentadas algumas das etapas do desenvolvimento do projeto, ao longo do ano.

2.2.1 Planejamento inicial e estruturação técnica

Após algumas reuniões iniciais e avaliações das habilidades dos membros, o grupo seguiu uma abordagem de divisão do trabalho similar ao modelo industrial, visto que o projeto foi separado em porções para cada um focar, baseado nas afinidades específicas de cada integrante. As principais tarefas separadas no projeto foram a arte audiovisual, a parte escrita do trabalho (como a história e os documentos) e a programação e gerenciamento do jogo, dentro da Unity. Cada uma das áreas foi designada a um membro do grupo, com pouca interferência dos outros, apenas sugestões e algumas mudanças essenciais.

Algumas das primeiras tarefas realizadas foram a implementação de algumas mecânicas principais, como o movimento do jogador e a interação com os NPCs (Non-Player Characters) — que são os personagens não controlados pelo jogador —, a elaboração uma fonte textual personalizada e a adição da compatibilidade com o sistema operacional Linux, garantindo maior acessibilidade. Também se buscou empregar ferramentas de gestão, como o Milanote (MILANOTE, [s.d.]), para organização de tarefas, embora sua utilização tenha sido descontinuada devido à dificuldade de adaptação do grupo, que optou por definir os afazeres através de reuniões presenciais e anotações.

Com base nas orientações recebidas, o escopo do projeto foi reavaliado, resultando na redução da complexidade de mecânicas e na simplificação da narrativa. Essa decisão teve como objetivo garantir a viabilidade técnica dentro do cronograma do TCC. A história foi reformulada em formato linear, substituindo a proposta inicial de múltiplos finais, e reduzida, sendo definido como objetivo a construção de 4 dias, ao invés de 5, que era a proposta inicial. Tais decisões foram tomadas para tentar garantir que a história estivesse toda implementada no jogo.

Durante essa fase, também foram desenvolvidos a primeira cena — ambientada em uma sala de aula — foi implementada com transições funcionais entre ambientes e os primeiros *sprites* e animações do protagonista, um polvo antropomórfico que simboliza o estado emocional do personagem principal, Alex, que busca não ser percebido nos ambientes. Essa abordagem visual buscou representar de forma metafórica os conflitos psicológicos retratados na narrativa. Paralelamente, foi discutido o primeiro planejamento da pesquisa

qualitativa sobre ansiedade no ambiente escolar, a ser aplicada posteriormente como instrumento de validação temática e enriquecimento narrativo.

2.2.2 Prototipagem e integração de sistemas

Com a base conceitual definida, iniciou-se o desenvolvimento do protótipo jogável. Foram criados o menu principal, a primeira versão dos cenários e das interações com personagens não jogáveis (NPCs), além da implementação inicial do sistema de batalhas, incluindo os ataques e o sistema de derrota de inimigos. Essa etapa consolidou a estrutura fundamental do jogo, permitindo a criação de versões demonstrativas.

O primeiro protótipo funcional foi concluído e utilizado em apresentações parciais. Após avaliações internas, definiu-se o desenvolvimento de uma história alternativa à do protótipo, de novos cenários e da atualização daqueles que já existiam, além da introdução do sistema de inventário.

2.2.3 Desenvolvimento pós prototipagem

Com o protótipo consolidado, a equipe avançou para o aprimoramento dos aspectos visuais, narrativos e sonoros. Foram produzidos novos tilesets (uma coleção de imagens reutilizáveis, utilizada para cenários), *sprites* e *cutscenes*, além de ajustes na direção de arte. O desenvolvimento da história oficial do jogo (pós-protótipo) continuou seu desenvolvimento mas, por carência de tempo para a escrita e implementação de uma história muito grande, o design narrativo passou a adotar descrições curtas e falas diretas, substituindo longas passagens textuais.

Em relação às adições no jogo, o sistema de inventário foi implementado, junto do controle de volume, do aprimoramento da transição de cenas e da construção dos atos da história principal. Também foi incorporada a trilha sonora original composta pelo grupo, destacando-se a faixa “*School Fields*”, desenvolvida especificamente para o ambiente escolar do jogo.

2.2.4 Otimização e finalização do segundo protótipo, para a 34ª META

Na etapa final, o foco do grupo voltou-se à integração completa das cenas e à correção de falhas identificadas nos testes internos. Foram implementadas *cutscenes* narrativas, ajustes de colisão e aprimoramentos visuais para a exibição pública do jogo na 34ª META.

O inventário passou a manter consistência entre diferentes cenas, o que representou um avanço técnico relevante. Novas músicas e efeitos sonoros foram incorporados, e a

narrativa atingiu seu estado final, com quatro dias escritos. A versão apresentada na mostra contou com progressão linear, trilha sonora original, arte própria, sistemas funcionais de batalha e inventário, interação do jogador com outros personagens, menus interativos e controle de volume.

Durante o processo, algumas dificuldades técnicas persistiram, como o comportamento anômalo das cenas de batalha em determinadas interações e pequenos problemas de colisão. Apesar disso, o grupo conseguiu entregar um protótipo estável, que buscava atingir os objetivos estabelecidos no início do projeto. Infelizmente, a narrativa ainda não estava completa dentro do jogo, visto que existiam apenas dois dias jogáveis, de quatro escritos.

2.2.5 Desenvolvimento pós META

Após a finalização da 34ª META, o grupo buscou focar naquilo que era considerado como prioridade. As principais tarefas desenvolvidas nesse período foram o término da implementação da história dentro do jogo, tornando-a jogável, a finalização da trilha sonora e a escrita do relatório final.

2.2.6 Considerações sobre o processo de desenvolvimento

O desenvolvimento de Anxiety envolveu múltiplas iterações de design e programação, nas quais o grupo buscou equilibrar aspectos técnicos, narrativos e simbólicos. A consolidação das mecânicas e a estruturação visual do jogo demonstraram evolução significativa nas competências dos integrantes, que aprenderam a utilizar de forma integrada ferramentas de criação, versionamento e composição.

O resultado obtido reflete um processo de amadurecimento técnico e artístico, culminando em um produto que, mesmo em estágio básico, apresenta coesão estética e conceitual, além de potencial para expansão futura.

2.3 Procedimentos Metodológicos

Os procedimentos metodológicos adotados neste trabalho compreenderam a execução prática das etapas de planejamento, pesquisa, desenvolvimento técnico e validação do projeto. O processo foi conduzido sob a orientação do professor Alisson Rodrigo dos Santos, responsável pela supervisão técnica e metodológica, e a coorientação do professor André Leão Moreira, responsável pelo acompanhamento teórico e narrativo do projeto.

2.3.1 Ferramentas Utilizadas

O quadro 1 expõe quais foram as ferramentas escolhidas para o projeto e quais são suas respectivas funcionalidades:

QUADRO 1 - Ferramentas

FUNÇÃO	SOFTWARE	LOGO	VERSÃO
<i>Engine</i> (motor)	Unity		6.2
Sprites	Libresprite		1.2
Edição de código	Visual Studio Code		1.105.1
Organização e versionamento do código	GitHub/GitHub Desktop		3.5.4
Criação das músicas	REAPER		7.35
Concept Arts	MediBang Paint		29.1
Edição de Imagens	Paint.NET		5.1.10

Fonte: Autoria própria, 2025

2.3.2 Padrões de Projeto

Com o intuito de facilitar a solução de alguns problemas que poderiam ser encontrados no desenvolvimento do jogo, o grupo optou por utilizar dois dos principais padrões de projeto, o Observer e o Singleton.

No jogo, o padrão Observer foi utilizado principalmente com o objetivo de notificar qualquer alteração importante aos objetos gerenciadores do jogo. Algumas dessas alterações

são a ativação de *triggers* (gatilhos), que iniciam um novo acontecimento no jogo, como a troca de cenas, o início de uma nova etapa da história, uma alteração no inventário ou, até mesmo, a vitória ou derrota do jogador em uma batalha. Os principais sujeitos, que são responsáveis por notificar os gerenciadores, são o próprio jogador e os inimigos.

Enquanto isso, o padrão Singleton está presente no projeto para garantir a existência de apenas uma instância daqueles objetos que são essenciais no jogo. Esses objetos são o gerenciador geral e o de batalhas, o jogador e os inimigos. A exigência de uma única instância desses objetos se dá pelo fato de que eles realizam funções de extrema importância no jogo, que podem gerar conflito quando realizadas repetidamente.

2.3.3 Divisão de Tarefas

A divisão de tarefas foi organizada segundo um modelo de produção similar ao industrial, de modo que cada integrante atuou de forma especializada:

- Um dos integrantes ficou responsável pelo desenvolvimento técnico na Unity, implementação de sistemas, interface, mecânicas de jogo e da história dentro do jogo. Sua atuação envolveu o uso de programação orientada a eventos, criação de scripts em C# para controle de interações, e estruturação da lógica de diálogos, colisões, transições e gerenciamento de inventário;
- O outro ficou responsável pela estruturação narrativa, elaboração dos personagens, escrita das cenas e roteirização. A construção da história baseou-se em princípios de design narrativo empático, considerando o impacto emocional das interações com o jogador. Os personagens foram concebidos como representações simbólicas de diferentes formas de exclusão social: o isolamento por ansiedade, falta de capacidades sociais, a marginalização de grupos minoritários e rejeição por boatos espalhados no ambiente. O roteiro buscou refletir o cotidiano escolar de forma metafórica, utilizando o ambiente do CEFET-MG como inspiração para os espaços narrativos;
- O último foi o responsável pela direção artística, criação dos cenários, *sprites* (imagens de elementos do jogo), *cutscenes* (sequências cinematográficas) e composição da trilha sonora original. A trilha sonora foi produzida empregando soundfonts de uso livre, inspiradas em jogos retrô, com o objetivo de criar ambientes sonoros imersivos e emocionais. O estilo visual desenvolvido foi construído para ser amigável ao jogador, mas ainda com um senso de suspense.

2.3.4 Pesquisa com alunos do CEFET-MG, campus Contagem

Em paralelo ao desenvolvimento do jogo, foi conduzida uma pesquisa qualitativa com estudantes do CEFET-MG, campus Contagem, com o objetivo de compreender o impacto de transtornos emocionais nas relações interpessoais e a percepção dos discentes sobre o convívio escolar. A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário anônimo aplicado entre alunos do CEFET-MG, campus Contagem, elaborado pelo grupo. O questionário foi criado com o intuito de investigar percepções sobre ansiedade, desconforto social e adaptação escolar.

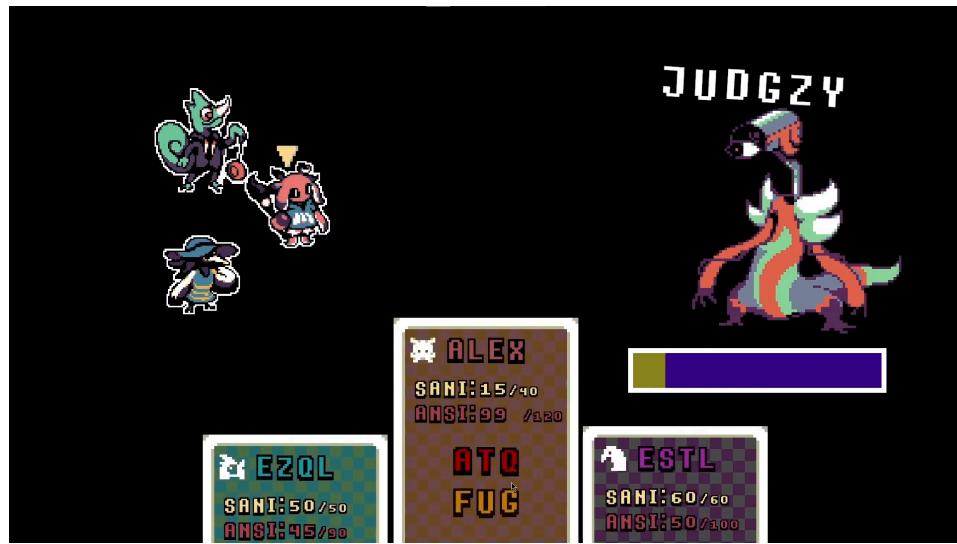
Por ser uma das ferramentas de pesquisa mais acessíveis, o grupo optou por utilizar o Google Forms na realização da pesquisa. Ao criarmos todas as perguntas, de maneira que fossem pertinentes ao tema, enviamos o formulário para a avaliação de uma psicóloga, que, junto com o orientador do projeto, validou a pesquisa e permitiu sua divulgação, realizada com ajuda dos representantes das turmas do campus, através dos grupos de WhatsApp.

2.3.5 O Jogo

Com o objetivo de concluir os objetivos de representar de forma respeitosa, cuidadosa, lúdica e interativa os transtornos mentais observados na vida dos adolescentes, dentro do ambiente escolar, o jogo *Anxiety* seguiu para um caminho mais narrativo. Esse caminho leva o jogo a ser classificado como algo próximo a uma experiência virtual narrativa, contrariando a visão popular de que jogos promovem a ansiedade em jovens, devido ao seus frequentes e fortes estímulos. A experiência que o jogo proporciona foi pensada para usufruir com excelência dos recursos multimídia oferecidos, para trazer imersão, formada pela trilha sonora, pelas artes visuais e pela narrativa.

As principais características do jogo são seu estilo de arte em 2D, na forma de *pixel art*, sua perspectiva *top-down*, que é a visão de cima para baixo, a presença de imagens desenhadas, o foco narrativo e na interação entre os personagens, a capacidade de andar pelo mapa e o sistema de batalha de turnos, baseado em jogos como *Undertale* (Toby Fox, 2015) e *Earthbound* (Nintendo, 1994). Essas características dão ao jogo elementos de alguns gêneros, como *Turn Based Role Playing Game* (TBRPG), *Visual Novels* e *Japanese Role Playing Game* (JRPG). A figura 2 tem como objetivo ilustrar o sistema de batalha e a figura 3 representar o estilo artístico do jogo.

FIGURA 2 - Cena de batalha do jogo



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 3 - Imagem retirada de uma *cutscene* do jogo



Fonte: Autoria própria, 2025

2.3.5.1 Modelagem e requisitos

A arquitetura do jogo consiste em um total de 34 classes, interfaces e enums, contribuindo para o funcionamento do projeto. Todas foram organizadas em pastas que representam suas funções, são elas:

- **Core/Singleton:** guarda a classe que traz a implementação do padrão Singleton;
- **Interactions:** classes que representam objetos que o jogador interage, como os itens, as portas e as escadas;

- **Managers:** objetos que gerenciam parte grande do projeto, como o gerenciador geral do jogo (GameManager) e o gerenciador de batalhas (BattleManager);
- **NPC:** guarda a classe base dos NPCs e suas filhas.
- **Player:** guarda todas as classes que influenciam ou controlam o jogador, como o controlador (PlayerController) e o inventário (InventoryManager);
- **Cards:** guarda a classe que trata das cartas dos personagens (usadas para selecionar as ações de cada um na batalha);
- **Utils:** guarda tudo que representam utilidades gerais no projeto, como a classe Subject, a interface IObserver e o enum EventsEnum — responsável por guardar todas as notificações possíveis —, que implementam o padrão de projeto Observer.

Todas as classes, interfaces e enums estão presentes no diagrama da figura 4.

Durante a etapa de concepção, foram definidos os requisitos funcionais e não funcionais do sistema.

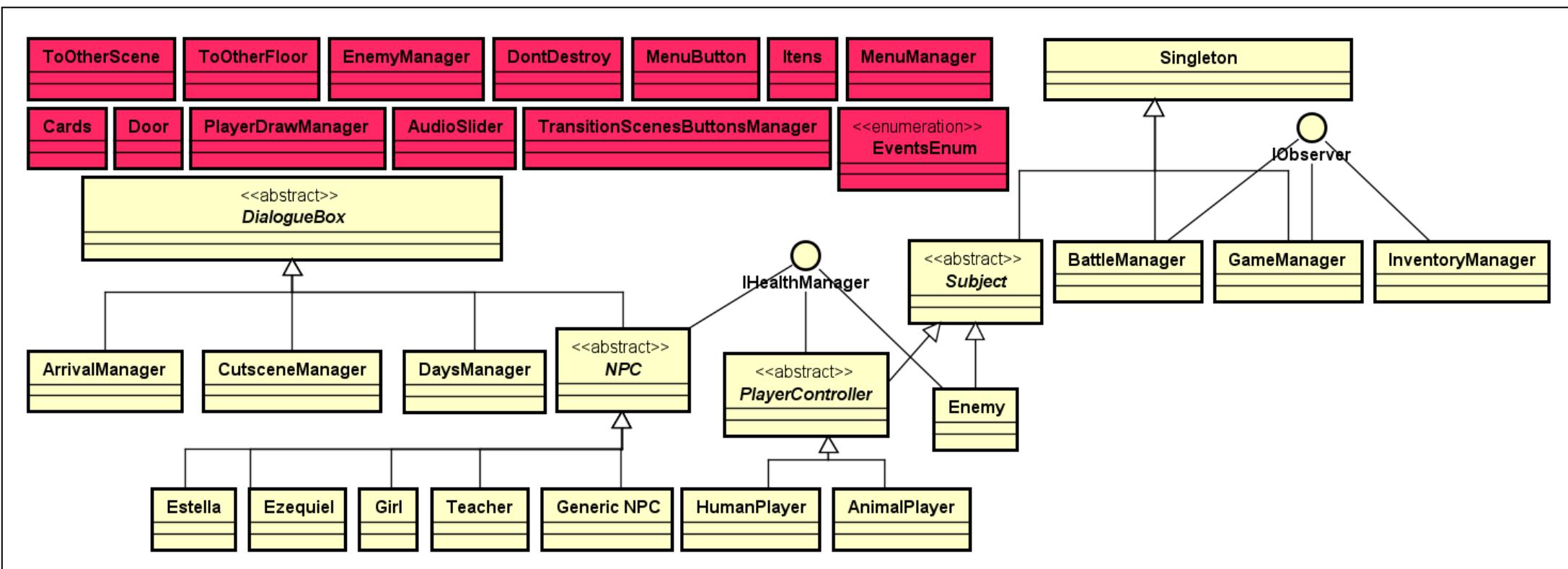
Os requisitos funcionais abrangem:

- Mover jogador;
- Interagir com NPCs;
- Controlar volume;
- Atacar inimigos e ser atacado;
- Interagir com botões do menu;
- Interagir com o ambiente através de colisões;
- Alternar entre cenas;
- Gerenciar inventário.

Os requisitos não funcionais abrangem:

- Construção de uma história representativa de transtornos mentais e dificuldades na socialização representada na forma de dias de aula. A proposta inicial consistia na criação de 5 cenas as quais apresentariam cada um dos personagens do jogo e, por fim, a cena final de batalha;
- Criação de 5 personagens representando cada um um modo de exclusão social;
- Desenvolver mecânicas de batalha interativas baseadas em Undertale (Toby Fox, 2015) e Earthbound (Nintendo, 1994);
- Representação do CEFET-MG, campus Contagem;

FIGURA 4 - Diagrama de Classes



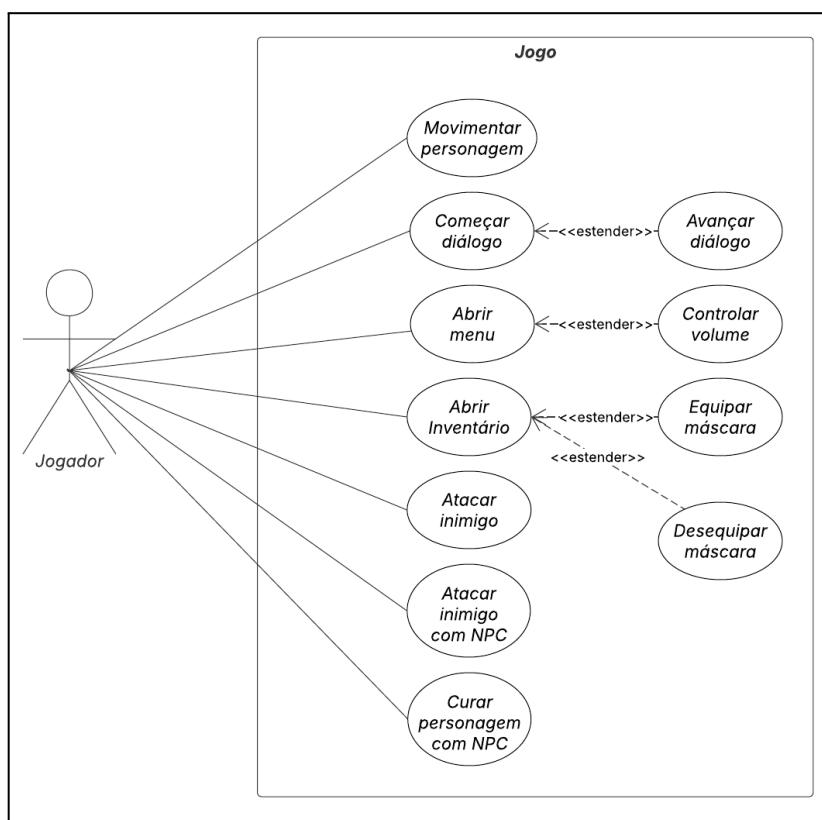
Fonte: Autoria própria, 2025

- Criação de gráficos e de trilha sonora autorais;
- Representação de transtornos por meio de um jogo 2D.

2.3.5.2 Mecânicas

Neste tópico, serão apresentadas as principais mecânicas implementadas dentro do projeto, com a finalidade de cumprir com os requisitos funcionais. Tais mecânicas também estão representadas no diagrama de casos de uso da figura 5.

FIGURA 5 - Diagrama de casos de uso: mecânicas



Fonte: Autoria própria, 2025

- **Movimentação do jogador:** por meio do sistema de inputs, foi possível implementar a mecânica de movimento do jogador através das teclas W (cima), A (esquerda), S (baixo) e D (direita), que são as principais teclas utilizadas para movimento nos jogos.
- **Interação com NPCs:** através de uma caixa de diálogo e das *cutscenes*, foi possível implementar um sistema de interação com NPCs eficaz, que permite o foco narrativo do projeto. As falas são guardadas em listas de strings, definidas no editor, e aparecem na tela através de uma co-rotina, que define o tempo certo para a troca de fala e o ritmo de aparecimento das letras. Paralelamente a isso, a caixa de diálogo é

configurada através de uma verificação do número da fala que está sendo dita agora, por exemplo, se o número de uma fala está definido como pertencente a um NPC (na maioria das vezes armazenado em um HashSet), a caixa de diálogo colocará a imagem do NPC em destaque e alinhará o texto na direção dela, como mostra a figura 6.

FIGURA 6 - Cena de diálogo do jogo



Fonte: Autoria própria, 2025

- **Controle de volume:** utilizando o *Audio Mixer*, o *Audio Source*, o *Audio Clip*, o *Audio Listener* e o *Slider* da Unity, o controle do volume do jogo é realizado através de um menu, como ilustrado na figura 7.
- **Sistema de batalha baseado em turnos:** fazendo o uso de verificações booleanas por meio de código no gerenciador de batalhas e utilizando o *listener* de cliques, o sistema de batalha se baseia na escolha do personagem que o jogador deseja utilizar, na seleção da ação correta e na alternação de turnos entre o jogador e o inimigo (máquina). Se o jogador usa o personagem principal, o turno acaba imediatamente, porém, o jogador também tem a opção de utilizar dois personagens secundários ou um secundário e o principal.

FIGURA 7 - Controle de volume pelo menu



Fonte: Autoria própria, 2025

- **Troca de cenas:** a classe “SceneManager”, nativa da Unity, permite a troca e a verificação de cenas de forma fácil, através de código. Juntamente com as co-rotinas, as cenas podem ser trocadas no tempo correto, durante uma cinematográfica ou diálogo.
- **Gerenciamento de inventário e sistema de máscaras:** o player consegue gerenciar seu inventário, ilustrado na figura 8, coletando as máscaras e as equipando e desequipando. Ao equipar, o *sprite* do jogador é alterado para uma versão mascarada e ao desequipar, o *sprite* volta ao normal, como mostra a figura 9. Isso foi permitido por meio de código e das ferramentas de UI disponibilizadas pela Unity.

FIGURA 8 - Inventário do jogo



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 9 - Sprites simbolizando o estado da personagem com e sem máscara



Fonte: Autoria própria, 2025

2.3.5.3 Desenvolvimento narrativo e lógica de interações

A narrativa do jogo sofreu diversas alterações até chegar em sua versão atual, existem registros de discussões sobre possíveis roteiros referentes ao mês 7 do ano de 2024, o grande tempo designado para a concepção da ideia principal da história concebe ao projeto uma série de narrativas descartadas e as ideias que as fundamentam, uma das primeiras versões de nossa história era organizada da seguinte forma:

Uma garota teria sua imagem destruída por meio de deep fakes feitos a seu respeito, acabando assim com sua reputação. O protagonista amigo da garota seria um pequeno investigador do caso onde o objetivo era controlar a situação das IAs e interagir com uma IA que faria com que o jogo prosseguisse de acordo com as escolhas do jogador. A ideia foi descartada por ser um tema muito complexo e variável.

Em sua segunda versão a narrativa observava os eventos da história por três pontos de vista, uma do personagem principal, vítima de bullying e de exclusão social, o ponto de vista de um possível agressor, a fim de mostrar que os dois lados sofrem e trazer para discussão que violência só gera mais violência e por fim, o último ponto de vista que era de um terceiro, alguém disposto a ouvir e compreender os dois lados. A história ainda contava com interação mediada por IA, a ideia foi muito proveitosa pois trouxe pontos de reflexão que fizeram o grupo chegar ao estágio final de desenvolvimento da história que é a atual, mesmo assim, a ideia foi descartada do projeto, a implementação de IA e a possibilidade de finais alternativos foi descontinuada por apresentar limitações da ferramenta e por dificultar ainda mais o processo de desenvolvimento do jogo.

Assim, surgiu a ideia principal do roteiro que guiaria o desenvolvimento de nosso jogo na forma mais próxima do modelo apresentado pelo grupo atualmente. A criação de 5 personagens buscando que cada um deles represente uma forma de exclusão social diferente e por motivos diferentes, tudo isso dando foco completo no ambiente escolar no qual a história se desenvolve.

A narrativa atual acompanha o personagem Alex que é um personagem não binário que carrega ansiedade social, além disso conta-se com outros 4 personagens principais, Estella que é um possível interesse romântico de Alex além de ser uma personagem de família estrangeira em busca de novas oportunidades.

Ezequiel que é um garoto que tenta se encaixar em todos os grupos modificando traços de sua personalidade real para criar uma versão de si que se encaixe naquele grupo, porém esse disfarce não dura muito, e assim ele é deixado novamente, criando assim um personagem muito fragmentado e sem profundidade.

Rebecca é a personagem mais curiosa do grupo, pois a maneira pela qual a garota é excluída tem a ver com seu altíssimo desempenho esportivo, para as garotas sua personalidade confiante e seu comportamento nos esportes a torna “menos feminina” e sua forma sempre confiante cria a imagem de uma pessoa arrogante para as outras garotas, e assim se iniciam os boatos a seu respeito.

Por fim, o último personagem é Yuri, um garoto trans que enfrenta problemas de integração, não só no ambiente escolar mas também em sua própria casa, visto que seus pais não lidam bem com a sexualidade de seu filho. Isso o transforma em uma pessoa mais agressiva e espinhosa como mecanismo de defesa ao mundo que um dia o machucou.

2.3.5.4 Direção de arte

A direção de arte buscou conciliar simplicidade estética e expressividade emocional. O estilo escolhido foi a pixel art para tornar os visuais mais abstratos e nostálgicos, também usando cores, formas, design e linguagem corporal para representar o estado emocional dos personagens e a atmosfera narrativa do momento. A composição de cores seguiu princípios de teoria das cores, com predominância de tons frios, escuros e acinzentados nas cenas de introspecção e cores quentes em momentos de empatia e felicidade.

As *concept arts* foram criadas no MediBang Paint, servindo de base para a ambientação e *design* dos personagens. As animações em *sprites* foram produzidas no Libresprite, com técnicas de frame-by-frame e interpolação manual, garantindo fluidez e naturalidade nas expressões corporais. O Paint.NET foi utilizado para ajustes de cor, redimensionamento e aplicação de filtros visuais, otimizando o material gráfico para o uso na Unity.

A trilha sonora original foi composta utilizando o software Reaper, empregando *soundfonts* gratuitas de uso livre, usando sintetizadores retrô, que evocam sensações de nostalgia e melancolia. Cada faixa foi projetada para acompanhar a progressão emocional do

jogo, possuindo temas suaves em momentos de calma e introspecção, melodias dissonantes em ambientes propensos a causar ansiedade e temas mais rápidos e agressivos para momentos de maior intensidade emocional.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O grupo foi capaz de desenvolver durante o período de um ano letivo muito daquilo que havia proposto inicialmente, o projeto passou por modificações durante o período escolar e por conta de limitações relacionadas ao tempo disponível de desenvolvimento o projeto se viu muito prejudicado, mesmo assim o grupo conta com resultados expressivos em relação às propostas pois, foi concluído muito do que fora proposto.

Em relação ao objetivo geral, o grupo crê que o cumpre de forma satisfatória, pois foi implementado um jogo 2D, com elementos que incitam a reflexão sobre o psicológico dos adolescentes e jovens contemporâneos, mostrando de que forma transtornos como, ansiedade social e outros deste tipo podem afetar as interações entre jovens e adolescentes dentro do ambiente escolar.

A história atualmente conta com 4 das 5 cenas propostas, visto que discussões e orientações do grupo levaram a redução da história, e o jogo apresenta apenas duas das 4 implementadas. O corte de cenas teve como objetivo a tentativa de implementação total das cenas dentro do jogo, de acordo com a redução do tempo de desenvolvimento do TCC. Essa redução ocorreu devido à greve do corpo docente das instituições federais, no ano de 2024, que encurtou o ano letivo. Além dessa razão, também houveram diversos imprevistos nas construções das cenas, como erros e bugs, que atrasaram o desenvolvimento e mostraram que o tempo previsto pelo grupo para a construção de cada uma delas estava distante do real. Todas as cenas são representadas como dias de aula, essas contam a história do protagonista que se encontra em período de adaptação ao novo ambiente escolar ao qual o mesmo foi inserido e se encontra com visíveis dificuldades de socialização. Dentro desse período somos apresentados à 5 personagens (Figura 10) que trazem diferentes maneiras de exclusão social o que os une, desenvolvidos de maneira a reiterar o artigo de Van Zalk (2011) apresentado no início do projeto.

Além disso, o projeto conta com elementos visuais e sonoros produzidos de maneira autoral, como as artes visuais, músicas, *sprites* e efeitos sonoros, fazendo o uso de alguns *soundfonts* de uso livre, para compor as músicas. Por fim, o projeto conta com mecânicas de

batalha, controles bem definidos e responsivos e um sistema de andares que permite com que o jogador transite pela escola quase que de forma completamente livre, após a conclusão de seus objetivos diários. A Figura 10, traz uma visão de como são os personagens desenvolvidos com seus designs próprios, demonstrando sua personalidade mesmo havendo apenas uma imagem estática.

O projeto apresenta como concluído, dentro de seus objetivos específicos:

- Criação de personagens representativos para alimentar a narrativa;

FIGURA 10 - Personagens do jogo



Fonte: Autoria própria, 2025

- Escrita e implementação de uma história que cumpre parcialmente a proposta inicial, contendo 2 dias escolares implementados e 4 escritos, dos 5 que eram previstos no início do trabalho. Além da reformulação do dia 3, que foi definido para ser totalmente narrativo, sem possibilidade de interação do jogador.

- Representar o psíquico dos personagens por meio de um “mundo da mente”; Parcialmente cumprido, pois as batalhas se passam no dito “mundo da mente” porém não é possível transitar por ele em situações extremas como o que fora proposto inicialmente;

- Representar a personalidade dos personagens através de animais, salientando o lúdico; Cumprido, artes autorais foram desenvolvidas com as formas animais representativas dos personagens. A figura 11 traz uma comparação interessante, entre os primeiros designs dos personagens e como eles foram finalizados, além de mostrar os personagens ao lado de suas formas animais.

- Construir o jogo através do modelo de projeto de prototipação; Cumprido, foi implementado e apresentado na exposição da META, um protótipo do projeto que levantou boas opiniões, não só sobre seu progresso de desenvolvimento, como também sobre sua motivação;

FIGURA 11 - Evolução da representação animal dos personagens.



Fonte: Autoria própria, 2025

- Obter relatos reais de alunos do CEFET-MG, campus Contagem, a fim de enriquecer a história e comprovar relevância do tema. Cumprido por meio da pesquisa qualitativa disponibilizada pelo grupo, e respondida pelos alunos do CEFET-MG.

- Atualmente o jogo conta com aproximadamente 20 minutos de jogabilidade, com 40 minutos previstos com a implementação das 2 cenas restantes, sendo que 6 minutos dos previstos como planos futuros são designados para a cena do Dia 3, onde Alex conhece os personagens Rebecca e Yuri, com a qual não é possível interagir. A Figura 12 mostra o início da jogabilidade do projeto, nela pode-se observar a semelhança do espaço criado ao espaço do CEFET-MG.

FIGURA 12 - Cena inicial do jogo.



Fonte: Autoria própria, 2025

Outros resultados coletados pelo grupo, são aqueles referentes à pesquisa, que foi convergente não só com a previsão do grupo em relação às respostas obtidas, quanto na forma

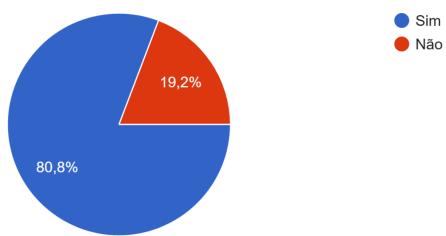
da representação dos momentos de ansiedade atestados por alunos do CEFET. A seguir, pode-se encontrar uma breve análise dos resultados dessa pesquisa.

Primeiro, ligado aos casos de exclusão social detectado por outros alunos:

O gráfico 5 traz a porcentagem do número de participantes da pesquisa que observaram casos de exclusão social no ambiente escolar, é possível perceber que a porcentagem de respostas positivas à isso é de aproximadamente 81%. Além disso, respostas pessoais sobre integração no ambiente escolar foram coletadas e analisadas. Pode-se concluir que alguns relatos observam posturas docentes consideradas pouco empáticas, como a obrigatoriedade de apresentações e trabalhos em grupo sem acompanhamento adequado.

GRÁFICO 5 - Gráfico referente à pesquisa.

3. Já aconteceu de você ou alguém que você conhece ter se sentido excluído em sala de aula, no recreio ou em outros espaços da escola?
26 respostas



Fonte: Google Forms (Autoral), 2025

Uma das questões norteadora aplicada aos participantes foi:

“Você já viu ou sentiu que alguns alunos têm mais dificuldade para se enturmar ou participar das atividades escolares? Quais motivos você acha que causam isso?”

Dentre as respostas obtidas, observou-se uma percepção frequente sobre a existência de alunos que demonstram dificuldade de socialização e participação nas atividades. Um dos entrevistados relatou:

“Frequentemente percebo uma diversidade quase abundante de alunos que não se enturmam e preferem vagar solitários pela ampla extensão territorial do campus. [...] Estimo que psicologicamente, esse autojulgamento nasce de uma possível falta de confiança, ou de algum trauma com algum tipo de julgamento que essa pessoa já tenha sofrido. [...] Seja o que for, é perceptível que pode haver conforto

ou desconforto em se isolar. [...] Quem sofre de ansiedade social, sofre em corpo e mente” (Participante 1, 2025, informação escrita).

Outros respondentes também associaram a dificuldade de integração ao medo da rejeição ou à timidez. Conforme observado:

“Imagino que o principal motivo da dificuldade de enturmar é o medo de ser rejeitado pelas pessoas do grupo” (Participante 2, 2025, informação escrita).

“Pelo menos em minha turma o pessoal é bem unido e conversa muito, mas algumas pessoas mais tímidas têm problema para enturmar ali no dia a dia” (Participante 3, 2025, informação escrita).

Por mais que satisfatório, o trabalho apresentou dificuldades de desenvolvimento que puderam ser percebidas com o passar do tempo de sua produção. Uma, senão a principal, foi a maneira pela qual o trabalho foi dividido, que se assemelha muito ao modelo adotado pela indústria. Ainda que esse modelo permita que cada parte seja desenvolvida com maior atenção individual, acaba gerando sobrecarga em áreas específicas.

Exemplo claro disso é a implementação das propostas em forma de mecânicas de jogo, ou seja, a codificação do projeto, pois tudo aquilo que fora desenvolvido de forma autoral precisava ser aplicado à jogabilidade do projeto, e isso gerou uma grande quantidade de trabalho, que foi desenvolvido majoritariamente apenas por um integrante do grupo. Outro problema que pode-se relatar é relacionado ao tempo para o desenvolvimento do projeto, devido a greve de discentes que ocorreu no ano anterior (2024), que causou uma grande mudança no calendário do ano atual, diminuindo em quase 2 meses o ano letivo e efetivamente o período de desenvolvimento do projeto.

4. CONCLUSÃO

Acredita-se que o trabalho foi concluído de forma satisfatória, cumprindo muito do que foi proposto nos objetivos do projeto, com a criação de um jogo que tenta representar de forma respeitosa, cuidadosa, lúdica e interativa os transtornos mentais observados dentro do ambiente escolar. O projeto Anxiety provoca a indústria atual de jogos pois propõe algo diferente do que se vê com mais frequência, o intuito do jogo é desestimular o cérebro e exercitar a paciência do jogador, se assemelhando à uma experiência interativa, com um foco

bastante narrativo, chamando a atenção do público alvo através da arte, como vivenciado na META. O projeto utiliza de diversos materiais multimídia para compor a experiência do jogador da melhor forma possível.

Observa-se que o jogo consegue empregar e repassar a mensagem devida ao jogador. Com elementos narrativos e mecânicas integradas, acredita-se que aqueles que jogam podem compreender a proposta do grupo ao representar os transtornos mentais, formas de exclusão social e como a criação de uma rede de apoio é de suma importância para a integração de todos a um ambiente específico.

Ademais, temos indicativos de que os jogos possam ser uma maneira eficiente de representar os transtornos mentais, como mostra Ruth Kasdorf em seu artigo, como também de atingir um público alvo específico que se interessa no que foi abordado no projeto. Nota-se também uma possível concordância com os dados da pesquisa da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), visto que a pesquisa realizada pelo grupo mostra como uma parcela do grupo estudantil do CEFET campus Contagem sofre com alguns dos quadros que foram abordados no projeto.

Vale ressaltar que professores e psicólogos que tiveram a oportunidade de ver o projeto em exposições, como na mostra ou na META, reiteraram o grupo, ressaltando a importância de projetos como esse na sociedade contemporânea.

Os resultados obtidos demonstraram que é possível abordar questões complexas de forma acessível e imersiva, utilizando recursos interativos e narrativos para despertar reflexão e identificação no público. O projeto possui uma história completa, apesar de não implementada totalmente no jogo, apresentando uma coesão entre narrativa, imagens e trilha sonora, cumprindo o papel de causar reflexões a respeito das dificuldades de socialização no ambiente escolar.

Entre os desafios enfrentados, destacam-se a sobrecarga de tarefas em partes do desenvolvimento, sendo necessária a reorganização do cronograma ao calendário escolar, e a organização e nivelamento técnico em relação à utilização da Unity. Contudo, com o avanço das atividades, foi possível padronizar o fluxo de trabalho e avançar no ritmo de desenvolvimento. Ademais, os obstáculos enfrentados proporcionaram aprendizado sobre gerenciamento de tarefas e projetos, essenciais para a formação técnica e profissional dos estudantes.

Como objetivos futuros, o grupo pretende concluir a narrativa pendente, construindo as duas cenas faltantes, e expandir o conteúdo da mesma, desenvolvendo uma história mais detalhada, além de aperfeiçoar as mecânicas centrais do jogo, de interação entre personagens

e batalhas e incluir mais elementos imersivos, através do uso das ferramentas de iluminação na Unity e da adição de efeitos sonoros, a fim de criar uma melhor ambientação. O grupo também tem o interesse de disponibilizar o projeto publicamente com o intuito de promover sensibilidade e discussões a respeito do tema.

Conclui-se, portanto, que o projeto Anxiety cumpriu o seu papel de unir programação, pesquisa e arte para formar uma experiência narrativa que fosse capaz de abordar um tema de grande relevância social. Desse modo, reafirmando o valor dos jogos como ferramentas importantes de expressão e educação.

REFERÊNCIAS

APE INC.; HAL LABORATORY. *EarthBound*. [S.l.]: Nintendo, 1994. Jogo eletrônico (Super Nintendo Entertainment System).

BITEME GAMES. *Unity's NEW input system in 13 minutes*. Youtube, 25 Jul. 2023. Vídeo (13 min 01s). Disponível em: <https://youtu.be/ONlMEZs9Rgw?si=yzP45vd-qdV8IHJZ>. Acesso em: 30 mar 2025.

BMO. *5 Minute DIALOGUE SYSTEM in UNITY Tutorial*. Youtube, 19 Mar. 2021. Vídeo (05 min 10s). Disponível em: <https://youtu.be/8oTYabhj248?si=wDrFoCXWYBnh-I4k>. Acesso em: 15 jun 2025.

BRACKEYS. *Intro to Unity Timeline*. Youtube, 08 Out. 2017. Vídeo (08 min 39s). Disponível em: https://youtu.be/G_uBFM3YUF4?si=DfuWR29Rko8dyK2b. Acesso em: 19 out 2025.

CALLIGRAPHR. *Calligraphr – Transform your handwriting or calligraphy into a font*. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.calligraphr.com>. Acesso em: 07 jun. 2025.

CLEMENT, Jessica. *Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 2nd quarter 2025, by age group and gender*. Statista, 27 Out. 2025. Disponível em: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. Acesso em: 10 nov. 2025.

COCKOS INCORPORATED. *Reaper – Audio Production Without Limits*. Seattle: Cockos Incorporated, [s.d.]. Disponível em: <https://www.reaper.fm/>. Acesso em: 12 abr. 2025

CONCEPT ART WORLD. Concept Art World. [Sítio eletrônico]. [S.l.]: Concept Art World, [s.d.]. Disponível em: <https://conceptartworld.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

CRUZ CARVALHO, Pedro de; FERRAZ, Talitha. *Steven Spielberg e a construção de narrativas nostálgicas no audiovisual*. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, São Paulo, v. 15, n. 1, jan.–jun. 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357908193_Steven_Spielberg_e_a_construcao_de_narrativas_nostalgicas_no_audiovisual/fulltext/6390e022095a6a77740e7ef9/Steven-Spielberg-e-a-construcao-de-narrativas-nostalgicas-no-audiovisual.pdf. Acesso em: 26 ago. 2025.

CUORA. *I Studied Character Design - Here's (almost) EVERYTHING I know..* Youtube, 01 Ago. 2025. Vídeo (47 min 16s). Disponível em: <https://youtu.be/4iw8XLusQ7s?si=5g8CERui5iO9EKmt>. Acesso em: 04 ago 2025.

DEMIGIANT. *DOTween (HOTween v2) (Unity Asset Store)*. Unity Asset Store, [s.l.], 04 Fev. 2024. Disponível em: <https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dotween-hotween-v2-27676>. Acesso em: 07 abr. 2025.

DONTNOD Entertainment. *Life is Strange* [jogo eletrônico]. França: Square Enix, 2015. Disponível em: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

DOTPDN LLC. *Paint.NET*. [s.l.], 2004. Disponível em: <http://getpaint.net/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

DUARTE, Fabio. *How Many Gamers Are There? (New 2025 Statistics)*. Exploding Topics, 18 Jul. 2025. Disponível em: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. Acesso em: 22 jul. 2025.

EBAC. Designer de Games e Desenvolvedor Unity. Osasco (SP): EBAC Ensino à Distância Ltda., [s.d.]. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/desenvolvedor-unity>. Acesso em: 05 abr. 2024.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Brasil: Objetiva, 1995.

FOX, Toby. *Undertale* [jogo eletrônico]. Estados Unidos: tobyfox, 2015. Disponível em: <https://undertale.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

GAME DEVELOPER. Game Developer. [Sítio eletrônico]. [S.l.]: Informa Tech, 1997. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

GEEKSFORGEEKS. *HashSet in C#*. GeeksforGeeks, [s.l.], 2025. Disponível em: <https://www.geeksforgeeks.org/c-sharp/hashset-in-c-sharp/>. Acesso em: 16 out. 2025.

GEEKSFORGEEKS. *Prototyping Model - Software Engineering*. GeeksforGeeks, [s.l.], 11 jul. 2025. Disponível em: <https://www.geeksforgeeks.org/software-engineering/software-engineering-prototyping-model/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

GILLI, Jules. *Class Diagram Generator (Unity Asset Store)*. Unity Asset Store, [s.l.], 25 Set. 2025. Disponível em: <https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/class-diagram-generator-323124>. Acesso em: 13 jul. 2025.

GITHUB. *GitHub* – plataforma para dimensionar e versionar softwares. San Francisco: GitHub, Inc., [s.d.]. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

GUSTAVO CRUZ. *5 Métodos dos Melhores Roteiristas do Mundo*. Youtube, 04 Jan. 2021. Vídeo (10 min 38s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GjEXJ87zXIE>. Acesso em: 29 ago 2025.

IHEARTGAMEDEV. How to Program in Unity: Observer Pattern Explained. Youtube, 26 Jan. 2023. Vídeo (15 min 57s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NY_fzd8g5MU. Acesso em: 29 jun. 2025.

KASDORF, Ruth. Representation of mental illness in video games beyond stigmatization. *Frontiers in Human Dynamics*, v. 5, 2023. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/human-dynamics/articles/10.3389/fhmd.2023.1155821/full>. Acesso em: 22 abr. 2025.

LIBRESPRITE DEVELOPERS. *LibreSprite – Animated sprite editor & pixel art tool*. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://libresprite.github.io/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MARIANI, Daniel; SOPRANA, Paula; PRETTO, Nicholas; FRANCO, Marcella. Registros de ansiedade entre crianças e jovens superam os de adultos pela 1ª vez no Brasil.

Folha de S.Paulo, São Paulo, 31 maio 2024. Folha Teen. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhateen/2024/05/registros-de-ansiedade-entre-criancas-e-jovens-superam-os-de-adultos-pela-1a-vez.shtml>. Acesso em: 22 jul. 2025.

MATOS, Ana Paula; COSTA, José J. M.; PINHEIRO, Mónica; SALVADOR, Mónica; VALE-DIAS, Maria; ZENHA-RELA, Marta. Anxiety and dependence to media and technology use: media technology use and attitudes, and personality variables in Portuguese adolescents. *Journal of Global Academic Institute Education and Social Sciences*, v. 2, p. 1–21, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/315783374_Anxiety_and_dependence_to_Media_and_Technology_Use_Media_Technology_Use_and_Attitudes_and_Personality_Variables_in_Portuguese_Adolescents. Acesso em: 22 abr. 2025.

MED, Bohumil. Teoria da Música - 4^a Edição Revista e Ampliada. Brasil: MusiMed, 1996.

MEDIBANG INC. *MediBang Paint*. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://medibangpaint.com/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MICROSOFT CORPORATION. *HashSet<T> Classe (System.Collections.Generic)*. Microsoft Learn, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.collections.generic.hashset-1?view=net-8.0>. Acesso em: 16 out. 2025.

MICROSOFT CORPORATION. *Visual Studio Code – The open source AI code editor*. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MILANOTE. *Milanote – a tool for organizing creative projects*. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://milanote.com/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MUSICAL ARTIFACTS. *Pokemon Black and White 2 Soundfont*. [s.l.], 08 jun. 2020. Disponível em: <https://musical-artifacts.com/artifacts/1216>. Acesso em: 11 ago. 2025.

NOMADA STUDIO. *GRIS* [jogo eletrônico]. Espanha: Devolver Digital, 2018. Disponível em: <https://nomada.studio>. Acesso em: 14 maio 2025.

OMOCAT. *Omori* [jogo eletrônico]. Estados Unidos: OMOCAT, LLC, 2020. Disponível em: <https://omori-game.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

PROKO. *Level Up Your Character Design with Knight Zhang*. Youtube, 21 Jan. 2021. Vídeo (17 min 43s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CjiKILE3NuI>. Acesso em: 12 abr 2025.

SHVETS, Alexander. *Observer (Behavioural Patterns)*. Refactoring.Guru, [s.l.], 2021. Disponível em: <https://refactoring.guru/design-patterns/observer>. Acesso em: 29 jun. 2025.

SIKORSKI, Michael. *Bad Parenting 1: Mr. Red Face* [jogo eletrônico]. [S.l.]: Sikorski Production, 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/3205080/Bad_Parenting_1_Mr_Red_Face/. Acesso em: 14 maio 2025.

STACK OVERFLOW. Stack Overflow: where developers learn, share, & build careers. [Sítio eletrônico]. [s.l.]: Stack Exchange Inc., 2008. Disponível em: <https://stackoverflow.com>. Acesso em: 14 maio 2025.

UNITY. *Audio Slider in Unity Done RIGHT | Unity Tutorial*. Fórum Unity Discussions, 1 mar. 2022. Disponível em: <https://discussions.unity.com/t/audio-slider-in-unity-done-right-unity-tutorial/873505>. Acesso em: 14 out. 2025.

UNITY. *How to change Look At target for Cinemachine*. Fóruns Unity Discussions, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://discussions.unity.com/t/how-to-change-look-at-target-for-cinemachine/707973>. Acesso em: 13 jun. 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. *Cinemachine Package* [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.cinemachine@3.1/manual/index.html>. Acesso em: 16 jun. 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. *TextMesh Pro Documentation* [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ugui%402.0/manual/TextMeshPro/index.html>. Acesso em: 05 abr. 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. *Unity* – motor para criar jogos e experiências interativas para dispositivos móveis, PC, consoles e realidade estendida. San Francisco: Unity Technologies, [s.d.]. Disponível em: <https://unity.com/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. Unity Documentation. Unity, [s.d.]. Disponível em: <https://docs.unity.com>. Acesso em: 11 maio 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. Unity Learn. Unity, [s.d.]. Disponível em: <https://unity.com/learn>. Acesso em: 11 maio 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. *Unity Timeline* [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.timeline@1.8/manual/index.html>. Acesso em: 19 out. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA. As redes sociais podem indicar casos de adoecimento psíquico? *UFJF Notícias*, 12 set. 2018. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/noticias/2018/09/12/as-redes-sociais-podem-indicar-zycasos-de-adoecimento-psiquico/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

VAN ZALK, Nejra; VAN ZALK, Maarten; KERR, Margaret; STATTIN, Håkan. Social anxiety as a basis for friendship selection and socialization in adolescents' social networks. *Journal of Personality*, v. 79, n. 3, p. 499–528, 2011. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-6494.2011.00682.x>. Acesso em: 22 abr. 2025.

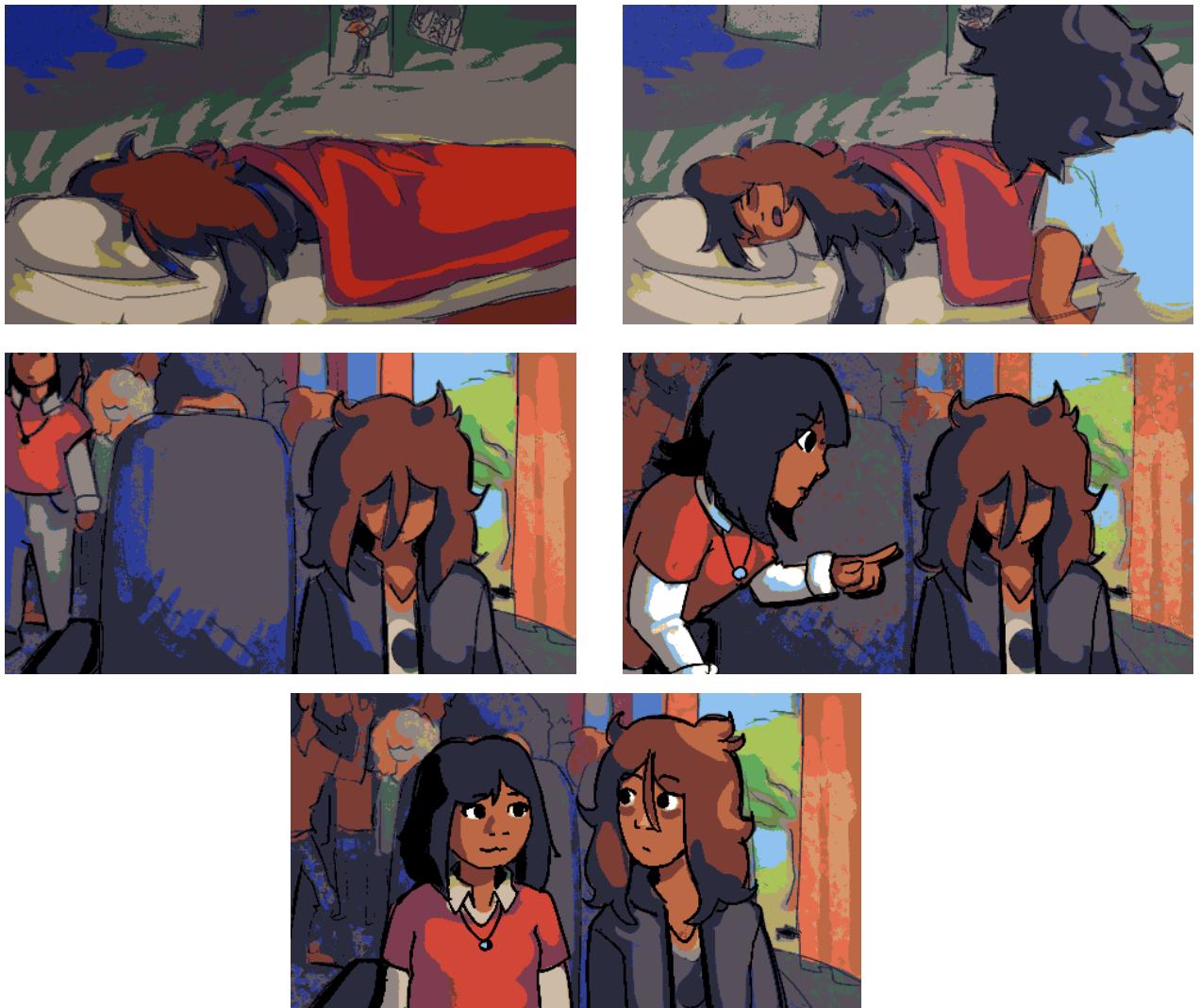
VELVARY. *Creating Tilemaps For Your 2D Game in Unity 2021 - Tutorial*. Youtube, 03 Abr. 2021. Vídeo (07 min 06s). Disponível em: https://youtu.be/DTp5zi8_u1U?si=YyyTBpW4eni4E1Bj. Acesso em: 15 jun 2025.

APÊNDICE A - Perguntas referentes à pesquisa feita com alunos do CEFET-MG**campus Contagem**

1. Você já viu ou sentiu que alguns alunos têm mais dificuldade para se enturmar ou participar das atividades escolares? Quais motivos você acha que causam isso?
2. Em sua opinião, como acolher alunos com perfis diversos, visando um ambiente escolar mais produtivo?
3. Já aconteceu de você ou alguém que você conhece ter se sentido excluído em sala de aula, no recreio ou em outros espaços da escola?
 - 3.1. Se sim, como foi e como alterou a sua percepção do ambiente escolar?
4. Como você vê a relação entre os alunos que são de outras cidades, estados ou países com o restante da turma? Há facilidade ou dificuldade de integração?
5. Você sente que a escola se preocupa em garantir que todos os alunos, com suas diferenças, se sintam parte do ambiente escolar? Por quê?
6. O que você acha que poderia ser feito para melhorar a convivência entre os alunos e evitar situações de exclusão social?

APÊNDICE B - Artes das *cutscenes*

FIGURA 13 - Primeira *cutscene*



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 14 - Segunda *cutscene*

SALAS	
CAMB 1	202
ELELT 1	311
INFO 1	204
CAMB 2	301
ELELT 2	303
INFO 2	201
CAMB 3	233
ELELT 3	205
INFO 3	305

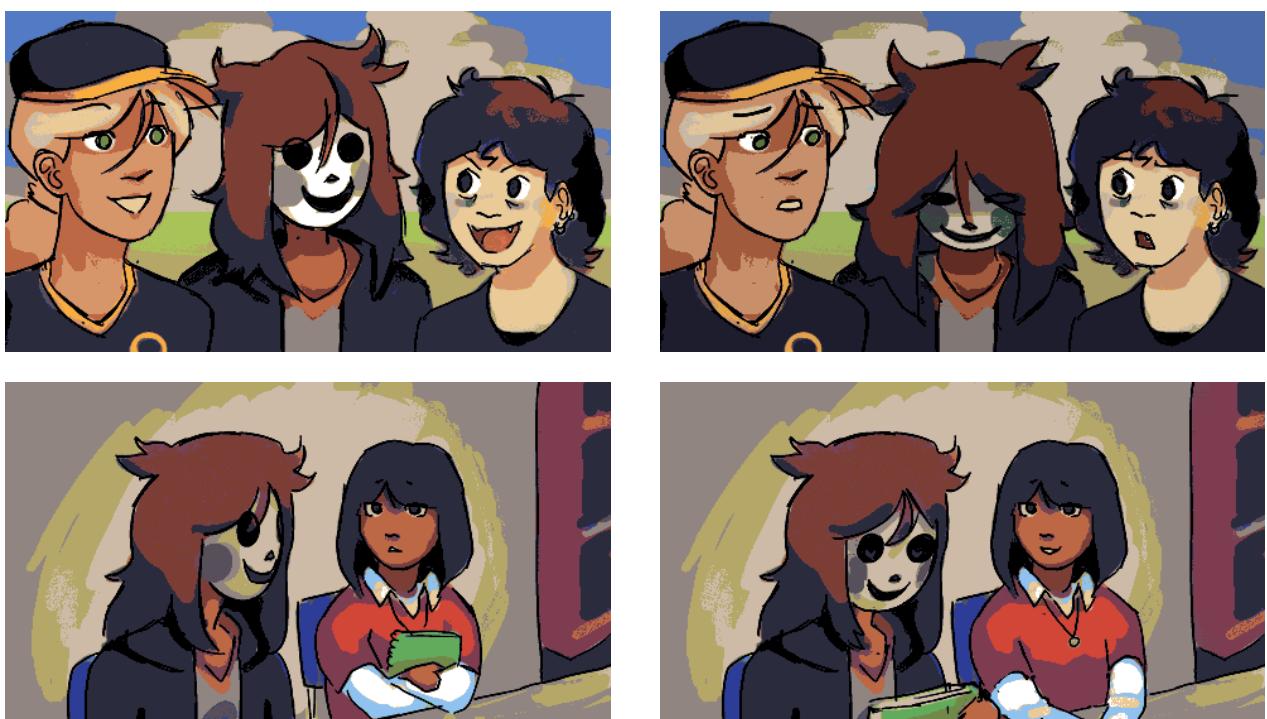
Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 15 - Terceira *cutscene*



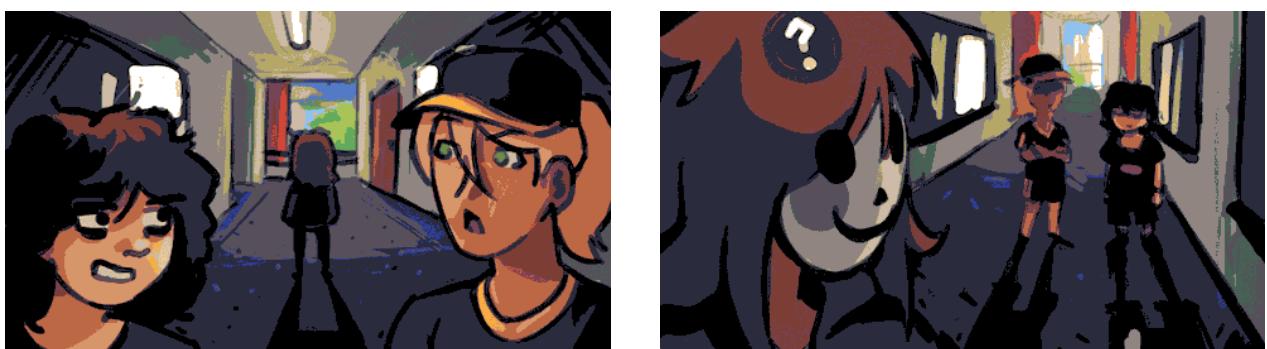
Fonte: Autoria própria, 2025

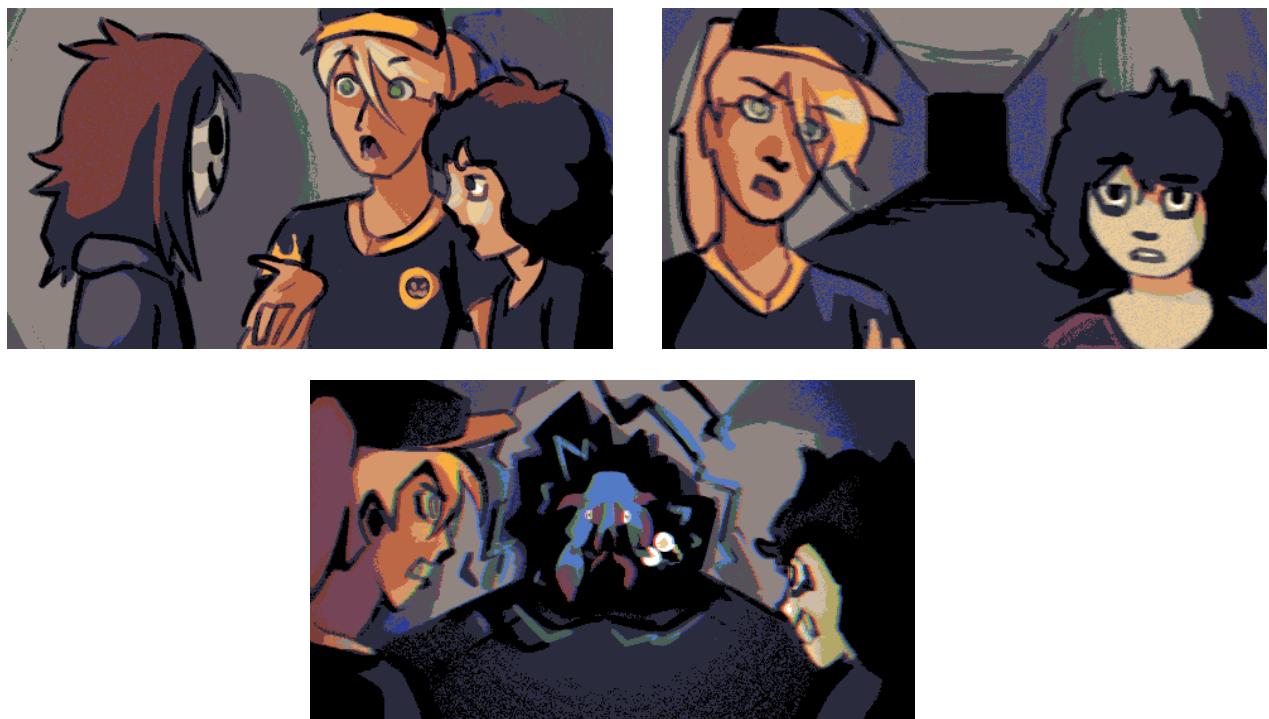
FIGURA 16 - Quarta *cutscene*



Fonte: Autoria própria, 2025

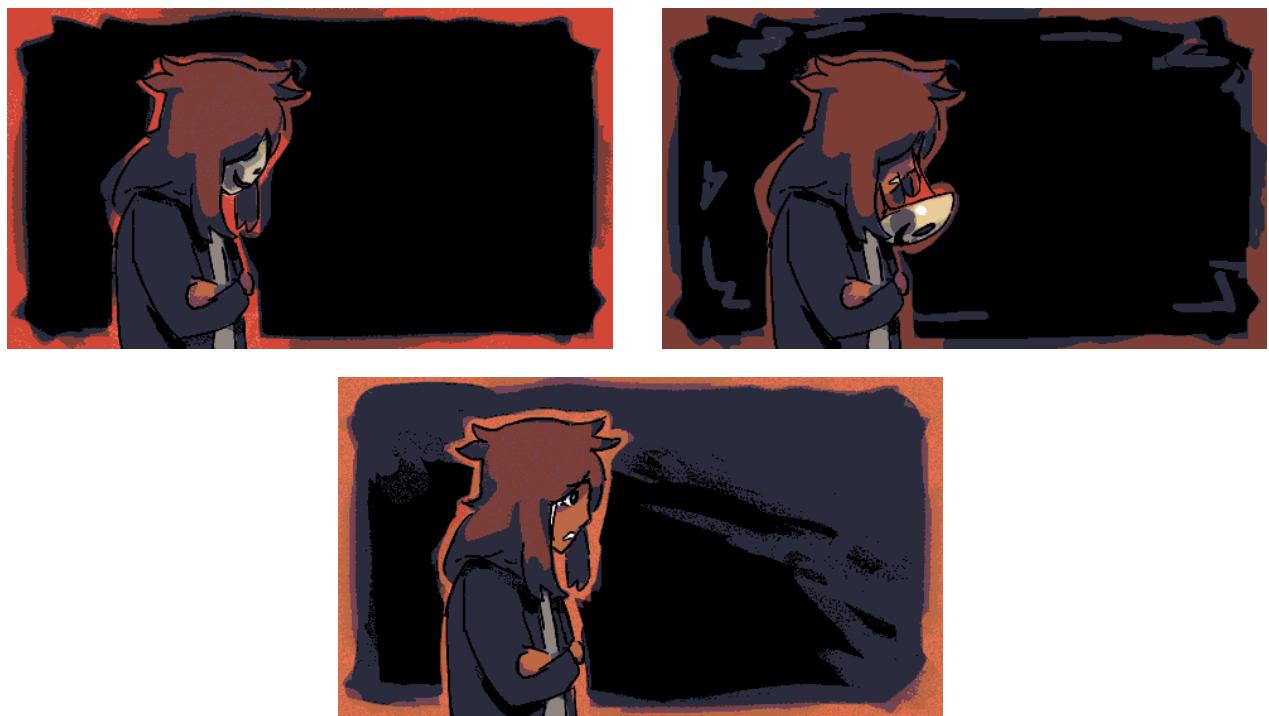
FIGURA 17 - Quinta *cutscene*





Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 18 - Sexta *cutscene*



Fonte: Autoria própria, 2025

APÊNDICE C - Artes dos personagens, dos inimigos e de elementos do jogo**FIGURA 19 - Alex (Protagonista)**

Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 20 - Alex animal (Protagonista)



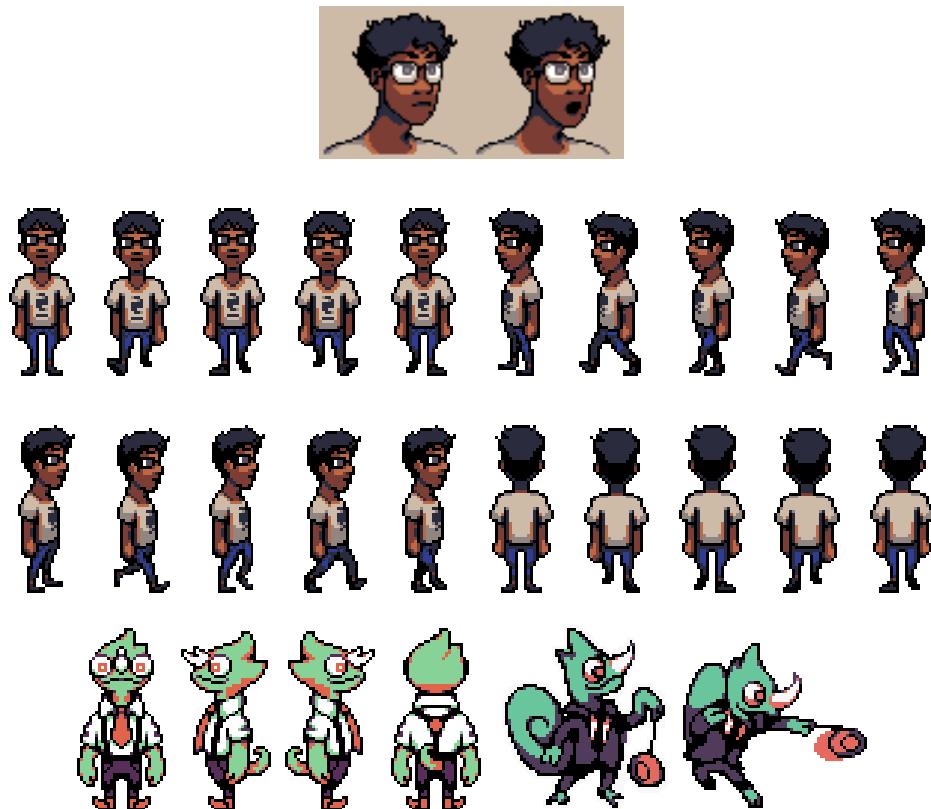
Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 21 - Personagem Estella



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 22 - Personagem Ezequiel



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 23 - Personagem Yuri



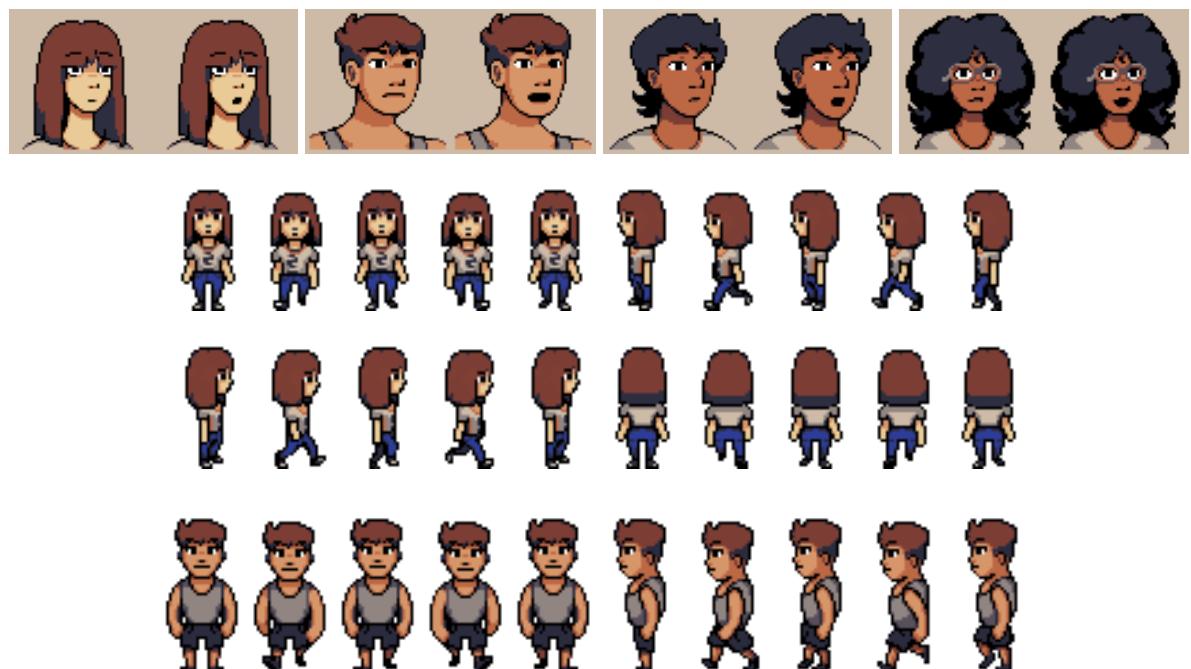
Fonte: Autoria própria, 2025

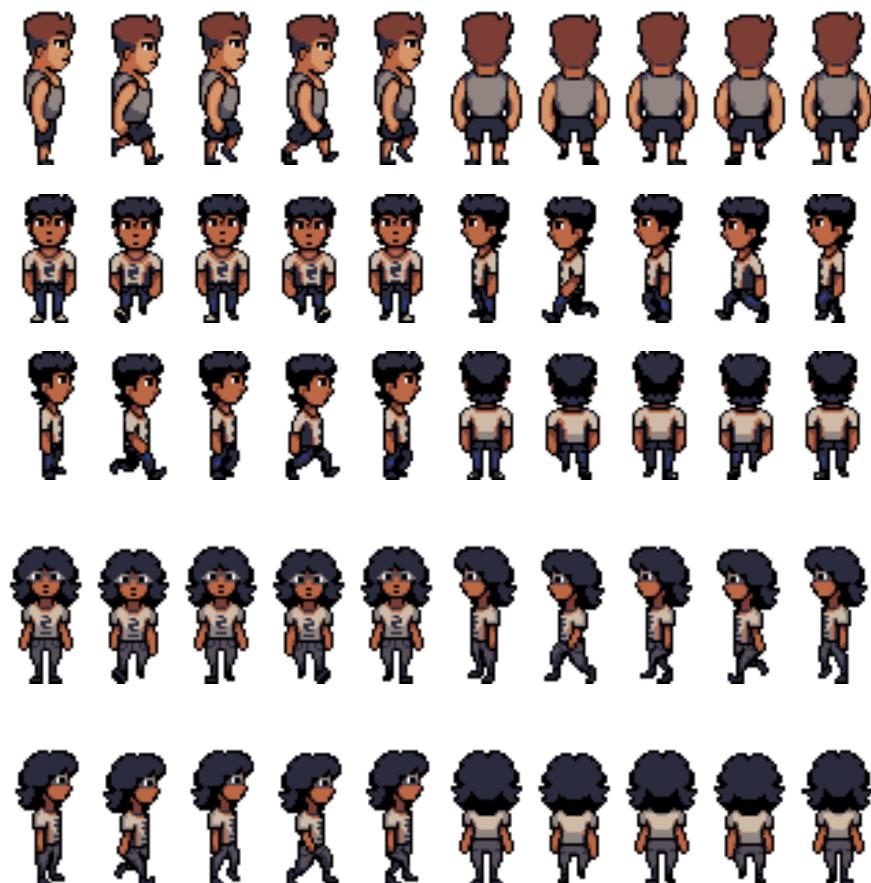
FIGURA 24 - Personagem Rebecca



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 25 - NPCs Genéricos





Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 26 - Personagem Assilon (professor)



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 27 - Personagem mãe de Alex



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 28 - FEABIRD (inimigo 1)



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 29 - JUDZY (inimigo 2)



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 30 - Personagens reais:



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 31 - Representação animal dos protagonistas



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 32 - Máscaras



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 33 - Fundos do menu



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 34 - Térreo



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 35 - Sala de aula



Fonte: Autoria própria, 2025

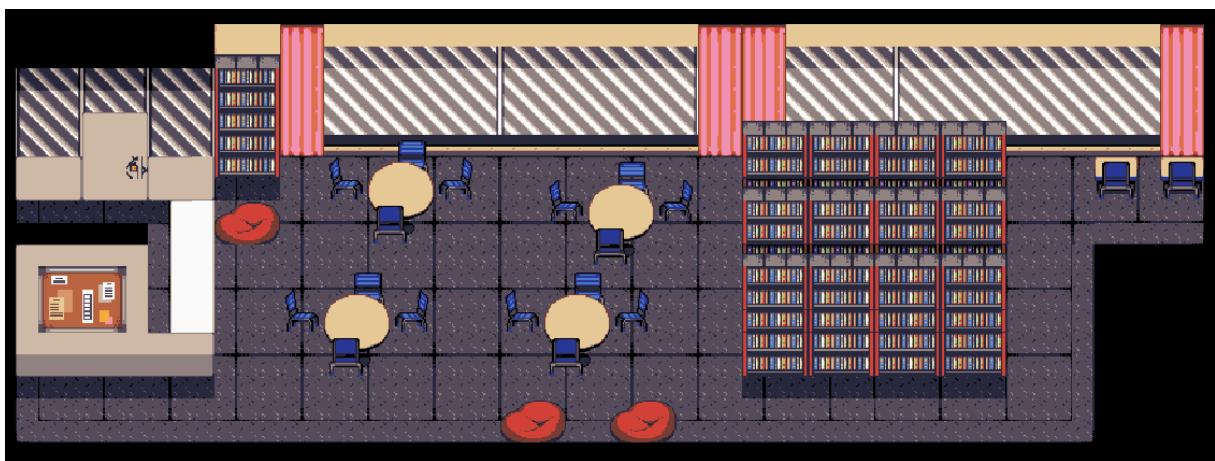
FIGURA 36 - Andares





Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 37 - Biblioteca



Fonte: Autoria própria, 2025

FIGURA 38 - Artes do protótipo





Fonte: Autoria própria, 2025

APÊNDICE D - Roteiro principal do jogo e definição dos personagens.

Personagens:

Alex: Alex possui uma personalidade muito unic@, é assustad@, confus@ e muitas vezes recluse, contudo Alex possui uma afinidade muito grande com arte, onde utiliza disso para construir máscaras sociais perfeitas, apenas para desempenhar um papel momentâneo aos poucos conforme utiliza as máscaras alex começa a perder o senso de consciência de si, passa a não reconhecer mais quem era. Alex em si é muito ansioso, não consegue lidar com grandes aglomerados de pessoas, pois se sente desconfortável em locais com muita gente.

Alex carrega seu dom artístico como uma dádiva e fardo ao mesmo tempo, visto que em sua mente as emoções se expressam de forma material quase que como monstros imaginários, a grande imaginação de Alex é responsável por isso.

Yuri: Um garoto trans que se sente excluído de alguns ambientes por não se encaixar diretamente nem em grupos compostos por garotas, e nem em grupos compostos majoritariamente por garotos, isso gera um medo de julgamento que faz com que o mesmo se torne agressivo, com os colegas, seja inconveniente em diversas situações e esteja sempre metido em problemas com o único grupo que o acolheu, o grupo dos excluídos, todos com uma personalidade forte e determinada, que os leva a agir sem pensar em consequências (esse grupo contrapõe a ideia de mudar para ser aceito, de forma heroica se esforçam para mudar a realidade ao seu redor, não conseguindo resultados expressivos, se revoltam contra tudo). Isso gera uma outra gama de dificuldades que são as dificuldades familiares pois Yuri passa de um ótimo aluno para uma espécie de delinquente ou vândalo. O problema principal é que Yuri sabe muito bem que o que ele está fazendo não muda o fato de que não é aceito ou bem vindo no local onde passa a maioria do seu tempo, que explicar essa situação a familiares e professores não muda a perspectiva que eles têm de Yuri, isso corrói ele por dentro e faz com que ele se sinta muito mal e o mesmo desconta isso nos colegas. (ideia de personagem que esconde a fraqueza com agressividade e com a "máscara de vilão").

Ezequiel: Um garoto disposto a fazer muitas coisas só que não consegue desenvolver nenhuma delas com perfeição, apesar de sempre estar com um sorriso radiante no rosto, o garoto não se sente aceito pelos grupos. O garoto, tenta estar imerso nas atividades para se encaixar. A máscara que poderia estar na cara dele no fim do jogo é a máscara de camaleão porém, toda rachada e com um olho caindo ou coisa do tipo para representar aquela imperfeição do início. Ezequiel em uma busca tão intensa por atenção e aceitação de algum grupo não entende mais o motivo de suas próprias mudanças e se perdeu em meio às suas próprias mentiras e disfarces, incompleto e infeliz. O ponto principal é se ele está apto a perceber quem realmente é em meio a tantos "EUs" alternativos e desenvolver uma personalidade própria e única. (Uma outra ideia, é fazer com que ele fique tipo com efeito de glitch sempre que ele cometer uma "gafe" ligada a algum assunto que o mesmo a pouco tempo jurava dominar com maestria, isso aos poucos vai ficando mais evidente, tipo uma rachadura no rosto que mostra um vazio completo ou algo assim). Por trás da máscara Ezequiel possui uma personalidade frágil que não se fundamenta muito em vontades próprias

do mesmo e tem dificuldade de expressar suas vontades sendo na maioria das vezes muito passional aos grupos, é uma pessoa muito gentil, confiável, que respeita as opiniões dos outros e é ótimo com segredos. Mesmo que, as vontades ou preferências do personagem sejam ofuscadas, por sua vontade de se sentir parte de um grupo, Ezequiel ainda as possui,tais como tocar flauta, jogar sudoku, montar quebra-cabeças e cubos mágicos e ler. O personagem se dedica a elas quando ninguém está o observando.

Estella: Uma garota estrangeira que está tentando se adaptar não só ao novo país, mas também a sua nova escola, vinda de um país que se encontrava em uma situação delicada, a família de Estella se vê forçada a se mudar para o Brasil em busca de melhores oportunidades. No entanto, Estella enfrenta diariamente grandes dificuldades de adaptação a essa nova realidade, na escola é excluída da maioria dos grupos por ter características físicas diferentes e por não ser nativa, além de que, Estella apresenta certa dificuldade para aprender o idioma nativo, e por isso acaba falando algumas palavras de forma muito lenta ou simplesmente errada. Estella é uma garota bem fechada e apresenta uma dificuldade muito grande na socialização, geralmente é encontrada sozinha, em cantos de salas e fundos de cenários, com seu diário, que guarda com sua vida juntamente a chave que vive pendurada em seu pescoço. Estella tenta se fazer invisível nos lugares, não falar muito e nem participar de atividades em grupo, possuindo assim a máscara de “invisibilidade”(é uma máscara com elementos e cores pouco chamativas com padrões de qualquer ordem como listras e pintas(camuflagem no mundo animal)). Por trás da máscara, é uma garota muito criativa e que possui uma capacidade de aprendizado muito grande, principalmente por observação, o que faz com que a mesma tenha um desempenho notável em atividades apenas por observar outros a executarem, é divertida e alegre(só expõe essa parte de si para quem possui uma certa intimidade), além disso, é uma grande compositora, em seu diário se encontram algumas letras de músicas e versos de poemas.

Rebecca: Uma garota com muita desenvoltura para esportes se destacando na maioria dos campeonatos locais, com seu grande atletismo consegue participar e vencer em jogos contra os garotos. As capacidades físicas de Rebecca geram comentários bons e ruins que permeiam por toda a escola, juntamente com comentários sobre sua personalidade, por ser uma garota bem enérgica e confiante é julgada como arrogante pelos outros alunos, principalmente pelos garotos que por inveja de Rebecca, por ser uma garota que participa nas mesmas atividades que eles disputando espaço nos esportes. Rebecca representa uma espécie de ícone feminino, que incentiva as garotas a participarem de atividades físicas, esportes e atividades majoritariamente masculinas na escola. A máscara de Rebecca é um fardo, ela deve ser forte por representar a força das outras garotas que não conseguiriam sem que Rebecca garantisse esse espaço com seus méritos. A máscara deve ser sorridente com uma rachadura no canto superior esquerdo, ao passar do olho esquerdo a rachadura se condensa em uma lágrima. Por trás da máscara Rebecca se sente insuficiente como ícone feminino e não se sente bem quando está entre os garotos, além de que, a mesma encontra uma dificuldade grande em encontrar amigas que sejam fiéis e reais, por sua fama disseminada por meio de boatos sobre ser uma garota arrogante e soberba. Rebecca é uma garota calma e bem assertiva, tendo como hobby principal tocar violino e outros como se dedicar à prática de esportes e jogos de raciocínio lógico.

Cenas semanais.

1. Cena de encontro inicial entre Alex e Estella; Estella se sente curiosa em relação a Alex por conta de seu comportamento diferente e também por se encontrarem em posições parecidas perante a sala, todos os excluíam.
2. Ezequiel se junta de forma “aleatória” à dupla depois de uma proposta de trabalho em grupo, Alex tem muito medo de Ezequiel por conta da interação inicial que tiveram no primeiro dia.
3. Alex, Yuri e Rebecca se tornam próximos pois Alex acha muito interessante o estilo de Yuri e seu jeito muito autêntico de ser, o que facilita que Yuri abra uma brecha para que Alex se aproxima e para que se tornem próximos, Alex se interessa por química, e isso faz com que o mesmo tenha uma certa admiração especial por Yuri inicialmente, o que cresce ainda mais quando Alex conhece a fundo a sua história. Já sobre Rebecca, Alex tinha ouvido dizer que ela era arrogante, mas ele não via isso nas interações entre ela e Yuri, assim dando uma chance à garota.

1. Alex e Estella:

Alex chega na escola em seu primeiro dia, caminha pelo cefet até encontrar o informativo que indica quem é de qual sala, foge ao ver uma multidão de alunos que vinham aferir a que sala pertenciam, Alex corre para a parte de trás do cefet local onde geralmente ficam as bicicletas e fica em um cantinho ao lado do banco(essa parte é uma cutscene), Estella passa por ele mas, não percebe sua presença no canto, após a passagem da garota a cena corta para uma cutscene da Estella se sentando em seu lugar. Alex entra em sala atrasado, se senta em uma cadeira ao fundo da sala próximo a janela. Estella fica interessada em Alex e fica o observando por um tempo, pois Alex despertava uma curiosidade na garota, Estella não conseguia socializar de forma efetiva, pois além de enfrentar dificuldades com as interações sociais também não conseguia esconder seu sotaque, sendo assim, quando as pessoas ouviam-na aos poucos iam a excluindo da conversa de forma sutil, no intervalo, Estella percebe que Alex se encontrava sozinh@ e que el@ não havia expressado a mínima vontade de sair de seu lugar para interagir, o que levou a garota a pensar que o mesmo se sentia superior aos outros, de forma mesquinha ou coisa do tipo, nesse momento a câmera foca em estella que diz:

Por que el@, não tá tentando falar com ninguém, que pessoa arrogante! El@ deve ser muito metid@.

Alex troca olhares de forma momentânea com Estella que vira a cara com desdém.

Na cabeça de Alex o que se passa é uma grande ansiedade, pois o mesmo não sentia que se encaixaria em nenhum dos grupinhos que se formaram com certa velocidade, todos os alunos ali interagiam de forma livre, a fim de encontrar pessoas com gostos e interesses parecidos. Alex por outro lado estava avulso, se sentia sozinho, e por isso se manteve em seu lugar, de onde recebeu dois olhares subitamente, um de Ezequiel, que curioso e apreensivo observava Alex ao longe, por mais que estivesse interagindo com outras pessoas e o outro foi de Estella que deixou Alex absurdamente apreensivo e amedrontado, não sabia ao certo o que a garota pensava dele, mas sabia que independente do que fosse não poderia ser bom.

Após a troca de olhares que ocorrera no intervalo entre as aulas Alex começou a perceber cada vez mais a presença de Estella nos locais, com isso cada vez mais os dois trocavam olhares e a cada olhar Alex se amedrontava mais, Alex tentava por vezes sair de sala a fim de tentar evitar estar no mesmo espaço que Estella pois ele sentia que a incomodava, esforço esse que sempre era em vão pois os dois sempre se encontravam pelos espaços da escola. O estopim foi quando Alex saía de sala e por desatenção Alex acaba se esbarrando em Estella e:

Alex - E-eu, me- me desculpe eu não... Alex saiu correndo por não saber o que fazer deixando Estella sózinha enquanto juntava seus materiais que foram derrubados.

Alex se encolhe no final do corredor e alí se inicia a primeira batalha mental contra a imagem que Alex tem de Estella.

Estella em seus pensamentos não poderia estar mais irritada, quem aquela pessoa pensa que é, sair correndo sem sequer pedir desculpas era um ato terrível de uma tremenda falta de educação da parte del@. Estella se põe a ir atrás de Alex para entender o que há com el@, queria tirar satisfação por ele nem sequer pedir desculpas. Estella cruza o corredor com uma expressão imutavelmente séria, como quem se protege de algo por meio da firmeza de uma expressão, séria e permanente, encontra Alex recolhido ao canto abaixado, como se estivesse pensando em algo e é quando Estella o indaga:

Estella - Ei, Ei você, você foi muito escroto lá atrás sabia. Fala enquanto se aproxima de Alex.

Estella - Você é sempre assim, é? Eu sempre vejo você por aí sozinho, como se ninguém merecesse sequer conversar com você. O que foi, garoto? Se acha tão melhor que os outros que nem se dispõe a falar com ninguém? — diz, aproximando-se de Alex.

Por dentro, Estella sentia a voz tremer, mas não podia demonstrar. Vestia a máscara da firmeza — precisava parecer forte, mesmo que soubesse o quanto essa força era frágil.

Estella - Ei menino, tá me ouvindo, ou é bom demais para dar ouvidos a uma estrangeira como eu? Estella diz com a voz trêmula...

Alex levanta a cabeça e assim os dois olham diretamente um para o outro, Estella pôde enfim entender, Alex estava chorando ali, jogado ao chão, Estella que já estava se sentindo estressada fica agora desconfortável e se sente desarmada pela situação.

Alex - Me- me desc- desculpa, eu não- eu juro que eu não queria, não queria esberrar em- em você, e nem deixar essa impressão...

Estella - Impressão... Impressão, não são apenas impressões quando você realmente age assim...

Alex - Não é verdade.

Estella - ...

Estella se aproxima mais: Então me prova...

Alex - huh!

Estella - Me prova, anda, levanta aí e se desculpa direito.

Alex enxuga o rosto em sua blusa e se levanta devagar.

Alex - Me desculpe...

Estella - Estella.

Alex - Me desculpe, Estella, eu, eu não quis causar problemas...

Alex ainda chorando saía em direção ao corredor de volta para a sala devagar, enquanto limpava as lágrimas.

Estella por sua vez ficou com pena de Alex não era essa a reação que a mesma esperava, ao que parecia, Alex não era como a garota pensava.

Estella - Ei, é, espera aí. Olha me desculpa tá, eu não deveria ter explodido de raiva assim, nós dois erramos...

Alex - Nós dois?

Estella - Sim, eu te julguei mal... Olha, já sei, vamos começar de novo ok.

Alex segue calado.

Estella - Meu nome é Estella, eu vim da Escola Rodrigo Farías, vai, é eu acho que agora é a sua vez...

Alex segue calado

Estella - Vai logo ow, não tenho o dia todo não... Diz a garota enquanto ergue a voz esperando uma reação imediata de Alex, porém, ao notar que Alex segue hesitante a mesma fica confusa.

Estella - Ei, tá tudo bem com você?

Alex acena a cabeça afirmindo estar bem.

Estella - Então fala, Estella percebe que Alex treme quando ela o pressiona, logo entende o que estava acontecendo.

Estella chega mais perto calmamente - Você não gosta muito de falar né...

Alex balança a cabeça novamente afirmando.

Estella - Tudo bem então, você prefere que eu te deixe sozinho? Alex não reage de imediato o que faz com que a garota se vire e comece a se dirigir novamente ao corredor, enquanto resmunga: Poderia pelo menos ter me dito seu nome.

Alex - É - é Alex...

Estella para e convida Alex para voltarem para sala juntos.

E assim eles vão, lado a lado, sem nenhuma palavra, nem um murmúrio sequer.

Ao chegarem em sala um professor anuncia uma dinâmica, que envolvia um grupo de três alunos e que aconteceria no dia seguinte, Alex em um ato falho olha diretamente para Estella ao ouvir a proposta, seu olhar cruza a sala o que o garoto não esperava era que a garota já estaria olhando para ele, nesse momento Alex desvia o olhar e passa a olhar diretamente para frente durante um tempo, não queria cruzar olhares com ela de novo, ficaria muito na cara que ele queria que ela fizesse parte de seu grupo, já que era a única pessoa com quem tinha pelo menos conversado naquele dia, por não olhar para o lado naquele alvoroço completo de alunos escolhendo suas duplas Alex não percebeu também que Estella estava bem ao seu lado, a garota chama seu nome:

Estella - Ei, ei Alex, quer fazer a dinâmica de amanhã comigo?

Alex aceita, mesmo nervoso, até porque, sabia que se não fosse estela não haveria mais ninguém com quem tivesse pelo menos conversado na sala.

Mesmo que Estella tenha se oferecido para participar da dinâmica com Alex, ainda faltava uma pessoa para completar o trio...

O dia caminha para seu fim, onde Alex se dirige a saída sozinho novamente e enquanto em sua mente permeiam pensamentos sobre a garota com quem conversou mais cedo.

2. Alex, Estella e Ezequiel:

O dia começa conturbado, Alex, agora já presente na portaria novamente pensava, quem será que vai ser a próxima pessoa do trio.

Alex se pergunta - Será que Estella conseguiu alguma amiga para completar o trio?

E assim Alex segue rapidamente para sua sala, já que não queria se atrasar novamente.

O professor pede para que os alunos se organizem. A sala rapidamente se encheu de vozes, cadeiras arrastando e grupos se formando com naturalidade. Alex olhou rapidamente para Estella, que assentiu com a cabeça em sua direção, confirmando que estariam juntos. Era um alívio, pois com sua confirmação realmente só faltava mais um e parecia ser mais fácil de conseguir alguém agora que já estavam juntos.

Foi então que ele ouviu passos se aproximando. Lentos, mas decididos.

– Posso me juntar a vocês?

A voz era animada, demonstrando um entusiasmo claro, porém, quem era essa pessoa?

Alex congelou. Porém, Estella responde pela dupla:

Fiquei à vontade, estávamos mesmo precisando de alguém.

Ezequiel puxou uma cadeira e se sentou próximo, mas não invadindo demais o espaço.

– Valeu! Eu vi que vocês estavam sós e pensei... bom, talvez fosse legal trabalharmos juntos.

Alex não conseguia olhar diretamente para ele. Sua mente retrocedeu ao primeiro dia, àquele momento onde se encararam no dia anterior, Alex temia pois o garoto era imprevisível, além de aparentar ser popular, até porque Alex o havia visto conversando com outros alunos. Ezequiel tinha sido gentil, sim, mas aquela gentileza era difícil de processar.

– Eu... acho que... – Alex tentou falar, mas a voz saiu como um sussurro.

Ezequiel inclinou-se um pouco para frente, com cuidado.

– Tudo bem, Alex. Sem pressão. A gente pode dividir as partes do trabalho de um jeito que fique confortável pra todo mundo.

Estella observava a interação com curiosidade. Ela não conhecia Ezequiel bem, mas pensava que ele era popular – ou, pelo menos, visível. Diferente deles.

– Você já tem alguma ideia do que fazer? – perguntou ela, quebrando o gelo.

Ezequiel animou-se:

– Tenho sim! Já pensei em uns slides com uns efeitos maneiros, e se a gente focar na parte visual...

Alex ouvia, mas suas mãos tremiam sob a mesa. Ele não queria decepcionar. Não queria ser um peso. Sentiu a sala tomar outro tema, algo escuro se fechando em sua mente, as cores da sala começando a se distorcer...

– Alex?

A voz de Ezequiel soou suave, mas firme.

– Você tá bem?

Alex levantou os olhos, por um instante, e viu que Ezequiel não estava olhando com pena, nem com irritação. Havia uma preocupação genuína ali.

– Eu... eu posso ficar com a pesquisa – disse Alex, finalmente. – Gosto de escrever.

Ezequiel sorriu, dessa vez mais aberto.

– Perfeito! Eu cuido da parte técnica e dos efeitos. E você, Estella?

– Eu posso organizar o roteiro e revisar tudo.

– Combinado então – Ezequiel estendeu a mão no centro da mesa, como um gesto de equipe. Estella colocou a mão sobre a dele. Alex hesitou, mas, após um suspiro profundo, colocou a sua por cima, por apenas um segundo.

Era um começo.

Em dado momento, o grupo precisou apresentar um tema de interesse comum do grupo e também os alunos integrantes, como uma dinâmica de iniciação para que os alunos conhecessem melhor uns aos outros.

Assim que o professor anuncia que cada grupo deveria se apresentar brevemente, uma onda imediata de pânico percorreu o corpo de Alex. O simples pensamento de todos os olhares voltados para ele fez com que o mundo ao seu redor começasse a se dissolver. As vozes dos colegas se transformaram em um zumbido distante, e as cores da sala se saturaram em tons avermelhados e alaranjados.

“Eles estão todos me olhando... Eles vão me julgar... Vão rir de mim...”

Esses pensamentos intrusivos ecoavam em sua mente como sussurros venenosos. De repente, Alex não estava mais na sala de aula, pelo menos não a que estava a alguns momentos atrás, era agora um local distorcido. No lugar dos colegas, criaturas com olhos gigantes e brilhantes os observavam fixamente — uma representação direta de seu medo de ser avaliado.

No centro desse pesadelo, um ser monstruoso e amorfo se formava. Era o "Público", uma entidade composta por inúmeras caras críticas, bocas que sussurravam julgamentos e membros desproporcionais que apontavam em sua direção. Esse monstro era a materialização de seu maior temor: a rejeição social.

Foi então que Alex ouviu vozes familiares ao seu lado:

— Não se preocupe, Alex. Estamos com você. — Era Ezequiel que estava ali e garantiria que tudo daria certo independente do que acontecesse.

Estella estava ao seu outro lado, com as anotações que havia feito, ela estava preocupada com Alex, sabia que seria um desafio para o mesmo.

— Respire, Alex. Eles não são tão assustadores quanto parecem — disse Estella, com uma serenidade que Alex nunca tinha visto nela.

O monstro rugiu palavras que afetam Alex diretamente.

“Você não é capaz!”

“Inútil...”

“Esquisito”

E entre outras palavras, essas compunham o ataque do monstro contra nossos protagonistas.

Nesse momento Alex cria ali uma forma de combater esse medo de frente, uma maneira eficiente de lidar com essas situações que antes representavam seu maior medo. Alex com seus dons artísticos para criar uma máscara, algo perfeito para aquele momento, Alex criou a Máscara da Confiança.

Alex, ainda tremendo, sentiu uma faísca de coragem. Ele ergueu as mãos e lançou seu ataque diretamente contra o monstro, mostrando assim que não tinha desistido.

Cada ataque bem-sucedido dos amigos enfraquecia o monstro. Os olhos gigantescos perdiam o brilho ameaçador, as vozes críticas se tornavam sussurros indistintos. Alex percebia, aos poucos, que o perigo não era real — era uma distorção de sua mente.

Ao final da batalha, o monstro se desfez em partículas de luz. O mundo mental de Alex começou a se reorganizar, as cores voltaram ao normal, e o som distante da sala de aula reapareceu.

Ele piscou e se viu novamente na carteira, com Ezequiel e Estella olhando para ele com sorrisos encorajadores.

— Você conseguiu, Alex — disse Ezequiel, baixinho. — A gente se ajuda.

Estella acenou com a cabeça, seus olhos transmitindo uma cumplicidade silenciosa.

E, pela primeira vez, Alex sentiu que talvez — apenas talvez — conseguiria enfrentar a apresentação.

A apresentação é concluída, mesmo que com dificuldade, Alex consegue, mais ainda Alex se vê muito feliz, pois entende que Ezequiel não pretende e nunca pretendeu nada contra ele, o garoto o olhava simplesmente por querer se enturmar também, isso abriu os olhos de Alex que podia ver um novo futuro para si dentro dessa escola.

O dia segue até seu fim, onde Alex segue para a portaria sózinho, até escutar uma voz pedindo-o para que esperasse. Era Ezequiel, que segue junto com o garoto em uma cutscene final.

3. Alex, Yuri e Rebecca.

Inicialmente os personagens se estranham, Alex se sente amedrontado por Rebecca e Yuri e tem muito medo de conversar com esses personagens, por isso observa as classes de laboratório de química de camb com muita atenção, Alex almejava participar de algumas classes por se interessar muito por química e conhecer algumas coisas sobre a matéria que muito agradavam-no. Alex sentia uma admiração especial por Yuri, por ser astuto e caótico, Alex via imensa beleza no que Yuri fazia, pois era puro, era real e Alex sentia isso como ninguém mais poderia, queria um dia conseguir se expressar dessa forma bela a qual Yuri parecia dominar. Já com relação a Rebecca, Alex sentia sua confiança exalar de seu corpo, a garota era simplesmente um gênio dos esportes, era aclamada por todos, porém alex ouvira por vezes boatos de que a garota era muito arrogante, que era esnobe, “nariz em pé demais”, Alex temia ser destroçado pela dupla caso tentasse comunicação direta, o que lhe restava era apenas admirá-los ao longe, com suas poucas experiências sociais, Alex não poderia imaginar como isso era ainda pior do que confrontar de frente aqueles que ele tanto admirava. A dupla, com razão, observam

Alex discretamente a fim de descobrir suas intenções com o passar do tempo, Yuri era por vezes impaciente, o que Rebecca fazia o possível para conter, contudo, o estopim dessa interação havia de chegar em algum momento.

Alex se sente insuficiente para conversar com rebecca e yuri pois mesmo sentindo muita vontade e interesse nos assuntos referentes a cada um dos dois(Rebecca: Esportes de todos os tipos e condicionamento físico de maneira geral e Yuri: Química de maneira geral, com ênfase no estudo de reações violentas termoquímicas e explosivas, além das reações que geram energia elétrica) Alex

não tem capacidade de acompanhá-los em seus assuntos, por conta disso Alex sente imenso desconforto ao conversar com esses personagens, eles pareciam complexos demais para el@.

O inevitável acontece, em um dia no corredor do quarto andar após uma aula de química no laboratório, Rebecca e Yuri, percebem a presença de Alex, mesmo assim o protagonista foge, o que deixa a dupla confusa. Alex os encontra novamente no corredor, a situação é de desconforto mútuo, Alex finge desinteresse e simplesmente passa pela dupla, o que Yuri acha pior do que a abordagem direta, pois o que ele pensava era que se Alex tinha algo para dizer sobre a dupla que dissesse na cara.

Yuri confronta Alex: Ei você aí, não se finge de bobo não... que para no corredor amedrontado, Rebecca inicia a abordagem de uma forma mais educada:

Olha não é nada legal ficar olhando nas espreitas pra dentro da nossa sala, ainda mais que quase só tem garotas lá... Alex se vê numa posição onde é impossível não se explicar poderia ser julgado pela dupla depois, mas essa fama que Rebecca descrevia, Alex achava inaceitável, não poderia ficar como estava, Alex equipa sua máscara de confiança mais uma vez, o que faz com que a interação fique mais fácil de lidar, Alex explica tudo o que sabia sobre a dupla, e também seu medo em relação à eles. Conforme a explicação de Alex acontece, Rebecca e Yuri pareciam se acalmar e reconsiderar o que acontecera até ali. A dupla comprehende o que acontecia com Alex, eram todos excluídos ali, Rebecca queria saber mais detalhes sobre os boatos que corriam sobre ela, Yuri depois de descobrir o interesse de Alex por química se viu mais inclinado a favor de uma possível amizade, assim que Alex explica o que enxergava na dupla de tão especial é por fim aceito pela mesma.

Rebecca achou muito interessante como Alex expunha seus pensamentos mesmo com tanto medo. Já Yuri achou o máximo a forma que Alex o interpretava, sentia que enfim, podia tentar uma amizade novamente, Yuri não podia sentir nem a mínima má intenção vindo de Alex o garoto parecia muito sincero, ainda mais com a vergonha que apresentava ao falar. A dupla incentiva Alex a se juntar a eles por esse dia, Alex sentiu uma forte dor no peito ao ouvir isso, a sua inquietação era muito grande, mais do que podia conter, Alex tremia, estava totalmente tenso, sentia junto a isso, uma euforia sem igual, alguém havia o convidado a fazer parte de algo, um grupo, seu nervosismo vinha de pensar que se fizesse tudo certo, as coisas não seriam iguais na sua antiga escola, Alex soa, treme, sente seu corpo fraco e seu estômago formigar, mesmo assim exclama de forma quase confiante: Sim, pode ser, vamos almoçar juntos por hoje.

Assim o dia segue, Alex sentia uma sensação estranha de obrigação de participar de todas as conversas dalí pra frente, e sempre que rolava uma piada interna ou a conversa rolava apenas entre a dupla Alex sentia que havia feito a escolha errada aceitando o almoço em conjunto, ficava calado, mas não inerte, pensava em como o papo entre a dupla fluía, os termos que usavam, a entonação e costumes e vícios de linguagem, estava aos poucos compondo uma forma própria de conversar com eles, a sua ansiedade, mesmo assim interferia de forma fatal, não conseguia formular nenhuma frase que chasse útil ou proveitosa para o assunto, e quando algo surgia era tarde, o papo já tinha sido finalizado. O maior temor de Alex estava se tornando real bem na sua frente, por mais que estivesse andando do lado da dupla o que já representava um passo importante para Alex, não conseguia conversar. O medo leve torna-se desconforto, e em frações de segundo se torna em ansiedade, todo seu progresso iria por água abaixo assim que abrisse sua boca, pensava Alex. (O boss entra aqui de maneira representativa) Alex precisava enfrentar esse medo de frente, uma batalha contra o espelho, um monstro que havia dentro dele, o medo de ser insuficiente que o tornava insuficiente, Alex toma frente, com sua máscara de confiança algo que criara para confrontar momentos desse tipo, usa-a para pedir uma coisa a dupla, que tentasse inserir nos assuntos, explicando sua condição a dupla que se compadece e dá o braço a torcer, até porque foi uma escolha não só de Alex e sim, do trio no geral.

Essa batalha termina com Alex se integrando ao mais novo trio, Alex Rebecca e Yuri, conversando sobre esportes, química, boatos, fofocas e o que mais surgir, a exclusão que partilhavam tinha agora os unido.

4. CENA FINAL

O sol da manhã transpassou as serras, iluminando montinhos de poeira no térreo. Alex sentava com Yuri e Rebecca no banco de cimento, tentando acompanhar a conversa. Yuri gesticulava, explicando com fervor uma reação química que testara em casa; Rebecca contrapunha com a precisão de um arremesso perfeito. *Você forçou um sorriso.* É... incrível como a energia se libera assim sua voz soa artificial até para você mesmo, Você havia lido sobre aquilo na noite anterior só para ter assunto sem real interesse no assunto. Rebecca franziu o rosto. Você parece cansado, Alex. Tudo bem?

Antes que você respondesse, Yuri o encarou, cortante. Cara, para com isso. Você tá estranho. Tá tentando ser o que não é. Fala de química comigo, de esporte com a Beca... relaxa, ninguém aqui tá cobrando currículo.

Aquelas palavras o atingiram. Sentiu o rosto queimar; um nó de ansiedade apertou sua garganta. Murmурou que ia pegar um livro e saiu quase correndo rumo ao prédio principal.

Refugiou-se no cantinho mais distante entre as estantes. O cheiro de papel não o acalmava como sempre. Meia hora depois, Estella apareceu e sentou ao seu lado, abrindo um caderno verde. Escrevi algo, disse, com a voz ligeiramente suave. Foi você que me inspirou. Ela leu um poema sobre um observador silencioso que pintava o mundo com cores que só ele via: a beleza melancólica de enxergar demais e a coragem de carregar isso sozinho. Cada verso feriu você como uma punhalada doce. Você se encolheu por dentro. Ela descreve alguém que eu inventei, pensou. Não mereço essas palavras.

É... lindo, Estella – murmurou, olhando para a mesa. Ela o estudou por um instante e falou, direta:

Você não parece feliz...

No fim das aulas, Ezequiel apareceu animado com uma ideia para o trabalho de história: uma paródia de noticiário gravado com a câmera do tio ilustrado com seus desenhos. Você força animação. Que incrível, Ezí! Vai ser fantástico! O sorriso saiu exagerado. Ezequiel parou o rosto ficando sério; pôs a mão no seu ombro.

– Alex! Disse calmo, firme, calma! Só relaxa um pouco.

Você insistiu na fachada. O que foi? Tá tudo bem, sério, eu tô animado!

Ezequiel balançou a cabeça. — Não tá não.

Você fugiu para o banheiro dos fundos e bateu a porta. Apoiado na pia, dedos brancos no metal, levantou os olhos para o espelho e recuou. Não era um só rosto: eram camadas sobrepostas Alex “Confiante”, “Curios@”, “Inteligente” cada máscara feita para uma situação. Agora as camadas rachavam como porcelana; por trás das fissuras, só um vazio que o aterrorizava.

Apertou os olhos; ao abri-los, não estava mais no banheiro, mas numa versão obscura e infinita da escola, corredores tortos e paredes de espelhos que refletiam versões distorcidas de você. No centro, de costas, uma figura escura virou-se: Você, com olhos vazios e sorriso cínico, o Alex Mascarado.

— Eles não gostam de você — a criatura cuspiu. — Gostam do artista, do nerd, do ouvinte, do esportista de mentira. Gostam do que você finge ser.

— Não é verdade... Você sussurra, uma esperança frágil.

— Não? — o Mascarado riu. — Então por que você não consegue ser só um? Por que se camufla? No fundo você sabe: o Alex verdadeiro é vazio. Insuficiente. Desinteressante.

Das sombras surgiram figuras com traços de Ezequiel, Estella, Yuri e Rebecca — feições duras, olhares julgadores. Suas vozes repetiam acusações: frágil, fals@, incapaz. Cercado por aquele coro, você caiu de joelhos, as mãos sobre os ouvidos. As máscaras em sua mente se apertavam e sufocavam; você já não sabia qual rosto era o seu — ou se havia um.

Foi então que, no mundo real, seus amigos perceberam sua ausência.

Ezequiel foi o primeiro a estranhar. Estella notou que ele não a olhou nos olhos uma única vez durante a tarde. Yuri parou por um tempo pensativo, a fim de saber no que Alex havia se metido dessa vez e assim, foi atrás dele. Rebecca lembrou do olhar vazio que ele tinha na hora do almoço.

Eles encontraram você encolhido atrás do auditório, quase sem reação.

— Alex! Ezequiel ajoelhou-se ao seu lado. O que foi?

— Eu... eu não sei quem eu sou com vocês a sua saiu quebrada. E tenho medo de que, quando descobrirem, vocês vão embora.

Estella se ajoelhou também, com uma delicadeza que só ela tinha.

— Alex, eu gosto de você porque você me entende sem eu precisar falar. Não porque você age como eu.

Yuri cruzou os braços, mas sua voz foi mais suave que o normal:

— Cara, eu sou o rei da defensiva. Se eu não gostasse de você é certeza que você já saberia a tempos, relaxa um pouco Alex.

Rebecca completou, com um sorriso pequeno:

— A gente não te escolheu pelo que você mostra. A gente te escolheu pelo que a gente viu mesmo quando você tentou esconder.

Alex olhou para cada um, e as máscaras em sua mente começaram a se desfazer. Uma por uma, elas caíram, e o que restou foi só ele assustado, imperfeito, mas verdadeiro.

O Alex Mascarado, em sua mente, desfez-se em pó.

— Vocês... vocês realmente não vão embora? ele perguntou, voz trêmula.

Ezequiel deu um largo sorriso .

— Nem a pau. Vai, levanta aí Alex, essa sua insegurança não te leva a lugar nenhum.