Depresión

Describe un trastorno del estado de ánimo, transitorio o permanente, caracterizado por sentimientos de abatimiento, infelicidad y culpabilidad, además de provocar una incapacidad total o parcial para disfrutar de las cosas y de los acontecimientos de la vida cotidiana.

El término médico hace referencia a un síndrome o conjunto de síntomas que afectan principalmente a la esfera afectiva: como es la tristeza constante, decaimiento, irritabilidad, sensación de malestar, impotencia, frustración a la vida y puede disminuir el rendimiento en el trabajo o limitar la actividad vital habitual, independientemente de que su causa sea conocida o desconocida.

Aunque ese es el núcleo principal de síntomas, la depresión también puede expresarse a través de afecciones de tipo cognitivo, volitivo o incluso somático. En la mayor parte de los casos, el diagnóstico es clínico, aunque debe diferenciarse de cuadros de expresión parecida, como los trastornos de ansiedad. La persona aquejada de depresión puede no vivenciar tristeza, sino pérdida de interés e incapacidad para disfrutar las actividades lúdicas habituales, así como una vivencia poco motivadora y más lenta del transcurso del tiempo.

Propuesta Jugabilidad

En esta experiencia, el jugador estará inmerso en un ciclo infinito de la vida de un estudiante universitario con depresión. El juego contará con una barra de energía, la cual se gastará conforme el jugador realice acciones cotidianas, como levantarse de la cama o salir de la casa. Cuando la barra esté vacía, las acciones serán más difíciles de realizar.

El juego le pedirá al jugador que no hable sobre su condición y que se mantenga en silencio. Cuando el usuario decida expresar su depresión dentro del juego, logrará salir de ese ciclo infinito.