



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

RENAN NOGUEIRA ALVAREZ

“Bem querer: um jogo de cartas sobre relacionamentos amorosos”

RIO DE JANEIRO, RJ


2023.2

RENAN NOGUEIRA ALVAREZ


Bem querer: um jogo de cartas sobre relacionamentos amorosos

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.


Aprovado em: 12/12/2024

 Documento assinado digitalmente
CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR
Data: 20/03/2024 07:02:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Clorisval Gomes Pereira Jr (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

 Documento assinado digitalmente
RAQUEL FERREIRA DA PONTE
Data: 20/03/2024 13:42:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Raquel Ferreira da Ponte
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

 Documento assinado digitalmente
JULIE DE ARAUJO PIRES
Data: 21/03/2024 12:59:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Julie de Araújo Pires
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

A475b Alvarez , Renan
 Bem querer: um jogo de cartas sobre
 relacionamentos amorosos / Renan Alvarez . -- Rio
 de Janeiro, 2023.
 26 f.

Orientador: Clorisval Pereira .
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
 2023.

1. Amor. 2. Jogos de cartas. 3. Identidade
 Visual . I. Pereira , Clorisval , orient. II. Título.

Agradecimentos

Agradeço à minha família, por todo o apoio e compreensão, contribuindo para que eu pudesse prosseguir com o TCC.

Agradeço ao meu orientador, Clorisval Pereira, pela orientação e oportunidades que me ofereceu ao longo deste processo.

Agradeço, também, aos meus professores da UFRJ, pelos conhecimentos que ajudaram em minha formação.

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de cartas para casais, que visa melhorar a comunicação, a empatia, a resolução de conflitos e o fortalecimento do vínculo emocional entre os parceiros. A proposta do jogo oferece uma abordagem leve e divertida para explorar dinâmicas de relacionamento, facilitando a expressão de emoções, a identificação de padrões de comportamento e a descoberta de novas formas de interação saudável. Na etapa de fundamentação teórica do trabalho é explorado como conceito de amor conjugal evoluiu ao longo do tempo, influenciado por nossa cultura judaico-cristã, além de um entendimento sobre a teoria triangular do amor e sobre jogos de dinâmicas para casais. Na etapa de ensaio projetual, é apresentado o desenvolvimento do projeto, incluindo a conceituação, a identidade visual e o protótipo do jogo.

Palavras-chave: jogos, design de jogos, relacionamentos amorosos

Abstract

This work presents the development of a card game for couples, which aims to improve communication, empathy, conflict resolution and strengthening the emotional bond between partners. The game's proposal offers a light and fun approach to exploring relationship dynamics, facilitating the expression of emotions, the identification of behavior patterns and the discovery of new forms of healthy interaction. In the theoretical foundation stage of the work, it is explored how the concept of conjugal love has evolved over time, influenced by our Judeo-Christian culture, in addition to an understanding of the triangular theory of love and dynamic games for couples. In the design testing stage, the development of the project is presented, including the conceptualization, visual identity and prototype of the game.

Keywords: games, game design, romantic relationships

Lista de figuras

Figura 1. "Eros e psique" (1757-1822) - Antonio Canova	9
Figura 2. "O casamento da virgem" (1504) - Rafael Sanzio	10
Figura 3. "O Casal Arnolfini" (1434) - Jan van Eyck	11
Figura 4. "O beijo" (1907) - Gustav Klimt	12
Figura 5. Cartas do Tarot	20
Figura 6. Tabuleiro do Gyan Chaupar	21
Figura 7. Prints do aplicativo Spin in the bottle	22
Figura 8. Print de imagens do jogo Choices	23
Figura 9. Logotipo	38
Figura 10. Paleta de cores	38
Figura 11. Mockup do jogo versão 1	40
Figura 12. Mockup da embalagem do jogo versão 1	41
Figura 13. Fotografia do protótipo do jogo versão 1	41
Figura 14. Fotografia da embalagem do protótipo do jogo versão 1	42
Figura 15. Mockup das cartas do jogo versão 1	42
Figura 16. Mockup do jogo versão 2	44

Sumário

1 Introdução	8
2. O conceito de amor	10
2.1 O Amor ao longo do tempo	10
2.2. A teoria triangular do amor	14
3. Desenvolvimento do projeto	15
3.1 Descoberta	16
3.1.1 Entrevista com terapeuta	16
3.1.2 Questionário	17
3.1.3 Análise de similares	21
3.2 Definição	27
3.2.1 Persona	27
3.2.2 Lista de requisitos e regras	28
3.3 Desenvolvimento e ideação	28
3.3.1 Construção da narrativa	28
3.3.2 Tipos de amor	29
3.3.3 Conteúdo das Cartas	31
3.3.4 Identidade visual	38
3.4 Entrega	41
3.4.1 Versão 1	41
3.4.1 Protótipo versão 02	45
4. Conclusão	46
5. Referências bibliográficas	47
6. Anexos	47
6.1 Anexo I: transcrição da entrevista com a terapeuta	47

1 Introdução

A proposta deste projeto partiu de uma experiência anterior no curso de Comunicação Visual - Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Durante o primeiro semestre de 2022, na disciplina Projeto de Design de Serviço, ministrada pela professora Carla Cipolla, foi proposto um desafio de projeto que explorasse o tema do amor. Foi discutida uma ampla variedade de definições e significados associados a palavra amor, dependendo do contexto social em que a palavra está inserida. Com base nessas pesquisas, minha colega de classe Julia Mariah e eu desenvolvemos uma primeira versão do jogo "Bem-querer", com o objetivo de estimular a demonstração do amor por meio de diversas dinâmicas, indo além da expressão convencional de "eu te amo". A partir das explorações realizadas nessa disciplina resolvi retomar o tema neste projeto final de curso para aprofundar o algumas questões e para explorar novas possíveis mecânicas de jogo.



A partir de um estudo sobre o conceito de amor na realidade brasileira, Almeida (2017) identificou mais de 14 tipos de amor e definições, que variam desde o amor a Deus, amor à família, até o amor como algo negativo ou uma punição. Para o desenvolvimento deste trabalho, concentrei meu projeto no amor conjugal entre duas pessoas. Para isso, conduzi um recorte temático, investigando a origem do nosso conceito atual de amor conjugal e buscando diferentes definições relacionadas a ele.

Para Lins (2012), o conceito atual de amor conjugal está fortemente ligado às nossas bases culturais judaico-cristãs ocidentais, originadas das sociedades greco-romanas. Embora seja comum considerar o amor como algo imutável, a História revela que seus elementos podem ser isolados e reconfigurados para se adaptarem às mudanças sociais. Por exemplo, o amor romântico e o amor cortês são manifestações distintas do amor ao longo do tempo. Durante o século 19, o casamento tinha um significado específico, e hoje podemos observar como os casais se comportam de maneiras diferentes.

No capítulo 2, discutimos a história do amor, desde a origem do termo até as definições atuais, além de abordar o conceito de amor no contexto brasileiro. Dividimos este capítulo em dois subcapítulos: o primeiro apresenta um resumo histórico e analisa as diferentes definições e interpretações do amor ao longo do tempo; o segundo explora a teoria triangular do amor de Sternberg (1986), que descreve o amor como composto por paixão, intimidade e comprometimento.

No capítulo 3, apresentamos o desenvolvimento do projeto conforme as etapas do Duplo Diamante do Design Thinking. Na etapa de Descoberta são apresentadas as pesquisas exploratórias realizadas durante o projeto, com o objetivo de entender como o jogo poderia se tornar uma ferramenta de autoconhecimento e ser familiar para casais que já buscam ajuda por meio de terapia. Na etapa de Definição foram definidos os requisitos do projeto. Nas etapas de Desenvolvimento e Entrega é relatado o processo de desenvolvimento do projeto proposto para este Trabalho de Conclusão de Curso, desde a conceituação do projeto até a criação da identidade visual, nomeação e desenvolvimento do protótipo.

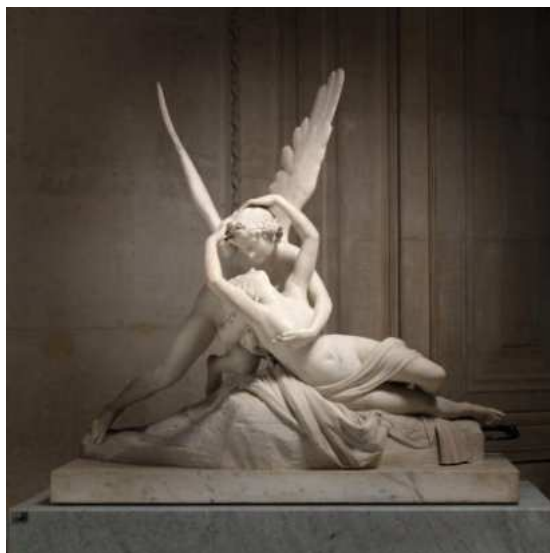
Nas considerações finais, discutimos as lições aprendidas durante o processo de desenvolvimento deste trabalho, assim como possibilidades e recomendações para futuras implementações e projetos dessa natureza.

2. O conceito de amor

2.1 O Amor ao longo do tempo

Até cinco mil anos atrás, durante a era pré-histórica, o conhecimento sobre o papel do homem na reprodução era desconhecido. A crença predominante era de que a vida pré-natal das crianças iniciava-se em elementos naturais, como água, pedras, árvores ou grutas, no ventre da terra-mãe, antes de serem inseridas na barriga da mãe humana por meio do sopro. No decorrer desses períodos, as representações artísticas também capturaram essas concepções. Um exemplo notável é a escultura "Eros e Psique" (1757-1822) de Antonio Canova, que visualmente destaca a importância da divindade primordial Eros na ligação afetiva entre os seres. Na Grécia antiga, a forma de amor mais valorizada era aquela entre homens, e a coragem resultava dessa forma de amor, uma vez que tanto o amante quanto o jovem amado preferiam a morte a demonstrar fraqueza um para o outro.

Figura 1: "Eros e psique" (1757-1822) - Antonio Canova



Fonte: arteeartistas

Eros, segundo a versão do mito, Brandão (2008) é a divindade primordial ou original responsável pela ligação afetiva entre os seres. Portanto, é fundamental para o surgimento da vida no universo, já que exerce uma influência abrangente sobre todos os elementos da natureza. A energia do amor é poderosa e irresistível;

segundo Hesíodo, nenhum ser pode resistir a Eros, pois ele é a força cósmica da fertilidade e reprodução, garantindo a perpetuação da vida e inspirando simpatia entre os seres para que se unam. Esse Deus também é responsável por unir e harmonizar as diferentes forças do universo, promovendo a afinidade universal. Ninguém pode escapar de sua influência ou poder, que vai além dos seres animados, unindo, combinando e multiplicando não apenas seres humanos, mas também diversas espécies de plantas e minerais, dando vida a toda a natureza; seus domínios abrangem todos e tudo. Assim, Hesíodo deixa claro a importância que atribui a Eros na criação do mundo. Como mencionado anteriormente, essa é provavelmente uma das primeiras explicações sobre a origem de Eros, porém, ao longo do tempo, esse mito recebeu várias versões que serão resumidamente descritas para ampliar nosso entendimento e análise sobre o amor.

Figura 2: "O casamento da virgem" (1504) - Rafael Sanzio



Fonte: virusdaarte

No período do Iluminismo ou Idade da Razão, no século XVIII, o amor perdeu prestígio entre as classes altas e os intelectuais. O estilo romântico, sofredor e idealizado, parecia uma superstição da infância da humanidade. As emoções precisavam ser ocultadas, e as festas de máscaras se tornaram populares. "O Casamento da Virgem" (1504) de Rafael Sanzio, do período do Renascimento,

retrata o casamento sagrado de Maria e José, incorporando valores religiosos à representação artística e contextualizando as ideias sobre o amor conjugal e a reprodução na época. Essa obra de arte poderia refletir a mudança de atitude em relação ao amor e às emoções naquela época. No século XIX, durante o período romântico, ocorreu uma mudança em direção a uma atitude burguesa, caracterizada pela palavra "sensibilidade". Era um estado de espírito altamente emocional, afetado por qualquer evento ou pensamento. A palidez e a decadência física eram valorizadas como prova da sensibilidade da alma. As mulheres eram aprisionadas em corpetes apertados e aprendiam, por meio de manuais, a desmaiar corretamente. O amor no casamento tornou-se uma possibilidade, mas a repressão sexual era intensa. As pinturas dessa época, como "O Casal Arnolfini" (1434) de Jan van Eyck, muitas vezes refletiam uma abordagem mais sóbria e contida do amor, em consonância com as mudanças culturais e filosóficas da época.

Figura 3: "O Casal Arnolfini" (1434) - Jan van Eyck



Fonte: arteeartistas

Uma grande novidade do século XX foi o "encontro marcado". O telefone e o automóvel transformaram os relacionamentos amorosos. Em vez de encontros na igreja, conversas preliminares com o pai e encontros vigiados na sala de visitas da família, os jovens passaram a marcar encontros por telefone e sair sozinhos de carro. A partir de 1940, o casamento por amor se tornou comum. Na década de

1950, ainda havia repressão da sexualidade e um controle rigoroso do comportamento, especialmente das mulheres. Ao mesmo tempo, após a Segunda Guerra Mundial e a destruição de Hiroshima e Nagasaki, a ameaça da bomba atômica pairava sobre os jovens, levando-os a questionar os valores de seus pais.

Figura 4: "O beijo" (1907) - Gustav Klimt



Fonte: wikiart

Elvis Presley dançava sensualmente na TV indicando o início da revolução sexual, porém, a mudança radical só foi possível graças à tecnologia, quando a pílula anticoncepcional foi lançada no mercado. A partir desse momento, houve uma separação entre procriação e prazer. Com o fim da maternidade indesejada, o movimento feminista ganhou força. A pílula também beneficiou o movimento LGBTQ+. O controle da procriação aproximou as práticas heterossexuais e homossexuais, permitindo que todos pudessem ter relações sexuais por prazer. A pintura de Klimt, "O beijo" (1907), reflete uma mudança na abordagem cultural do amor, destacando não apenas a dimensão física, mas também a espiritual e a estética. A fusão de corpos e a ênfase nas formas decorativas podem ser interpretadas como uma celebração da união amorosa, transcendendo as fronteiras convencionais da representação do afeto.

2.2. A teoria triangular do amor

O amor é um fenômeno plural e multidimensional, abrangendo diversas expressões

que se transformam ao longo do tempo, influenciadas por fatores como sexo, idade e nível de instrução, como evidenciado no estudo de Almeida (2017). Neste estudo, que envolveu 600 sujeitos organizados em sete grupos, foram identificadas 14 categorias de amor no contexto brasileiro, que variam desde o amor como uma relação entre pessoas específicas, não necessariamente romântica, até o amor como fonte de emoções positivas e negativas.

Após explorar essa ampla gama de tipos de amor, surge a necessidade de um recorte temático em direção ao entendimento do amor conjugal. Desta forma, três elementos se destacam na definição da relação amorosa entre casais: a intimidade, o compromisso e a paixão. Esses elementos, quando combinados, dão origem a diferentes tipos de amor, como não amor, gosto, amor apaixonado, amor vazio, amor romântico, amor companheiro, amor fátuo e amor consumado. Essas categorias são discutidas na teoria triangular do amor de Sternberg (1986).

Conforme descrito por Sternberg (1986), o amor é composto por três dimensões distintas: intimidade, que engloba os sentimentos de proximidade, conexão e vínculo experimentados por uma pessoa nos relacionamentos afetivos; paixão, que inclui os impulsos que levam ao romance, atração física e satisfação sexual; e compromisso/decisão, que envolve tanto a escolha imediata de amar o outro como o compromisso duradouro de manter esse amor. A intensidade do amor sentido por alguém depende da força absoluta desses três componentes, enquanto o tipo de amor experimentado varia de acordo com a interação entre eles.



Esses três elementos interagem entre si e com as ações resultantes, formando uma variedade de experiências amorosas. A teoria do amor em forma de triângulo explora descobertas empíricas encontradas na literatura, assim como experiências pessoais que muitos estão familiarizados. Propõe-se que essa teoria triangular pode oferecer uma base abrangente para a compreensão de múltiplos aspectos do amor que sustentam relacionamentos íntimos.

3. Desenvolvimento do projeto

A fim de desenvolver um jogo capaz de aprimorar a relação de afeto conjugal, buscar um jogo terapêutico projetado especificamente para casais pode envolver atividades como jogos de tabuleiro, questionários interativos, exercícios de role-playing ou até mesmo jogos de videogame cooperativos. Essas atividades podem ser projetadas para incentivar a comunicação, a empatia, a resolução de conflitos e o fortalecimento do vínculo emocional entre os parceiros. Os casais podem explorar dinâmicas de relacionamento de forma mais leve e divertida, o que pode facilitar a expressão de emoções, a identificação de padrões de comportamento e a descoberta de novas formas de interação.

Os jogos muitas vezes têm objetivos claros e recompensas para alcançá-los. Na terapia de casais, a definição de metas e a celebração de marcos alcançados também são importantes para motivar e fortalecer a parceria.

O desenvolvimento deste projeto utilizou como base o Duplo Diamante, uma abordagem de Design Thinking (DESIGN COUNCIL, 2014) que estrutura o projeto em 4 etapas: Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega. Essas etapas serão relatadas a seguir.

3.1 Descoberta

A primeira etapa do modelo Duplo Diamante abrange o início do projeto, quando os designers tentam olhar o desafio de projeto e perceber coisas novas e coletar insights.

Nesta etapa, foi realizada uma entrevista com uma psicóloga para compreender como os jogos podem auxiliar na análise de relacionamentos amorosos e também um questionário com perguntas quantitativas e qualitativas sobre jogos de autoconhecimento. Também foram analisados alguns jogos que exploram dinâmicas que auxiliam casais a compreender seu relacionamento.

3.1.1 Entrevista com terapeuta

A partir da definição do nosso recorte temático, se fez necessário aprofundar as pesquisas sobre a nossa nova proposta, jogos para ajudar na relação entre casais. Com isso me vi a buscar nas fontes mais próximas mais informações sobre utilização de jogos em terapia, para isso entrei em contato com um profissional da área com vasta experiência na utilização de jogos para terapia com crianças em situação de vulnerabilidade. A transcrição da entrevista encontra-se no Anexo I.

A partir dessa entrevista alguns aspectos se destacaram, como a utilização dos jogos terapêuticos serem fundamentais como ferramenta interativa sendo usados para promover o desenvolvimento emocional, social, cognitivo ou comportamental dos pacientes. Eles diferem dos jogos comuns por incorporarem princípios terapêuticos específicos, como expressão de emoções, comunicação, resolução de

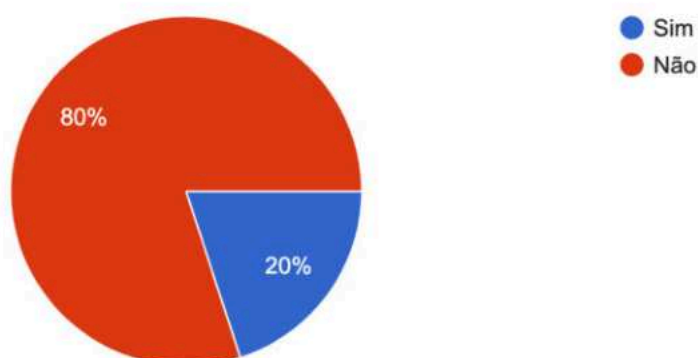
problemas e reflexão sobre si mesmo. Os benefícios dos jogos terapêuticos incluem aumentar a motivação e o envolvimento dos pacientes, proporcionar um espaço seguro para a expressão de emoções e permitir a prática de habilidades. Embora sejam úteis em muitos casos, os jogos terapêuticos não substituem a terapia convencional, mas podem ser usados como uma ferramenta complementar. No contexto de casais, os jogos terapêuticos podem promover a comunicação, a resolução de conflitos e o fortalecimento do relacionamento, mas não devem substituir a orientação de um terapeuta qualificado.

3.1.2 Questionário

Para dar continuidade ao processo de imersão e pesquisa, foi elaborado um questionário piloto com o intuito de entender como o público está conectado a jogos com a temática do amor. Com isso foram feitas 10 perguntas exploratórias sobre o tema. Como resultado obtido concluímos que boa parte do público não teve contato com jogos de amor e aqueles que tiveram foram através da modalidade de simulações. Outro fato percebido foi que, em maioria, os participantes estavam em 2 ou mais relacionamentos, sendo que em média sua idade é de 18 a 25 anos. Com isso podemos notar que boa parte do público ainda tem grande potencial de se relacionar com outras pessoas, logo o jogo denota uma grande demanda.

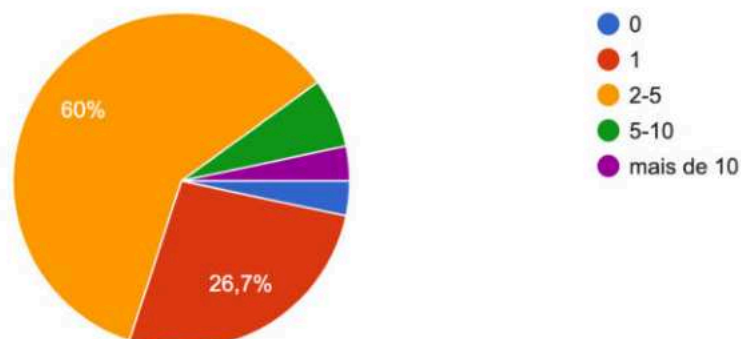
Você já jogou algum jogo com a temática do amor?

30 respostas



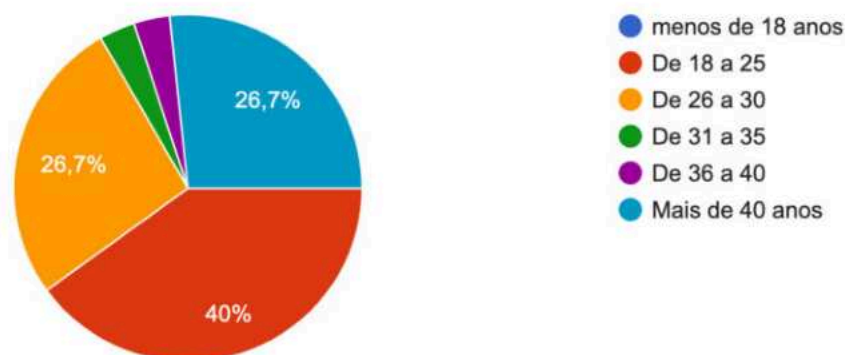
Em quantos relacionamentos amorosos você já esteve na sua vida?

30 respostas



Qual a sua idade?

30 respostas

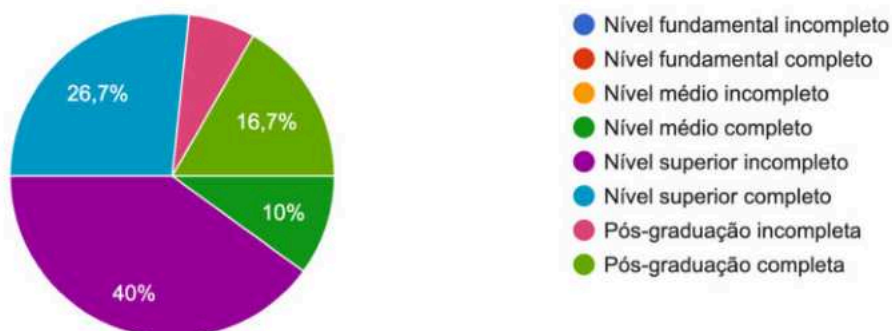


Com o intuito de aprimorar as pesquisas e aprofundar as respostas a fim de obter novos caminhos a serem desenvolvidos no projeto, um segundo questionário foi realizado, abordando o perfil demográfico dos candidatos que tinham em sua maioria de 18 a 25 anos, com nível superior incompleto, estudantes ou empregados de empresa privada, com renda média variada de 600 até 9000 em suma. Além disso, cerca de 60% dos entrevistados já viveram entre 2 a 5 relacionamentos em sua vida. Dito isso, os tipos de relacionamento vividos pelos entrevistados foram: Monogâmico, Relacionamento a distância, curto prazo, longo prazo, médio prazo. Repetindo o resultado do primeiro questionário, cerca de 80% dos entrevistados nunca jogaram nenhum jogo com a temática do amor, e dentre aqueles 20% que já

jogaram, foram citados os seguintes jogos: The Sims, It Takes Two, Coming Out on Top, histórias do Choice e Hooked on You, amor doce, dado erótico e jogo de cartas. A partir da apresentação desses jogos realizei a análise de similares de alguns dos jogos apresentados e outros que também me despertaram interesse e aproximação em relação ao tema. Para entender melhor quais tipos de interações os entrevistados têm ou tiveram dentro de um relacionamento, perguntei qual tipo de atividades eles gostavam de fazer juntos com seu parceiro e como resultado mais de 50% selecionaram viajar. Além disso, os fatores que mais influenciam na escolha das atividades foram: comunicação, dinheiro, tempo, interesse mútuo, prazer mútuo, proximidade um do outro. Para entender melhor quais mecanismos acionam a paixão de um relacionamento questionei quais fatores contribuem para manter a chama do amor acesa no longo prazo, e obtive como resposta: diálogo, respeito, companheirismo, paciência, religiosidade em comum, Fazer coisas que gostavam de fazer no início do relacionamento, amizade, "transar sempre", amor, fidelidade, atração, Respeitar o espaço do outro, conexão, inovar. A transcrição do questionário encontra-se no Anexo II

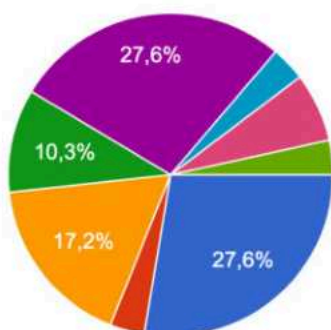
Qual seu nível de escolaridade?

30 respostas



Qual sua ocupação?

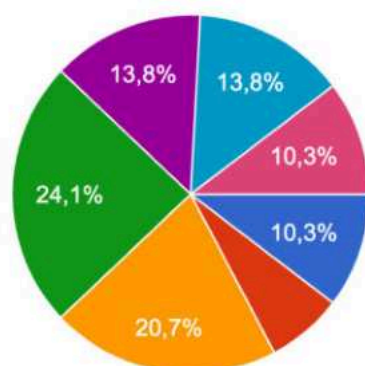
29 respostas



- Estudante
- Desempregado
- Autônomo
- Empregado de empresa pública
- Empregado de empresa privada
- Empresário
- Aposentado
- Outro:

Qual a sua faixa de renda mensal?

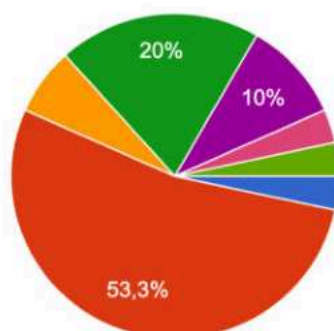
29 respostas



- Até R\$600
- De R\$600 a R\$800
- De R\$800 a R\$2000
- De R\$2000 a R\$6000
- De R\$6000 a R\$9000
- Acima de R\$9000
- Não tenho renda

Qual dessas atividades você mais gosta de fazer junto com seu parceiro em um relacionamento?

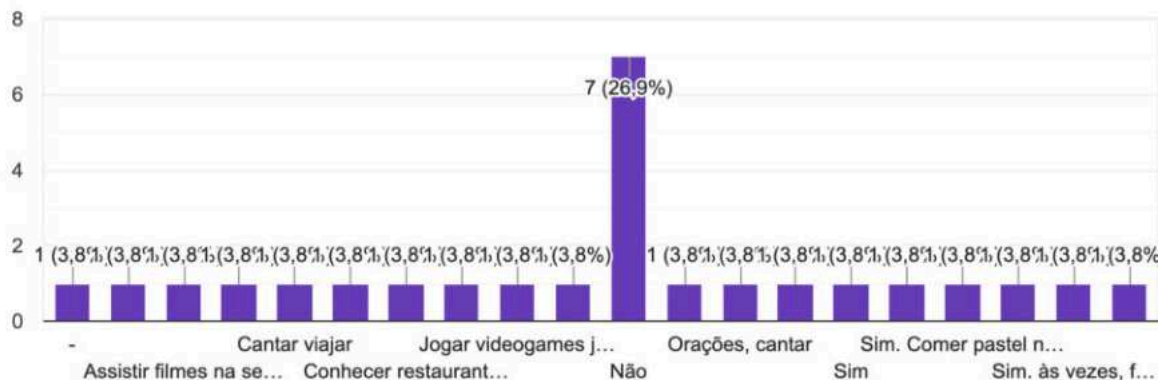
30 respostas



- Praticar esportes
- Viajar
- Cozinhar
- Praticar hobbies em conjunto
- Jogar jogos
- Aprender algo novo
- Não se adapta
- Tudo

Você já tem ou teve algum ritual ou tradição especial que curte de fazer junto com seu parceiro, regularmente?

26 respostas



3.1.3 Análise de similares

A análise de similares é uma etapa no processo de design onde é analisado o estado da arte de produtos ou serviços similares ao que pretende-se desenvolver no projeto.

Neste projeto analisamos jogos que exploram dinâmicas que auxiliam casais a compreender seu relacionamento. A análise foi dividida em dois conjuntos: primeiro uma análise de jogos de autoconhecimento; segundo uma análise de jogos digitais com a temática sobre amor para casais.

3.1.3.1 Jogos de autoajuda

3.1.3.1.1 Tarot

O Tarot é um jogo de cartas que também é usado como uma ferramenta de adivinhação e autoconhecimento. Ele consiste em um baralho de 78 cartas, dividido em Arcanos Maiores e Arcanos Menores. Os Arcanos Maiores representam arquétipos poderosos e significativos, enquanto os Arcanos Menores representam situações e eventos cotidianos. O Tarot é frequentemente usado para obter insights, orientação e reflexão sobre questões pessoais, emocionais e espirituais. As cartas são dispostas em um padrão específico e sua interpretação depende do leitor ou praticante do Tarot.

Figura 5: Cartas do Tarot

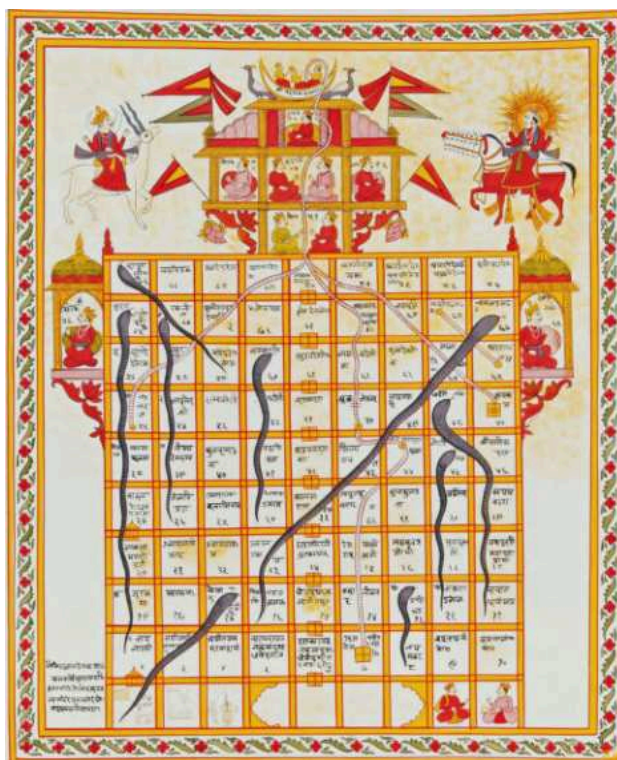


Fonte: Wikimedia

3.1.4.1.2 Gyan Chaupar

É um jogo com dados de origem antiga indiana chamado *Gyan Chaupar*, também conhecido como Serpentes e Escadas. Seu surgimento ocorreu na Índia e se disseminou por todo o mundo. Era uma forma de entretenimento bastante popular, além de ser utilizado para transmitir ensinamentos sobre a moralidade. O cerne do jogo é a libertação das amarras das paixões, permitindo aos jogadores ascender dos níveis inferiores de consciência para patamares mais elevados de iluminação espiritual e, por fim, alcançarem o Moksha. Composto por 72 casas, cada uma delas representa um estado de consciência humana. O tabuleiro do jogo, simbolizando a vida com suas casas, serpentes e escadas, possibilita que os jogadores reconheçam questões pessoais que necessitam ser trabalhadas para progredirem em direção à iluminação. A cada lance, os participantes são desafiados a explorar o âmago de si mesmos, investigando seus sentimentos, padrões de comportamento e artifícios do ego, que podem obstruir o avanço no jogo e no próprio processo de autodesenvolvimento e busca espiritual.

Figura 6: Tabuleiro do Gyan Chaupar



Fonte: Wikimedia

3.1.3.2 Jogos com a temática do amor

3.1.3.2.1 Spin the bottle

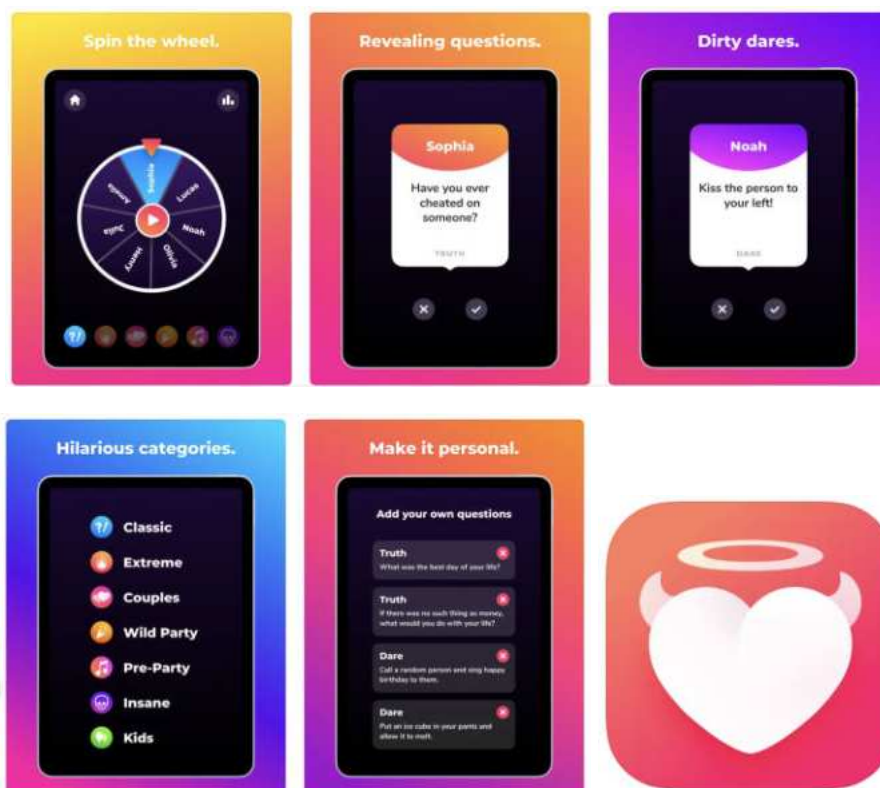
O aplicativo Spin the Bottle é uma versão digital do popular jogo de festa. O aplicativo possui uma interface de usuário fácil de usar, com um design atraente. O elemento principal é a representação gráfica de uma roleta que pode ser girada.

Funcionalidades

Opções de personalização: Você pode personalizar o jogo definindo as regras, adicionando desafios ou perguntas específicas e selecionando o número de jogadores.

Girar a roleta: Toque na tela para girar a garrafa e aguarde até que pare em um jogador. Isso é geralmente feito usando um sistema de física simulada ou um algoritmo aleatório.

Figura 7: Prints do aplicativo Spin in the bottle



Desafios ou perguntas: Depois que a roleta parar, o jogador selecionado terá que realizar um desafio ou responder a uma pergunta. Essas tarefas podem variar de inocentes a mais ousadas, dependendo das configurações do jogo e da preferência dos jogadores.

Modo multijogador: O aplicativo permite que vários jogadores participem, alternando entre eles a cada rodada. Alguns aplicativos também permitem jogar com pessoas ao redor do mundo usando o modo online. A seguir segue uma breve análise gráfica:

Análise gráfica

Ícone: Assemelha-se à identidade visual do famoso aplicativo de relacionamento Tinder, tendo como fundo um degradê de cores, do vermelho ao alaranjado em contraste com o logotipo na cor branca. Para a configuração gráfica do ícone se fez uma mistura de três elementos, um coração, uma auréola e um chifre. Podemos relacionar o chifre com a auréola com o antagonismo entre anjos e demônios, dando

a entender que o jogo tem dois lados de uma mesma moeda. Além disso, a presença do coração remete ao tema do amor, dos relacionamentos, mostrando em que contexto esse jogo é aplicado.

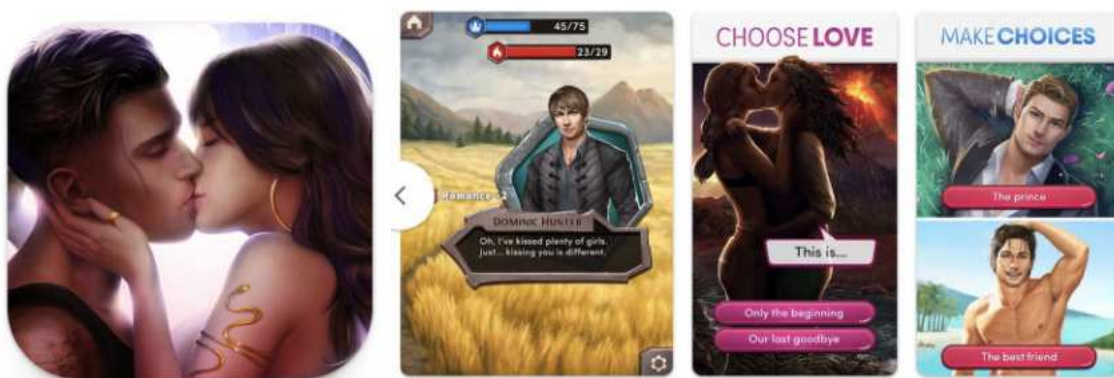
Interface do usuário: Ao abrir o aplicativo, você será recebido por uma interface de usuário que exibe uma roleta no centro da tela. Essa roleta pode ter um design realista ou estilizado, com detalhes como rótulos ou cores vibrantes para torná-la visualmente atraente.

Efeitos de animação: Quando você toca na tela para girar a roleta, é comum que o aplicativo exiba efeitos de animação para simular o movimento de rotação. Isso pode incluir o movimento suave da garrafa girando ou partículas em torno dela.

Indicação do jogador selecionado: Após a roleta parar de girar, o aplicativo geralmente indica o jogador selecionado por meio de animações ou realces visuais. Pode ser mostrado um destaque no jogador escolhido ou um efeito de transição para focar na pessoa selecionada.

3.1.3.2.1 Choices

Figura 8: Print de imagens do jogo Choices



"Choices" é um jogo de celular que pertence ao gênero de jogos de escolha e romance. Nele, os jogadores podem assumir o papel de um personagem principal e tomar decisões que afetarão o desenvolvimento da história. O jogo é conhecido por

suas narrativas imersivas e ramificadas, nas quais as escolhas dos jogadores influenciam o rumo da história e determinam os diferentes resultados possíveis.

Funcionalidades

Escolhas de diálogo: Durante o jogo, os jogadores são apresentados a diálogos entre personagens e têm a oportunidade de escolher diferentes opções de resposta. Essas escolhas podem variar desde opções de diálogo amigáveis, sarcásticas, corajosas, românticas e até mesmo decisões morais ou éticas. As escolhas de diálogo podem afetar a maneira como os personagens respondem ao jogador e influenciar a direção da história.

Ramificações de história: Cada escolha que um jogador faz pode ter um impacto significativo no desenvolvimento da história. As diferentes escolhas podem levar a eventos e enredos totalmente diferentes, criando uma experiência de jogo única para cada jogador. As ramificações da história podem variar desde mudanças sutis no relacionamento entre personagens até mudanças drásticas na trama principal.

Sistema de progressão: "Choices" geralmente utiliza um sistema de progressão baseado em energia ou passes. Os jogadores têm uma quantidade limitada de energia ou passes que são consumidos para desbloquear e jogar cada capítulo da história. A energia ou passes geralmente são recarregados com o tempo ou podem ser adquiridos por meio de microtransações.

Personalização do personagem: Em alguns jogos do "Choices", os jogadores têm a oportunidade de personalizar o visual e a aparência do seu personagem principal. Isso pode incluir a escolha de roupas, penteados e acessórios para o personagem, permitindo que os jogadores criem uma representação visual única.

Elementos de romance: "Choices" frequentemente apresenta elementos românticos em suas histórias. Os jogadores podem desenvolver relacionamentos com personagens do jogo, explorando opções românticas e emocionais. Esses relacionamentos podem ter um impacto na narrativa e nas escolhas futuras.

Análise gráfica

Ícone: O ícone disponível na loja de aplicativos fornece a imagem de um casal se beijando, criada a partir de uma ilustração digital.

Cores e design: O jogo apresenta diferentes cenários ao fundo, buscando trazer uma determinada narrativa ao tema. Como uma segunda tela, caixas de diálogo e os próprios personagens surgem ao se iniciar o jogo, sempre com algum tipo de cenário ao fundo. A estética das ilustrações remete aos primeiros jogos de computador, feitas digitalmente.

3.1.3.3 Conclusão da análise

Como resultado da análise, foram identificadas algumas características desejáveis para o projeto do jogo a ser desenvolvido. A seguir são apresentados os principais insights obtidos na análise de similares:

- Seleção aleatória do jogador;
- Eles jogam juntos e não um contra o outro;
- Criação de uma narrativa para o jogo, baseada no cenário do momento em que se conheceram e ir encontrando diferentes possíveis caminhos através de escolhas;
- Estruturar o jogo com base nos tipos de amor da teoria triangular do amor;
- Trabalhar com três categorias: intimidade, compromisso e paixão;
- Os desafios relacionados a paixão são mais fáceis de serem medidos através da escolha, como nos jogos de simulação choices;
- Os desafios relacionados à intimidades são mais fáceis de serem metrificados através de quiz, perguntas e respostas;
- O compromisso pode ser verificado com as atividades que eles já realizam juntos e com propostas de atividades que eles poderão realizar no futuro.

3.2 Definição

A segunda etapa representa a fase de definição, na qual os designers tentam dar sentido às possibilidades identificadas na fase Descobrir. O que é mais importante? Quais as prioridades? O que é viável? O objetivo desta etapa é desenvolver um briefing criativo claro que enquadre o desafio fundamental do design.

Nesta etapa foram elaborados os requisitos de projeto.

3.2.2 Lista de requisitos e regras

Apesar de análise de similares ter incluído jogos digitais no conjunto de amostra, na definição final do projeto optou-se por desenvolver um jogo de cartas tradicionais, ao exemplo dos jogos de autoajuda analisados. Essa opção visa oferecer um espaço longe de telas para o casal, propiciando um tempo de conexão e imersão para o casal. Ainda assim, algumas dinâmicas utilizadas nos jogos digitais puderam servir como base para as mecânicas do jogo de cartas.

Baralho de cartas: O jogo é jogado com um baralho que consiste em 16 cartas, dividido entre cartas de ação e cartas desafio, as cartas de ação apresentam situações com escolhas disponíveis, enquanto as cartas desafio apresentam dinâmicas a serem realizadas pelo casal.

Jogadores: O jogo é jogado por 2 jogadores, um casal.

Superfície de Jogo: As próprias cartas dispostas pela ordem de enumeração servem como tabuleiro para o jogo.

Regras do Jogo: O jogo deverá ser jogado em dupla; Disponha as cartas enumeradas de 1 a 16 em ordem crescente, da maneira que lhe conver; Inicie pela carta número 1. Um dos jogadores deverá fazer a leitura da carta, enquanto o outro deverá respondê-la. Cada resposta irá direcionar a dupla para a próxima carta; Ao ir para a próxima carta, a ordem de leitura e resposta se alterna entre os jogadores; Ao regressar a mesma casa pela segunda vez, há uma troca de posições, quem leu pela última vez, agora deverá respondê-la. Se retornar a mesma carta pela terceira

vez o jogo se encerra na carta correspondente, definindo assim o tipo de amor do casal; Ao chegar na última carta, número 16, o jogo também se encerra.

Objetivo: Chegar até a última carta, número 16.

3.3 Desenvolvimento e ideação

A terceira etapa marca a fase de desenvolvimento onde soluções ou conceitos são criados, prototipados, testados e iterados. Este processo de tentativa e erro ajuda os designers a melhorar e refinar suas ideias.

3.3.1 Construção da narrativa

Em um animado parque de diversões, sob um céu estrelado, visualizamos a encantadora Alice, uma jovem sonhadora, encontrando-se com seu admirador secreto, David, envolvidos na exuberância ao redor. Risos contagiantes, melodias animadas e luzes cintilantes transformam o ambiente em um lugar verdadeiramente mágico.

De repente, em meio aos brinquedos emocionantes e ao doce aroma de algodão doce, algo extraordinário acontece: uma conversa aparentemente simples se transforma em um momento mágico de conexão. Com o início dessa dinâmica, Alice e David se veem imersos em um universo de olhares furtivos, sorrisos tímidos e diálogos que se assemelham a uma cena de suspense.

Em uma noite onde as estrelas brilham mais intensamente que as habilidades sociais, a atmosfera se torna mais acolhedora. A tensão entre eles é tão evidente que até a lua parece lançar cúmplices piscadelas. Compartilhando segredos e risos sob o brilho das estrelas, uma conexão mais profunda se forma, transcendendo as interações casuais. Uma tarde chuvosa fornece o cenário perfeito para aprofundar esse relacionamento, semelhante a uma comédia romântica.

O ardor da paixão rivaliza com a intensidade da pimenta malagueta, e cada momento juntos se desenrola como uma cena de filme de ação. Uma escapada romântica desencadeia uma explosão de sentimentos, como fogos de artifício. O tempo avança, e a relação entre Alice e David evolui como uma trama de novela, cheia de reviravoltas.

Em um jantar à luz de velas, a conversa torna-se séria, superando até mesmo os desdobramentos de um suspense. A questão do compromisso paira sobre a mesa como um intrigante espectro. O casal cresce e amadurece, enfrentando desafios como se fossem uma dupla de detetives em uma série investigativa complicada.

Num dia ensolarado, durante um passeio pelo parque, eles param para refletir sobre a jornada percorrida. É hora de avaliar essa jornada única e ponderar sobre o que o futuro reserva para Alice e David.

Narrativa



Tipos de amor

3.3.2 Tipos de amor

Amor Consumado: É o tipo de relacionamento ideal que engloba os três componentes do amor: intimidade, paixão e compromisso. É caracterizado por um amor completo e duradouro, em que há uma profunda conexão emocional, desejo sexual intenso e compromisso mútuo.

Amor Romântico: Nesse tipo de relacionamento, há uma forte presença da paixão e da intimidade, mas a ausência ou um compromisso menor. É um amor apaixonado e emocional, repleto de romance e desejo, mas que pode não estar necessariamente baseado em um compromisso duradouro.

Amor Companheiro: Esse tipo de relacionamento é marcado por uma intimidade forte e um compromisso sólido, mas com uma paixão menos intensa. É um amor calmo, estável e baseado na amizade e na confiança mútua.

Amor vazio: É caracterizado pela presença apenas do compromisso, sem a intimidade e a paixão. Pode ocorrer em relacionamentos desgastados, em que o vínculo emocional e a atração física diminuam consideravelmente.

Amor Fatigado: Nesse tipo de relacionamento, a paixão inicial diminuiu ao longo do tempo, restando apenas a intimidade e o compromisso. Pode ocorrer em relacionamentos de longa duração, em que a chama da paixão diminuiu, mas o amor continua baseado na intimidade e no compromisso mútuo.

Amor Romântico com Compromisso: Esse tipo de relacionamento possui um forte componente de paixão e um compromisso sólido, mas uma intimidade menos desenvolvida. É caracterizado por um amor ardente e apaixonado, com um compromisso de longo prazo, mas sem uma conexão emocional tão profunda.

Amor Falso: É um tipo de relacionamento em que há uma paixão e intimidade superficiais, sem um compromisso real. Pode ocorrer em casos de relacionamentos casuais, aventuras ou flertes passageiros.

Amor Idealizado: Esse tipo de amor é baseado em uma imagem idealizada do parceiro, sem que haja uma intimidade ou paixão reais. Pode ocorrer quando uma pessoa idealiza o amor e busca um parceiro perfeito, mas sem um vínculo emocional ou atração genuína.

3.3.3 Conteúdo das Cartas

3.3.3.1 Carta 1

"Imagine só, em meio a um parque de diversões vibrante, com o céu como teto, você e sua pessoa especial se encontram em meio a toda essa alegria. Os sons de risos, músicas empolgantes e as luzes cintilantes criam um ambiente mágico. De repente, entre os brinquedos emocionantes e os cheiros tentadores de algodão doce, algo incrível acontece. Uma conversa sem sentido se transforma em um momento mágico de conexão. Vocês estão no meio de um duelo de olhares, e a pergunta é: o que diabos você vai fazer agora? "

- A. Com coragem digna de um herói de filme, você pede o número de telefone dela, planejando futuros encontros tão emocionantes quanto a festa. (Vá para a carta #3)
- B. Como um personagem de desenho animado, você se joga num beijo espontâneo, na esperança de que a química faça seu trabalho. (Vá para a carta #2)
- C. Uma onda de dúvida te atinge, como um balde de água gelada no seu entusiasmo. (Vá para a carta #10)
- D. Você não tem nenhuma dúvida e sabe que aquele é o amor da sua vida e já pede em namoro naquele exato momento. (Vá para a carta #9)

3.3.3.2 Carta 2

"É como se a paixão e a intimidade estivessem mais rasas neste momento, sem aquele compromisso sério na mesa. Essa trama acontece nos encontros casuais, nas aventuras ou naqueles flertes que são tipo um piscar de olhos passageiro. Parece que uma certa conexão rolou entre vocês, porém será que não foi apenas por um momento, algo passageiro? Pera ae, eu sei que vocês são mais que amigos, agora me conta, como foi essa história de quando vocês se conheceram e que dia aconteceu isso?"

Errada - (Vá para a carta #10)

Certa - (Vá para a carta #3)

3.3.3.3 Carta 3

"Agora que a bola começou a rolar, vocês se veem num mundo de olhares furtivos, sorrisos envergonhados e conversas que parecem mais um diálogo de filme de terror. Uma noite, as estrelas brilham mais intensamente do que suas habilidades sociais, e o ambiente se torna um pouco menos hostil. A tensão entre vocês é tão óbvia que até a lua está lançando piscadelas cúmplices. O que você vai fazer a seguir?"

- A. Com a confiança de um malabarista, você se aproxima devagar, e oficializa a relação de vocês ali mesmo, deixando a química entre vocês fazer o show. (Vá para a carta #8)
- B. Como um personagem de novela mexicana, você rouba um beijo dramático e apaixonado, desafiando todas as regras do bom senso. (Vá para a carta #4)
- C. A dúvida volta, como uma ameaça fantasma, e você hesita, como um personagem de desenho animado prestes a bater numa parede. (Vá para a carta #10)
- D. Vocês decidem que talvez seja sensato esperar por um momento mais "menos embaraçoso" para avançar. (Vá para a carta #5)

3.3.3.4 Carta 4

"Bem-vindo a um mix louco de paixão, romance e "vamos ver no que dá"? Vocês sentem um amor super emocional, com borboletas na barriga e fogos de artifício, mas sem garantia de compromisso a longo prazo. É um amor de filme, mas com um enredo cheio de reviravoltas! Que tal dar um up nessa intimidade? Escreva 5 atividades que os dois gostam de fazer juntos."

0-2 acertos: (Vá para a carta #2)

3-4 acertos: (Vá para a carta #5)

5 acertos: (Vá para a carta #6)

3.3.3.2 Carta 5

"Enquanto compartilham segredos e risadas em momentos à luz das estrelas, vocês estão formando uma conexão mais estreita do que duas pessoas tentando dividir

uma fatia de pizza. Uma tarde chuvosa oferece o cenário perfeito para aprofundar ainda mais esse relacionamento que é como um filme de comédia romântica. Como vocês decidem fortalecer esse vínculo?

- A. Corajosamente, você abre seu coração e faz um convite para morarem juntos, construindo confiança mais rápido do que um hacker numa maratona de digitação. (Vá para a carta #15)
- B. Propõe um desafio divertido, como um jogo de perguntas constrangedoras, que revela mais sobre vocês do que uma investigação policial. (Vá para a carta #7)
- C. A timidez volta como uma reprise indesejada, fazendo vocês evitarem tópicos profundos como quem evita uma barata. (Vá para a carta #8)
- D. Decidem que a leveza é a melhor opção, evitando transformar a relação numa análise psicológica. (Vá para a carta #11)

3.3.3.2 Carta 6

"Paz e tranquilidade, essas palavras resumem o momento que vocês estão vivendo. A intimidade entre vocês dois só aumenta e o compromisso está cada vez mais sólido. O amor de vocês é calmo e estável, baseado na amizade e na confiança mútua. Entretanto, para estabelecer um relacionamento mais duradouro é sempre bom dar aquela apimentada na relação. A linguagem do amor vai além do eu te amo. Agora me diga:

Qual linguagem do amor combina mais com seu parceiro?

- A. Palavras de afirmação
- B. Tempo de qualidade
- C. Dar presentes
- D. Atos de serviço
- E. Toque físico

3.3.3.2 Carta 7

"O fogo da paixão está mais quente do que pimenta malagueta, e cada momento juntos é como uma cena de filme de ação. Uma escapada romântica é o gatilho para

que tudo exploda como fogos de artifício. Como você enfrenta essa paixão arrebatadora? "

- A. Vocês se entregam ao desejo, como se estivessem no meio de uma coreografia incrível de um musical. (Vá para a carta #9)
- B. Planejam um encontro cheio de surpresas picantes, aumentando a paixão para níveis dignos de um blockbuster. (Vá para a carta #4)
- C. É devagar, é devagar, devagarinho... As preocupações sobre a velocidade das coisas voltam, como uma nuvem de sabedoria e maturidade. (Vá para a carta #8)
- D. Vocês decidem fazer um intervalo na paixão para avaliar a situação, como quem pausa um filme para ir pegar mais pipoca. (Vá para a carta #13)

3.3.3.2 Carta 8

"Aqui tem paixão pra dar e vender, e um compromisso que é pra valer, mas a intimidade tá tipo em stand by. É como se fosse um amor incendiário, com um "vamos nessa" pro longo prazo, mas a parte emocional não tá tão chegada na parada. Entretanto vocês ainda precisam se conhecer melhor. Para avaliarmos se você está pronto para essa nova etapa, seu parceiro escolher uma pergunta e você deverá responder de maneira correta."

- A. Qual foi o local da nossa primeira viagem juntos?
- B. Onde aconteceu o nosso primeiro beijo?
- C. Qual é o prato ou comida favorita do seu parceiro?
- D. Qual foi o primeiro presente que você deu ao seu parceiro?
- E. Qual é o filme ou série de tv favorito do seu parceiro?

Certa - (Vá para a carta #9)

Errada - (Vá para a carta #5)

3.3.3.2 Carta 9

"O tempo voa, e a relação está evoluindo como um enredo de novela com muitos twists. Num jantar à luz de velas, a conversa se torna mais séria que um filme de

suspense. A questão do compromisso ronda a mesa como um fantasma curioso. Como vocês abordam esse assunto tão importante?"

- A. Com a coragem de um super-herói, você expressa o desejo de se comprometer e viver um futuro cheio de cenas emocionantes. (Vá para a carta #16)
- B. De maneira sutil, você lança pistas sobre querer algo mais sério, como um enredo cheio de mistério. (Vá para a carta #11)
- C. Time que tá ganhando não se mexe, você prefere que a relação continue do jeito que está. (Vá para a carta #4)
- D. Vocês acham que não é o momento certo para tocar nesse tema e preferem deixar as coisas fluírem sem roteiro. (Vá para a carta #6)

3.3.3.2 Carta 10

"Esse é aquele amor que mais parece uma pintura, tipo uma imagem perfeita do parceiro. Mas olha só, não tem intimidade de verdade e nem paixão fervendo no caldeirão. Isso acontece quando alguém cria um amor de filme, buscando a pessoa perfeita, mas esquecendo daquela ligação emocional e atração de verdade. É tipo um romance que fica só no script, com menos faíscas e mais um "será que é isso mesmo?" no roteiro".

Escreva duas verdades e uma mentira. Agora peça para seu parceiro adivinhar.

Certa - (Vá para a carta #5)

Errada - (Vá para a carta #2)

3.3.3.11 Carta 11

"A relação cresceu e amadureceu, enfrentando desafios como se fossem uma dupla de detetives em uma série de investigação. Num dia ensolarado, enquanto passeiam por um parque, vocês param para refletir sobre o quão longe chegaram. Como vocês celebram essa fase de crescimento?"

- A. Com um sorriso nostálgico, vocês planejam uma noite épica de "maratona de lembranças". (Vá para a carta #7)
- B. Trocam mensagens tão emocionantes e empolgantes quanto uma aula de matemática financeira. (Vá para a carta #6)
- C. Preocupações sobre a rotina e a falta de novidades rondam vocês como abelhas chatas num piquenique. (Vá para a carta #14)
- D. Decidem que é melhor não fazer um grande alarde e continuam vivendo essa comédia romântica com o mesmo ritmo. (Vá para a carta #13)

3.3.3.12 Carta 12

"Uou, agora estamos naquela fase do relacionamento que tá mais no modo "vamos cumprir esse trato" do que na vibe de paixão e cumplicidade. É como se a chama tivesse virado uma fagulha, e a conexão emocional e o desejo físico dessem uma pausa. É como se a história de amor virasse mais um acordo de negócios, com menos faíscas e mais protocolos."

- A. Família
- B. Viagem
- C. Carreira
- D. Aventura
- E. Casamento
- F. Dinheiro
- G. Filhos
- H. Casa
- I. Solteiro
- J. Namoro

0-2 acertos: (Vá para a carta #2)

3-4 acertos: (Vá para a carta #5)

5 acertos: (Vá para a carta #6)

3.3.3.13 Carta 13

"Chegou o momento de avaliar essa jornada maluca e refletir sobre o que o futuro reserva. Na beira do mar, com as ondas como testemunhas, vocês têm uma conversa digna de um talk show sobre relacionamentos. Como vocês abordam essa análise tão importante? "

- A. Com coragem suficiente para fazer um super-herói ficar com inveja, vocês compartilham seus sentimentos, medos e sonhos. (Vá para a carta #16)
- B. Sentam-se juntos como se estivessem no confessionário e listam objetivos como se estivessem definindo metas num RPG. (Vá para a carta #14)
- C. A conversa fica intensa como um debate político, e uma possível briga paira como uma nuvem carregada. (Vá para a carta #12)
- D. Vocês acham que pensar demais pode criar mais drama do que uma série de televisão e preferem apenas deixar a vida seguir o roteiro. (Vá para a carta #15)

3.3.3.14 Carta 14

"Esse relacionamento que começou pegando fogo, mas que agora o fogo meio que virou só uma brasa. O que restou é a intimidade e um pacto de "não desistir". É tipo um amor de longa data, onde a paixão se aposentou, mas o carinho e a promessa mútua tão lá firmes e fortes! Para resgatar esse lindo amor, nada melhor que uma linda recordação.

Selecione três fotos de lugares que vocês visitaram juntos. Peça para o seu parceiro acertar todos os lugares das fotos.

Certa - (Vá para a carta #13)

Errada - (Vá para a carta #12)

3.3.3.15 Carta 15

A jornada do amor trouxe vocês até aqui, e é hora de decidir o final dessa saga. Como vocês escolhem encerrar essa história cheia de reviravoltas?

- A. Dá um passo adiante e decidem se comprometer com um futuro de comédias românticas e aventuras malucas. (Vá para a carta #16)
- B. Segue um caminho separado, com a gratidão pelo entretenimento que compartilharam. (Vá para a carta #12)
- C. Opte por continuar explorando essa loucura juntos, sem a pressão de decidir o final. (Vá para a carta #11)
- D. Decide que, apesar dos momentos incríveis, é hora de encerrar essa temporada e procurar por outras séries emocionantes. (Vá para a carta #14)

3.3.3.16 Carta 16

"Agora vocês estão vivendo um sonho, ou melhor, o relacionamento dos sonhos, aquele que junta tudo: intimidade, paixão e compromisso, a receita perfeita do amor. É tipo quando rola uma ligação emocional profunda, uma atração que faz o termômetro subir e um compromisso que é tipo um contrato vitalício de carinho e respeito. É como se fosse a história de amor completa, com direito a todos os emojis de coração!"

3.3.4 Identidade visual

A concepção da identidade visual do jogo "Bem-Querer" foi inspirada nos matizes do pôr do sol, afastando-se do convencional tom vermelho associado ao amor. Buscamos tons vibrantes e vivos para expressar as múltiplas camadas do amor. Além disso, a escolha do símbolo da flor remete à margarida, inspirada no jogo "bem me quer, mal me quer".



A estética do jogo é caracterizada por uma fusão de tons suaves, cores vibrantes e elementos visuais que comunicam intimidade, comprometimento e paixão. Linhas arredondadas e contornos fortes foram adotados para evocar uma sensação de união e conexão, refletindo a dinâmica presente no jogo.

Em resumo, a identidade visual do aplicativo de jogo "Bem-Querer" integra tons suaves para representar compromisso, cores vibrantes para transmitir paixão e uma estética acolhedora para evocar intimidade. Essa proposta visual proporciona uma experiência envolvente, conectando emocionalmente os jogadores ao jogo e oferecendo uma sensação única de imersão em um ambiente caloroso e afetuoso.

3.3.4.1 Logo

A seguir será apresentado a logotipo da marca do jogo em suas cores originais e em preto e branco com fundo escuro e claro:

Figura 9: Logotipo



3.3.4.2 Cores

Como dito anteriormente, a paleta de cores foi inspirada nos tons do pôr do Sol, ela está presente no logotipo e nos materiais de identidade visual desenvolvidos posteriormente.

Amarelo: R:250 G:250 B:30 / C:7 M:0 Y:99 K:0
 Laranja: R:255 G:100 B:0 / C:0 M:78 Y:100 K:0
 Vermelho: R:255 G:0 B:0 / C:0 M:100 Y:100 K:0
 Roxo: R:90 G:40 B:195 / C:80 M:90 Y:0 K:0

Figura 10: Paleta de cores



3.3.4.3 Alfabeto institucional

A seguir são apresentadas as tipografias utilizadas no logotipo e na elaboração de materiais desenvolvidos para a identidade visual:

Glowkin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
 []\|?/ !@#\$% ^*() _-+=,;{:}

Helvetica Neue Bold

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
 []\|?/ !@#\$%^*() _-+=,;{:}

Helvetica Neue regular

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 []\|?/ !@#\$%^*() _-+=,;{:}

3.4 Entrega

A última etapa do Duplo Diamante é a etapa de entrega, onde o projeto resultante (um produto ou serviço, por exemplo) é finalizado, produzido e lançado.

A seguir serão apresentadas duas versões do protótipo do jogo. A versão 1 foi a primeira a ser desenvolvida e a idealizadora do projeto, já a segunda versão se apresenta como uma sequência de uma coleção de jogos "Bem querer" com narrativas diferentes.

3.4.1 Versão 1

A primeira versão do jogo, intitulada de história de um casamento, foi criada com as fotografias autorais que contam a narrativa apresentada no subcapítulo anterior. A seguir é apresentado um protótipo do jogo, com cartas e embalagem.

Figura 11: Mockup do jogo versão 1



Figura 12: Mockup da embalagem do jogo versão 1



Figura 13: Fotografia do protótipo do jogo versão 1



Figura 14: Fotografia da embalagem do protótipo do jogo versão 1



Figura 15: Mockup das cartas do jogo versão 1

<p>1</p>	<p>Imagine-se, em meio a um parque de diversões vibrante, com o céu como fundo, você e sua parceira especial se encontram em meio a toda essa alegria. De soma do mês, músicas empolgantes e as luzes cintilantes criam um ambiente mágico. De repente, entre as atrações emocionantes e os cheiros tentadores de algodão doce, algo incrível acontece. Uma conversa sem sentido se transforma em um momento mágico de conexão. Você está no meio de um duelo de olhares, e a pergunta é: o que diabos você vai fazer agora?</p> <ol style="list-style-type: none"> Com coragem digna de um herói de filme, você pede o número de telefone dela(a), planejando futuros encontros tão emocionantes quanto o parque de diversões. [1] Como um personagem de desenho animado, você se joga num abraço desajeitado, na esperança de que a química faça seu trabalho. [2] Uma onda de dúvida te atinge, como um balde de água gelada no seu entusiasmo. [3] Você não tem nenhuma dúvida e sabe que seguir é o jeito de sua vida e já pede em namoro naquele exato momento. [4] 	<p>Amor Falso</p> <p>2</p>	<p>É como se a paixão e a intimidade estivessem mais rasas neste momento, sem aquele compromisso sólido na mesa. Essa trama acontece nos encontros casuais, nas aventuras ou naquele flerte que não tem um jeitão de outros passagens. Parece que uma certa conexão misto entre vocês, porém será que não foi apenas por um momento, algo passageiro? Para as, eu sei que vocês são mais que amigos, agora me conta, como foi essa história de quando vocês se conheceram e que dia aconteceu isso?</p> <p>1. / /</p> <p>2. / /</p> <p>3. / /</p> <p>4. / /</p> <p>5. / /</p> <p>6. / /</p> <p>7. / /</p> <p>8. / /</p> <p>9. / /</p> <p>10. / /</p> <p>Agora você que está lendo, me diga, se eu der e você está com?</p> <p>Resposta Certa 01 / Errores 01</p>
<p>3</p>	<p>Agora que a noite começou a ficar, você se vêem num mundo de olhares furtivos, sorrisos envergonhados e conversas que parecem mais um diálogo de filme de terror. Uma noite, as estrelas brilham mais intensamente do que suas habilidades sociais, e o ambiente se torna um pouco mais hostil. A tensão entre vocês é tão óbvia que até a luz está lançando piscadelas cúmplices. O que você vai fazer a seguir?</p> <ol style="list-style-type: none"> Com a confiança de um matador(a), você se aproxima, sorriete e provoca a reação de vocês ao mesmo, deixando a química entre vocês fazer o show. [1] Como um personagem de novela mexicana, você muda um jeito charmoso e galanteado, sabendo que todos os segredos do bom senso. [2] A dúvida volta, como uma ameaça fantasma, e você acaba, como um personagem de desenho animado, preso a todo mundo. [3] Você decide que talvez seja melhor esperar por um momento mais "menos envergonhar" para avançar. [4] 	<p>Amor Romântico</p> <p>4</p>	<p>Bem-vindo a um mix de amor de paixão, romance e "vamos ver no que dá"? Você sentiu um amor super emocional, com bombadões na fantasia e fogos de artifício, mas sem garantia de compromisso a longo prazo. É um amor de filme, mas com um enredo cheio de reviravoltas! Que tal dar um up nessa intimidade? Peça para o seu parceiro(a) escrever 5 atividades que as dois gostam de fazer juntos...</p> <p>1. / /</p> <p>2. / /</p> <p>3. / /</p> <p>4. / /</p> <p>5. / /</p> <p>6. / /</p> <p>7. / /</p> <p>8. / /</p> <p>9. / /</p> <p>10. / /</p> <p>Agora faça você também! Comparte as respostas.</p> <p>1 a 2 errada 01 3 a 10 certas 01 1 errores 01</p>
<p>5</p>	<p>Enquanto compartilham segredos e risadas em momentos à luz das estrelas, vocês estão formando uma conexão mais estreita do que duas pessoas tentando dividir uma fatia de pizza. Uma tarde chuvosa oferece o cenário perfeito para aprofundar ainda mais esse relacionamento que é como um filme de comédia romântica. Como você decide fortalecer essa conexão?</p> <ol style="list-style-type: none"> Compartilhando, você abre seu coração e faz um convite para viverem juntos, conquistando confiança mais rápido do que um hacker numa maratona de digitação. [1] Peça um desafio divertido, como um jogo de perguntas e respostas, que não seja sobre vocês do que uma declaração pública. [2] A tensão volta como uma represa indevidada, fazendo vocês se sentirem tão próximos quanto quem está uma barreira. [3] Decidem que a melhor é a melhor opção, estando totalmente a respeito numa análise psicológica. [4] 	<p>Amor Companheiro</p> <p>6</p>	<p>Paix e tranquilidade, essas palavras resumem o momento que vocês estão vivendo. A intimidade entre vocês não só aumentou e o compromisso está cada vez mais sólido. O amor de vocês é calmo e estável, baseado na amizade e na confiança mútua. Entretanto, para estabelecer um relacionamento mais duradouro é sempre bom dar aquela apimentada na relação. A linguagem do amor vai além do "eu te amo". Então me diga, qual linguagem de amor combina mais com seu parceiro?</p> <ol style="list-style-type: none"> Palavras de afirmação [1] Tempo de qualidade [2] Dar presentes [3] Ato de serviço [4] Toque físico [5]
<p>7</p>	<p>O fogo da paixão está mais quente do que quando malaguetada, e cada momento juntos é como uma cena de filme de ação. Uma escapada romântica é o cenário para que tudo exploda como fogos de artifício. Como você enfrenta essa paixão arrebatadora?</p> <ol style="list-style-type: none"> Você se entrega ao destino, como se estivessem no meio de uma coreografia coreada de um musical. [1] Para que um encontro cheio de adrenalina picante, aumentando e elevando mais alguns de um bicômbolante. [2] É desviar, é desviar, desviar... As pressões sobre a velocidade das coisas voltam, como uma nuvem de sabedoria e maturidade. [3] Você decide fazer um intervalo no jardim para avaliar a situação, como passa um filme para e pagar mais paqueta. [4] 	<p>Amor Romântico com Compromisso</p> <p>8</p>	<p>Aqui tem paixão pro dar e vontade e um compromisso que é pro você, mas a intimidade tá tipo um stand by. É como se fosse um amor incandescente, com um "vamos nessa" pro longo prazo, mas a parte emocional não tá tão chegada na partida. Entretanto, vocês ainda precisam se conhecer. Para avaliar se vocês estão prontos para essa nova etapa peça para o seu parceiro(a) escolher uma pergunta e então você deverá respondê-la de maneira correta.</p> <ol style="list-style-type: none"> Qual foi o local da nossa primeira viagem juntos? [1] Como aconteceu o nosso primeiro beijo? [2] Qual é o prato ou comida favorita do seu parceiro? [3] Qual foi o primeiro presente que você deu ao seu parceiro? [4] Qual é o filme ou série de tv favorito do seu parceiro? [5] <p>Resposta Certa 01 / Errores 01</p>
<p>9</p>	<p>O tempo vos, e a relação está evoluindo como um episódio de novela com muitos twists. Num jantar à luz de velas, a conversa se torna mais séria que um filme de suspense. A questão do compromisso ronda a mesa como um fantasma curioso. Como você decide abordar esse assunto tão importante?</p> <ol style="list-style-type: none"> Com a coragem de um super herói, você expressa o desejo de se comprometer e dar um futuro sólido de todos emocionantes. [1] De maneira sutil, você lança todos os seus argumentos mais sérios, como um ataque cheio de mistério. [2] Tive que se parando não se mexe, está preferindo que a relação continue do jeito que está. [3] Você acha que não é o momento certo para falar, mas se tem a preferir assim se quiser, tudo bem com você. [4] 	<p>Amor Idealizado</p> <p>10</p>	<p>Esse é aquele amor que mais parece uma pintura, tipo uma imagem perfeita do paraíso. Mas saiba que, não tem intimidade de verdade e nem paixão fervendo no cotidiano, isso acontece quando alguém cria um amor de filme, buscando a pessoa perfeita, mas esquecendo daquela ligação emocional e atração de verdade. É tipo um romance que fica só no script, com menos faladas e mais um "sai daí que é isso mesmo!" no roteiro. Escreva duas verdades e uma mentira. Agora peça para seu parceiro(a) adivinhar.</p> <p>1. / /</p> <p>2. / /</p> <p>3. / /</p> <p>4. / /</p> <p>5. / /</p> <p>6. / /</p> <p>7. / /</p> <p>8. / /</p> <p>9. / /</p> <p>10. / /</p> <p>Resposta Certa 01 / Errores 01</p>



A relação entre o e apaixonados, enfrentando desafios como se fossem uma dupla de detetives em uma série de investigação. Além da ensolarada, enquanto passarem por um parque, vocês param para refletir sobre o que longe chegaram. Como você caberia essa fase de crescimento?

- 1 Com um sorriso nostálgico, você planeja uma noite típica de "memórias de lembranças". **[12]**
- 2 Toca mensagens tão emocionadas e empolgantes quanto uma aula de matemática francesa. **[12]**
- 3 Participação sobre a notícia e a falta de respostas viram você como aqueles chats não paguemos. **[12]**
- 4 Decide que o melhor não fazer um grande plano e compare o mundo esse cenário com o que o mundo é. **[12]**

11



Amor Vazio

12

Olá, agora estamos naquela fase de relacionamento que se chama no modo "vamos cumprir esse trato" de que na vida do paiado e complicada. É como se a chama fosse virado uma fagulha, e a conexão emocional e a desajuste fazem uma pausa. É como se a história de amor virasse mais um acordo de negócios, com menos falhas e mais pontos. Diante disso escolha 8 das palavras abaixo que sintetizam o que você quer para o futuro.

- 1 Família
- 2 Magem
- 3 Carreira
- 4 Amizade
- 5 Casamento
- 6 Trabalho
- 7 Filho
- 8 Casa
- 9 Saúde
- 10 Amor

Escolha 8 palavras de 1 a 10. Escolha 8 palavras de 1 a 10. Escolha 8 palavras de 1 a 10. Escolha 8 palavras de 1 a 10.



Chegou o momento de avaliar essa jornada mística e refletir sobre o que o futuro reserva. Na beira do mar, com as ondas como testemunhas, você tem uma conversa digna de um talk show sobre relacionamentos. Como você avalia essa análise tão importante?

- 1 Com coragem suficiente para fazer um super-herói ficar sem medo, você compartilha seus sentimentos, medos e sonhos. **[14]**
- 2 Sentem-se juntos como se estivessem no confessionário, e fazem declarações como se estivessem detendo matas num RPT. **[14]**
- 3 A conversa fica intensa como um debate político, e uma possível briga para como uma guerra carnal. **[14]**
- 4 Você acha que pensar demais pode criar mais drama do que uma série de televisão e prefere apenas deixar a vida seguir o ritmo. **[14]**

13



Amor Fatigado

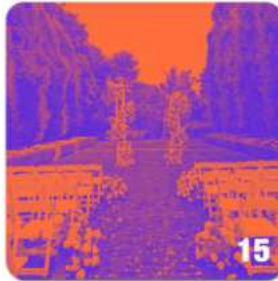
14

Esse relacionamento que começou pegando fogo, mas que agora o fogo mesmo que virou só uma fumaça. O que restou é a intimidade e um pacto de "não desistir". É tipo um amor de longa data, onde a paixão se apagou, mas o carinho e a promessa mútua não se foram. Para registrar esse tipo de amor, nada melhor que uma lista de prioridades.

Selecione três fotos de lugares que vocês visitaram juntos. Peça para os seus parceiros acender fósforos e ligarem as fotos.



Resposta: 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16



Na serenidade do jardim de sua casa de campo, ali, entre as flores despididas e os sussurros suaves do vento, com o coração palpando, você relembra os momentos mágicos que os trouxeram até este instante. Seus sonhos se encontram, refletindo a jornada cheia de aprendizagens, superações e, acima de tudo, amor. Então é hora de decidir a final dessa saga. Como você escolhe encerrar essa história cheia de reviravoltas?

- 1 Dá um passo adiante e decide se comprometer com um futuro de sonhos realizados e aventuras mágicas. **[16]**
- 2 Segue um caminho seguro, com o grande pelo entendimento que compartilharam. **[16]**
- 3 Opta por continuar explorando essa jornada juntos, sem a pressão de decidir a final. **[16]**
- 4 Decide que, apesar das dificuldades mágicas, o foco de sempre é sempre a jornada e procurar por outros sonhos emocionantes. **[16]**

15



Amor Consumado

16

Agora vocês estão vivendo um sonho, se melhor, o relacionamento dos sonhos, aquele que junta todo o amor, paixão e comprometimento, e recebe perfis de amor. É tipo quando rola uma ligação emocional profunda, uma situação que faz o sentimento subir e um compromisso que é tipo um contrato vitalício de cuidado e respeito. É como se fosse a história de amor completa, com direito a todos os elementos completos!



Paixão + Comprometimento + Intimidade

Regras do Jogo

- 1 O jogo deverá ser jogado em dupla.
- 2 Disponha as cartas numeradas de 1 a 16 em ordem crescente, da maneira que lhe convier:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

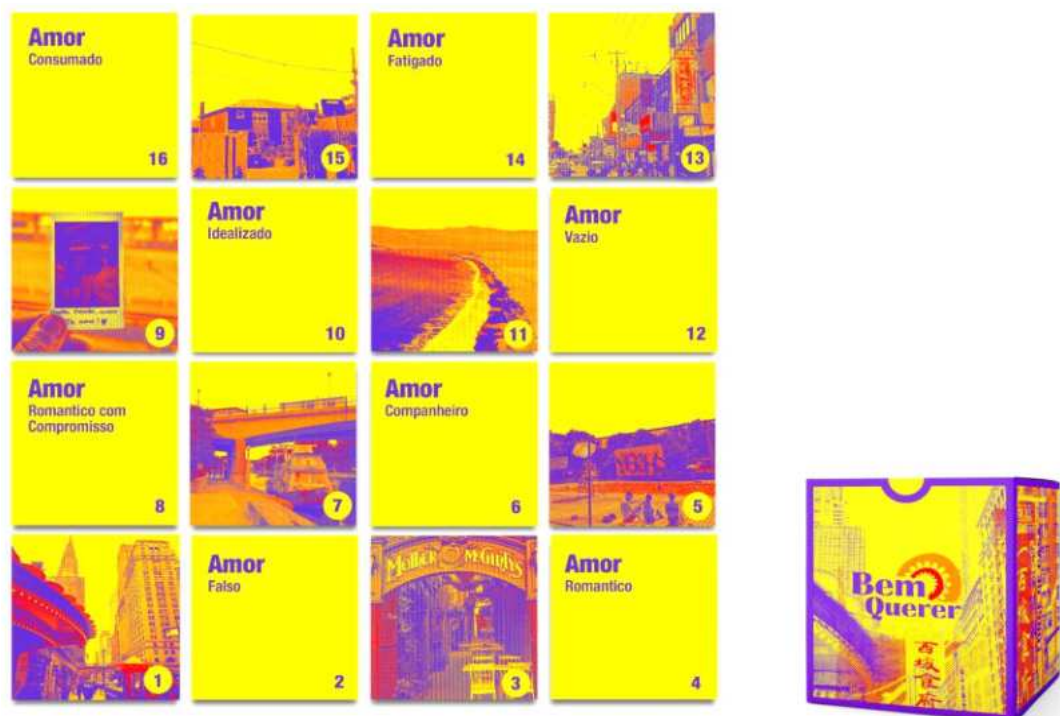
16	15	14	13
9	10	11	12
8	7	6	5
1	2	3	4
- 3 Inicie pela carta número 1. Um dos jogadores deverá fazer a leitura da carta, enquanto o outro deverá respondê-la. Cada resposta irá direcionar a dupla para a próxima carta.
- 4 Ao ir para a próxima carta, a ordem de leitura e resposta se alterna entre os jogadores.
- 5 Ao regressar a mesma casa pela segunda vez, há uma troca de posições, quem leu pela última vez agora deverá respondê-la. Se retornar a mesma carta pela terceira vez o jogo se encerra na carta correspondente, definindo o vencedor de amor do casal.



3.4.1 Protótipo versão 02

O desenvolvimento prevê a criação de outras versões do jogo, com novas narrativas. A segunda versão do jogo se apresentaria com o título "longe de casa", onde toda sua narrativa é construída num romance gestado numa viagem fora do país, tendo como cenários praias e cidades do mundo inteiro.

Figura 16: Mockup do jogo versão 2



4. Considerações finais

Em síntese, ao longo dos milênios, as concepções sobre o amor e a reprodução humana evoluíram significativamente, desde crenças pré-históricas até a influência mitológica de divindades como Eros. A trajetória histórica revela mudanças de valores, como no Iluminismo, e a ascensão do romantismo no século XIX. No século XX, inovações tecnológicas redefiniram os padrões dos relacionamentos amorosos. A teoria triangular do amor de Sternberg, ao destacar a intimidade, paixão e compromisso, proporciona uma compreensão abrangente das dinâmicas amorosas em relacionamentos íntimos. Assim, a complexidade do amor se revela como um fenômeno multifacetado, moldado por aspectos culturais, históricos e individuais ao longo dos tempos.

A partir da ideia de se criar um jogo que aborde essa temática cheia de desafios se vê necessário entender como um jogo de amor pode ser abordado a fim de trazer algo de positivo à relação romântica entre casais. Logo, promover a comunicação e a resolução de conflitos como jogos terapêuticos para casais, como tabuleiro e role-playing, traz uma abordagem lúdica que facilita a expressão emocional e identificação de padrões comportamentais, fortalecendo a relação. Estabelecer metas e celebrar conquistas é crucial para motivar e fortalecer a parceria, proporcionando uma forma leve e divertida de crescimento emocional. Confirmando essa premissa foi realizado uma entrevista com terapeuta que explicou como o jogo pode ser uma ótima ferramenta para o fortalecimento do relacionamento.

Com o intuito de obter dados sobre jogos de amor foi realizado um questionário com aproximadamente 30 pessoas que proporcionou algumas sínteses para o trabalho como a estruturação do jogo, a baixa variedade de jogos com a temática e algumas sugestões de jogos para serem analisados. A partir da análise de jogos como o "Gyan Chaupar" e "Choices" foi criada a estrutura do jogo Bem querer bem como seu conteúdo. Para finalizar o trabalho foram escolhidas fotos de minha autoria a fim de retratar a narrativa criada para o jogo e expostas no verso das cartas.

Após a elaboração do protótipo da primeira versão, testes foram realizados a fim de descobrir possíveis problemas de jogabilidade. Notamos que alguns aspectos visuais, como a diagramação e a presença de algumas caixas interativas não funcionaram da forma que se foi elaborado. Além disso, aspectos de jogabilidade também foram destaque, como o retorno dos jogadores as mesmas cartas já lidas e uma maior clareza no objetivo final do jogo. Então, para melhor desenvolvimento do jogo, uma próxima versão será desenvolvida, a fim de corrigir esses problemas e propor novos desafios ao jogo. O jogo conta com 16 cartas, com frente e verso, sendo jogado por uma dupla com o objetivo de chegar até a última carta, número 16.

5. Referências bibliográficas

ALMEIDA, Thiago. O conceito de amor: um estudo exploratório com uma amostra

brasileira. Tese de Doutorado. Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo. São Paulo: Catálogo USP, 2017

LINS, Regina Navarro. O livro do amor: volume 1. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

LINS, Regina Navarro. O livro do amor: volume 2: da Pré-história à Renascença. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

SCHELL, J. The Art Of Game Design : A Book of Lenses. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann. 2008.

STERNBERG, R.J. Uma teoria triangular do amor. *Psychological Review* , 93 , 119-135, 1986.

6. Anexos

6.1 Anexo I: transcrição da entrevista com a terapeuta

1. Poderia explicar o que são jogos terapêuticos e como eles podem ser usados no contexto da psicologia?

R: "Eles são usados como ferramentas no processo terapêutico, são adaptados para atender às necessidades dos pacientes, promovendo o desenvolvimento emocional, social, cognitivo ou comportamental. E o legal é que são interativos e envolventes, uma maneira de fazer a pessoa se ligar nas emoções, aprender coisas novas e correr atrás dos objetivos na terapia."

2. Como os jogos terapêuticos se diferenciam dos jogos comuns? Quais são os principais princípios terapêuticos incorporados nesses jogos?

R: "Essa é uma pergunta importante. Os jogos terapêuticos têm diferentes princípios incorporados de acordo com as necessidades dos pacientes e as abordagens terapêuticas utilizadas. Alguns jogos ajudam a expressar emoções, enquanto outros trabalham a comunicação e a resolução de problemas. Além disso, muitos jogos terapêuticos estimulam a reflexão, a autoavaliação e a análise de si mesmo, permitindo que os pacientes explorem seus pensamentos, sentimentos e comportamentos de forma segura e estruturada."

3. Quais são os benefícios dos jogos terapêuticos no tratamento de pacientes?

R: "Os jogos terapêuticos são muito úteis no tratamento dos pacientes. Eles ajudam a aumentar a motivação e o envolvimento dos pacientes na terapia, deixando tudo mais divertido e interessante. Além disso, os jogos proporcionam um espaço seguro para os pacientes experimentarem, praticarem habilidades e botarem pra fora as emoções. Esses jogos são especialmente bacanas para crianças e adolescentes, porque permitem que eles expressem seus sentimentos e aprendam coisas de um jeito mais divertido. E o legal é que os jogos terapêuticos podem ser adaptados para qualquer nível de habilidade, então são ótimos para uma grande variedade de pacientes."

4. Existem casos específicos em que os jogos terapêuticos são mais indicados? Eles podem substituir totalmente a terapia convencional?

R: "Os jogos terapêuticos podem ser úteis em uma variedade de casos. Eles são frequentemente utilizados no tratamento de transtornos de ansiedade, depressão, transtornos do espectro do autismo, traumas, dificuldades de aprendizagem e problemas de comportamento. No entanto, é importante ressaltar que os jogos terapêuticos não são a única solução para todos os problemas. Eles são mais eficazes quando integrados a uma abordagem terapêutica mais abrangente. Os jogos podem ser usados como uma ferramenta

complementar para auxiliar o terapeuta no processo de tratamento, mas não substituem a terapia convencional."

5. Como você acha que jogos terapêuticos para casais podem desempenhar um papel importante no entendimento e fortalecimento da relação?

R: Esses jogos podem ajudar os casais a se comunicarem, entenderem um ao outro e resolverem seus problemas juntos. Podem promover uma comunicação mais aberta e saudável, desenvolvem empatia, ajudam na resolução de conflitos, aumentam a diversão e a intimidade, e ensinam habilidades de relacionamento. Eles proporcionam um ambiente seguro para expressar sentimentos, incentivam a compreensão mútua e fortalecem a comunicação. Ao compartilhar experiências, os parceiros desenvolvem empatia e compreensão das necessidades de cada um. Os jogos abordam conflitos comuns, oferecendo uma estrutura para resolução e cooperação. Além disso, trazem diversão e risadas para fortalecer a conexão emocional. Ao praticar habilidades de relacionamento, os casais melhoram seu vínculo a longo prazo.

6. Você acredita que um jogo sem a presença de um terapeuta pode ajudar os casais a entenderem melhor sua relação?

R: "Eu acho que jogos sem a presença de um terapeuta podem ajudar os casais a entender melhor o relacionamento de uma maneira leve e descontraída. Esses jogos são legais porque eles ajudam a melhorar a comunicação, o trabalho em equipe e o entendimento do casal.

Eles podem funcionar de uma maneira segura para que os casais compartilhem o que estão pensando, desejando ou se preocupando, sem que isso seja visto de uma outra forma, sem se pressionar."

7. Você acredita que o jogo pode substituir o papel do terapeuta?

R: Não! É importante lembrar que os jogos não substituem a ajuda de um terapeuta qualificado. Ele vai trazer uma perspectiva imparcial e oferecer orientações personalizadas para cada casal. Além disso, pode ajudar a identificar comportamentos destrutivos, ensinar estratégias eficazes para resolver conflitos e abordar questões mais profundas que podem estar afetando o relacionamento. Os jogos podem ser usados junto com a terapia de casais como uma ferramenta adicional para ajudar no crescimento e compreensão. No entanto, se o casal estiver enfrentando problemas sérios ou complicados, é altamente recomendado buscar a orientação de um terapeuta de casais para um suporte mais completo e personalizado.