



O design e o Lúdico como instrumentos para a prevenção e tratamento da Anorexia Nervosa

Viviane Peçaibes

Prof. Dra.

Pedro Cardoso

Prof. Dr.

Bruno Giesteira

Prof. Dr.

Liliana Castro

Prof. Dra.

RESUMO

A anorexia nervosa é uma perturbação mental que afeta diferentes áreas da vida do indivíduo, impactando o seu bem-estar físico, social e mental. A população-alvo desta doença são jovens. Os jogos são atrativos para estes, e tem recentemente havido um crescimento no uso de jogos como ferramentas de apoio ao tratamento de diferentes doenças mentais. Porém, a prevenção e tratamento da anorexia nervosa possui poucos jogos que contemplem a complexidade da doença. Neste contexto, este resumo refere-se a uma tese de doutoramento que propõe o desenvolvimento de princípios para o design de jogos para a prevenção e tratamento da anorexia nervosa.

Palavras-chave: Anorexia nervosa, Bem-estar, Co-design, Design, Jogos sérios, Saúde mental.

1 INTRODUÇÃO

A anorexia nervosa é uma perturbação mental que afeta diferentes áreas da vida do indivíduo, impactando o seu bem-estar físico, social e mental. A população-alvo desta doença são jovens. Os jogos são atrativos para estes, e tem recentemente havido um crescimento no uso de jogos como ferramentas de apoio ao tratamento de diferentes doenças mentais. Porém, a prevenção e tratamento da anorexia nervosa possui poucos jogos que contemplem a complexidade da doença.

Neste contexto, este resumo refere-se a uma tese de doutoramento que propõe o desenvolvimento de princípios para o design de jogos para a prevenção e tratamento da anorexia nervosa. Foi privilegiado o desenvolvimento de jogos analógicos, digitais e híbridos que atendessem às necessidades e à complexidade da doença e dos atores envolvidos. Esta investigação teve como base metodológica uma adaptação do Design Driven Innovation Framework. Os ambientes de estudo foram o Centro Hospitalar Universitário de São João (CHUSJ), no Serviço de Psiquiatria, no sector de Perturbações do Comportamento Alimentar (Porto- Portugal), e a Residência Elysio de Moura (Valongo - Portugal).



Numa abordagem de Co-design, envolvemos um total de 177 participantes. Cocriamos 12 conceitos de jogo, que foram organizados em 3 Domínios de Atuação, sendo que 8 protótipos foram testados com o público-alvo, e criamos 11 Princípios de Design de Jogos Sérios para a Anorexia Nervosa. Estes princípios foram instrumentalizados numa ferramenta chamada SG4AN game tool, que visa ajudar designers e equipas multidisciplinares a desenvolver jogos sérios para este contexto. Em conclusão, evidenciamos que este estudo expandiu as fronteiras da intervenção do Design na sociedade, com um papel precursor no contexto particular da Psiquiatria para a Saúde Mental e Perturbações Alimentares.

Este trabalho pode assim interessar a designers, psiquiatras, psicólogos, estudantes e investigadores das áreas do design, artes, multimédia e humanidades que queiram promover o bem-estar e qualidade de vida através dos jogos.

AGRADECIMENTOS

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