

# Glossário «Aventuras com Ansiedade»

Lia dos Reis e Nádia Barroso

maio de 2021

O presente glossário contém a definição de alguns termos utilizados ao longo do jogo «Aventuras com Ansiedade», uma história interativa criada por Nicky Case e traduzida por Lia dos Reis e Nádia Barroso.

O jogo «Aventuras com Ansiedade» contém algum vocabulário próprio, nomeadamente as suas personagens e as ações pelas quais as mesmas podem optar. O jogo apresenta Hong e Beebee como as duas personagens principais e Anfitrião como o anti-herói deste jogo. A história segue Hong e Beebee numa viagem pela compreensão daquilo que realmente é a ansiedade. Uma luta constante entre Beebee, na esperança de parar de ser visto como um lobo mau e passar a ser reconhecido como o cão de guarda que tenta sempre alertar Hong para o perigo constante de viver, e Hong que toda a sua vida sofreu de síndrome de coitadinho e se sente não como um featherweight mas um quarkweight no que toca às suas skills sociais. Uma aventura repleta de emoção, aventura e colapsos nervosos.

## Glossário

**Anfitrião** anti-herói do jogo que convence Hong a lidar com a sua ansiedade com a ajuda de álcool. 1

**ansiedade** é estado de perturbação psicológica causado pela perceção de um perigo ou pela iminência de um acontecimento desagradável ou que se receia; opressão; angústia. 1

**Beebee** o protagonista (figurado) do jogo baseado na ansiedade do desenvolvedor, Nicky Case. 1

**colapsos nervosos** é uma situação caracterizada pelo desequilíbrio entre o corpo e a mente, que faz com que a pessoa se sinta sobrecarregada, resultando em sintomas de cansaço excessivo, dificuldade para se concentrar e alterações intestinais. 1

**cão de guarda** nome pelo qual Beebee se auto-intitula quando demonstra ao seu humano que o consegue "proteger". 1

**featherweight** é a classe de peso mais baixa nos desportos de combate. 1

**história interativa** forma de entretenimento digital no qual o guião não é definitivo nem predeterminado, o autor cria o cenário, personagens e situação que a narrativa deve abordar, mas o leitor/jogador experiencia uma história única baseada nas suas decisões e interação com o mundo da história. 1

**Hong** o protagonista (humano) do jogo baseado no desenvolvedor, Nicky Case. 1

**lobo mau** nome com o qual Beebee não gosta de se associar uma vez que as suas intenções para com Hong são apenas de preocupação e não maldade. 1

**quarkweight** termos "inventado" pelo desenvolvedor do jogo para aludir à insignificância do seu escalão na área das skills sociais. 1

**síndrome de coitadinho** termo "inventado" por Beebee numa tentativa de alertar Hong para o perigo de ser um inconveniente para a sociedade. 1