

O Resgate da Coroa: Um livro-jogo para auxiliar na exteriorização de emoções de pacientes com anorexia nervosa

Viviane Peçaibes^{1,2,3}, Pedro Cardoso^{4,5}, Liliana Castro^{3,6}, Bruno Giesteira^{1,7}, Isabel Quaresma¹, Maria Araújo^{8,9}

¹Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, ²ID+

³CINTESIS, ⁴Universidade de Aveiro, ⁵DigiMedia

⁶Instituto de Ciências Biomédicas Abel Salazar

⁷INESC TEC, ⁸Serviço de Psicologia CHUSJ

⁹Departamento de Psicologia e Educação UPT

Resumo

Atualmente, constata-se um crescimento no uso de jogos como ferramentas de apoio ao tratamento de diferentes doenças mentais (Eichenberg & Schott, 2017; Calvo & Peters, 2014). Porém, a prevenção e tratamento da anorexia nervosa possui poucos recursos lúdicos que contemplem a complexidade da doença (Cardoso, Peçaibes, Giesteira, & Castro, 2021; Peçaibes, et al., 2021; Peçaibes, Cardoso, & Giesteira, 2019; Peçaibes, Cardoso, & Giesteira, 2018). Alguns indivíduos com a anorexia nervosa podem também apresentar alexitimia, que não provoca a ausência de emoções (Damásio, 2020), mas uma incapacidade de as reconhecer (Nemiah, Freyberger, & Sifneos, 1976). Este resumo apresenta o livro-jogo intitulado O Resgate da Coroa, cujo objetivo é auxiliar na recolha e exteriorização de informações sobre o estado emocional do paciente com anorexia nervosa em consultas de acompanhamento. É composto por um livro impresso e um tabuleiro, consistindo num jogo de aventura singleplayer baseado numa narrativa não-linear (Jenkins, 2003; Zimmerman, 2004). Em cada página há uma parte da história acompanhada por um desafio que o jogador pode realizar de diversos modos, sendo que cada escolha direciona

o jogador para um trecho específico da narrativa que figura numa determinada página, indicada pelo tabuleiro.

Os conteúdos do jogo foram cocriados por uma equipa multidisciplinar das áreas do Design e da Saúde Mental¹, e este foi avaliado por sete especialistas em Pedopsiquiatria, Psicologia e Terapia Ocupacional para o tratamento de perturbações do comportamento alimentar (Hospital São João e Hospital Magalhães Lemos, Portugal), mediante entrevistas semiestruturadas individuais, que sofreram uma análise de conteúdo. Todos os especialistas afirmaram que o livro-jogo pode ser utilizado durante a consulta individual e em sessões de terapia de grupo. Ressaltaram que aborda temas importantes neste contexto – como compaixão e gratidão – e que a mecânica do jogo de oferecer ao jogador a possibilidade de escolher como enfrentar os desafios trabalha a sua capacidade de decisão – algo comumente difícil neste tipo de pacientes. Mencionaram também que o livro-jogo pode facilitar a adesão dos pacientes ao tratamento quando comparado com estratégias atuais, pois envolve desafios que cativam o jogador/paciente. Mencionaram ainda que as atividades do livro podem ser utilizadas para trabalhar casos menos graves de alexitimia, onde o paciente possui uma maior percepção sobre o seu corpo, mas ainda sem consciência emocional.

PALAVRAS-CHAVE:

anorexia nervosa, design de jogos, livro-jogo, narrativa interativa, alexitimia

Podemos concluir que este livro-jogo encerra potencial para auxiliar pacientes no reconhecimento e exteriorização de seus estados emocionais, podendo ser um instrumento eficiente para apoiar estratégias de tratamento. Através da avaliação com especialistas percebemos que: (a) a sua narrativa interativa pode potencializar o envolvimento dos jogadores com a história e com as atividades terapêuticas numa experiência forma positiva; (b) este jogo é uma ferramenta flexível que pode ser utilizada pelos profissionais de saúde em diferentes estágios da doença; (c) o conteúdo do jogo oportuniza aos pacientes a reflexão e a consciencialização sobre as próprias emoções; (d) o jogo inicialmente foi desenvolvido para um único jogador, no entanto, percebeu-se que pode também facilitar a comunicação entre profissional de saúde e um grupo de pacientes. No futuro, temos previsto testes com pacientes em contexto real.

¹ Este livro-jogo é um dos resultados da tese de doutoramento da primeira autora. O processo criativo e a metodologia de investigação procurou colocar as pessoas no centro do projeto (Ku & Lupton, 2020) para assim, obter uma compreensão profunda das necessidades dos pacientes através de entrevistas com pacientes recuperadas e trabalho de campo que contou com etapas de observação passiva dos atendimentos e entrevistas com equipa médica no Hospital São João (Peçaibes, Cardoso, & Alvelos, 2018).

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através do FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no escopo do contrato SFRH/BD/145986/2019.

Referências

- Calvo, R. A., & Peters, D. (2014). *Positive Computing. Technology for Wellbeing and Human Potential*. MIT Press.
- Cardoso, P., Peçaibes, V., Giesteira, B., & Castro, L. (2021). Positive play: Games for human potential and the yet unexplored case of anorexia nervosa. In Queirós, R. A. P., & Marques, A. J (Eds.), *Handbook of Research on Solving Modern Healthcare Challenges with Gamification* (pp. 154-185). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/positive-play/269859>
- Damáσιο, A. (2020). *Sentir e Saber*. (1st ed.). Temas e Debates.
- Eichenberg, C., & Schott, M. (2017). Serious Games for Psychotherapy: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 6(3), 127-135. <https://doi.org/10.1089/g4h.2016.0068>
- Jenkins, H. (2003). Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.
- Ku, B., & Lupton, E. (2020). *Health Design Thinking - Creating Products and Services for Better Health*. MIT Press.
- Nemiah, J. C., Freyberger, H., & Sifneos, P. E. (1976). Alexithymia: a view of the psychosomatic process. In Hill, O (Ed.), *Modern trends in psychosomatic research* (pp. 430-439). Butterworth.
- Peçaibes, V., Cardoso, P., Alvelos, H. (2019). O design de Jogos para a Inovação em Saúde: O lúdico como mecanismo no tratamento da anorexia nervosa. In Francisco Providência, Joana Quental, Igor Ramos, José Miguel Cardoso, Lígia Afreixo, Liliana Neves, Pierre Oskam, Raquel Gomes, Rita Cruz, Valéria Boelter, & Yago W. Rodrigues (Eds.), *Livro de atas UD18: Invisible Design - 7º Encontro de Doutoramentos em Design* (pp. 49-55). UA Editora. <https://ria.ua.pt/handle/10773/26042>
- Peçaibes, V., Cardoso, P., & Giesteira, B. (2018, November 9-10). *Speculative Design for Serious Games: Towards a matrix for the conception of ludic tools in the context of anorexia nervosa* [Paper presentation]. DIGICOM 2018: International Conference on Digital Design & Communication, Barcelos, Portugal.
- Peçaibes, V., Cardoso, P., Giesteira, B. (2019). *Speculative Design for Development of Serious Games: A Case Study in the Context of Anorexia Nervosa*. In Brooks, A., Brooks, E., Sylla, C. (Eds) *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation* (pp. 176-181). *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-06134-0_19
- Peçaibes, V., Cardoso, P., Castro, L., Giesteira, B., Lopes, L., & Junqueira, C. (2020, November 5–7). *How Do I Feel When... A Card-Based Communication Game to Stimulate Empathy Among Family Members with Anorexia Nervosa*. [Paper presentation]. *Proceedings of the 4th International Conference on Design and Digital Communication*, Barcelos, Portugal.
- Zimmerman, E. (2004). *Narrative, Interactivity, PLayer and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*.