

O LÚDICO COMO FORMA DE ENFRENTAMENTO DE PROBLEMAS RELACIONADOS À DEPRESSÃO: *LENIN – THE LION* COMO *SERIOUS GAMING*

THE LUDIC AS A WAY OF COPING WITH DEPRESSION-RELATED PROBLEMAS: LENIN – THE LION AS SERIUS GAMING

João Batista Freitas Cardoso¹
Leandro Botelho²

Resumo

Este artigo tem como objetivo compreender como a depressão é representada no jogo brasileiro *Lenin – The Lion*, bem como observar o potencial do jogo como fonte de informação sobre os problemas relacionados ao preconceito em relação à doença. Para isso, é analisado o *game Lenin – The Lion*, que se enquadra na categoria Depressão Situacional, relaciona a fatores externos que impactam a relação do indivíduo com o seu ambiente gerando alteração do juízo da realidade. A análise mostrou que a estratégia narrativa é posicionar o jogador frente a problemas enfrentados pela pessoa com depressão, como lentificação, irritabilidade e desinteresse.

Palavras-chave: Depressão. Preconceito. *Game*. Narrativa. Mídia.

Abstract

The article aims to understand the game as a type of media with the potential to face problems related to depression through playfulness. For this, the game *Lenin – The Lion* is analyzed, which fits into the Situational Depression category, relates to external factors that impact the

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com Pós-doutorado em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Coordenador do Mestrado Profissional em Comunicação Intercultural nas Organizações da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor Visitante da Maestria en Proyectos Sociales da Universidad Autónoma de Baja California (México). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5642583841503466>, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0192-3478> e e-mail: jbfcardoso@uol.com.br.

² Possui graduação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul, MBA em Marketing pela Fundação Getúlio Vargas e Especialização em Comunicação Empresarial pela Universidade Metodista de São Paulo, Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Atua com Marketing e Produção de Conteúdo Audiovisual Digital, com foco nas mídias sociais digitais. Atualmente é Analista de Marketing e Comunicação Sênior no Centro Universitário FEI, onde também atua como pesquisador. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7404121512002571>, ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2136-3874> e e-mail: lebotelho18@gmail.com.

individual's relationship with his environment, generating a change in the judgment of reality. The analysis showed that the narrative strategy is to position the player in the face of problems faced by the person with depression, such as slowness, irritability and disinterest.

Keywords: Depression. Prejudice. Game. Narrative. Media.

1 INTRODUÇÃO

Historicamente, as doenças são compreendidas de diferentes modos dependendo do contexto cultural e socioeconômico. A depressão, em particular, foi associada durante muitos séculos a um sentimento geral de tristeza, resultando em estigmas relacionados a equivocadas causas e possíveis curas. Somente no século XX, como apontam Furlan e Canale (2006) e Gonçalves e Machado (2007), a doença foi definida como transtorno afetivo ou de humor. E entre as décadas de 1970 e 1980, revelou-se que não existia uma uniformidade nas pessoas que sofriam de depressão, mas sim subgrupos da doença com diferentes características. Atualmente, especialistas alertam para problemas contemporâneos, como o modelo de vida feliz propagado nas redes sociais digitais, que geram novos estigmas em relação à depressão.

Como forma de enfrentamento ao problema do preconceito em relação à depressão, diversos produtos de comunicação têm sendo utilizados, como sites, filmes, séries e *games*. Entende-se que as mídias têm potencial para mostrar ampliar a percepção de mundo e modelar hábitos, comportamentos, crenças e valores dos indivíduos. Nesse sentido, as narrativas servem como formas de enfrentamento aos problemas da depressão e, especificamente, ao preconceito em relação à depressão.

Este artigo tem como objetivo compreender como a depressão é representada no jogo brasileiro *Lenin – The Lion*, bem como observar o potencial do jogo como fonte de informação sobre os problemas relacionados ao preconceito em relação à doença. A imersão e a interação são características dos *games* que sugerem que suas narrativas podem ser eficientes no enfrentamento à depressão. Tal aplicação vincula essa mídia ao conceito de *serious gaming*, que, nos termos de Alvarez (2008), direciona a narrativa para o interesse comum, educacional ou informativo, sem perder a ludicidade. Sob essa ótica, entende-se que a “brincadeira” tem potencial para estimular reflexões acerca de questões sociais. É objeto de análise o game *Lenin – The Lion* (Brasil, 2019).

A análise documental é de natureza qualitativa orientada por categorias teóricas *a priori*, os documentos foram examinados a partir da literatura realizada em torno das definições sobre a depressão, segundo Garro, Camillo e Nóbrega (2006) e Furlan e Canale (2006), conforme se apresenta no quadro 1.

Quadro 1 – Roteiro macro para Análise Documental da Pesquisa

Tópicos analisados	Descrição
Título	A relação do nome do produto com a depressão
Objetivo	Propósito principal do produto em torno da depressão
Tipo de Problema	Situações cotidianas da depressão observadas no produto
Característica da depressão	Sintomas segundo Garro, Camillo e Nóbrega (2006)
Tipo de depressão	Definições segundo Furlan e Canale (2006)
Elementos da narrativa	Função dos personagens, espaços de narrativa e conflito
Signos verbais e visuais	Elementos visuais e verbais que representam a depressão

Fonte: Autor (2021).

2 DEPRESSÃO COMO FATOR SOCIAL

As doenças mentais são compreendidas de diferentes maneiras dependendo do cenário histórico, cultural e socioeconômico. De modo geral, a percepção sobre o que se entende por doença ou saúde, segundo Czeresnia, Maciel e Oviedo (2013), é muito diversificada e depende de fatores como: valores, hábitos, ambiente onde vivem, expectativas em âmbitos profissionais e pessoais. Nesse sentido, de acordo com os autores, a doença deve ser vista de forma temporal a cada geração. O que é considerado como saudável em determinada situação e época, pode mudar para um problema patológico em outro contexto e vice-versa, dada as alterações na cultura e percepção de valores. Somente no século XX, com os avanços dos estudos científicos sobre a depressão, que essa doença foi definida como transtorno afetivo ou de humor (Furlan, Canale, 2006; Gonçalves, Machado, 2007).

Entre as décadas de 1970 e 1980, com o avanço científico na compreensão e tratamento da doença por meio de remédios antidepressivos, revelou-se que não existia uma uniformidade nas pessoas que sofriam de depressão, mas sim subgrupos da doença com algumas características. Com base na psiquiatria alemã, Furlan e Canale (2006) listam a divisão da depressão em quatro grupos, sendo: (1) Genética ou Endógena, cuja causa está ligada a problemas orgânicos, de origem genética, que pode predominar em parentes de primeiro e segundo grau; (2) Depressão Situacional, que ocorre por consequência de fatores externos conflituosos, traumas que impactam na relação da pessoa e seu ambiente,

normalmente conectado à perda efetiva, isolamento e sobrecarga emocional; (3) Depressão Neurótica, ligada à dificuldade da pessoa em conviver com conflitos e suas próprias fantasias; e (4) Depressão Sintomática, que se origina como consequência do organismo em responder a uma doença física ou orgânica. Na psiquiatria contemporânea, de acordo com Garro, Camillo e Nóbrega, a depressão é considerada como:

Transtornos do Humor, caracterizada por lentificação dos processos psíquicos, humor depressivo e/ou irritável, redução da energia (desânimo, cansaço fácil), incapacidade parcial ou total de sentir alegria e/ou prazer, desinteresse, apatia ou agitação psicomotora, dificuldade de concentração, pensamentos de cunho negativo, com perda da capacidade de planejar o futuro e alteração do juízo da realidade (2006, p. 163).

De acordo com a Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID), desenvolvida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) para monitoramento e padronização das doenças, a depressão está listada como CID-10, dividida por episódios que se classificam em sete categorias: (1) Episódios Depressivos; (2) Episódio Depressivo Leve; (3) Episódio Depressivo Moderado; (4) Episódio Depressivo Grave sem Sintoma Psicótico; (5) Episódio Depressivo Grave com Sintoma Psicótico; (6) Outros Episódios Depressivos; e (7) Episódio Depressivo Não Identificado. De acordo com a OMS (2026), aproximadamente 330 milhões de pessoas sofrem de depressão no mundo todo.

Como a depressão está associada à tristeza, ainda que estudos recentes identifiquem características específicas de cada tipo de patologia relacionado à doença, é comum o termo ser empregado de forma superficial. No entanto, há diferença. O sentimento de tristeza no ser humano se caracteriza por algo ocasional, muitas vezes com uma razão clara e sempre passageira, enquanto a depressão é uma doença e demanda tratamentos adequados com medicamentos para combater os sintomas (Camargo, 2008). Portanto, em algum momento da vida, todos os seres humanos sentem alguma tristeza, mas isso não caracteriza necessariamente depressão. Muitas vezes, preconceitos e estigmas têm gerado conexões equivocadas sobre causas e possíveis curas da depressão, relacionados à crença religiosa ou esforço individual para superação (Furlan; Canale, 2006).

Um dos problemas contemporâneos que chama a atenção de especialistas que estudam o tema é a difusão de um modelo de vida feliz, sobretudo nas redes sociais digitais. De acordo com Nascimento (2018), o desejo da felicidade se mistura e está conectado ao valor e ideal adotados, de forma cultural, por todos. Portanto, uma vida com depressão é vista como um modelo de vida oposto à realidade de uma vida feliz e realizada, imposta como padrão. Isso

faz com que ações de comunicação estejam sendo desenvolvidas para esclarecer a população sobre os problemas da depressão. É possível citar, como exemplo, o movimento Falar Inspira Vida (2019), criado pela empresa farmacêutica Janssen, pertencente à Jhonson & Jhonson. A iniciativa congrega uma diversidade de produtos midiáticos, como documentários, jogo digital, *e-books* informativos e ativações pelas estações do metrô de São Paulo, com o objetivo de desmitificar a depressão por meio da informação, propiciando um ambiente mais acolhedor para quem tem a doença ou convive com alguém que a tenha. Todos os produtos estão disponíveis e concentrados no site do movimento, como é possível observar na figura 1.

Figura 1 – Página inicial do site Falar Inspira Vida



Fonte: <https://www.falarinspiravida.com.br/>.

Na figura 2, um breve recorte para citação de alguns produtos midiáticos que abordam a depressão. O longa-metragem *As Horas* (2002), vencedor do Oscar de melhor atriz, apresenta três personagens femininas lidando com a depressão e o suicídio em diferentes décadas. No formato documentário, *Not Alone* (2017) apresenta uma jovem de 18 anos tentando entender o motivo que levou sua melhor amiga a se suicidar, com apenas 16 anos. O tema suicídio também é abordado no seriado *13 Reasons Why* (2017), que revela os motivos depressivos que fizeram a adolescente Hannah Baker tirar a própria vida, após *bullying* e problemas afetivos enfrentados no colégio onde estudava. Nos *games*, é possível citar *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2018), que conta a história da guerreira viking Senua, atormentada por fantasmas do passado que a faz sofrer de crises de pânico, depressão pós-traumática e confusão mental.

Figura 2 – Produtos midiáticos sobre a depressão



Fonte: Autor (2021).

Em 2017, a Organização Mundial da Saúde (OMS) realizou uma campanha chamada “Let’s Talk”, com o objetivo de incentivar o diálogo sobre a doença, especialmente visando o tratamento, buscando evitar estigmas e consequências mais graves. Ela foi publicada no dia 07 de abril, data que celebra o Dia Mundial da Saúde. Foram produzidos cartazes digitais, como observados na figura 3 e vídeos que exibem dados sobre a depressão, danos que a doença causa às pessoas e à sociedade, bem como a orientação de procurar ajuda profissional. As peças de comunicação direcionavam para um site, mas que atualmente não está mais disponível.

Figura 3 – Cartazes da campanha “Let’s Talk” (2017)



Fonte: <https://www.who.int/campaigns/world-health-day/2017/posters-depression/amro/en/>.

3 O GAME COMO NARRATIVA DE ENFRENTAMENTO

De acordo com Silverstone (2002), a partir das narrativas, as mídias desenvolvem um papel estruturante de contar o mundo sob outras perspectivas, que modelam os comportamentos, hábitos, crenças e valores dos indivíduos. Frequentemente, como acrescenta Bruner (2014), há sempre uma nova história para contar, há sempre uma velha história para lembrar. Sob esse ponto de vista, é possível considerar que o papel das histórias vai além de transmitir uma mensagem, pois há o envolvimento e possível transformação diante do que é contado pelas narrativas.

Elas são instrumentos não tanto para resolver problemas, mas mais para encontrá-los. O tipo de uma história é sinalizado tanto pela situação retratada quanto pelo seu desfecho. Contamos histórias mais para prevenir do que para ensinar. E, por causa disso, histórias são moedas correntes de uma cultura (Bruner, 2014, p. 25).

Nota-se, portanto, que os valores e ideias são partilhados, vidas se encontram e aumenta o interesse e identificação com crenças similares. Os produtos midiáticos, de modo geral, têm o objetivo de contar e apresentar o mundo em que vivemos de forma mais esclarecedora (Silverstone, 2002). Quando um grupo de indivíduos é impactado por uma história, a expectativa em torno de um determinado assunto é manifestada, podendo ser atendida como um desfecho sem êxito, um fim premeditadamente errado, ou ainda, como conviver com alguns tipos de situações, mudar ou reparar padrões impostos (BRUNER, 2014).

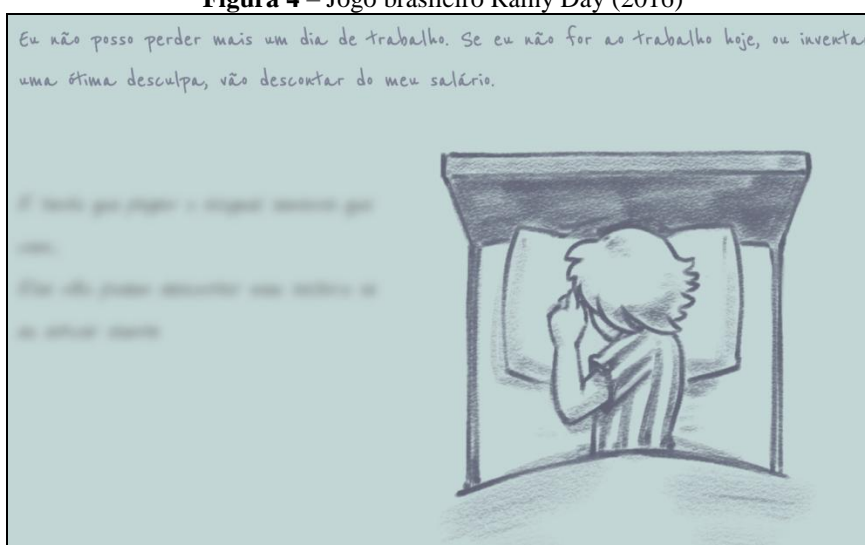
Para Silverstone (2002), a mídia possui um papel importante de ampliar a percepção do mundo, a partir das experiências e situações vividas pelos indivíduos com o objetivo de representá-los de diversas maneiras, contadas a partir das narrativas. Contar histórias e expor problemas fazem as narrativas serem poderosas, reconfortantes, contribuindo para a percepção de problemas que são vividos por outras pessoas, consequentemente gerando impactos positivos e minimizando aspectos negativos (Bruner, 2014). Apresentam-se, assim, como narrativas de enfrentamento.

No que se refere ao enfrentamento ao problema da depressão, que envolve principalmente a resistência à difusão do preconceito e estigma em relação à doença, a OMS passou a integrar, nos últimos 20 anos, a doença em sua agenda de ações. Com isso, o tema ganhou muito destaque na mídia, seja por reportagens ou campanhas de conscientização. Essa representatividade também é vista nas produções midiáticas ficcionais, que abordam o tema

em diferentes formatos e produtos, como nos *games*. Nota-se, inclusive, que a Internet possibilitou mais autonomia para criação de jogos, por meio de softwares e aplicativos de desenvolvimento, o que facilita a produção de jogos e difusão da informação.

É possível citar, portanto, alguns jogos que têm como foco a depressão. Desenvolvido e publicado pelo estúdio The Quinnsspiracy, disponível gratuitamente em seu site, *Depression Quest* (2013) propõe ao jogador vivenciar a rotina de uma pessoa com depressão, seus pensamentos e dilemas, a partir de uma abordagem no formato de jogos RPG (*Role Playing Game*), no qual uma história base é descrita e, segundo as escolhas do jogador, se desdobra em diferentes desfechos. Seguindo no mesmo estilo de jogo, a figura 4 mostra o *game Rainy Day* (2016), desenvolvido pela brasileira Thaís Weller, também com o objetivo de retratar a vida de uma pessoa que convive com ansiedade e depressão. O jogador assume o controle do personagem e deve realizar escolhas que definem o próximo passo da história.

Figura 4 – Jogo brasileiro *Rainy Day* (2016)



Fonte: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>.

Grandes estúdios com alcance comercial global também têm feito jogos sobre a depressão, como a *Electronic Arts*, que lançou em 2019 o *game* de aventura *Sea of Solitude*. O jogador deve controlar a personagem *Kay*, que tenta sobreviver em uma cidade inundada com monstros à espreita. Entretanto, tudo vem de sua própria mente, pois a personagem passa por uma crise de depressão severa, mas é possível durante o jogo encontrar fontes de luz que representam a esperança.

Figura 5 – Sea of Solitude (2016)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3EDcrwDCYqo>.

Uma das principais características dos *games*, que o torna um eficiente produto de comunicação no enfrentamento da depressão, é o fato de os usuários poderem experimentar a imersão, tornando-o um agente protagonista que interage com o problema. Esse tipo de *game* pode ser considerado classificado como *serious gaming* (Alvarez, 2008).

Segundo Alvarez (2008), há uma variedade de formas de definir *serious gaming*. Para ele, o *serious gaming* visa tornar o conteúdo prático e útil, voltado ao interesse comum, sem perder a jogabilidade e a ludicidade. Ou seja, deve combinar aspectos recreativos com informação e comunicação. Esse autor divide esse tipo de *game* em três categorias, sendo a primeira delas “transmitir uma mensagem específica de forma educacional, informativa ou persuasiva”³ (Alvarez, 2008, p. 4, tradução nossa). Dessa maneira, deve-se compreender o *game* como uma brincadeira com potencial para estimular a reflexão sobre modelos de mundo.

Como destacou Huizinga (2007), o jogo tem uma função significativa, uma função social na cultura, e pode estar ligado a alguma coisa que não é, necessariamente, o próprio jogo. É justamente nesse processo, em sua distinção espacial em relação à “vida cotidiana”, que o jogo deve ser entendido em toda a sua complexidade e seriedade:

[...] o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’ [...]. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de ‘só fazer de conta’ no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelos menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra ‘só’ da frase acima [...]. (Huizinga, 2007, p. 11).

³ “[...] deliver a specific message in an educational, informative or persuasive” (do original).

Huizinga (2007) afirma que o jogo pode se tornar um complemento e, até mesmo, uma parte integrante da vida. Essa tensão entre a narrativa do jogo e uma dada realidade externa é que permitiria revisar comportamentos, hábitos, crenças e valores e modelos de mundo. Para Silverstone (2014), o jogo, como brincadeira, apresenta-se como escape, mas principalmente como conexão, à condução opressora da vida cotidiana.

No caso específico do *game*, o jogo deve ser compreendido no contexto dos estudos da mídia. Silverstone lembra que “há muitas maneiras de ver a mídia como lugar para a brincadeira, tanto em seus textos como nas respostas que eles engendram” (2014, p. 116), como, por exemplo, assumindo papéis em *games*. Para ele:

[...], podemos afirmar, e realmente afirmamos, algo de nossa individualidade, construindo identidades pelos papéis que assumimos e pela regra que seguimos. Somos todos agora jogadores em jogos, alguns ou muitos dos quais são feitos pela mídia. Eles distraem, mas também fornecem o foco. (Silverstone, 2014, p. 126).

Assim, considerando a brincadeira como uma atividade nuclear da vida cotidiana, como defende Silverstone, o enfrentamento de problemas sociais pode (e deve) ser objeto de abordagem das narrativas dos *games*.

4 LENIN – THE LION

O jogo brasileiro *Lenin – The Lion* (2019) foi desenvolvido com o objetivo de contar a história de um leão albino que tem depressão e é hostilizado pelos habitantes do local onde nasceu, devido sua diferente coloração de pele e classe social. Pela breve descrição do jogo, é possível associar os conceitos de Furlan e Canale (2006), ao definirem esse tipo de depressão como “Situacional”, ou seja, quando ocorre por razões externas e traumas que têm impacto sobre o indivíduo e o ambiente onde ele vive. Esses dois autores também explicam que o preconceito e crenças de um povo resultam em compreensões equivocadas sobre as causas da depressão, o que sustenta a interpretação sobre a depressão situacional no personagem Lenin.

O jogo se classifica como um *puzzle RPG*, estilo que propõe ao jogador o desafio de solucionar alguns enigmas e enfrentar inimigos durante as fases, ao mesmo tempo em que as histórias são inseridas e compõem o enredo principal da narrativa. No caso de *Lenin – The Lion*, a narrativa se concentra em torno da depressão e aspectos de preconceito, vistos como problemas. Como define Alvarez (2008), esse é o conceito de “*serious gaming*”: combinar

elementos de entretenimento e recreação à informação e comunicação, visando o interesse comum, mas sem perder o cunho lúdico e a possibilidade de interação no jogo.

A abordagem da depressão neste jogo é feita de forma lúdica, por meio de desenhos e do protagonista ser um Leão. Como é possível observar na figura 6, Lenin possui um semblante triste, pois além de ser alvo de preconceito pelos habitantes da vila onde mora, por sua cor e classe social, ele não é aceito até pela própria mãe. Essa situação desperta em Lenin uma maneira própria de pensar e ver o mundo, que abre caminho para o início da aventura no jogo.

Figura 6 – Lenin, o leão protagonista do jogo Lenin – The Lion



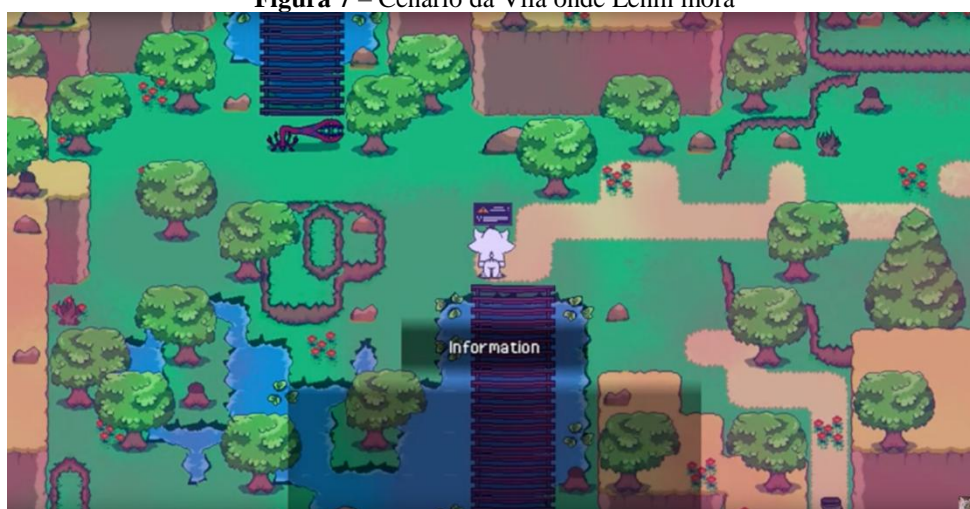
Fonte: <https://centrorpg.com/index.php?topic=17080.60>.

O jogador assume o comando de Lenin, visto em terceira pessoa, e deve iniciar a aventura pelas fases, o que ocasiona a imersão na história e o faz interagir diretamente com o problema, sobretudo nas escolhas e combates para vencer o problema, mais uma vez caracterizando o jogo como *serious gaming* (Alvarez, 2008).

Um texto de introdução situa o jogador sobre as características de Lenin: um adolescente rejeitado pelos colegas da escola e pela própria mãe, com dificuldade de concentração, incapacidade de sentir alegria e alteração do juízo da realidade. É possível associar essa descrição de Lenin aos sintomas de depressão apontados por Garro, Camillo e Nóbrega (2006), principalmente sobre a alteração do juízo da realidade, pois, alguns locais e cenários apresentados no jogo existem somente na mente do protagonista Lenin. Um exemplo

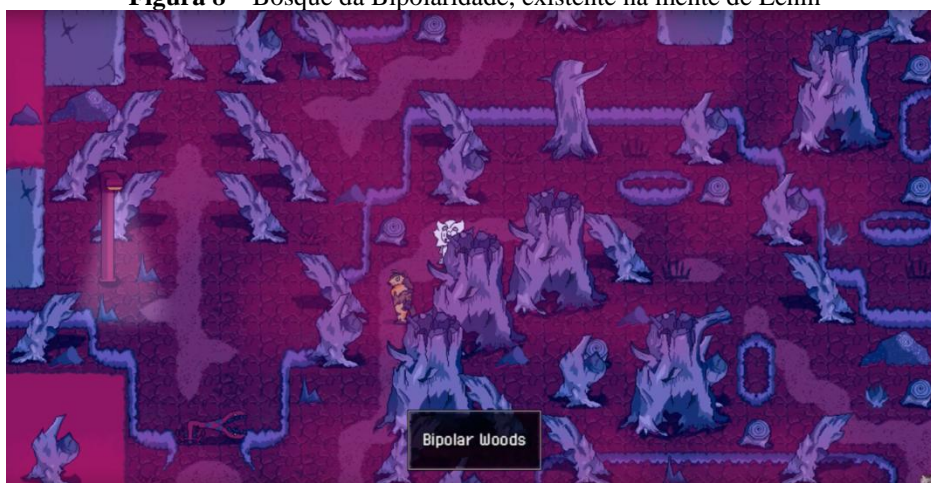
dessa alteração do juízo da realidade no jogo é a existência do Reino da Depressão, um conjunto de fases por onde Lenin passa, composto por quatro regiões: Vila da Ilusão; Campo das Náuseas; Mansão da Inquietação; e Deserto da Autossabotagem. Assim, o jogo alterna os cenários entre a vila onde Lenin mora, representada por cores vivas, predominantemente verde, enquanto os locais existentes em sua mente são representados por cores escuras, árvores e galhos secos, além de criaturas desconhecidas, conforme é possível observar nas figuras 7 e 8.

Figura 7 – Cenário da Vila onde Lenin mora



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=SgsPcWIJIVM>.

Figura 8 – Bosque da Bipolaridade, existente na mente de Lenin



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=SgsPcWIJIVM>.

Observa-se que a narrativa apresenta os personagens secundários como expressões dos problemas enfrentados por quem tem depressão. A caminho da escola, Lenin encontra com o antagonista Isaac, principal vilão do jogo e seus amigos, conhecido por praticar *bullying* contra Lenin, conforme figura 9.

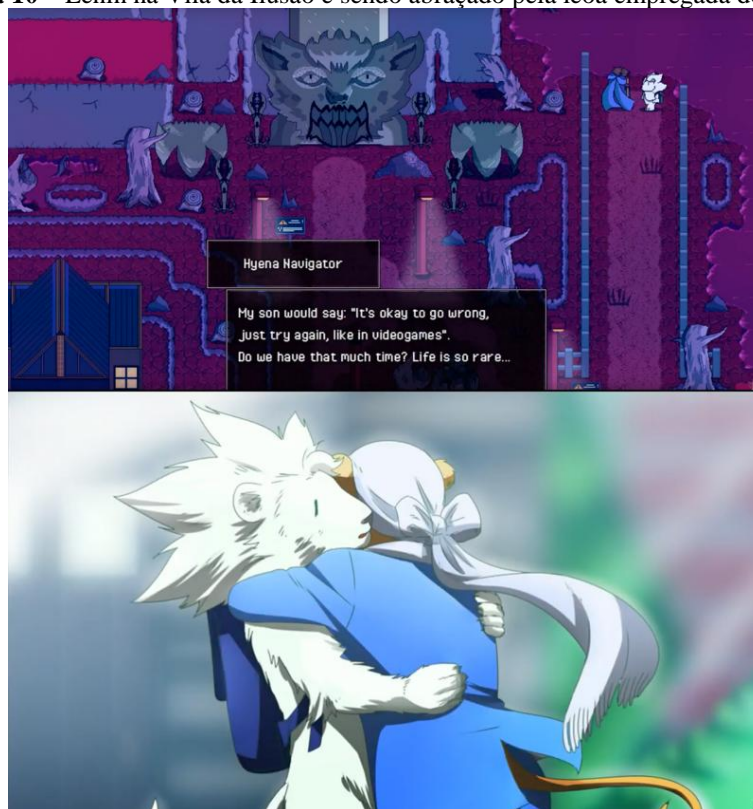
Figura 9 – Lenin encontrando Isaac e seus amigos



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=LFex6jZlrtc>.

Quando Isaac agride fisicamente o protagonista, a tela no jogo escurece e após alguns segundos, Lenin aparece na Vila da Ilusão, cenário inserido no Reino da Depressão. Neste local, ele é recepcionado por uma Hiena, que o aconselha a não ter medo de errar, pois, como nos *games*, todos podem tentar novamente. Após resolver enigmas e retornar à vila onde mora, Lenin deve ajudar uma leoa empregada doméstica, mas essa ajuda leva um desfecho inesperado. Percebendo que Lenin parece triste, a leoa o abraça, como forma de demonstrar apoio (Figura 10). Essa ação pode demonstrar a importância do diálogo sobre a depressão, como apontou a OMS (2017) em sua campanha *Let's Talk*, ao mesmo tempo em que abre margem para interpretação em torno do preconceito e discriminação na depressão.

Figura 10 – Lenin na Vila da Ilusão e sendo abraçado pela leoa empregada doméstica



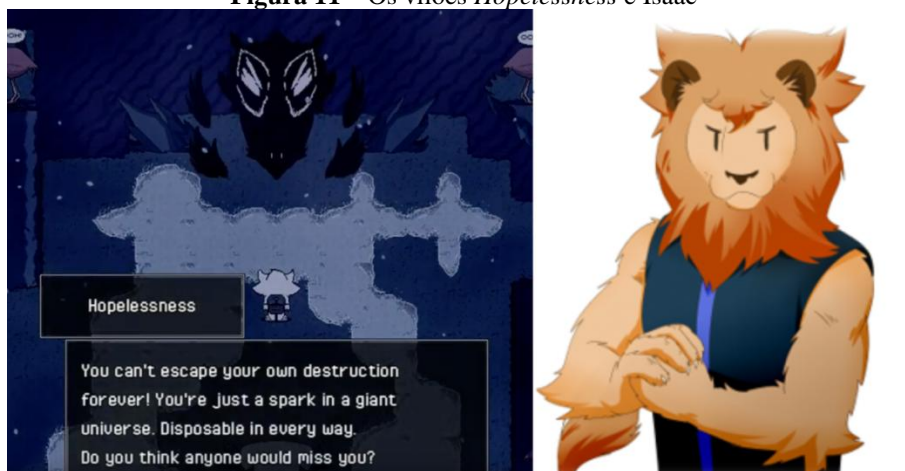
Fonte: https://youtu.be/MS_8J2N3g-Y.

No término da história, Lenin precisa enfrentar novamente o leão Isaac, que assume ter sido responsável por ter colocado todos os monstros que Lenin encontrou em seu caminho, como forma de fazê-lo desistir de sua jornada. Quando Lenin tem êxito no combate com Isaac, ele é reconhecido pelo seu potencial e força de viver, sem mais preocupação sobre sua aparência frente aos outros moradores da vila. É possível interpretar, portanto, que o preconceito pode ser superado, levando a menos exclusão.

No âmbito de signos visuais, *Lenin – The Lion* tem uma expressividade mais forte sobre o tema depressão. Os signos visuais são sempre lúdicos, por meio de desenhos, mas é possível notar a falta de vida nos traços que expressam o lado sombrio da depressão enfrentado por Lenin. Garro, Camillo e Nóbrega (2006) definem a depressão como humor irritável, falta de alegria e capacidade de planejamento. Nota-se, pela figura 11, a unificação do signo visual e verbal ao observar um dos inimigos do jogo, nomeado como *Hopelessness*, traduzido como ausência de esperança, ilustrado por meio de manchas pretas que perseguem Lenin. Ao lado, o principal vilão do jogo, Isaac, que é o oposto de Lenin e visto como modelo padrão aceito na vila, com traços estéticos bem definidos e expressão facial de confiança.

Essa dualidade entre os traços sombrios da depressão e o vilão Isaac, representado por força e confiança, pode ser analisado em torno do que diz Nascimento (2018), ao afirmar que a felicidade está associada a um padrão de vida adotado por todos como ideal, o que faz a vida de Lenin, por ser albino e ter depressão, um modelo oposto à realidade do padrão e, portanto, excluído.

Figura 11 – Os vilões *Hopelessness* e Isaac



Fonte: https://youtu.be/MS_8J2N3g-Y.

Percebe-se também neste jogo representações de sintomas citados por Garro, Camillo e Nóbrega (2006), como lentificação, alto nível de irritabilidade, falta de estímulo e desinteresse, que se mostram, por exemplo, na ausência de cor e dificuldade de socialização pelo protagonista.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os games têm excedido sua função além da diversão, incentivando discussões a partir de reflexões presentes na sociedade e servindo como suporte e voz às camadas menos favorecidas. Dentre um extenso catálogo, é possível observar narrativas de games que têm o objetivo de contar histórias protagonizadas por personagens LGBTQIA+, negros e portadores de doenças mentais, como a depressão, refletindo também os preconceitos em torno do tema.

Como se pode observar, a narrativa do jogo *Lenin – The Lion* permite relacioná-lo à depressão do tipo Situacional (Furlan; Canale, 2006), motivada por razões externas. Isso se deve, em grande parte, a preconceitos e estigmas. No caso do personagem do jogo, sua cor e

classe social. Essa situação desperta em Lenin uma maneira ver o mundo de forma negativa, havendo uma alteração do juízo da realidade (Garro; Camillo; Nóbrega, 2006), como se mostra no Reino da Depressão.

O enfrentamento aos problemas relacionados à depressão em *Lenin – The Lion* se dá de forma lúdica, com o jogador assumindo o comando do personagem, interagindo diretamente com seus problemas, vivenciando seus conflitos e interferindo em suas escolhas. A caracterização do personagem Isaac, antagonista, coloca em relevo a ideia de um “modelo padrão” de corpo e comportamento, em dissonância com o protagonista, reforçando a ideia que de a felicidade estaria associada a um padrão de vida ideal. É o enfrentamento a esse desafio que revela a força para viver.

Como defende Bruner (2014), histórias, como *Lenin – The Lion*, figuram como agentes de transformação, podendo resolver problemas e promover novas discussões. Posição compartilhada por Silverstone (2002), ao defender que as narrativas midiáticas cumprem suas funções de apresentar o mundo em que vivemos de forma mais esclarecedora por meio de situações e experiências vividas pelos outros indivíduos. É nesse sentido que, ao servir como meio de enfrentamento aos problemas relacionados à depressão, o *game* se apresenta como um *serious gaming* (Alvarez, 2008).

REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Julian. **Serious Games: Advergaming, Edugaming, training and more.** 2008. Disponível em: <http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_UK.pdf>. Acesso em: 20 set. 2021.

BRUNER, J. **Fabricando Histórias: Direito, Literatura, Vida.** São Paulo: Letra e Voz, 2014.

CAMARGO, S. Tristeza ou depressão? Uma impropriedade significativa. **Asephallus.** Rio de Janeiro, v.3, n. 5, p. 70-76, 2008.

CANALE, A; FURLAN, MMDP. Depressão. **Arq Mudi.** Curitiba. 10 (2), p. 23-31, 2006. Disponível em: encurtador.com.br/kuEF7. Acesso em: 15 de ago. 2020.

CZERESNIA, D.; MACIEL, E.; OVIEDO, R. **Os sentidos da saúde e da doença.** Rio de Janeiro: SciELO - Editora FIOCRUZ, 2013.

GARRO, I; CAMILLO, S; NÓBREGA, M. Depressão em graduandos de Enfermagem. **Acta Paulista de Enfermagem.** São Paulo, v. 19, n. 2, p. 162-167, 2006.

GONÇALES, C; MACHADO, A. Depressão, o mal do século: de que século? **Revista Enfermagem UERJ**, Rio de Janeiro, v.15, n. abr./ju 2007, p. 298-305, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens** – o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

NASCIMENTO, A. Redes Sociais e bem-estar: laços sociais e a felicidade pessoal. **Revista Ciência e Trópico**. Recife, v.42, n. 2, p. 53-70, 2018.

OMS. Aumenta o número de pessoas com depressão no mundo. 2017. Disponível em: <https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5354:aumenta-o-numero-de-pessoas-com-depressao-no-mundo&Itemid=839>. Acesso em: 14 abr. 2020.

OMS. Depressive Disorder. 2026. Disponível em: <<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>>. Acesso em: 14 maio 2026.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.