

A PONTE DAS EMOÇÕES: a prática interdisciplinar no design de jogos

THE BRIDGE OF EMOTIONS: interdisciplinary practice in game design

MATOS, Matheus Barbosa de; Graduado; Universidade Federal de Sergipe

45matheusmatos@gmail.com

ARAUJO, Germana Gonçalves de; Doutora; Universidade Federal de Sergipe

germana@acadêmico.ufs.br

PALHANO, Dandara; Doutora; Universidade Federal de Sergipe

palhanodandara@gmail.com

Resumo

A saúde mental é um tema em destaque na atualidade. O alto número de crianças e adolescentes afetados por problemas psicoemocionais não apenas é assunto frequente nas redes sociais, como também se tornou tema de pesquisa para além das ciências da saúde. A partir disso, o artigo versa sobre um TCC em design voltado ao desenvolvimento de um jogo analógico para auxiliar psicólogos na comunicação com as crianças com alexitimia em terapia. Sob a perspectiva metodológica aberta e interdisciplinar, de natureza exploratória, a pesquisa se pautou pelo design participativo, contando com a colaboração de profissionais e pesquisadores da psicologia em modelagem do método aberto para o desenvolvimento do projeto. Como resultado do trabalho, é apresentada "A ponte das emoções", um jogo terapêutico de tabuleiro que visa auxiliar a criança a entender e expressar emoções básicas a partir de diferentes linguagens, como o desenho, a palavra escrita e o gesto.

Palavras-chave: Design de jogos; interdisciplinaridade; terapia infantil; alexitimia.

Abstract

Mental health is a hot topic today. The high number of children and adolescents affected by psycho-emotional problems is not only a frequent topic on social media, but has also become a topic of research beyond health sciences. Based on this, the article deals with a final undergraduate project in design aimed at developing an analog game to assist psychologists in communicating with children with alexithymia in therapy. From an open and interdisciplinary methodological perspective, of an exploratory nature, the research was guided by participatory design, with the collaboration of psychology professionals and researchers in modeling the open method for the development of the project. As a result of the work, "The Bridge of Emotions" is presented, a therapeutic board game that aims to help children understand and express basic emotions using different languages, such as drawing, written words and gestures.

Keywords: Game design; interdisciplinarity; child therapy; alexithymia.

1. Reflexões sobre a concepção interdisciplinar do design

O design gráfico, principalmente nas primeiras décadas do século XXI, tem criado maneiras próprias para resolver problemas projetuais. Pelo menos é o que acreditam alguns autores e

professores acadêmicos. Nesse credo, ferramentas para sistematizar a informação e alavancar os processos criativos são utilizadas com frequência. Entretanto, à luz do pensamento da designer Monica Pujol (2011, p. 19), é importante trazer para a superfície algumas reflexões: “[...] pressupostos ontológicos estimulam a crença na possibilidade de um design como disciplina social objetiva e livre de valores, na qual o designer está distanciado da cena que está sendo analisada por meio do rigor e da técnica do método projetual”. Essa autora é aqui referenciada, em primeira instância, pelas relevantes discussões acerca da falta de criticidade na prática do designer. Nesse caso, o profissional toma como verdadeiras as mencionadas ferramentas e metodologias sistemáticas, sem compreender que o uso de formulações reguladoras pode generalizar o que é próprio de contextos particulares. Isso quer dizer que as especificidades socioculturais de determinados grupos e as particularidades de indivíduos podem não ser enxergadas e, por isso, ser desconsideradas. Segundo a autora, “[...] o que se entende como realidade está composto pelos pontos de vista dos participantes na ação, ou seja, o produto das experiências subjetivas e intersubjetivas dos indivíduos” (Pujol, 2011, p. 19). Para conseguir valorar o que é específico de cada contexto, é necessário estar aberto a lidar com o outro.

Nessa direção, compreende-se que a prática do design pode precisar se entrelaçar com outros campos do conhecimento, além de se envolver com processos imersivos em dadas realidades socioculturais para obter resultados mais humanizados. Pujol (2018), que se preocupa em analisar a produção em design a partir de suas possíveis ligações com a economia, a política e a sociedade, também propõe a necessidade de reflexão sobre como é possível reconsiderar as práticas projetuais em design sem cair em definições duras e regulatórias.

Dentro dessa problemática, o objetivo de construir um jogo analógico infantil de aplicação em processos terapêuticos, no contexto de um projeto acadêmico interdisciplinar como trabalho de conclusão de curso (TCC) em design, orientou-se por procedimentos metodológicos abertos e contou com a colaboração de profissionais de outro campo de conhecimento: a psicologia. O foco foi atender a necessidade de compreender as dificuldades atreladas à comunicação e à expressão de emoções no ambiente clínico de paciente infantil com o psicólogo. Essa dificuldade foi explanada na pesquisa por intermédio do conceito de alexitimia, definida como a falta ou a baixa capacidade da criança de nomear ou expressar emoções em consultório.

Nessa perspectiva, a proposta é que o jogo pudesse ser utilizado como um dos principais dispositivos de diagnóstico clínico infantil na psicanálise, enquanto elemento da ludoterapia, ou seja, da prática terapêutica que utiliza objetos como brinquedos e atividades lúdicas para acessar o inconsciente da criança. O resultado foi a criação do jogo “A ponte das emoções”, pensado como auxiliar no reconhecimento da expressão emocional de crianças em processo de terapia.

Ressalta-se que, para apresentar os resultados da pesquisa e do trabalho dela derivado, incluindo a interlocução entre campos do conhecimento, este artigo focaliza o percurso projetual de abordagem interdisciplinar e põe em evidência o possível diálogo entre os saberes do design e da psicologia, em específico.

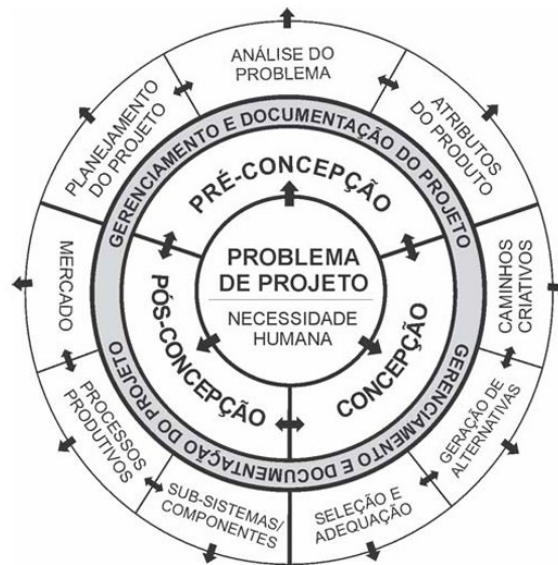
2. Procedimentos metodológicos

A escolha dos procedimentos metodológicos do projeto de conclusão de curso aqui discutido pautou-se pelos seguintes aspectos norteadores:

(a) A natureza transversal de uma concepção interdisciplinar, o que significa dizer que envolve pesquisadores de áreas diversas para propiciar o avanço na geração de conhecimento para além das fronteiras disciplinares. No caso em questão, o foco foi ampliar as potencialidades do

design. Entendeu-se, desde o início, que o método aberto (Santos, 2006) seria uma possibilidade projetual por tornar o processo menos enrijecido, uma vez que os avanços são determinados pela experiência, diferentemente de outros métodos, que já propõem etapas definidas desde o princípio. Segundo Santos (2006), “com base em um ponto de partida (etapa central), o processo vai sendo desdobrado e construído, expandindo-se radialmente dependendo da necessidade de cada projeto”. Ou seja: a cada passo, a próxima etapa projetual vai se revelando. Nesse processo, é preciso sublinhar que, toda vez que o pesquisador se disponibiliza a se relacionar com outras coisas, fora do roteiro usual determinado pelo campo do design, ele passa a ter novas relações consigo mesmo e possibilita o encontro de outras camadas, ainda mais profundas, de si. Por isso, o método aberto, mais do que necessário, foi fundamental para o resultado obtido. Por exemplo, o contato e as conversas iniciais com profissionais da psicologia foram importantes para que se tivesse noção dos elementos relevantes no entorno da terapia infantil, inclusive acerca dos conceitos presentes nas leituras referenciais. Após a pesquisa bibliográfica para desvendar os conceitos primordiais de alexitimia, ludoterapia e design de jogos, percebeu-se a necessidade de se fazer uma pesquisa de mercado, para conhecer os jogos existentes que tratassem de questões análogas. Essa etapa do trabalho revelou, entre outros dados, questões acerca de forma (estruturas), possibilidades de matérias e construtos gráficos possíveis.

Figura 1 – Estrutura básica do método aberto de Santos (2006)



Fonte: Santos (2006, p. 42)

(b) Como dito anteriormente, a colaboração de profissionais da psicologia foi imprescindível para que o desenvolvimento do projeto pudesse resultar no jogo analógico pretendido. Por isso, avaliou-se que o design participativo seria uma modelagem projetual pertinente, ao oferecer a possibilidade de envolver pessoas como colaboradoras, de maneira voluntária, na resolução do problema. Vale ressaltar que o design participativo está em alta na atualidade; por isso, deve-se ter uma série de cuidados no enunciado dessa abordagem, o que inclui a consciência de que a participação dos colaboradores não é garantia de sucesso (Spinuzzi, 2005). Nesse sentido, é preciso ter clareza sobre o tipo de relação e o nível de participação dos colaboradores nos processos de estudo e pesquisa, além de dar abertura para a obtenção de resultados inusitados, diferentes dos que foram pretendidos. Ademais, o designer precisa se envolver com processos de interpretação, tarefa complexa que exige do pesquisador uma postura aberta e flexível, e sobretudo ética. No caso

desse projeto, os profissionais da psicologia foram contatados de maneira direta, já as crianças somente de maneira indireta¹. A colaboração dos profissionais foi necessária para verificar a eficácia (aspectos de infalibilidade na prática do psicólogo) e a eficiência (obtenção de melhor rendimento junto à criança) do jogo projetado.

(c) O terceiro fator implicado nas escolhas metodológicas envolveu o uso concreto do jogo. Para esse aspecto, foi necessário fazer um *mockup* físico, isto é, um modelo com materiais de baixo custo e em tamanho real, na escala 1:1. A produção do *mockup* não somente possibilitou que o jogo fosse disponibilizado para uso da psicóloga colaboradora, como também serviu às avaliações e reflexões acerca da materialidade dos elementos do objeto, tais como: tamanho, sistemas funcionais, cores, sistemas de comunicação, acabamento de superfície, etc. Nesse processo, o desenho inicial foi sendo ajustado até chegar numa estrutura considerada mais funcional para o propósito do jogo. Até mesmo as regras foram sendo repensadas no processo de construção do *mockup*. Em outras palavras, o jogo foi sendo concebido em um processo experimental também norteador pela materialidade dos elementos. Portanto, essa etapa do projeto foi considerada de extrema relevância, principalmente por se tratar de um trabalho de design gráfico, campo no qual os discentes não se habitam a construir estruturas físicas, pois, na grande maioria das vezes, executam projetos no âmbito da bidimensionalidade e no universo digital.

Figura 2 — Produção de *mockup* físico para a concepção de possíveis ajustes



Fonte: acervo de pesquisa

3. Conceitos utilizados na pesquisa

Para o desenvolvimento do projeto, foi indispensável buscar na literatura conceitos tratados nos campos do design e da psicologia que levassem a uma melhor compreensão sobre os assuntos estudados. Portanto, a fim de entender as possibilidades interdisciplinares do projeto, foram explorados tópicos como design participativo, design de jogos, ludoterapia e alexitimia.

Como já dito, a concepção do design participativo está em alta e integra os atuais discursos

¹ Não houve, em nenhum momento, contato direto do pesquisador com as crianças que brincaram com o jogo em desenvolvimento. Uma das psicólogas envolvidas no percurso do trabalho concordou em utilizar o jogo com seus pacientes e forneceu algumas informações do processo, sem revelar nomes e características pessoais de cada criança.

acadêmicos. Entretanto, é importante ter o conhecimento de que o design participativo surgiu entre os anos de 1970 e de 1980, a partir de pessoas motivadas pela democratização de decisões na aplicação de novas tecnologias no dia a dia dos trabalhadores. Segundo os autores Moraes e Rosa (2012), a concepção do design participativo surgiu na Escandinávia, no final dos anos de 1960 e início dos anos de 1970, inspirada pelas ideias do educador Paulo Freire².

No design participativo, podem existir alguns níveis de colaboração e, no TCC em questão, a participação de psicólogas voluntárias foi ativa e ultrapassou a experimentação ou o teste de alternativas que pudessem ser úteis ao projeto, visando a troca de conhecimentos entre os profissionais do design e da psicologia. A partir da contribuição das psicólogas foi possível, por exemplo, selecionar quais conceitos do campo da psicologia seriam relevantes para o desenvolvimento da proposta de projeto, mas também, principalmente depois da aplicação em clínica, quais seriam as mudanças necessárias para melhorar o uso. Estabelecer essa relação de proximidade a partir do diálogo contribuiu para que as etapas do projeto fossem realizadas de maneira aberta e assertiva, sendo possível recolher de maneira mais eficaz avaliações e informações para entregar um resultado melhor. Esse tipo de relação condiz com a metodologia aberta de Santos (2006), que preza pela construção a partir da experiência.

É importante esclarecer sobre os aspectos políticos e sociológicos presentes numa concepção que advoga pela colaboração efetivas das pessoas, segundo a aposta de que elas estão no processo porque devem ter o poder de influenciar as decisões que as afetam (Moraes; Rosa, 2012).

Já a compreensão acerca do design de jogos iniciou-se com os autores Norman (2018) e Miller (1997), com os quais foi possível reconhecer que os saberes do design são relevantes para os processos de investigação e criatividade no caminho de produção de um jogo, seja ele com materialidade física ou não, seja analógico ou de interação digital. Tais afirmações corroboram a visão de Salen e Zimmerman (2012), que veem o designer de jogos como responsável pela elaboração de um contexto no qual o jogador é inserido e, por intermédio de narrativas e linguagens, propicia a interação dele com elementos do jogo a fim de produzir significados próprios.

A partir da literatura acerca do design de jogos, concluiu-se que é possível elaborar elementos e regras que auxiliem na construção de contexto e de toda a mecânica que movimentam o jogo. Além disso, os autores da área explicam que o contexto e a mecânica são elementos que precisam da experiência de interação com colaboradores ou possíveis jogadores na fase de desenvolvimento. Dessa forma, o designer que projeta um jogo pode receber avaliações sobre a inteligibilidade das informações e sobre a eficácia, o que concorre para uma versão final mais assertiva. Nesse sentido, constata-se que as metodologias utilizadas – participativa e aberta – foram escolhas plausíveis.

A experiência de interação entre o jogador e diferentes elementos, como as regras do jogo, configura o que Salen e Zimmerman (2012) definem como interação lúdica significativa, podendo acontecer de duas maneiras: discernível e integrada. A primeira acontece quando há no jogo informações compreensíveis sobre cada ação e seu resultado no decorrer delas; a segunda acontece quando há no jogo informações sobre seu estado atual.

A interação lúdica significativa, seja discernível ou integrada, é o resultado da interação entre

² Segundo a pesquisadora Débora Mazza (2022), “Pedagogia do Oprimido”, um dos textos mais lidos de Paulo Freire, foi publicado pela primeira vez em inglês, nos Estados Unidos, na década de 1970. Freire desenvolveu trabalhos de alfabetização de adultos em vários países, não somente no continente americano, e, por isso, pode-se ponderar que o pensamento revolucionário dele influenciou pesquisadores e acadêmicos europeus.

jogador e regras do jogo, uma vez que são as regras as responsáveis por estruturar e delimitar as possibilidades de como o objetivo geral do jogo pode ser alcançado (Salen; Zimmerman, 2012). Nesse sentido, para o jogo desenvolvido no contexto do TCC, foi concebido um documento intitulado “Regras”, com o intuito de nortear a psicóloga sobre como utilizar cada um dos elementos, incluindo a possibilidade de pensar novas articulações. Embora o objetivo final seja predefinido, o uso dos elementos no percurso pode ser elaborado pelo psicólogo.

Em resumo, o design como processo de desenvolvimento de jogos apresentou uma visão muito útil para pensar a construção de uma boa experiência para o jogador — neste caso, o profissional de psicologia e a criança —, criando meios que orientem e auxiliem na jogabilidade e na aplicação de jogos em diversos contextos (Miller, 1997).

Deve-se ter em mente que esse TCC foi desenvolvido em um curso de design gráfico, de modo que a concepção do objeto também foi feita a partir de conhecimentos em tipografia, psicodinâmica das cores, design editorial e identidade visual. A partir da seleção dos saberes é que foi possível estipular caminhos para a criação e a introdução de um jogo no ambiente clínico psicológico que reúne conhecimentos de design e de psicologia em todo o seu desenvolvimento.

Nessa perspectiva, e com a aplicação da proposta pelos colaboradores, foi percebida a importância dos jogos e brincadeiras no ambiente terapêutico da criança. Sob a ótica de Oaklander (1980) e Klein (1997), é possível perceber uma comunicação simbólica estabelecida com a substituição das palavras por brinquedos e desenhos que permeiam o contexto da atividade lúdica e, a partir da relação entre o jogador e os elementos dos jogos, obtém-se um processo de construção de significação.

A ludoterapia surge então a partir de uma abordagem na prática da terapia com crianças na qual é utilizada a técnica do brincar com o objetivo de compreender o inconsciente infantil. Para Klein (1997, p. 27), é visível que “[...] a criança expressa suas fantasias, seus desejos e suas experiências reais de um modo simbólico, através de brincadeiras e jogos”. A começar daí, é importante analisar as associações geradas pela interação com esses recursos por meio da comunicação verbal e não verbal entre psicólogo e criança.

Entendendo a importância de uma comunicação mais efetiva dentro do ambiente clínico, delimitou-se como problema de pesquisa a alexitimia, que é definida por Sifneos (1991) como a dificuldade de compreender e comunicar as próprias emoções, apresentando como sintomas três características básicas: (1) complicações para identificar emoções e caracterizá-las usando a linguagem; (2) complicações para distinguir emoções com reações físicas de sentimentos; e (3) falta de sonhos e de imaginação.

A alexitimia pode ser de dois tipos: o tipo I é motivado por fatores biológicos no paciente, como, por exemplo, uma má-formação do cérebro que causa uma ligação defeituosa entre o sistema límbico e o neocórtex; e o tipo II, que é motivado por fatores psicossociais, tais como experiências traumáticas no período da infância (Sifneos, 1991). O mesmo autor indica como tratamento para ambos os tipos de alexitimia a utilização de atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos terapêuticos, que promovam a regulação emocional, ao trabalhar a identificação e a expressão das emoções.

4. “A ponte das emoções”: um dispositivo para atravessar os sentimentos

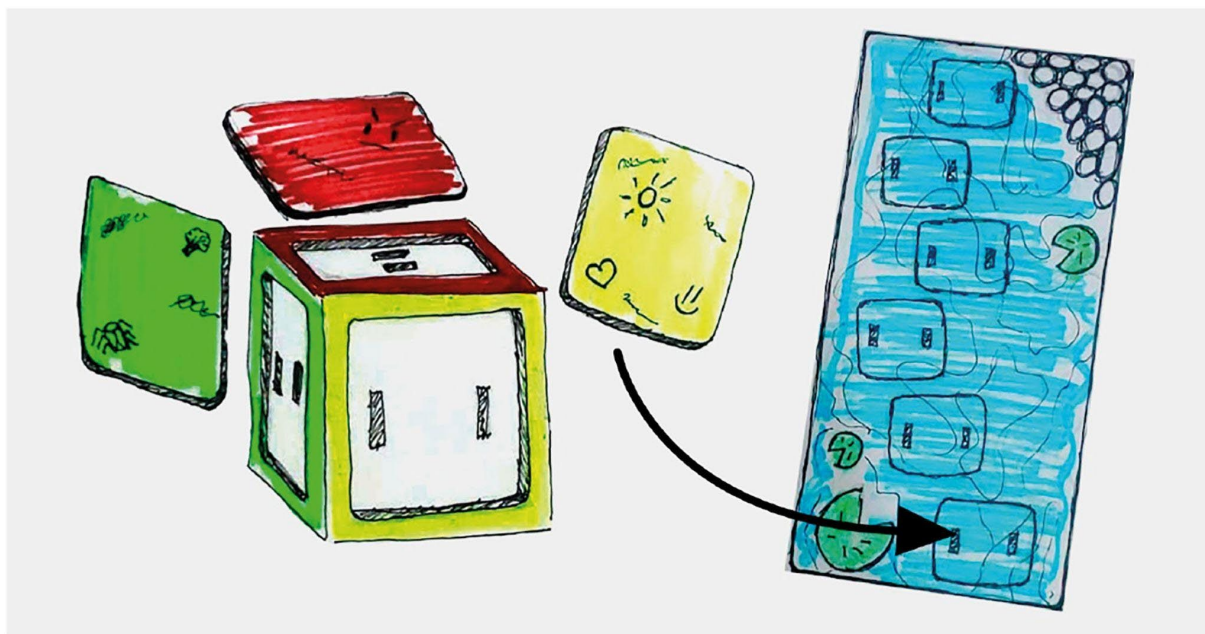
Para Klein (1997), a diferença entre a mente de um adulto e de uma pessoa na fase infantil é que a criança utiliza modos simbólicos para se expressar, colocando suas fantasias, desejos e experiências reais nas brincadeiras e nos jogos. A concepção dessa autora foi relevante para

impulsionar a criação e as especificações do jogo “A ponte das emoções”.

Corrobora-se, portanto, a ideia de que a prática de brincar pode trazer para criança a possibilidade de utilizar representações do mundo que ela elabora para lidar com as circunstâncias que a cercam na vida, propiciando a capacidade de gerar uma relação saudável com os medos e as ansiedades. Por isso, saber lidar melhor com a identificação das emoções e dos sentimentos pode facilitar a comunicação no processo de terapia (Oaklander, 1980).

Nessa direção, surge “A ponte das emoções”, jogo analógico que tem o objetivo de auxiliar o reconhecimento e a expressão emocional de crianças dentro da terapia. O jogo é composto por um dado de seis lados, no qual cada face tem uma cor distinta que representa as emoções básicas sistematizadas por Ekman (2011) e um tabuleiro, que é um tapete ilustrado com um pequeno rio contendo áreas destacadas.

Figura 3 – Esboço da mecânica do jogo



Fonte: acervo da pesquisa; desenho de Matheus B. Matos.

O jogo propõe que a criança atravesse o pequeno rio por meio da interação com o dado. A cada jogada do dado, a criança recebe uma espécie de missão: ela deverá fazer o desenho que represente a emoção anunciada na face do dado que ficar para cima. Em cada face do dado, há um papel fixado, onde deverá ser feito o desenho. Depois de feito o desenho, o papel é retirado do dado e colocado no tapete. Lá, ele se torna uma peça para a construção da ponte das emoções (Figura 3). Uma reação que pode ser prevista é que a criança pode não querer lidar com a emoção da vez e preferir jogar o dado novamente. Se isso acontecer, é como se ela escolhesse pular a emoção. Diante dessa situação, fica a critério do profissional de psicologia permitir que a criança pule a emoção da vez ou insistir que ela faça o desenho mesmo assim. De qualquer maneira, o desenho da emoção é necessário para que a ponte seja construída e a criança atravesse o rio de um ponto a outro sem danos.

O projeto do dado e a concepção de como esse objeto poderia ser integrado com a interação do jogo demandaram certo tempo. Algumas possibilidades foram pensadas antes de a proposta ser finalizada. O tapete, por exemplo, foi inicialmente pensado como um objeto no qual a criança fosse

se sentar, e a função exercida pelo dado antes foi projetada com almofadas com cores diferentes relacionadas às emoções. Nessa proposta inicial, a criança, ao sentar-se numa das almofadas, estaria escolhendo de qual emoção ela iria falar. Essa alternativa foi descartada por dois motivos: a) a criança pode não ter consciência de qual emoção ela consegue ou quer falar; por isso, o dado foi pensado como uma maneira mais lúdica de inserir a emoção da vez; b) por outro lado, ao se sentar numa almofada, a criança poderia falar ou desenhar sobre a emoção, mas não teria contato com um dispositivo instigante como a ponte — o desafio de atravessar de um ponto a outro —, inserida na versão final do jogo.

O tapete, ou painel, recebe o desenho de um rio. Pensando na construção de contexto para o objetivo geral do jogo — atravessar um obstáculo e trabalhar emoções durante o processo —, a ambientação criada pela ilustração ajuda a situar a criança numa experiência mais lúdica, que trabalha sua imaginação, dá ao jogo suporte para um registro de progresso, bem como torna a mecânica mais intuitiva. Para além disso, a ideia da ponte e o desafio de atravessá-la são referências já utilizadas por outros jogos, inclusive eletrônicos, com os quais as crianças, de uma maneira geral, já têm contato. Para dizer de outra forma, são elementos que já podem fazer parte do repertório das crianças, gerando, assim, familiaridade e, por isso, maior interesse.

Além do desenho, o tapete é composto por seis bolsos, cuja função é receber as fichas de acordo com a ordem em que vão sendo utilizadas e que servem para demarcar o progresso da criança no jogo, em especial no caso de não ser possível terminar a partida em uma única sessão de terapia. A ideia é que cada bolso seja preenchido com uma emoção, considerando que a criança não tenha dificuldades em trabalhar alguma delas. Entretanto, como já foi mencionado, o profissional de psicologia pode encontrar outras maneiras de atingir o objetivo do jogo, inclusive atravessar a ponte com desenhos de apenas uma das emoções, por exemplo.

O título, que inicialmente foi definido como “ponte das emoções”, se tornou uma marca³ e passou a ser “A ponte das emoções”. Avaliou-se que a inserção do artigo “a” no título ajuda na compreensão do propósito do jogo, pois a leitura pode soar como “aponte”, conjugação do verbo apontar, no sentido de assinalar, que é uma ação de indicar, mostrar algo (Figura 4).

Figura 4 – Marca final do jogo



Fonte: acervo da pesquisa; desenho de Matheus B. Matos.

Juntamente com o dado e o tapete, foram elaborados outros itens (Figura 5):

³ A marca do jogo está em processo de registro junto ao INPI.

- a) um folheto com as regras, para familiarizar o psicólogo com as cinco etapas da mecânica do jogo, mesmo com a opção de o profissional elaborar sua própria dinâmica com os elementos disponibilizados;
- b) a “ficha do psicólogo”, para que ele possa fazer anotações enquanto a criança joga e, assim, criar um documento de registro histórico do processo;
- c) uma caixa com fichas em branco para compor o dado a cada jogada, facilitando a troca do papel para crianças diferentes;
- d) a caixa-embalagem para comportar todos os itens.

Figura 5 – *Mockup* do jogo completo utilizado pela psicóloga voluntária em terapia com crianças



Fonte: acervo da pesquisa; objetos e peças elaborados por Matheus B. Matos

O *mockup* do jogo completo foi entregue para a psicóloga voluntária, que o utilizou em momentos diferentes de terapia com as crianças. Ao todo, o jogo foi utilizado por três crianças, de idades e personalidades diferentes. A interação das crianças com o jogo gerou retornos positivos para o desenvolvimento da versão final. Foi, então, possível recolher informações importantes como: compreensão do funcionamento dos construtos gráficos, adequação ao ambiente, interesse das crianças pelos objetos — o dado e o tapete — e adesão ao objetivo do jogo, considerando se a mecânica pensada serviu para explorar meios de comunicação dentro da terapia e estimulou uma maior participação das crianças com dificuldades na comunicação verbal.

Figura 6 – Exemplo do desenho feito pela criança em terapia com a psicóloga voluntária



Fonte: acervo da pesquisa

Um exemplo de como uma solução gráfica pode ser pensada a partir do diálogo com a psicologia é a relação cromática utilizada no jogo. As cores aplicadas nas faces do dado foram definidas a partir do debate sobre como relacionar cores e emoções de maneira que a criança tivesse uma referência visual, além da escrita, sobre as diferentes emoções trabalhadas. As associações feitas foram: amarelo e alegria; verde e nojo; azul e tristeza; vermelho e raiva; cinza e medo; roxo e surpresa. Na versão inicial do jogo, o medo estava representado pela cor preta, entretanto, a psicóloga sinalizou que, numa postura antirracista, a cor deveria ser trocada e sugeriu um matiz neutro para essa emoção. Também foi feita uma adaptação das emoções básicas de Ekman (2011) — alegria, raiva, aversão, tristeza, medo e surpresa. Compreendeu-se que a noção de “aversão” seria difícil para uma criança pequena entender, logo, foi substituída pelo termo equivalente “nojo”, por ser mais utilizado no contexto infantil.

Após os testes em clínica e da revisão das avaliações da psicóloga colaboradora voluntária, uma versão final do jogo passou a ser produzida. Com isso, as possibilidades de entrar com pedido de patente junto à Universidade Federal de Sergipe (UFS) e ao Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI) foram analisadas. As possibilidades disponíveis eram a patente de registro de marca, a patente de modelo de utilidade e a patente de desenho industrial.

Os três tipos de patentes são oferecidos gratuitamente pela UFS, que disponibiliza todos os documentos a serem preenchidos no site oficial e cobre os gastos com taxas referentes à abertura do processo. A universidade também conta com a Agência de Inovação e Transferência de Tecnologia (AGITTE), presente no campus, que notifica o aluno sobre quaisquer atualizações do processo, tornando-o mais fácil e simples. O primeiro processo a ser realizado, dos três possíveis, foi o pedido de patente de registro de marca, que atualmente está no INPI aguardando o prazo de apresentação de oposição.

Figura 7 – Mockup digital da versão final do jogo “A ponte das emoções” (Matos, 2023).



Fonte: acervo de pesquisa; elaboração de Matheus B. Matos

5. Considerações finais

O tema selecionado para a realização do TCC em design aqui relatado partiu de uma questão pessoal do discente: a dificuldade de comunicar emoções em momento de terapia vivido na infância. É uma pauta comum a outras crianças e muitas vezes perdura na fase adulta. Esse aspecto contribui para classificar esse projeto acadêmico como um trabalho que alcança relevância no âmbito social. Nessa perspectiva, espera-se que o resultado do TCC possa ajudar a manter o diálogo sobre a importância da saúde mental em todas as fases da vida, principalmente durante a infância.

Do ponto de vista acadêmico, espera-se que esse TCC possa servir de referência como possibilidade interdisciplinar do design, enquanto um exemplo oportuno de como é possível estabelecer diálogo entre diferentes áreas do conhecimento e de como isso pode ser benéfico para a produção de projetos em design voltados para a sociedade, sem ter, necessariamente, o foco na troca econômica. Trata-se de um projeto feito com pessoas e não somente para pessoas.

Ressalta-se que, ainda sob a perspectiva acadêmica, pensar em metodologias mais porosas como o método aberto de Santos (2006) pode favorecer os processos de imersão e geração de conhecimento. É preciso desabilitar a ideia de que o design é um campo que se constrói apenas com o uso de ferramentas. Entretanto, desafiar essa noção não é nada fácil, porque, como explica Santos (2006), a ideia de utilizar ferramentas dá um sentido de saciedade e uma falsa compreensão de que o projeto terá um resultado de sucesso.

Para o âmbito da psicologia, pode-se considerar que o resultado desse TCC em design gerou um dispositivo importante para dar consistência na relação entre a criança e o psicólogo,

favorecendo os processos de tratamento da saúde mental ainda na fase da infância.

6. Referências

EKMAN, P. **A linguagem das emoções**. Lisboa: Lua de Papel, 2011.

KLEIN, M. **A psicanálise de crianças**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

MATOS, M. B. **A ponte das emoções: o design de jogo analógico para uso em terapia com crianças que possuem alexitimia**. Orientadora: Germana Gonçalves de Araújo. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, nov. 2023.

MAZZA, D. **Paulo Freire, a cultura e a educação: pensando à sombra de uma mangueira**. Campinas: Editora Unicamp, 2022.

MILLER, W. R. **A definição de design**. Tradução: João de Souza Leite. [S. l.: s. n.], 1997.

MORAES, A. M.; SANTA ROSA, J. G. **Design Participativo, técnicas para a inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012.

NORMAN, D. A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Anfi-teatro, 2018.

OAKLANDER, V. **Descobrendo crianças: a abordagem gestáltica com crianças e adolescentes**. São Paulo: Summus, 1980.

PUJOL ROMERO, M. **Design: apontamentos para definir o campo**. In: BELLUZO, G.; LEDESMA, M. (org.). *Novas fronteiras do design gráfico*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

PUJOL ROMERO, M. **Hacia una Cartografía del Diseño, paradigmas, metáforas y prácticas del Diseño**. Revista de História del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA), [S. l.], n. 12, p. 84-97, 2018. Disponível em: https://proa.org/esp/exhibicion-proa-diseno-argentino-contemporaneo*-2-textos.php#985. Acesso em: 22 fev. 2024.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica**. São Paulo: Blucher, 2012. v. 3.

SANTOS, F. A. **Método aberto de projeto para uso no ensino de design industrial**. Revista Design em foco, Salvador, v. 3, ed. 1, p. 33-49, 2006. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66130104>. Acesso em: 19 set. 2023.

SIFNEOS, P. E. **Affect, emotional conflict, and deficit: an overview**. Psychotherapy and Psychosomatics, [s. l.], v. 56, ed. 3, p. 116-122, 1991. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/45113964>. Acesso em: 20 jul. 2023.

SPINUZZI, C. **The methodology of participatory design**. Technical Communication, [s. l.], v. 52, ed. 2, p. 163-174, 2005.