

Blur

Julia Fonseca Antunes | julia.a10@aluno.ifsc.edu.br

Leonardo Batista Mello | leonardo.bm18@aluno.ifsc.edu.br

Maria Augusta Marques Figueiredo | maria.af11@aluno.ifsc.edu.br

Tayná Jenz Silva | tayna.js@aluno.ifsc.edu.br

Rafaela Olivette Silva | rafaela.os@aluno.ifsc.edu.br

Thiago Waltrik | thiago.waltrik@ifsc.edu.br

RESUMO

O projeto *Blur* tem como objetivo desenvolver um jogo digital voltado à conscientização sobre a saúde mental, em especial a depressão, incentivando a reflexão sobre a importância de reconhecer sinais de sofrimento emocional e buscar ajuda. O jogo busca representar a depressão de forma humanizada, por meio de escolhas interativas que permitem ao jogador vivenciar situações e consequências emocionais. O desenvolvimento foi realizado no GameMaker Studio 2, utilizando a linguagem GML para programar as interações e mecânicas, enquanto as sprites e elementos gráficos foram criados no site Pixilart. Entre os principais recursos implementados estão os diálogos com personagens, escolhas que influenciam o rumo da história, representação visual do estado mental do protagonista e múltiplos finais conforme as decisões tomadas. Até o momento, parte das sprites e diálogos já foram desenvolvidos, permitindo visualizar o início da estrutura narrativa e algumas mecânicas básicas. O projeto ainda está em fase de desenvolvimento, com previsão de incluir mais interações e aprofundar o enredo nas próximas etapas. A proposta demonstra potencial para unir entretenimento e reflexão, utilizando o formato de um jogo para abordar um tema sensível de forma leve e acessível, contribuindo para a desmistificação da saúde mental e o incentivo ao autocuidado. O projeto *Blur* tem como objetivo desenvolver um jogo digital voltado à conscientização sobre a saúde mental, em especial a depressão, incentivando a reflexão sobre a importância de reconhecer sinais de sofrimento emocional e buscar ajuda. O jogo busca representar a depressão de forma humanizada, por meio de escolhas interativas que permitem ao jogador vivenciar situações e consequências emocionais. O desenvolvimento foi realizado no GameMaker Studio 2, utilizando a linguagem GML para programar as interações e mecânicas, enquanto as sprites e elementos gráficos foram criados no site Pixilart. Entre os principais recursos implementados estão os diálogos com personagens, escolhas que influenciam o rumo da história, representação visual do estado mental do protagonista e múltiplos finais conforme as decisões tomadas. Até o momento, parte das sprites e diálogos já foram desenvolvidos, permitindo visualizar o início da estrutura narrativa e algumas mecânicas básicas. O projeto ainda está em fase de desenvolvimento, com previsão de incluir mais interações e aprofundar o enredo nas próximas etapas. A proposta demonstra potencial para unir entretenimento e reflexão, utilizando o formato de um jogo para abordar um tema sensível de forma leve e acessível, contribuindo para a desmistificação da saúde mental e o incentivo ao autocuidado.

Palavras-chave: saúde mental; depressão; jogos digitais; conscientização; narrativa interativa.