

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA
MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

RHAYSSA CAVALCANTI DE BARROS FELIPE

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO MEDIADORES NA
PRÁTICA PSICOTERAPÊUTICA**

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Véronique Donard

RECIFE
2020

RHAYSSA CAVALCANTI DE BARROS FELIPE

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO MEDIADORES NA
PRÁTICA PSICOTERAPÊUTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica da Universidade Católica de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia Clínica.
Orientadora: Prof^a Dr^a Véronique Donard.
Linha de Pesquisa: Psicopatologia Fundamental e Psicanálise.

RECIFE
2020

F315u Felipe, Rhayssa Cavalcanti de Barros.

A utilização dos jogos digitais como mediadores na
prática psicoterapêutica / Rhayssa Cavalcanti de Barros

Felipe,

2020

68 f. : il.

Orientadora: Véronique Donard.

Mestrado (dissertação) - Universidade Católica de
Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Psicologia
Clínica. Mestrado em Psicologia Clínica, 2020.

1. Psicoterapia. 2. Psicanálise. 3. Jogos eletrônicos.
4. Terapêutica. I. Título.

CDU 159.964.2

Pollyanna Alves - CRB4/1002

RHAYSSA CAVALCANTI DE BARROS FELIPE

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO MEDIADORES NA PRÁTICA PSICOTERAPÊUTICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica da Universidade Católica de Pernambuco para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia Clínica e submetida à defesa pública em: 30 de Janeiro de 2020.

Menção: _____

Banca Examinadora:

Profª Drª Véronique Donard
(Orientadora)

Proª Drª Cristina Maria de Souza Brito Dias (Examinadora)

Profª. Drª Karine de Andrade Torres (Examinadora)

AGRADECIMENTOS

Meu amor e gratidão:

Aos meus pais que, mais uma vez, acreditaram no meu potencial.

Ao meu irmão mais novo, Felipe, por ser fonte inesgotável de aprendizado.

A Dengo, pelos passeios, brincadeiras e responsabilidade.

A Luiza, pela amizade, força e inspiração.

Ao Chico, pela segurança, dedicação e motivação.

A Véronique, pelo conteúdo, parceria e confiança.

A coordenação do Programa de Pós-graduação em Psicologia, pelo acolhimento e respeito.

Partes indispensáveis para a realização desta pesquisa.

RESUMO

Esta dissertação surgiu de nossa experiência clínica e visou investigar a utilização dos jogos digitais como mediadores na prática psicoterapêutica, a partir do relato de psicólogos atuantes na área clínica, há mais de dois anos, e que já fazem uso dos jogos digitais como mediadores em sua atuação. O presente estudo corresponde a uma pesquisa qualitativa de cunho psicanalítico e encontra-se dividida em duas etapas distintas: a primeira corresponde ao arcabouço teórico utilizado em sua construção, no qual se fez uso de uma pesquisa bibliográfica, baseada em estudos recolhidos que trazem informações pertinentes aos objetivos traçados neste estudo. Já a segunda etapa trata da pesquisa de campo, realizada junto a seis psicoterapeutas entrevistados a partir de entrevista semiestruturada subdividida em oito categorias. Pudemos observar que a utilização dos jogos digitais como mediadores na psicoterapia traz, em diversos aspectos, benefícios para o processo terapêutico no que tange à prática terapêutica e seus reflexos no paciente. Importante ressaltar que a utilização dos jogos digitais é apenas mais um instrumento dentro do vasto leque de possibilidades de mediadores terapêuticos, dado também trazido pelos mesmos psicólogos entrevistados. Constatou-se que este é um mediador que transita em diferentes espaços de terapia, para o mais variado público, não sendo a idade ou condição socioeconômica fator impeditivo aos benefícios trazidos pelos jogos digitais. É um recurso atual que desperta interesse, favorece, entre outros, a estimulação cognitiva e possibilita um novo olhar clínico da psicoterapia. O estudo também se propôs a estimular novas pesquisas acerca do tema, o que proporcionará aos psicólogos maior embasamento e segurança para utilização dos jogos digitais em suas práticas.

Palavras-chave: Novas tecnologias. Jogos digitais. Psicoterapia. Mediação terapêutica.

ABSTRACT

This dissertation arose from our clinical experience and aimed to investigate the use of digital games as mediators in psychotherapeutic practice, from the report of psychologists working in the clinical area, for more than two years, and who already use digital games as mediators in their performance. The present study corresponds to a qualitative research of a psychoanalytic nature and is divided into two distinct stages: the first corresponds to the theoretical framework used in its construction, in which a bibliographic research was used, based on collected studies that bring relevant information the objectives outlined in this study. The second stage, on the other hand, deals with field research, carried out with six psychotherapists interviewed based on a semi-structured interview subdivided into eight categories. We were able to observe that the use of digital games as mediators in psychotherapy brings, in several aspects, benefits to the therapeutic process regarding the therapeutic practice and its reflexes in the patient. It is important to emphasize that the use of digital games is just another instrument within the wide range of possibilities of therapeutic mediators, a data also brought by the same psychologists interviewed. It was found that this is a mediator who travels in different therapy spaces, for the most varied audience, with age or socioeconomic condition not being an impeding factor in the benefits brought by digital games. It is a current resource that arouses interest, favors, among others, cognitive stimulation and enables a new clinical view of psychotherapy. The study also set out to stimulate further research on the topic, which will provide psychologists with a greater basis and security for the use of digital games in their practices.

Keywords: New technologies. Digital games. Psychotherapy. Therapeutic mediation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 A Ciberpsicologia.....	13
2.2 O uso de jogos digitais como mediadores da prática psicoterápica	17
3 MÉTODO E ESTRATÉGIA DE AÇÃO	26
3.1 Tipo de Estudo	26
3.2 Período e local da Coleta de Dados	27
3.3 Público Alvo	27
3.4 Amostra.....	28
3.5 Critérios de elegibilidade.....	28
3.6 Procedimentos utilizados para a seleção dos participantes.....	29
3.7 Instrumento de coleta de dados.....	29
3.8 Procedimento de coleta e análise dos dados	31
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	33
4.1 Primeiro contato dos entrevistados no contexto clínico com uso de jogos digitais e razões que levaram a essa prática	34
4.2 Referencial teórico utilizado para embasar a prática com jogos digitais Dificuldades encontradas na utilização de jogos digitais.....	39
4.3 Dificuldades encontradas na utilização de jogos digitais.....	41
4.4 Mudanças ocorridas na prática psicoterapêutica e aspectos acrescentados com o uso de jogos digitais	45
4.5 Avaliação da prática terapêutica após o uso de jogos digitais	48
4.6 Diferenças notadas no investimento terapêutico dos clientes, pontos elencados e como a inclusão dos jogos digitais contribuiu para o processo terapêutico.....	50

4.7 Outros mediadores utilizados na prática terapêutica e diferenças observadas quando comparado ao uso dos jogos digitais.....	53
4.8 Avaliação geral da utilização de jogos digitais no <i>setting</i> terapêutico	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS	61
APÊNDICE	67
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE.....	68

1 INTRODUÇÃO

A partir de nossa experiência como voluntária na Clínica de Psicologia da Universidade Católica de Pernambuco, bem como, dos atendimentos realizados no consultório, após a conclusão de nosso curso, pudemos observar o quanto as tecnologias de informação e comunicação estão presentes no cotidiano das pessoas, independentemente de idade, gênero ou classe social.

Considerando que a chegada da internet ao Brasil tem pouco mais de vinte anos, pode-se afirmar que o constante desenvolvimento de outras tecnologias, como a informática, o audiovisual e as telecomunicações, possibilitou o surgimento de serviços relacionados à distribuição e propagação da Internet, que hoje também se caracteriza por suas aplicações interativas, através dos blogs, sites de compartilhamento de fotos e vídeos, redes sociais, entre outros.

Nesse contexto, faz-se necessário estar atento às novas possibilidades de atuação do psicólogo, pois, conforme explicitado por Barbosa (2016), o cenário da evolução tecnológica possibilita a conectividade de pessoas à distância favorecendo novas alternativas ao atendimento psicológico tradicional. Queiroz e Donard (2016) complementam que a abolição das fronteiras espaço-temporais advindas do uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) permitiu uma progressiva instalação de modalidades de terapias, sobretudo, no campo da medicina e da psicologia.

Acerca dessa questão é visto que, na atualidade, o Conselho Federal de Psicologia (CFP), por meio da Resolução nº 011/2018, veio regulamentar a prestação de serviços psicológicos por meio de tecnologias da informação e da comunicação (art. 1º), autorizando sua utilização, desde que não fira as disposições do Código de Ética Profissional da categoria, bem como ao disposto na referida resolução, para os seguintes serviços: (i) consultas e/ou atendimentos psicológicos; (ii) processos de seleção de pessoal; (iii) como instrumentos psicológicos devidamente regulamentados por resolução pertinente, desde que os testes psicológicos possuam parecer favorável do Sistema de Avaliação de Instrumentos Psicológicos (SATEPSI); (iv) supervisão técnica dos serviços prestados por psicólogas e psicólogos nos mais diversos contextos de atuação (CFP, 2018).

Assim, observamos que as possibilidades de utilização das TIC's são múltiplas, assim como suas repercussões. E, neste universo, o presente estudo busca delinear acerca da utilização dos jogos digitais como ferramenta mediadora na prática psicoterápica, principalmente diante das possibilidades trazidas por este uso. Pois, conforme elucidado por Barbosa (2016), desde a década de 1970, o uso de videogames vem ganhando espaço na área da saúde e da saúde mental como estratégia de psicoterapia, uma vez que essa ferramenta oferta infinitas oportunidades de intervenção através de seus recursos audiovisuais que possibilitam a concepção de ambientes multissensoriais.

Também é reforçado por Leroux (2016) que os videogames são uma oportunidade de construir e estabelecer um relacionamento bom e duradouro entre terapeuta e paciente, o que é essencial para uma psicoterapia poder ter lugar. Dessa forma, a contribuição dos jogos digitais como mediadores na psicoterapia é de grande valor e muitos deles são desenvolvidos unicamente com o propósito de dar suporte a pacientes com doenças consideradas graves pela legislação brasileira.

Assim, justifica-se nosso interesse na realização desta pesquisa por acreditarmos necessário estar atento às novas demandas da geração nativa da era digital que requer diferentes estratégias de acompanhamento diante desse contexto possibilitado através da internet, em que a pluralidade das novas tecnologias ultrapassa os vários papéis sociais e proporciona ao sujeito a sensação de que ele pode ser múltiplo, expandindo sua subjetividade.

Este estudo pretende compreender o uso dos jogos digitais como mediadores na relação terapêutica entre psicólogos e pacientes que já estão em acompanhamento psicológico. E, como tal, tem por objetivo principal problematizar de que modo e em que medida a inclusão de um jogo digital como mediador dentro do processo terapêutico vem transformando a prática terapêutica, sendo este objetivo conduzido a partir dos seguintes objetivos específicos:

- Compreender, do ponto de vista do terapeuta, em que medida o oferecimento de jogos digitais dentro do quadro terapêutico facilita o investimento dos pacientes na terapia;
- Descrever as diferenças observadas no desenvolvimento do trabalho do psicólogo, após a inclusão de jogos digitais na terapia.

Assim, a fim de possibilitar um maior conhecimento acerca da temática proposta e contribuir com a disseminação do uso do jogo digital na prática psicoterapêutica, o presente estudo foi dividido em 5 (cinco) partes distintas, onde:

- A primeira parte corresponde à presente introdução, na qual são apresentadas as razões que direcionaram nosso estudo e os objetivos por ele proposto;
- A segunda parte corresponde ao embasamento teórico, no qual se delinea sobre a *Ciberpsicologia*, bem como o uso dos jogos digitais pela psicologia como mediador da prática psicoterápica;
- A terceira parte corresponde ao percurso metodológico realizado;
- Na quarta parte são apresentados os resultados das entrevistas realizadas junto a nosso público alvo e é feita a análise destes resultados tendo-se por foco Análise de Conteúdo, de Bardin (2010);
- E na quinta e última parte são apresentadas nossas considerações finais.

Deste modo esperamos que a construção desta pesquisa possa trazer contribuições relevantes sobre a divulgação e expansão do uso dos jogos digitais como mediadores da prática psicoterapêutica e, assim, possa auxiliar outros profissionais da área na compreensão de sua importância como mediador no processo terapêutico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para que possamos tratar acerca da importância da utilização dos jogos como mediadores dentro do processo psicoterapêutico, trazemos alguns esclarecimentos acerca da *Ciberpsicologia*, ou seja, deste novo ramo da psicologia surgido a partir da expansão do uso das TIC's na psicologia, que abriu outros campos de pesquisa e atuação ao fornecer à prática do psicólogo novas oportunidades técnicas e de mediações; bem como acerca do uso dos jogos digitais na prática psicológica, mais especificamente, como mediador no processo psicoterapêutico.

2.1 A *Ciberpsicologia*

Para que tratemos acerca da compreensão do que vem a ser a *Ciberpsicologia*, é importante tecer algumas considerações sobre o papel das TIC's, principalmente, ao considerarmos a ampliação dos campos e modalidades da psicologia nos últimos tempos advindos da revolução tecnoexistencial provocada pelo aperfeiçoamento da tecnologia digital e dos meios de comunicação. A partir disso, passamos a traçar algumas breves considerações.

Segundo Donard (2016a), o surgimento dos primeiros computadores reportanos à década de 1940, cujo aperfeiçoamento e progressiva acessibilidade, bem como a melhoria da qualidade da interconectividade e a intensificação do uso de suportes digitais de comunicação culminou em um crisol de profundas transformações na sociedade ocidental.

Assim, como consequência, o que se pensou, a princípio, ser uma revolução tecnológica facilitadora da vida cotidiana, tornou-se uma verdadeira revolução existencial que afetou profundamente nossas vivências, percepções e compreensão do mundo.

Neste contexto, observa-se que o desenvolvimento das novas tecnologias foi modificando o modo de ser do indivíduo e, ao mesmo tempo, provocou uma série de mudanças, de forma que a subjetividade do homem contemporâneo passou a ser influenciada por essa nova realidade (KALLAS, 2016).

E, neste diapasão, o conceito de intimidade, de espaço público e privado sofreu alterações, e o que antes era protegido, escrito em diários e escondido do olhar dos

outros, como algo precioso que apenas nos pertencia, hoje escrevemos nas redes sociais, passamos a expor nossa intimidade no *Facebook*, em *blogs* ou no *Instagram*, locais em que buscamos aprovação por meio de curtidas (KALLAS, 2016).

Tudo isso, observando-se do ponto de vista psicológico, seja nos aspectos cognitivos ou nos psicoafetivos, trouxe uma grande modificação na nossa percepção de tempo e do espaço, bem como da materialidade das coisas, dos outros e de nós mesmos. Logo, não podemos negar que as TIC's trazem consigo uma realidade temporal em constante mudança, as quais, por seu turno, passaram a exigir do homem um processo contínuo de adaptação cognitiva, cujos efeitos são palco de crítica pela comunidade científica.

Neste sentido, observam-se os alertas realizados pelo sociólogo alemão Hartmut Rosa, que se pauta pela constatação de que o processo de aceleração da informação e da comunicação não coincide com o ritmo biológico do ser humano, o que faz com o mesmo fique em constante tensão adaptativa, causando-lhes falha de sua adequação à realidade concreta, além de uma disfunção psíquica indutora do estresse e da fadiga cognitiva, os quais podem gerar patologias e comportamentos inadaptados (DONARD, 2016b).

A este respeito Donard (2016b) reforça que as TIC's também obrigam os sujeitos a realizarem um esforço psicoafetivo, persistente na constante busca de manter o equilíbrio interno diante das oscilações relacionais que são induzidas pelo contato com os grupos sociais que povoam a *web* e pelo surgimento de novas formas de identidade.

Neste sentido, Galhardo (2017) chama a atenção para o fato de que somos facilmente conduzidos pelo “modo fazer”, o qual conduz à realização de objetivos definidos pela mente, que tanto pode relacionar-se a objetivos particulares, como levar o carro para a oficina, escrever um artigo; ou ao nosso mundo interno, como não cometer erros ou não sentir tristeza. Diante disso, passamos a avaliar de modo constante o cumprimento de determinados objetivos, o que geralmente acarreta a sensação de sofrimento.

Para a autora, uma das características do modo fazer, é o que designamos de “piloto automático”, ou seja, aquele estado mental em que agimos sem consciência intencional, os quais podem ser observados através das constantes conferências

realizadas à caixa de *e-mail*, ao *WhatsApp*, ao *Facebook*, que podem conduzir a um ciclo vicioso e gerador de angústia.

Por outro lado, existe a defesa daqueles que observam que essas mesmas tecnologias oferecem oportunidades extraordinárias, tanto no campo da informação, quanto da comunicação e, como tal, revelam-se como verdadeiras criadoras de novos vínculos sociais, potencializando habilidades, permitindo a eliminação de fronteiras e a construção de novas culturas e identidades (DONARD, 2016b).

Diante disso, com o surgimento da internet e os avanços das tecnologias e suas novas aplicações, sobretudo no campo da psicologia, fez surgir um novo termo, a ciberterapia, como um ramo da ciberpsicologia, que segundo Schütz (2018) tem como objeto de estudo os processos psicológicos, as motivações, a intenção e o comportamento e seus efeitos associados a qualquer forma de tecnologia, seja no mundo *online* ou *off-line*.

Para o psicólogo e psicanalista francês, Benoît Virole, a ciberpsicologia é definida como “o estudo do acoplamento entre os processos psíquicos e os sistemas de ações virtuais”. Sobre o assunto, o Laboratório de Ciberpsicologia da Université du Québec em Outaouais (UQO) complementa que a ciberpsicologia corresponde ao campo de estudo que considera o ciberespaço como espaço psicológico, sendo essa uma disciplina que cresceu de modo significativo nos últimos decênios, sobretudo nos Estados Unidos (EUA), no Canadá e na Europa dando origem a conceitos novos, abrindo novos campos de pesquisa e fornecendo novas técnicas e mediações para a prática psicológica (apud DONARD, 2015, p. 384-385).

Já a ciberterapia encontra-se relacionada ao uso de tecnologias avançadas como complemento às diferentes formas de psicoterapia, cuja característica essencial está não só na distância paciente-terapeuta, mas também na utilização das novas tecnologias para o diagnóstico, a consulta, a supervisão, a informação, a educação e a intervenção psicoterapêutica (ESCALANTE, 2015).

Assim, o espaço virtual – aqui denominado *ciberespaço* – serve de base para o desenvolvimento de um novo espaço social, no qual são desenvolvidas novas relações, papéis, senso de *self*, autoconhecimento e apoio emocional, cujas interações podem tornar-se produtoras de cultura, de informação e de apoio emocional e de autoconhecimento (SCHÜTZ, 2018).

Neste ponto, é imperioso explicar que:

“O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo, cujo crescimento é orientado pela interconexão, pela criação de comunidades virtuais e pela formação de uma inteligência coletiva” (LEHMANN; PARREIRA, 2016, p. 123).

Deste modo, o ciberespaço veio possibilitar a concretização de diferentes atividades nos ambientes *online*, as quais culminaram em mudanças significativas em diferentes hábitos culturais, que, segundo Santos (2009) vão desde as novas formas de passar as informações e as formas desmaterializadas de interação social, que se tornaram mais libertas dos constrangimentos que geralmente envolvem as relações face-a-face, passando ainda por novas modalidades de diversão e lazer e, por fim, através da criação de uma nova modalidade de terapia: a ciberterapia.

Percebe-se, portanto, que o prefixo “*ciber*” é frequentemente utilizado na caracterização da vinculação de termos com a questão das tecnologias digitais e na dimensão espaço-temporal que lhe é associada, de forma que nas Ciências Humanas as disciplinas que possuem interesse pelo ciberespaço e pelo comportamento humano passaram a ser enriquecidas por esse morfema, a exemplo:

“cibersociologia”, ciberantropologia” e “ciberpsicologia” (DONARD, 2016a), sendo essa última objeto de interesse do nosso estudo.

Neste contexto, observa-se que os recursos tecnológicos trazem consigo uma infinidade de possibilidades, que, conforme salienta Barbosa (2016), incluem desde o uso da internet até o das tecnologias de mobilidade, como é o caso dos telefones inteligentes, o que nos traz um panorama de diferentes ferramentas (jogos de computador, desenvolvimento de aplicativos com programas que estimulam a cognição, dentre outros), e tudo isso requer o estudo de cada especificidade individualmente.

Acerca da saúde mental, especificamente na Terapia Cognitivo Comportamental (TCC), Barbosa (2016) afirma que o desenvolvimento de programas de intervenção recebem diferentes influências, frente às quais já se dispõe de evidências científicas de processos de reabilitação que contemplam uma grande variedade de intervenções ou de técnicas voltadas para auxiliar os pacientes frente às

diferentes queixas, como: na redução, controle ou adaptação de déficits cognitivos; nos problemas de atenção, concentração, memória, raciocínio; e na resolução de problemas, planejamento, comunicação e expressão de linguagem.

Ademais, efeitos positivos também são observados na psicoterapia por meio de uma postura mais colaborativa do terapeuta, do uso de ferramentas de registro de pensamentos, emoções e comportamentos disfuncionais em que os recursos tecnológicos mostram-se favoráveis, tanto no registro de informações, quanto no monitoramento dos pacientes e como ferramenta de suporte.

Também na Psicologia Positiva observa-se a procura de se aproximar o uso das tecnologias com a finalidade de auxiliar na melhoria das características pessoais, de aumentar o bem-estar e de desenvolver a resiliência de pessoas, organizações e sociedades. Neste caso, as tecnologias são utilizadas na indução de experiências positivas e agradáveis, para o encorajamento do desenvolvimento de experiências envolventes e de realização pessoal, e ainda, no apoio e melhoria da conectividade entre pessoas, grupos e sociedade (BARBOSA, 2016).

Assim, a ciberpsicologia permite não somente a compreensão das problemáticas originadas em decorrência do uso dos meios digitais por parte do psicólogo, mas também como uma forma de dar acesso a uma gama de mediações, inclusive de possibilidades clínicas ainda não exploradas, uma vez que seu campo de aplicação é tão numeroso e extenso quantas são as possibilidades trazidas pelas TIC's (DONARD, 2015). Dentre esse campo, tem-se a questão da utilização de jogos na prática psicoterapêutica, sobre a qual se passa a delinear no tópico que segue.

2.2 O uso de jogos digitais como mediadores da prática psicoterápica

Antes de adentrarmos na questão do uso dos jogos digitais como mediadores da prática psicoterápica, é interessante lembrar que, de um modo geral, o jogo pode ser visto como “[...] uma linguagem natural e é o meio mais simples e fácil que o sujeito possui para se relacionar com o mundo” (KORKIEVICZ; CASTAGINI, 2016, p. 1).

Segundo Vygotsky (1991), o jogo possui importante significado para o desenvolvimento integral infantil, pois a imaginação, a imitação e a regra como características pertinentes a estes permitem a vivência de situações externas no mundo imaginário infantil, possibilitando a reprodução e utilização, por parte da

criança, de seus conhecimentos para o desenvolvimento de novos conhecimentos, sejam afetivos, sociais ou cognitivos.

Por intermédio dos jogos é possível reiterar ou estabelecer para si valores e princípios básicos, os quais podem ser reproduzidos no relacionamento com seus pares sociais e educativos, com seus pais e familiares e/ou com os outros atores que fazem parte de seu convívio social. Neste contexto, asseveram Korkievicz e Castagini (2016) que o jogo transforma-se em um elemento estruturante da personalidade.

Assim, observando a história dos jogos nota-se que estes passaram por grandes transformações, de forma que neles foram sendo incorporados elementos de cada geração, isto é, que estes sofreram mudanças conforme o contexto histórico-cultural em que se encontravam (GIAXIA et al, 2019).

No Brasil, essa história encontra-se imbricada com a influência advinda dos portugueses, dos negros e dos índios. E, de um modo geral, “os jogos foram passados de geração em geração, de pais para os filhos, desde os povos mais antigos como os da Grécia e do Oriente que já brincavam de amarelinha, de jogar pedrinhas e de empinar papagaios” (GIAXIA et al, 2019, p. 289).

Todavia, a modernidade trouxe novas brincadeiras e novas maneiras de brincar e interagir, onde jogos de tabuleiro, pic-esconde, jogo de bola, de amarelinha, entre outros foram sendo cada vez mais substituídos pelos jogos eletrônicos jogados de modo individual e/ou coletivo (KORKIEVICZ; CASTAGINI, 2016).

Neste mesmo sentido, aludem Limberger e Silva (2013, p. 194) que:

A realidade social do homem moderno sempre possuiu elementos de jogos nela inseridos. Vários dos passatempos mais populares do nosso tempo, como o xadrez, jogos de cartas e esportes têm raízes que datam de centenas ou mesmo milhares de anos atrás.

É válido frisar que aqueles outros jogos continuam no imaginário e na memória da criança, cuja evolução histórica representa a mudança ocorrida no lugar social infantil, pois,

O ato de jogar é um comportamento que pode ser identificado tanto em animais como em seres humanos. [...] os jogos podem ser entendidos como um meio para a compreensão do desenvolvimento comportamental e social. A sociabilidade em torno de jogos decorre do fato de que muitos destes requerem vários participantes, muitas vezes organizados em grupos ou equipes. Apesar de existirem vários exemplos de jogos para apenas um participante, o jogo como um

conceito geral tem um forte aspecto de comunidade (LIMBERGER; SILVA, 2013, p. 194).

Com o passar dos tempos foram surgindo novas demandas, dentre as quais a de trazer a função simbólica do jogo como “[...] uma oportunidade de reproduzir antecipadamente o que ainda virá”, e neste contexto enfatiza-se “a importância do jogo no contexto de atendimento psicoterapêutico” (GIAXA et al, 2019, p. 289).

Assim, a psicoterapia como técnica de compreensão, análise e intervenção psicológica, realizada através da aplicação sistematizada e controlada de métodos e técnicas psicológicas na busca da promoção da saúde mental e do enfrentamento de conflitos e/ou transtornos psíquicos, vem recebendo impacto significativo decorrente dos avanços tecnológicos e das novas modalidades e possibilidades de atendimento surgidas através com o uso das TIC's (HALLBERT; LISBOA, 2016), que neste estudo destacam-se os jogos digitais.

Para Dias et al (2016), os jogos digitais vêm sendo utilizados com sucesso na área de saúde, sobretudo, na terapêutica infantil e de adultos com doenças crônicas e no tratamento psicoterapêutico.

E, acerca deste assunto, Barbosa (2016, p. 187) esclarece que, de um modo geral, a utilização dos jogos na psicoterapia é uma prática que já vem sendo bastante utilizada, seja

[...] para facilitar a relação terapêutica, mediar processos psicológicos ou como forma de expressão de conflitos, na medida em que a tecnologia surgiu avançando, mudanças culturais foram vivenciadas e os jogos passaram do papel para as telas dos *vídeo games*, televisões, computadores, *laptops*, *tablets* e telefones inteligentes. Estamos em uma era digital e a própria psicologia faz uso desses recursos em contextos clínicos, sociais, educacionais entre outros. Hoje, na busca de atender, ou pelo menos reconhecer novas demandas da cultura, novas formas de pensar as práticas profissionais vêm sendo delineadas.

Esclarecem ainda Neves, Alves e Gonzales (2016) que, durante muito tempo os jogos digitais foram vistos como verdadeiros vilões e grandes responsáveis pelo desenvolvimento de alguns problemas de saúde. Entretanto, nos últimos anos essa visão vem se alterando e os jogos digitais vêm ganhando campo, principalmente nas áreas da medicina, da nutrição, da fisioterapia, da terapia ocupacional, da psicologia e, especificamente, da psicoterapia.

Neste universo e de modo paulatino, na área da saúde os jogos digitais passaram a ser usados com diversos fins, dentre eles no treinamento e capacitação profissionais; como forma de prevenir doenças; para reabilitação das habilidades motoras; na distração de pacientes durante os procedimentos médicos, entre outros (NEVES; ALVES; CONZALES, 2016).

Isso ocorre porque estes tipos de jogos são capazes de proporcionar um *feedback* visual e auditivo que contribui para a memorização, atenção e flexibilização de atividades, ajudam a desenvolver habilidades motoras e cognitivas diferentes, além de servir de incentivo para a aquisição de comportamentos mais saudáveis e possibilitarem sentimento de satisfação e bem estar (NEVES; ALVES; CONZALES, 2016).

Assevera Barbosa (2016) que a utilização de *vídeo games* na área de saúde e de saúde mental reporta à década 1970 e vem se desenvolvendo até os dias atuais como estratégia de psicoterapia, uma vez que os avanços tecnológicos ocorridos na sociedade passaram a oferecer uma infinidade de oportunidades de intervenção junto aos clientes e favorecem a criação de ambientes multissensoriais e, por meio de recursos audiovisuais, de realidades virtuais.

Assim, apesar da existência de evidências que mostram os aspectos negativos relacionados à utilização de jogos eletrônicos de forma abusiva, associando esse uso a problemas de obesidade, de agressividade, de comportamento antissocial e até de dependência, em nosso estudo não iremos focar nessa questão, mas sim nos estudos que evidenciam que esses tipos de jogos podem trazer para o cérebro e para o comportamento humano.

Limberger e Silva (2013) relatam, por intermédio de um estudo de caso, o uso do jogo *Role Playing Games* (RPGS) como uma ferramenta mediadora da psicoterapia junto a um jovem adulto, de nome Lucas, na busca de ajudar o mesmo na resolução de suas aflições, visto que os jogos correspondiam a uma parte importante de sua vida e possuíam grande influência sobre o seu humor.

Deste modo, ao utilizar o jogo como ponte através da qual o seu paciente fosse capaz de expressar suas emoções estranguladas, o terapeuta possibilitou-lhe que antigas representações fossem submetidas e uma nova cadeia associativa surgisse,

fazendo com que o mesmo passasse a escutar a mensagem do psicoterapeuta como uma resposta ao que lhe era particular (RPG online) e assim,

[...] o processo psicoterápico foi evoluindo, conforme demonstrou o seu maior envolvimento com os amigos, que fez no RPG online. Esses amigos passaram a fazer parte da vida de Lucas offline, ou seja, as relações começaram a sair do âmbito puramente virtual e tomaram forma também no “mundo real”. Com o auxílio da terapia e com o uso dos jogos como uma ferramenta, Lucas foi capaz de construir novas amizades, que se tornaram fundamentais para fortalecer sua noção de Eu, fazendo com que os seus sentimentos de baixa autoestima fossem sendo vencidos passo a passo (LIMBERGER; SILVA, 2013, p. 199).

Acerca do jogo utilizado nos estudos de Limberger e Silva (2013), Donard (2016b) explica que estes jogos têm a capacidade de reunir vários indivíduos conectados ao mesmo tempo, baseando-se no princípio de que cada jogador desempenha o papel de um personagem em uma aventura fictícia, contando, principalmente, com o improviso na construção dos personagens e roteiro.

A partir de certo nível, o jogador necessita agregar-se a “uma Guild (ou Guilda), associação hierarquizada e estruturada na qual cada jogador tem um papel definido, com responsabilidades e funções específicas (LIMBERGER; SILVA, 2013, p. 31)” a fim de continuar evoluindo no jogo.

Explicam os autores que, a partir das repercussões identitárias advindas dessa prática *online*, é possível aplicar às guildas e aos seus integrantes métodos e teorias psicossociológicas relacionados aos fenômenos grupais, e, deste modo, compreender as relações internas do grupo, assim como as existentes entre os grupos, verificadas no espaço do *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) trazendo-as para a realidade concreta.

Por conseguinte, poderíamos considerar que o jogador experimenta, pelo seu estatuto na guilda, e pelo estatuto desta frente a outras guildas, um reforço de sua identidade pessoal, que os autores citados nomeiam “identidade social”. No entanto, um viés importante aparece nesta transposição das teorias de Tajfel e Turner à realidade digital: é seu avatar, e não ele próprio, quem está associado à identidade do grupo, e que, portanto, adquire uma identidade social (DONARD, 2016b, p. 32).

Assim como esses autores, outros já atuam com a presença do jogo digital como mediador no processo psicoterapêutico, inclusive, dentro do consultório. Isso é possível graças ao processo de co-imersão caracterizado pela “capacidade de um não-jogador de participar do jogo do sujeito, experimentando as mesmas sensações e sentimentos ou enriquecendo a experiência digital do outro com suas próprias impressões e afetos” (DONARD, 2016b, p. 30).

Minerbo (2006) oferece sua própria perspectiva acerca da temática ao aludir sobre sua experiência com um paciente, em que o computador aparece como ferramenta fundamental de comunicação e expressão deste, ao explicar que;

A máquina funcionou como um significante suporte de vários significados diferentes ao longo da análise. Do ponto de vista metapsicológico, a internet funcionou como espaço transicional, isto é, como lugar de construção da subjetividade (MINERBO, 2006, p. 91).

Pontua ainda a autora que, durante meses, utilizaram um jogo chamado *The Sims*, através do qual é possível simular a vida real criando personagens, famílias, construindo casas, tendo empregos, entre outros, onde o paciente é quem dava os comandos. A autora considera que esse tipo de análise só foi possível a partir da transformação em sua própria prática com a modificação do enquadre no consultório, o que resultou em um espaço para novas formas de expressão dos seus clientes.

Já Gallina (2012) destaca a existência de diferentes estudos abordando o uso das tecnologias no tratamento psicoterápico de crianças, adolescentes, idosos e paciente com diagnóstico de transtorno de ansiedade, de hiperatividade e de autismo.

Além disso, chama a atenção para o fato de que na psicoterapia é preciso avaliar quais os momentos em que os jogos digitais podem ser utilizados, o que exige por parte do terapeuta cautela, uma vez que o seu uso, além do conhecimento da dinâmica dos jogos, também necessita de que, no caso de crianças e adolescentes, a sua prática seja discutida junto os pais, a fim de esclarecê-los quanto ao seu uso e as contribuições que deste podem advir para o paciente. Refere o autor que,

o uso de jogos eletrônicos na clínica facilitou a formação de vínculo entre paciente e psicoterapeuta [...]. Dessa forma, os videogames podem ser uma forma de engajar as crianças e adolescentes na psicoterapia [...]. Adultos também podem se beneficiar desse uso em suas psicoterapias [...] (GALLINA, 2012, p. 143).

Por outro lado, também alerta o autor a existência da possibilidade de que a utilização dos jogos digitais também afetarem a interação paciente - psicoterapeuta, em que o video game apareça como um fator contraproducente no processo. Deste modo torna-se necessário o interesse do paciente por esse tipo de jogos eletrônicos e que o mesmo encontre-se apto a jogá-lo (GALLINA, 2012).

Dentre as vantagens do uso dos jogos digitais no tratamento psicoterápico, pode-se citar:

- Servem como uma forma do paciente conhecer a si próprio, de compreender e buscar soluções para seus sentimentos, pensamentos e situações sociais;
- Permitem ao usuário representar concretamente seu estado psíquico a partir dos elementos do jogo;
- Possibilitam aos pacientes crianças falarem sobre o que sentem e pensam, metaforizando seus processos durante o jogo na psicoterapia;
- Contribuem para o aumento das interações sociais, da autoestima e do autocontrole em criança;
- Propiciam que os pacientes desenvolvam uma distância da realidade e, a partir deste distanciamento, se sintam mais seguros para atuar e ensaiar questões importantes de suas vidas (GALLINA, 2012).

Ainda acerca das vantagens do uso de jogos digitais na psicoterapia Rossi (2015) acrescenta que o uso deste tipo de recurso atua deixando os pacientes mais colaborativos e motivados, diminui o estigma de ir à terapia e torna a relação paciente-terapeuta mais próxima e eficiente. Observa ainda a autora que a mediação com o computador proporcionou a melhora nos sintomas de transtornos apresentados pelas crianças participantes de sua pesquisa, bem como aumentou as habilidades destas na resolução de problemas.

Para Rossi (2015), o uso de recursos tecnológicos permite que o terapeuta acesse esquemas cognitivos, emocionais e comportamentais com mais facilidade; além de motivar e aumentar a possibilidade de memorização da sessão e, conseqüentemente, a generalização dos conceitos aprendidos.

Neste sentido, Zansavioetal (2014) esclarece que a junção da psicanálise com os jogos digitais possibilita a identificação e a leitura aberta de temas fundamentais da

alma humana, os quais se fazem presentes no jogo ou em determinada cena de um jogo, cujo potencial para análise encontra-se ligado ao fato de que o jogo sugere “obscuridades remanescentes”, ou seja, conteúdos inconscientes.

Para a psicanalista Anne Brun (2012), que desenvolve estudos sobre a utilização das práticas de mediações terapêuticas, como a pintura ou o desenho, por exemplo, as terapias que se utilizam de mediação viabilizam os trabalhos terapêuticos com pacientes cujo processo de simbolização está comprometido.

Assim, a autora afirma ser possível haver experiências primitivas em registros anteriores à aquisição da linguagem verbal e considera Winnicott um dos precursores das atuais práticas terapêuticas de mediação, devido sua teoria de transicionalidade, a qual, diz respeito ao espaço intermediário da experiência entre a realidade interna e a realidade externa do bebê.

Deste modo, considerando o ponto de vista da psicanálise trazido por Winnicott, o qual colocava que a totalidade da experiência humana é construída a partir do brincar, ratifica-se também no campo dos jogos digitais, onde estes jogos passam a adquirir um contorno muito real para os jogadores, proporcionando-lhes experiências emocionais e imersivas fundamentais (ZANSAVIO et al, 2014).

Logo, ao colocar para fora aquilo que se encontra imerso, ou seja, esses conteúdos inconscientes dentro do processo terapêutico, o paciente tem a possibilidade de lidar com antigos conflitos e recuperar aquilo que ficou perdido, ao mesmo tempo em que traz novos significados aos conteúdos conscientes e inconscientes. E um elemento essencial para esse processo de ressignificação é a transferência, uma vez que ela irá auxiliar na construção de uma nova forma de lidar com os sentimentos e com as situações da vida, sejam elas antigas ou novas (PEREIRA, 2013).

Logo, referindo-nos aos ensinamentos de Freud (1996) quando este referenciava que, ao se fazer a substituição do que está inconsciente pelo que é consciente, suspendemos as repressões, removemos as precondições para o aparecimento dos sintomas e transformamos os conflitos patogênicos em conflitos normais, frente aos quais se torna possível encontrar uma solução para aquilo que causou o adoecimento.

E, neste ponto, nos reportamos ao referenciado por Donard (2016b) quando ela refere que os jogos digitais mostram-se como instrumentos de mediação extremamente ricos e versáteis cuja redefinição de sua utilização no quadro terapêutico se torna necessária e urgente, bem como a elaboração e transmissão de técnicas que lhes sejam próprias.

3 MÉTODO E ESTRATÉGIA DE AÇÃO

3.1 Tipo de Estudo

Inicialmente, antes de tratar acerca do tipo de estudo realizado na presente dissertação acredita-se pertinente esclarecer que sua trajetória foi realizada de modo sistemático, na medida em que se foi construindo seu arcabouço teórico; pois, conforme esclarecimentos trazidos por Gil (2005), o conhecimento científico necessita de sistematização para que seja estabelecido um sistema de ideias organizadas racionalmente, e, a partir desta, trazer as informações necessárias para a edificação de uma realidade empírica.

Nesse percurso, a escolha do tipo de pesquisa a ser utilizada no estudo é de extrema importância, uma vez que, conforme defendido por Richardson (2009), é por meio da escolha do método que o investigador é capaz de delinear os procedimentos que serão executados na descrição e explicação dos fenômenos estudados. Para isso, faz-se necessária a delimitação do problema, a realização das observações necessárias que antecedem a coleta e a interpretação dos dados encontrados.

Frente a estes esclarecimentos, pode-se afirmar que a presente pesquisa encontra-se dividida em duas etapas distintas: a primeira corresponde ao arcabouço teórico utilizado em sua construção, frente a qual se fez uso de uma pesquisa bibliográfica, baseada em estudos recolhidos na base de dados da Biblioteca Virtual de Saúde e do Google Acadêmico, bem como em livros e revistas que trazem informações pertinentes aos objetivos traçados neste estudo. Já a segunda etapa trata da pesquisa de campo, realizada junto aos psicoterapeutas entrevistados, correspondendo a uma pesquisa qualitativa de cunho psicanalítico.

Segundo Minayo e Sanches (1993), a pesquisa qualitativa se caracteriza pelo aprofundamento da compreensão de fatos e processos específicos a indivíduos e grupos. E, conforme elucidado por Minayo (2006), este tipo de estudo possibilita uma maior aproximação com as experiências vivenciadas pelos sujeitos em estudo.

Além disso, a pesquisa qualitativa busca a compreensão de aspectos da realidade que não podem ser quantificados, procurando trabalhar o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes cujos fenômenos não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001).

Já a pesquisa psicanalítica transita nas questões que emergem da clínica sem dissociar-se do saber teórico, em que a prática clínica encontra-se, não no lugar de aplicação do saber, e sim como de produção deste saber, conforme elucidado por Rinaldi e Alberti (2009). Nesta, independentemente da temática da pesquisa, o pesquisado, sem deixar de lado o rigor metodológico, conduz e é conduzido por sua intenção de pesquisa, sem, contudo, partir de um saber prévio a ser verificado ou refutado (ELIA, 2000).

Assim, a escolha pela pesquisa qualitativa na realização deste estudo deu-se pela possibilidade de se trabalhar em conjunto com a psicanálise, aprofundando o conhecimento acerca dos fatos e processos que envolvem a utilização dos jogos digitais na prática psicoterapêutica.

Na estruturação do presente estudo também foi realizada uma revisão bibliográfica, que serviu de embasamento teórico para o mesmo; bem como com a realização de entrevistas semiestruturadas com profissionais que em sua prática fazem uso de jogos digitais como mediador dentro do processo terapêutico.

3.2 Período e local da Coleta de Dados

A coleta de dados foi feita durante os meses de Abril a Outubro de 2017. As entrevistas foram realizadas apenas pela pesquisadora nos consultórios dos psicoterapeutas selecionados para participarem do estudo, sendo previamente agendadas, de acordo com a disponibilidade dos participantes. Assim, as mesmas ocorreram em um local reservado, sendo utilizado um aparelho para gravação das falas cujo conteúdo foi posteriormente transcrito.

3.3 Público Alvo

O público alvo escolhido foram os psicoterapeutas que fazem uso de jogos digitais como mediadores na relação terapêutica, cuja escolha dos participantes se deu de forma intencional, pois conforme elucidado por Fontanella, Ricas e Turato (2008), para que seja garantida a qualidade da pesquisa qualitativa faz necessário haver congruência entre os paradigmas teóricos – que fundamentam o objeto e a

formulação do problema – e os métodos e técnicas empregados na abordagem da realidade empírica, de forma que os elementos amostrais devem advir de um caminho mais prático e ter relação direta com os objetivos da investigação, uma vez que, o mais importante nas amostras intencionais não se relaciona a quantidade final de elementos obtidos, mas sim “[...] na maneira como se concebe a representatividade desses elementos e na qualidade das informações obtidas deles” (p. 20).

3.4 Amostra

Nesta pesquisa, a mostra foi composta por 6 (seis) participantes, cuja amostragem teve como base a saturação teórica, que ao ser utilizada na pesquisa qualitativa considera que na coleta dos dados ocorre uma transferência de significações psicoculturais de seu meio original (indivíduos ou grupos) para o do pesquisador (FONTANELLA; MAGDALENO JÚNIOR, 2012), de maneira que passa a ser considerada saturada a coleta dos dados quando não mais é encontrado um novo elemento e o acréscimo de informações novas torna-se irrelevante para a compreensão do fenômeno (RHIRY-CHERQUES, 2009).

Frente a isso, o estudo foi interrompido depois de constatado no campo da observação que não mais havia elementos novos para subsidiar a teorização almejada, tornando o conteúdo repetitivo ou redundante. Logo, o número de participantes foi determinado de acordo com as recomendações do método de saturação de conteúdo, a fim de levar o leitor à clara compreensão dos processos utilizados pela pesquisadora na coleta e análise dos dados, uma vez que este é um critério de confiabilidade adotado em pesquisas qualitativas (ULLRICH et al, 2012).

3.5 Critérios de elegibilidade

Foram inclusos no estudo psicoterapeutas que:

- (i) Fazem uso de jogos digitais como mediadores na relação terapêutica;
- (ii) atuam na área há mais de dois anos;
- (iii) iniciaram sua prática clínica sem a utilização dos jogos digitais como mediadores;

(iv) aceitaram, por livre escolha, participar deste estudo.

E ficaram de fora do estudo aqueles que: não preencheram aos requisitos a cima expostos e os que por razões diversas e/ou pessoais não quiseram participar do mesmo.

3.6 Procedimentos utilizados para a seleção dos participantes

Foi realizado contato prévio com os sujeitos inicialmente escolhidos para comporem a amostragem do estudo. E, após este primeiro momento foi feita a seleção dos participantes tendo-se por base os critérios de inclusão estabelecidos para a presente pesquisa.

Assim, foi realizada a apresentação da proposta da pesquisa junto aos participantes selecionados, onde se buscou esclarecer acerca dos objetivos da pesquisa e as possíveis dúvidas surgidas. Depois foi feita a leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE 1) e, após a autorização de cada entrevistado por meio da assinatura do TCLE, este foi convidado a responder às perguntas que compõem a entrevista semiestruturada.

3.7 Instrumento de coleta de dados

Conforme já mencionado, a coleta de dados deste estudo foi feita a partir da realização de uma entrevista semiestruturada, a qual se caracteriza pela utilização de um roteiro previamente elaborado e embasado na teoria relacionada à pesquisa, que permite ao pesquisador manter-se atuante durante a realização da coleta de dados e possibilita a obtenção de informações mais livres e não padronizadas (MANZINI, 1991).

Acerca das perguntas que compõem a entrevista, esclarecem Fontanella, Campos e Turato (2006), que estas precisam ser bem estruturadas e escritas de forma direta e objetiva, para que possam levar a discurso em que se expresse a livre associação de ideias, e que, ao mesmo tempo, permitam ao entrevistador retomar pontos já abordados e que não ficaram claros. Além disso, estas precisam refletir os

objetivos específicos da pesquisa e, conforme características pessoais do entrevistado, poderá haver uma variação no modo como são conduzidas.

Para este estudo, a entrevista foi composta por 13 (treze) perguntas previamente elaboradas pela pesquisadora, sendo elas:

1. Qual foi o seu primeiro contato com a prática psicoterapêutica utilizando jogos digitais no contexto clínico?
2. O que lhe motivou a iniciar o uso do jogo digital como mediador em sua prática profissional?
3. Que referencial teórico você utilizou para embasar a sua prática com os jogos digitais?
4. Quais as dificuldades encontradas na utilização dos jogos digitais como mediadores na sua prática profissional?
5. Diante da sua prática anterior ao uso dos jogos digitais como mediadores e a sua prática atual, quais as principais mudanças ocorridas?
6. Quais os aspectos que você considera que acrescentou na relação terapêutica?
7. Como você avalia a sua prática posterior ao uso dos jogos digitais como mediadores?
8. Após a introdução dos jogos digitais como mediadores, quais diferenças você pode notar no investimento terapêutico do(s) seu(s) cliente(s)?
9. Que pontos você pode elencar para exemplificar essas mudanças?
10. No que você considera que a inclusão dos jogos digitais na psicoterapia contribuiu para essas mudanças?
11. Que outros mediadores você utiliza em sua prática?
12. Quais as principais diferenças observadas entre os outros mediadores e os jogos digitais no que se refere ao investimento do cliente na psicoterapia?

13. Qual a sua avaliação geral da presença dos jogos digitais no setting terapêutico?

3.8 Procedimento de coleta e análise dos dados

Quanto aos procedimentos de coleta dos dados, buscou-se, através da técnica “bola de neve” (a qual consiste em participantes iniciais de um estudo indicarem novos participantes) profissionais que se enquadravam no perfil da pesquisa. As entrevistas foram realizadas após o consentimento dos participantes através da assinatura do TCLE, os quais foram esclarecidos quanto aos objetivos da pesquisa e ao caráter sigiloso dos dados colhidos, sobretudo acerca dos pacientes.

Neste momento, houve a preocupação por parte da pesquisadora de se conduzir as perguntas por meio de uma conversa informal e para obtenção dos dados relatados foi solicitada a permissão para fazer uso de um gravador de voz, diante da qual não houve nenhum tipo de objeção.

As entrevistas foram realizadas no local de trabalho do terapeuta, por se considerar o mesmo mais adequado, pois possui as condições necessárias para uma conversa que necessita ser resguardada pelo sigilo, e cada uma delas teve uma duração média de uma hora. Com o consentimento dos participantes, o material coletado foi transcrito na íntegra, tendo-se o cuidado de respeitar o vocabulário, as pausas e as interjeições advindas da fala do sujeito, sendo o mesmo utilizado exclusivamente para fins científicos.

Vale lembrar que, conforme elucidado por Richardson (2009), no momento da entrevista alguns pontos precisam ser considerados, tais como:

1. Explicar o objetivo e a natureza do trabalho, dizendo ao entrevistado como foi escolhido;
2. Assegurar o anonimato do entrevistado e o sigilo das respostas;
3. Indicar que ele pode considerar algumas perguntas sem sentido e outras difíceis de responder. Mas que, considerando que algumas perguntas são adequadas a certas pessoas e não o são a outras, solicita-se a colaboração nas respostas. Suas opiniões e experiências são interessantes;
4. O entrevistado deve sentir-se livre para interromper, pedir esclarecimentos e criticar o tipo de perguntas;
5. O entrevistado deve falar da sua própria formação, experiência e áreas de interesse;

6. O entrevistador deve solicitar autorização para gravar a entrevista, explicando o motivo da gravação.

No decorrer das entrevistas, houve o cuidado de se deixar os participantes à vontade em suas falas, pois, conforme explicado por Bogdan e Biklen (1994), em uma entrevista os sujeitos participantes necessitam sentir-se à vontade para falar livremente acerca de seus pontos de vista e percepções.

Deste modo, é preciso que os pesquisadores qualitativos busquem direcionar os diálogos como conduzem suas experiências pessoais e profissionais, de maneira neutra e com respeito à ética.

Assim, o conteúdo transcrito foi estudado à luz da análise dos conteúdos, que consiste em um conjunto de técnicas que busca a melhor compreensão de uma comunicação ou discurso. Presume três fases fundamentais: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados - a inferência e a interpretação (BARDIN, 2010), as quais são muito utilizadas no estudo qualitativo (RICHARDSON, 2009).

Para Bardin (2010) este é um processo que requer regras lógicas de organização, categorização e tratamento dos dados qualitativos. Assim, os dados obtidos foram colocados em categorias indicativas do conteúdo do discurso, de acordo com os objetivos da pesquisa, o que envolve, segundo Minayo (2014) e Caregnato e Mutti (2006), uma técnica que precisa ser realizada de forma objetiva, sistemática e descritiva do conteúdo manifesto com a finalidade apreender as significações das falas dos entrevistados.

Logo, de posse dos conteúdos adquiridos nas entrevistas foi feita uma análise inicial do mesmo a partir de uma leitura completa da transcrição das entrevistas. Depois foi feita a análise temática de conteúdo.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A partir deste momento inicia-se a parte empírica deste estudo, através da qual são apresentados os dados obtidos a partir das 6 (seis) entrevistas realizadas junto aos psicoterapeutas participantes – aqui denominados de Entrevistado 1, Entrevistado 2, Entrevistado 3 e assim por diante – conforme a ordem em que foi realizada a entrevista, os quais em sua prática costumam, na relação terapêutica, utilizar jogos digitais como mediadores.

Deste modo, refletindo acerca dos desafios que envolvem a singularidade da psicanálise enquanto modalidade de intervenção terapêutica e de seu lugar dentro da sociedade atual, trazemos a reflexão do que outrora fora defendido por Tanis (2018), quanto este destaca a necessidade que tem o psicólogo, em sua formação analítica de “ampliar seus horizontes sem perder a sua especificidade”, e sabendo da necessidade do estudo e da importância de sempre se buscar aventurar por novos rumos e especializações, passamos o perfil acadêmico e idade de nossos entrevistados, frente ao qual verificamos que:

- o Entrevistado 1 tem especialização em psicopedagogia e em neuropsicologia, 30 anos;
- o Entrevistado 2 tem especialização em avaliação e reabilitação em Neuropsicologia, 33 anos;
- o Entrevistado 3 tem especialização em psicomotricidade, formação em psicanálise pela ABEP e trabalhou 10 anos no Hospital do Câncer, 55 anos;
- o Entrevistado 4 é mestrando em saúde coletiva pelo Instituto de Medicina Social (IMS) da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), 38 anos;
- o Entrevistado 5 possui mestrado em psicologia clínica e especialização em neuropsicologia, 51 anos; e
- o Entrevistado 6 possui especialização em psicologia clínica de base analítica, 33 anos.

Relata-se que a importância deste estudo se fundamenta principalmente em virtude de se estar vivendo em um século cujas novas tecnologias da informação se expandiram a tal ponto que penetraram no tecido social e passaram a fazer parte do dia a dia das pessoas, transformando o planeta em uma “Aldeia Global” como

preconizado pelo filósofo Marshall McLuhan. E, neste universo de transformações “[...] a organização psicológica contemporânea está sendo profundamente transformada por desenvolvimentos tecnológicos” dos quais “a psicologia não pode ficar alheia” (apud COSTA, 2002, p. 194).

Assim, com o fim de subsidiar o presente estudo e para um melhor direcionamento ao proposto em seus objetivos, os dados obtidos a partir das entrevistas, são explanados a partir das seguintes categorias de análise:

1. Primeiro contato dos entrevistados, no contexto clínico, com o uso de jogos digitais e razões que levaram a essa prática;
2. Referencial teórico utilizado para embasar a prática com jogos digitais;
3. Dificuldades encontradas na utilização de jogos digitais;
4. Mudanças ocorridas na prática psicoterapêutica e aspectos acrescentados com o uso de jogos digitais;
5. Avaliação da prática terapêutica após o uso de jogos digitais;
6. Diferenças notadas no investimento terapêutico dos clientes, pontos elencados e como a inclusão dos jogos digitais contribuiu para o processo terapêutico;
7. Outros mediadores utilizados na prática terapêutica e diferenças observadas quando comparados ao uso dos jogos digitais;
8. Avaliação geral da utilização de jogos digitais no *setting* terapêutico.

Desta forma, passa-se, nos tópicos abaixo, a delinear acerca de cada um destes pontos.

4.1 Primeiro contato dos entrevistados no contexto clínico com uso de jogos digitais e razões que levaram a essa prática

Com base nos objetivos propostos e nas entrevistas realizadas junto aos psicoterapeutas participantes neste estudo, este primeiro ponto surgiu como resultado das seguintes questões: “Qual foi o seu primeiro contato com a prática psicoterapêutica utilizando jogos digitais no contexto clínico?” e “O que lhe motivou a iniciar o uso do jogo digital como mediador em sua prática profissional?”, pois, conforme elucidado por Barbosa et al (2013), a experiência clínica apresenta um

grande espectro, que vai desde a busca do acolhimento e do reconhecimento ao enfrentamento de inúmeras dificuldades no adiamento da satisfação, em que o aparato tecnológico pode ser utilizado como “anteparo” ao contato com o analista.

Todavia, neste processo é preciso ficar atento ao sentido de resposta que é dado ao paciente, uma vez que *a priori* no percurso de seu trabalho é preciso a criação de condições para que a pessoa se expresse, devendo para isso que o analista institua no *setting* “condições para a atuação de movimentos que, através da continuidade no tempo, possibilitem ao paciente experimentar que o analista pode reconhecê-lo da maneira que se lhe apresentar” (BARBOSA et al, 2013, p. 70).

Deste modo, em um primeiro momento, no quadro 1, buscou-se ilustrar acerca do primeiro contato que os participantes da pesquisa tiveram, em sua prática terapêutica, como uso de jogos digitais como mediadores.

Quadro 1 - Primeiro contato dos entrevistados com o uso de jogos digitais como mediadores em sua prática terapêutica. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Primeiro contato com jogos digitais como mediadores
E1	Através dos pacientes (com o jogo <i>candy crush</i>), para entrar no universo deles. [...]. Para estabelecer um início da relação terapêutica, ganhar confiança. [...] o <i>candy crush</i> não é só um joguinho para passar o tempo. Não joga por jogar, utiliza com finalidade, (exemplifica o caso de paciente que tem dificuldade para perder).
E2	Com pacientes com lesão cerebral há, mais ou menos, três anos.
E3	Alguns pacientes passaram a levar <i>tablet</i> para a sessão e a partir disso, começou a se interessar. Percebeu que muitas vezes as crianças acessavam, inclusive, conteúdos que os pais desconheciam. [...]. Após essas situações, considerou que para fazer parte do mundo dos pacientes, precisava investir nas ferramentas eletrônicas também. Comprou um <i>tablet</i> e utiliza os que os pacientes levam também
E4	Há dois ou três anos começou a utilizar jogo eletrônico. [...]. Atendeu um garotinho que era vidrado em um jogo e tinha uma dificuldade grande pra outras brincadeiras e conversas, acabou baixando um jogo. O menino conhecia muito o personagem, desenhava muito bem.

Quadro 1 - Primeiro contato dos entrevistados com o uso de jogos digitais como mediadores em sua prática terapêutica. Recife, 2019. (Continuação)

E5	<p>Como neuropsicóloga considera que é preciso ativar as funções do córtex. [...] a existência de um mecanismo digital possibilita a realização desse trabalho, [...].</p> <p>Considera que trabalhar com o jogo digital com idosos estimula a curiosidade, faz os idosos saírem daquele lugar de que não podem, [...], sair do lugar da incapacidade, para se tornarem capazes de</p>
	<p>algo.</p> <p>Relata o caso de uma paciente com diagnóstico de Alzheimer [...] Pontua que o Alzheimer não para, mesmo com medicação. Contudo, pode ficar mais lentificado. [...]. Cientificamente comprovado, o estímulo da dopamina nesses casos, tende a melhorar a sintomatologia. E, por isso, começou a introduzir jogos de diversão.[...]</p> <p>Ao introduzir esses jogos com essa paciente, que também tinha a suspeita de início de Parkinson, consegue também observar, por exemplo, coordenação motora, tremores... E nessa observação também vai estabelecendo e enriquecendo o <i>Rapport</i> e inicia uma interação.</p>
E6	<p>Nunca tinha trabalhado com pessoas com deficiência; o primeiro contato foi em seu atual ambiente de trabalho. Começou a usar por ter achado muito interessante. Geralmente só trabalha com criança, muito o <i>tablet</i>. Afirma que hoje em dia está tudo tão informatizado, com a tecnologia em alta, que as crianças aprendem a mexer desde cedo.</p> <p>Considera que aconteceu de uma forma natural, porque a demanda exige isso. Além de os jogos digitais terem uma diversidade maior, pois não é toda semana que se pode comprar um jogo de tabuleiro novo. Apesar de sua resistência com os jogos digitais, hoje adora. Via outros terapeutas utilizando e passou a usar.</p>

Com base no depoimento dos participantes da pesquisa, verifica-se que o que os impulsiona a introduzir os jogos digitais como mediadores do processo terapêutico, diz respeito à necessidade trazida pela própria modernidade, em se fazer uso de um instrumento que faz parte do dia a dia de seus pacientes.

Sobre essa questão nos reportamos ao explicado por Gallina (2012) quando o autor afirma que a utilização de jogos digitais como elemento terapêutico aparece como um instrumento interessante, devido ao fato destes terem sido criados como forma de entretenimento e por oferecerem ao jogador a “entrada” em um mundo alternativo e seguro, no qual ele pode explorar e refletir suas deficiências e habilidades, o que, segundo o autor, “faz parte do campo da psicoterapia” (p. 143).

Todavia, ele alerta que é preciso refletir acerca dos aspectos em que a utilização deste tipo de ferramenta pode contribuir para o tratamento psicoterápico de seus pacientes.

Também se verificou que a maior parte dos participantes entrevistados tem crianças como público alvo, exceto o Entrevistado 5, cujo público alvo são idosos, e o Entrevistado 2 cujos pacientes sofreram algum tipo de lesão cerebral, sem contudo informar se criança, adultos ou idosos.

Passando para um segundo momento, onde se buscou identificar como se iniciou ou o que levou os participantes à utilização de jogos digitais como mediadores no processo terapêutico, no quadro 2 são ilustradas as respostas dos participantes acerca dessa questão.

Quadro 2 – O que motivou os entrevistados a começarem a utilizar jogo digital como mediador em sua prática profissional. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Motivos apontados
E1	Em uma pós-graduação em Neuropsicologia que teve um módulo sobre jogos eletrônicos com finalidades de reabilitação neuropsicológica. Percebeu que poderia trabalhar algumas demandas clínicas através dos jogos. Antes da pós utilizava apenas para estabelecer um primeiro contato com o paciente.
E2	Possuir um recurso a mais, ser um recurso tecnológico e que abrange várias habilidades que podem ser estimuladas, além de estar de acordo com o interesse da população hoje em dia.
E3	Perceber que a utilização desses jogos digitais facilita o vínculo com os pacientes. Poder trabalhar conteúdos sobre a sexualidade através das demandas trazidas [...]
E4	Encontrou uma maneira de se aproximar, facilitou a interação. Percebeu que a partir das trocas oportunizadas pelo jogo, a transferência se estabeleceu de maneira mais firme. Utilizou como estratégia para a relação. [...], começou a utilizar como meio de aproximação com algumas crianças que tinham dificuldades de brincar com jogos mais estruturados. [...] Nos casos que percebia mais complicado estabelecer um vínculo e sabia que a criança já possuía a habilidade de manipular os recursos digitais, apesar de todas as dificuldades de desenvolvimento, utiliza o <i>tablet</i> como recurso de aproximação e acesso a comunicação. [...]. Acredita que, não fosse o jogo digital, possivelmente o vínculo iria requerer mais tempo para ser estabelecido, o que, com crianças que já apresentam dificuldade no desenvolvimento, seria negativo.

Quadro 2 – O que motivou os entrevistados a começarem a utilizar jogo digital como mediador em sua prática profissional. Recife, 2019. (Continuação)

E4	<p>Encontrou uma maneira de se aproximar, facilitou a interação. Percebeu que a partir das trocas oportunizadas pelo jogo, a transferência se estabeleceu de maneira mais firme. Utilizou como estratégia para a relação. [...], começou a utilizar como meio de aproximação com algumas crianças que tinham dificuldades de brincar com jogos mais estruturados. [...]</p> <p>Nos casos que percebia mais complicado estabelecer um vínculo e sabia que a criança já possuía a habilidade de manipular os recursos digitais, apesar de todas as dificuldades de desenvolvimento, utiliza o <i>tablet</i> como recurso de aproximação e acesso a comunicação. [...].</p> <p>Acredita que, não fosse o jogo digital, possivelmente o vínculo iria requerer mais tempo para ser estabelecido, o que, com crianças que já apresentam dificuldade no desenvolvimento, seria negativo.</p>
E5	<p>Primeiro por curiosidade e depois a pós em neuropsicologia, em uma aula de estimulação de memória. Um dos seus professores falou que jogava <i>candy crush</i> e resolveu baixar para jogar.</p> <p>Considerou um jogo de raciocínio, de estratégia, de lógica.</p>
E6	<p>O que motivou foi a demanda porque trabalha com um público que teve algum traumatismo ou lesão encefálica adquirida, pessoas que têm algum déficit e que precisam de estímulo de funções</p>
	<p>cognitivas, também crianças que tiveram paralisia cerebral que afetou a parte da compreensão e da expressão [...].</p>

É visto que a utilização dos jogos digitais por parte dos participantes encontrase muito vinculada à busca de se estabelecer uma maior interação com os pacientes e, neste ponto, lembramos que, na interação terapeuta-paciente o importante é a formação do vínculo entre estes, uma vez que não é possível estabelecer o engajamento deste último, se o mesmo não se sentir seguro com o terapeuta (GALLINA, 2012).

Neste caso, observa Gallina (2012) que a utilização de jogos eletrônicos na clínica mostra-se como um facilitador deste processo de formação do vínculo, principalmente junto ao público infantil e jovem, podendo os mesmos ser uma forma de engajar esse público no tratamento psicoterápico; embora adultos também possam se beneficiar com esse tipo de recurso.

Além disso, salienta Donard (2015) que a utilização do jogo digital como mediação na psicoterapia se revela como um lugar de simbolização e de encenação de conteúdos inconscientes, os quais são dirigidos ao terapeuta no âmbito da

transferência, em que “o suporte do jogo digital pôde permitir a fluência e o trabalho dos afetos transferenciais, obrando diretamente sobre a capacidade do paciente a estar só, contribuindo ao estabelecimento de um espaço interno perene de relação ao outro” (p. 386), o que faz dos jogos digitais um instrumento de mediação rico e versátil.

Com estes esclarecimentos, passa-se, no tópico que segue, a tratar sobre qual o referencial teórico que foi utilizado pelos entrevistados para embasar sua prática terapêutica com jogos digitais como instrumento de mediação.

4.2 Referencial teórico utilizado para embasar a prática com jogos digitais

Sobre essa questão resta mais do que claro ser de fundamental importância o domínio, por parte dos terapeutas, acerca dos recursos que são utilizados pelos mesmos enquanto mediadores dentro de *setting* terapêutico, principalmente quando se trata da utilização das TIC's, diante das quais se encontram inseridos os jogos digitais.

Conforme mencionado nos estudos de Hallbert e Lisboa (2016), na atualidade a prática psicoterápica vem se deparando cada vez mais com a presença das novas tecnologias, seja por causa do impacto que as mesmas trazem para a subjetividade dos pacientes e do próprio terapeuta, ou da possibilidade de criação de novas modalidades de atendimento (como é o caso do atendimento *online* ou pelas redes sociais), o que faz surgir novas oportunidades, questões e desafios para o psicoterapeuta.

E no caso dos jogos digitais, mostra-se de fundamental importância o conhecimento acerca dos elementos trazidos por estes e que podem contribuir para o processo terapêutico, uma vez que possuem não só um uso diverso, mas também apresentam diferentes compreensões e formas de atuação para os psicoterapeutas, de forma que cabe a estes buscar um conhecimento adequado para a utilização desses jogos, bem como refletirem sobre os aspectos que envolvem o seu uso na psicoterapia. Isto sem deixar de ver as potencialidades e dificuldades de seus pacientes (GALLINA, 2012).

Com essas reflexões, o quadro 3 delinea acerca do embasamento teórico buscado pelos entrevistados acerca dos jogos digitais como mediadores com o fim de obterem um maior embasamento para sua prática terapêutica.

Quadro 3 - Referencial teórico utilizado para embasar a prática terapêutica com jogos digitais como mediadores. Recife, 2019.

Entrevistado	Referencial teórico utilizado
E1	Não se baseou em nenhum referencial teórico, contudo utiliza sempre com alguma finalidade.
E2	Houve a disponibilidade do local de trabalho, após solicitação do departamento de psicologia. Possuem um <i>tablet</i> que dá acesso a vários jogos. Os jogos são primeiro jogados pelos profissionais, eles se apropriam e depois utilizam com os pacientes.
E3	Não. Considera um assunto muito novo. Soube de um psicanalista que ministrou uma palestra em outro estado, contudo, não teve acesso ao material. Utiliza os jogos digitais como qualquer outra forma de mediação.
E4	Recorda-se de dois livros. Um deles é o livro – Em defesa do faz de conta, apesar de ela ter uma postura mais crítica, o outro é o livro – Conectado (livro em inglês).
E5	Vasculhou todo o Código de Ética, ligou pro Conselho Regional, não encontrou nada que a impedisse de utilizar o jogo digital. Acredita que é necessário utilizar com cuidado para que não se torne um fator de alienação.
E6	Não houve referencial teórico.

Neste momento, verifica-se que, a maioria dos participantes não fez uso de uma fonte teórica específica, conforme se pode observar nas falas de E1, E3 e de E6, quando afirmam que não utilizaram referencial teórico nenhum, mas que buscam utilizar os jogos digitais com alguma finalidade terapêutica (E1). Enquanto que E3 afirma ter tido acesso à informação por meio de uma palestra que foi proferida sobre essa temática, porém, não teve acesso ao material, mas que utiliza os jogos digitais como qualquer outra forma de mediação.

Já E2 evidencia que o uso deste tipo de recurso deu-se em decorrência da disponibilidade existente no local de trabalho, após solicitação do departamento de

psicologia, e que os profissionais primeiro fazem uso dos jogos, a fim de se apropriarem acerca dos mesmos, para depois os utilizarem com os pacientes.

Apenas E4 menciona a existência de livros sobre a temática; e E5 referencia que procurou saber junto ao Conselho de Ética da profissão e ao Conselho Regional de Psicologia, algum tipo de impedimento para o uso dos jogos digitais como mediadores, não encontrando nada que impedisse a sua utilização como recurso terapêutico.

Neste ponto, vale a reflexão realizada por Barbosa et al (2013) quando em seus estudos os autores apontam para as mudanças ocorridas na psicanálise nos últimos tempos, e em especial, no *setting* analítico, em decorrência da influência das novas mídias, e da invasão das mesmas, tanto na vida das pessoas, quanto nos consultórios, e que se mostram presentes na relação paciente-psicanalista.

Assim, dentro deste universo novo, a utilização de jogos digitais como mediadores na prática terapêutica exige por parte do analista a apreensão de uma série de conhecimentos prévios e pressupostos distintos, que envolvem aspectos que englobam não só o funcionamento ou a lógica do jogo (MAGNANI, 2007), mas também acerca do poder que estes jogos têm em alterar hábitos, formas de agir e o modo como se organizam os mundos interno e externo, seja no relacionamento com o outro, ou consigo mesmo (COSTA, 2002).

Com essas explicações passa-se a tratar das dificuldades relatadas pelos entrevistados quanto ao uso de jogos digitais como mediadores dentre da prática psicoterapêutica.

4.3 Dificuldades encontradas na utilização de jogos digitais

Para que possamos tratar acerca das dificuldades vivenciadas pelos participantes de nossa pesquisa quanto ao uso dos jogos digitais não podemos ignorar, conforme mencionado por Carvalho e Melo (2017) que o uso de TIC's dentro de *setting* terapêutico possibilita a criação de novos tempos de socialização, os quais são desenvolvidos a partir dos espaços eletrônicos acessados nas mais diferentes interfaces, onde um computador ligado à internet serve de porta de entrada a uma infinidade de jogos, dando acesso a um mundo lúdico que envolve o ato do indivíduo recriar-se através da livre expressão de seus mundos interno e externo.

Assim, os jogos eletrônicos aparecem como ambientes propícios para que os indivíduos vivenciem suas fantasias, podendo aproximar seus conteúdos internos às suas vivências, recriando nas telas situações de seu cotidiano, podendo, inclusive, modificá-las a fim de atender suas aspirações e desejos (CARVALHO; MELO, 2017).

Neste universo, podemos questionar quais dificuldades são enfrentadas pelos psicoterapeutas dentro de sua prática clínica? Assim, a partir deste momento, passa-se a apontar as dificuldades apresentadas pelos participantes desta pesquisa, conforme apontadas no Quadro 4.

Quadro 4 - Dificuldades encontradas pelos entrevistados quanto à utilização de jogos digitais como mediadores na prática psicoterapêutica. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Dificuldades apontadas
E1	[...]a questão do controle por, na maioria das vezes, o paciente já ter um uso desenfreado da ferramenta em casa, [...] reforça a importância de sempre utilizar com alguma finalidade e explica isso à criança. [...] muitas das crianças que chegam com a queixa dos pais de utilizarem os aparelhos digitais em excesso, quando entram em contato com um jogo de tabuleiro, se encantam e se divertem.
	Fala do contrato terapêutico e das regras da utilização. [...]. Coloca como outra dificuldade o entendimento dos pais em relação ao uso dos jogos, afirma que precisa explicar a vários pais que ali eles não estão simplesmente jogando, que ali está instaurado um vínculo terapêutico.
E2	Faz uma avaliação neuropsicológica e verifica quais dificuldades e habilidades são mais presentes no paciente para utilizar o jogo que melhor se enquadre ao perfil. Percebe que os jogos, em geral, não se limitam a trabalhar apenas uma função e isso já facilita a utilização do recurso, pois, se pretende trabalhar a memória e o jogo digital trabalha não só a memória, mas também a concentração, e o paciente tem um grau de concentração desenvolvido, considera que uma habilidade irá auxiliar o desenvolvimento da outra através do jogo. Assim, é preciso ter o cuidado para que o jogo não seja um desafio além do qual ele possa conquistar.
E3	De controle da utilização do recurso digital, precisando, em alguns momentos, fazer uma reflexão sobre a funcionalidade do recurso e dar um limite.

Quadro 4 - Dificuldades encontradas pelos entrevistados quanto à utilização de jogos digitais como mediadores na prática psicoterapêutica. Recife, 2019. (Continuação)

E4	Utiliza jogos simples, não havendo dificuldade para jogar. E com os pacientes, sempre faz acordo de tempo e utilização, raramente há queixa de alguma criança. [...] gosta de evitar a utilização do celular, por acreditar que já é um instrumento em que as crianças têm acesso mais frequente e por ser um aparelho de uso mais pessoal.
E5	Considera que a tecnologia está muito presente na vida de todos, e por isso não há complicações na introdução do jogo digital em suas sessões, seja com idosos ou adolescentes. Ressalta que é preciso ter cuidado na escolha do jogo de acordo com cada paciente, para que o desafio seja condizente com o alcance do paciente.
E6	Sua dificuldade é em baixar e pesquisar um jogo diferente, então tem um setor que fica responsável por isso. Já a dificuldade das crianças, por algumas possuírem dificuldades motoras, fica difícil controlar o braço, por exemplo. Utiliza um jogo que tem desenhos de animais no <i>tablet</i> e quando aperta em cima do desenho emite o som do animal. Neste caso, tenta ajudar segurando o braço da criança para que ela controle sua força e observa se a criança tem compreensão que ao apertar o desenho do animal, este produz um barulhinho, só oferecendo um suporte para que a criança consiga utilizar o jogo devido a dificuldade motora.

Dentre as dificuldades apontadas pelos entrevistados destaca-se a questão do controle do uso dos jogos digitais, sobretudo, junto àqueles participantes que trabalham com crianças (como é o caso de E1, de E3 e E4), os quais apontam para a necessidade de colocar regras e limites quanto à utilização deste recurso terapêutico. Neste sentido, faz-se necessário estar atento ao manejo da introdução dos jogos digitais na psicoterapia para que não se confunda com um espaço de brincadeira, visto que, como afirma Frois (2010, p. 117):

Brincar na tela do computador com jogos virtuais é uma prática constante das crianças pós modernas, sobretudo aquelas que contam com a disponibilização da tecnologia digital ao seu alcance, e mesmo as crianças menos favorecidas economicamente vêm tendo atualmente, ainda que de modo mais restrito, acesso aos jogos eletrônicos e à internet principalmente por meio da escola, o que nos

permite perceber que o ambiente digital e, conseqüentemente, o brincar nesse contexto tem sido muito difundido.

Também se verifica na fala de E1, a queixa das crianças acerca do uso que os pais fazem em excesso de aparelhos digitais e que como estas se encantam a ter contato com jogos do tipo analógico, como é o caso do jogo de tabuleiro. Embora essas mesmas crianças mostrem resistência quando têm o uso de jogos digitais limitados, durante a terapia, precisando que lhes seja explicado que o uso destes precisa seguir uma finalidade.

Neste momento reportamo-nos ao que era defendido por Winnicott, quando tratava da dimensão criativa do brincar, ao defender que, na brincadeira, a criança cria elementos para se manifestar e posicionar diante do mundo, tendo como bagagem suas experiências vividas. De forma que, no brincar digital, a criança pode criar alternativas de expressão de seus sentimentos, embora no brincar analógico estas alternativas de expressão apresentam-se muito maiores (FROIS, 2010).

Deste modo, verifica-se que tanto no brincar digital, quanto no analógico ocupam cenas importantes dentro no universo de desenvolvimento e no processo de organização psíquica da criança, em que o jogo concreto aparece como condição do jogo digital, fazendo necessária a experiência “com o brincar analógico e posteriormente o brincar digital enquanto apreensão de um modo cultural e social contemporâneo” (FROIS, 2010, p. 84).

Com estes esclarecimentos passa-se a dissertar acerca das mudanças que o uso de jogos digitais proporcionou na prática psicoterapêutica dos entrevistados e sobre os aspectos acrescentados por este uso em suas práticas.

4.4 Mudanças ocorridas na prática psicoterapêutica e aspectos acrescentados com o uso de jogos digitais

Ao tratarmos das transformações trazidas pelo o uso de jogos digitais como mediadores da prática terapêutica e os aspectos acrescentados nesta prática para os entrevistados, é possível compreender essa questão a partir do reconhecimento que as inovações tecnológicas trazem para a vida das pessoas de um modo geral, pois

conforme elucidado por Costa (2002) para isso basta fazermos uma análise de como era a vida antes, e de como é agora, assim, a partir do “[...] contato com o antes de determinada tecnologia, torna fácil perceber as transformações por ela geradas no depois” (p. 193).

Deste modo, no quadro 5, é possível visualizar as mudanças que a utilização de jogos digitais como mediadores, proporcionou à prática terapêutica dos entrevistados.

Quadro 5 - Mudanças ocorridas a partir do uso de jogos digitais como mediadores na prática psicoterapêutica dos entrevistados. Recife, 2019.

Entrevistado	Mudanças ocorridas na prática terapêutica
E1	A criança fica com interesse maior e estabelece um vínculo mais consistente. [...] Acrescenta que como ela também joga, coloca para os pacientes, principalmente adolescentes, que se queixam de não conseguir parar de jogar que ela consegue, que ela joga, mas que também faz suas atividades, criando uma identificação com eles.
E2	Não tem um parâmetro. Recurso atual que desperta interesse e facilita a estimulação cognitiva. Considera uma ferramenta muito rica que facilita a adesão ao processo terapêutico.
E3	Os pacientes perceberem que ela também faz uso de jogos digitais, observa que facilitou a comunicação a respeito de conteúdos que antes não tinha e não teria se não fosse através do recurso digital, como a conteúdos sexuais ou depressão.
E4	Não utiliza com todas as crianças, mas com as crianças que utiliza, a grande diferença inicial foi facilitar a aproximação, principalmente com crianças que já têm a criatividade prejudicada. O <i>tablet</i> se tornou uma porta de entrada para o desenvolvimento. Acredita que a utilização dos jogos digitais é um passo que facilitou o processo de aquisição do simbolismo, da estimulação do faz de conta para essas crianças. [...].
E5	Utiliza há cerca de três anos e meio e considera que o diálogo e o estímulo melhoraram consideravelmente. Percebeu que, em alguns casos, os idosos recuperaram parte de sua independência como, por exemplo, passaram a utilizar aplicativos de banco. A cada cinco pacientes idosos, considera que três recuperaram seu espaço dentro da família como pessoa ativa.
E6	Não relatou mudanças.

Com exceção do E6, nas falas dos demais participantes fica claro que uma das principais mudanças percebidas pelos mesmos a partir da utilização dos jogos digitais

como mediadores encontram-se relacionadas à questão do estabelecimento do vínculo e da comunicação entre o paciente e o terapeuta, onde de modo claro pode ser verificado no posicionamento feito por E2, quando este coloca o jogo como uma ferramenta rica que facilita a adesão ao processo terapêutico.

Também observamos na fala de alguns dos participantes (E1 e E3) que os mesmos também jogam, onde mais especificamente E1, relata que utiliza sua experiência enquanto jogador, como forma de mostrar aos seus pacientes adolescentes que é possível dar limites à ansia despertada pelo jogo, a qual faz com que os mesmos não consigam parar de jogar, uma vez que o mesmo consegue equilibrar o seu tempo para jogar e realizar outras tarefas, estabelecendo, assim, uma identificação com estes.

Para Donard (2015), ao utilizar o jogo como mediador terapêutico, o terapeuta consegue acompanhar seu paciente em sua jornada digital e assim se manter psicologicamente presente em suas interações virtuais, o que facilita o acesso ao seu conteúdo inconsciente.

Para a autora, essa atenção que é compartilhada entre terapeuta e paciente, pode reavivar, neste último, experiências infantis arcaicas de simbolização da realidade e este momento de atenção conjunta permite que o paciente sinta-se mais seguro.

Além disso, conforme observado na fala de E4 ao relatar que o uso dos jogos digitais facilitou o processo de aquisição simbólica e estimulação do faz-de-conta em seus pacientes, verificamos nas palavras de Donard (2015, p. 386) que na psicoterapia, a utilização do jogo digital como mediador “revela-se também ser um lugar de simbolização e de encenação de conteúdos inconscientes, que são endereçados ao terapeuta, no âmbito da transferência”

E, sobre a questão da transferência, reforça Furtado (2006) que, na psicoterapia, o trabalho é marcado pelo manejo do eixo da transferência e da contratransferência, que para Winnicott (1975), é realizado no campo transicional por excelência, o que, faz com que a criatividade seja uma das metas a ser alcançada pelo tratamento.

Reforça ainda Furtado (2006) que a apresentação sistemática de funcionamentos emocionais primitivos na relação terapeuta-paciente é um traço fundamental da transferência, cujo encontro terapeuta-paciente não corresponde

apenas a um campo de revivescência daquelas experiências que foram responsáveis pelo desencadeamento de uma determinada organização psíquica, mas também se configura em um campo para que sejam instauradas a construção de novos sentidos.

Logo, quando se trabalha a transferência, se está acolhendo e intervindo em elementos de natureza diversa que são dirigidos ao analista, os quais podem “ser tão pontuais quanto são os traços de identificação”, frente aos quais o analista não se deve recuar na revisão da implicação, da reserva e da ética, para que não se torne um analista analógico e que não abre espaço para o mundo digital (BARBOSA et al, 2013, p. 70)

Destarte, quanto aos aspectos acrescentados pelo uso destes jogos como mediadores relatados pelos participantes da pesquisa, estão apontados no quadro 6.

Quadro 6 - Aspectos acrescentados pelo uso de jogos digitais como mediadores na relação terapêutica. Recife, 2019.

Entrevistado	Aspectos acrescentados à prática terapêutica
E1	Avalia que houve um fortalecimento de vínculos, principalmente com adolescentes que, a princípio desacreditam que ela possa conseguir entender a ferramenta.
E2	Não elencou mudanças.
E3	Confiança, estabelecimento de vínculo, em especial com os adolescentes.
E4	Considera que facilita a aproximação e o desenvolvimento do processo terapêutico.
E5	A psicoterapia com idoso é uma psicoterapia mais breve (em média dois anos), e ao iniciar a utilização desses recursos, não com todos os idosos, mas com aqueles que utilizou, notou um ganho considerável. Não utiliza em todas as sessões, considera que o lugar da fala é o principal.
E6	Um novo olhar, o olhar era clínico, de psicoterapia. Foca no subjetivo e dessa forma consegue ver de um modo prático, objetivo e produtivo. Considera que nas crianças desperta mais interesse, o resultado é positivo. Ampliou seu olhar.

Neste momento, observam-se semelhanças entre o relato deste quadro e o do quadro anterior, e reportando-nos a Winnicott (*apud* GOUVEIA, 2010) veremos que, de um modo geral, o jogo corresponde a um fenômeno transitório ou de fronteira que possui um espaço próprio entre a subjetividade e a objetividade, entre o sonho e a realidade, cujos objetos e fenômenos transitórios podem ser um passo preliminar para a formação do eu, do objeto e do mundo interior e exterior; podendo o jogo ser considerado um espaço intermediário entre o terapeuta e o paciente.

4.5 Avaliação da prática terapêutica após o uso de jogos digitais

Diante do apresentado até o presente momento verifica-se que a utilização dos jogos digitais como mediadores se configura um panorama rico no campo do atendimento terapêutico, e, diante disso, busca-se, através do depoimento dos participantes, uma avaliação acerca desta prática, cuja avaliação pode ser vista no quadro 7.

Quadro 7 - Avaliação da prática terapêutica após o uso de jogos digitais como mediadores. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Avaliação da prática terapêutica com o uso de jogos digitais
E1	Considera que mudou um pouco. [...]. Considera mais um recurso a auxiliar no processo terapêutico. [...]
E2	Avalia que se tornou mais aberta a compreender qual o interesse dos pacientes e perceber o que pode ou não aderir. Ao perceber que o paciente motivou-se com a utilização do jogo digital, tenta aperfeiçoar e estreitar o contato com o paciente através de recursos que venham a trazer o envolvimento e satisfação do mesmo.
E3	Avalia que ao fazer parte do mundo deles, teve um entendimento maior da demanda própria deles, além da dos pais. [...] Passou a estar mais motivada a buscar mais por assuntos contemporâneos e a fazer maiores orientações aos pais acerca da utilização dos aparelhos digitais.
E4	Não se posicionou quanto a este aspecto

Quadro 7 - Avaliação da prática terapêutica após o uso de jogos digitais como mediadores. Recife, 2019. (Continuação)

E5	Não se posicionou quanto a este aspecto
E6	Relata que adoram, o que acaba sendo bem produtivo por aumentar o interesse deles e isso reflete nos resultados da terapia. Tem certas coisas que, independente de ser um jogo digital ou não, propiciam a observação os limites da criança, como a criança está reagindo quando perde, como lida com a frustração, tudo isso é analisado.

Fica observado no quadro acima que dois dos participantes (E4 e E5) não se posicionaram quando questionados a respeito desta avaliação, enquanto que E1 relata que o uso dos jogos trouxe poucas mudanças a sua prática terapêutica.

Todavia, no geral observa-se quem destaca que se tornou mais aberta para o seu uso a partir dos resultados positivos apresentados junto aos seus pacientes (E2); quem se sentiu mais motivada para buscar assuntos mais contemporâneos para utilizar em sua prática (E3); e quem reconhece os jogos digitais como bastante produtivos ao aumentar o interesse dos pacientes, sendo este fato refletido nos resultados da terapia (E6).

O que deixa claro que os jogos digitais são, conforme defendido por Donard (2015, p. 386) “[...] um instrumento de mediação extremadamente rico e versátil”, e isso traz a necessidade urgente de que haja uma a “redefinição do quadro terapêutico para a utilização deste mediador”, a fim de que sua utilização permita uma maior fluência no que diz respeito ao trabalho dos afetos transferenciais, atuando diretamente na construção de um espaço interno perene do paciente de relação com o outro.

4.6 Diferenças notadas no investimento terapêutico dos clientes, pontos elencados e como a inclusão dos jogos digitais contribuiu para o processo terapêutico

Quanto à questão apontada neste tópico, observa-se que a mesma encontrase relacionada a três perguntas distintas de nosso questionário semiestruturado, quais foram: “Após a introdução dos jogos digitais como mediadores, quais diferenças você

pode notar no investimento terapêutico do(s) seu(s) cliente(s)?”, cujas respostas podem ser observadas no quadro 8; “Que pontos você pode elencar para exemplificar essa mudanças”, frente a qual apenas dois entrevistados se posicionaram; e “No que você considera que a inclusão dos jogos digitais na psicoterapia contribuiu para essas mudanças, cujas respostas foram evidenciadas no quadro 9.

Quadro 8 - Diferenças notadas no investimento terapêutico dos clientes após a introdução dos jogos digitais como mediadores. Recife, 2019.

Entrevistado	Diferenças no investimento terapêutico dos clientes
E1	Coloca a adesão ao processo terapêutico como principal diferença após a introdução dos jogos, por ter caído o número de faltas e desistências. [...] Ressalta que a Abordagem Centrada na Pessoa, a qual se identifica, fala de como é preciso se colocar no lugar do outro, conhecer o mundo do outro e, procura fazer isso por considerar importante. Também faz muito isso com seriados quando adolescentes trazem o interesse por algum em específico
E2	Destaca que há sim uma diferença de investimento. [...]. Coloca que nos momentos que ela põe outras atividades, que não o jogo, a paciente verbaliza sentir falta. Contudo, ressalta que nem sempre há a necessidade de se utilizar em todas as sessões os jogos digitais, por isso, procura diversificar seus atendimentos, inclusive para que se possa trabalhar diferentes demandas.
E3	Principalmente a diminuição de evasão. E, com os adolescentes, percebe que há um engajamento maior, por terem mais resistência à adesão ao processo terapêutico, passaram a encontrar um lugar para a fala através dos jogos digitais, visto que através de outras formas de mediação não há tanta facilidade.
E4	Percebe que a medida que há um melhor estabelecimento de vínculo com ele, desperta um interesse maior nas crianças em ir às sessões, em participar. Acredita que o jogo digital é mais uma ferramenta a ser utilizada nas sessões, dentre todas as outras já solidificadas.
E5	Considera que tornaram-se mais interessados e assíduos.
E6	Nota um interesse maior nas sessões por conta da diversidade que os jogos digitais oferecem, como jogos que trabalham cores e conceitos diferentes.

Resta claro nas respostas apresentadas pelos participantes da pesquisa que uma das principais diferenças apresentadas diz respeito à adesão ao tratamento e à diminuição da evasão do mesmo, e isso se explica devido ao fato de que os jogos digitais fazem parte da cultura contemporânea, em que personagens e recursos de diferentes jogos são, muitas vezes, usados como referências de determinados contextos e conversas dos pacientes, sendo comum nas conversas com os mesmos

que estes perguntem se você conhece um determinado jogo ou personagem ligado a um jogo, conforme relatado por Polcino (2019).

Já no que se refere aos pontos elencados a partir das mudanças ocorridas com o uso de jogos digitais como mediadores no processo terapêutico, apenas um dos entrevistados se posicionou quanto a essa questão: o Entrevistado 2, o qual colocou que a estimulação cognitiva e a estimulação das habilidades são mais eficazes, pois chegam mais próximas da interconexão pretendida pelo terapeuta e do favorecimento de mais sinapses em função da reabilitação, que devido as lesões do paciente, nem sempre é possível através de outros recursos.

De modo semelhante ao que aconteceu com o E2, outros estudos mostram resultados positivos na cognição e qualidade de vida de pacientes idosos que utilizaram jogos digitais, de forma que este tipo de jogo é apontado como uma alternativa eficaz de estimulação. E um dos jogos mencionados é o *serious games* – o qual visa desenvolver ou exercitar algum tipo de habilidade – e que é considerado uma ferramenta eficaz de estimulação cognitiva e melhoria de qualidade de vida, além “[...] tornar a reabilitação mais acessível e disseminável, quando comparado aos modelos tradicionais” (OTA, 2019).

Quadro 9 - Contribuição dos jogos digitais como mediadores para as mudanças ocorridas. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Contribuição dos jogos digitais como mediadores para as mudanças ocorridas
E1	Considera que a interatividade que os jogos promove entre o paciente e o terapeuta contribuem bastante para as mudanças.
E2	A motivação, o interesse e a conectividade que o jogo facilita pela abrangência de estimulação que ocorre e também pelo interesse que o paciente apresenta em utilizar um recurso que faz parte da sua vida fora do setting terapêutico.
E3	Não se posicionou quanto a essa questão.
E4	Não se posicionou quanto a essa questão.
E5	Não se posicionou quanto a essa questão.

Quadro 9 - Contribuição dos jogos digitais como mediadores para as mudanças ocorridas. Recife, 2019. (Continuação)

E6	O novo olhar. Ficou com a mente mais aberta e acreditando na importância disso para o processo terapêutico de reabilitação, que é o foco dela na clínica. Acredita que nós não podemos ficar alienados ao que está acontecendo no mundo, e isso está fazendo parte do nosso contexto, e, lembra que a própria psicanálise já passou por uma mudança grande.
----	---

Aqui mais uma vez retomamos a importância do uso do jogo digital como mediador psicoterápico, sobretudo, ao que a interação que essa prática proporciona entre o paciente e o analista, conforme verificado nas falas de E1 e E2, e pelo reforço trazido por E6 ao falar na necessidade de se ter a mente aberta para as mudanças ocorridas no mundo, e, conseqüentemente, para os diferentes recursos que surgem, diante do qual o analista não pode ficar alienado, pois conforme defendido por Bonaminio (2011), as TIC's, dentre as quais se encontram inseridos os jogos digitais, precisam ser vistas como ferramentas possíveis, necessárias e úteis dentro do setting terapêutico, sobretudo, no mundo globalizado em que vivemos.

4.7 Outros mediadores utilizados na prática terapêutica e diferenças observadas quando comparado ao uso dos jogos digitais

Quanto ao uso de outros mediadores, isso pode ser observado no quadro 10.

Quadro 10 - Outros mediadores utilizados na prática terapêutica. Recife, 2019. (continua)

Entrevistado	Outros mediadores
E1	Jogos de tabuleiro, brinquedos, livros, pintura, desenhos, seriados.
E2	Jogos manuais de tabuleiro, atividades desenvolvidas por ela mesma. Se o paciente tem uma dificuldade de memória, mas possui a linguagem intacta, cria jogos para através de uma habilidade, estimular uma dificuldade, não necessariamente com algum instrumento específico.
E3	Jogos de tabuleiro, desenho, avaliação, testes, livros.

Quadro 10 - Outros mediadores utilizados na prática terapêutica. Recife, 2019. (continuação)

E4	Jogos de tabuleiro, livros, músicas, conversa, desenho, já atendeu inclusive fora do consultório, no jardim. A depender da criança e da demanda.
E5	Muita música. Inclusive tem uma paciente que praticamente só se comunica através de músicas.
E6	Jogos de tabuleiro, brinquedos. Relata que os mais novos não tem como utilizar jogos comuns, então utiliza os brinquedos mesmo. Os jogos mais simples como jogos de encaixe são os preferidos, pois os pacientes que não têm compreensão pra jogos mais complexos, como dama e jogo da memória, os quais é preciso ter um raciocínio lógico.

A partir destas respostas, verificamos que a utilização de outros mediadores no setting terapêutico além dos jogos digitais é bastante rica e, assim como com os jogos digitais, o uso desses recursos também varia de acordo com cada paciente.

Acerca destes recursos, observamos que para Whitaker (2008) tanto o uso de jogos, de brincadeiras, de desenhos e de outras formas expressivas ao serem interpretados permitem ao terapeuta uma maior clareza acerca do momento de vida vivenciado por seu paciente seja acerca de aspectos relacionados ao cenário por este vivido, ou de ordem de como a transferências e estabelece entre o paciente e o terapeuta.

Neste momento, reforça Golfedo (1989) que é preciso que o terapeuta crie meios capazes de promover uma participação ativa de seu paciente em tudo o que ocorre no setting terapêutico, devendo se ter o cuidado para que essa postura ativa transmita segurança ao paciente, para que ele sinta-se livre para se expressar, por sentir que se encontra em um ambiente seguro.

Assim, torna-se possível a promoção de uma comunicação que não se limita ao campo da razão, sendo capaz de promover um sentido simbólico para as interações entre paciente e terapeuta, estimulando a transformação na forma como o paciente se relaciona com a vida.

No quadro abaixo é possível observar as diferenças entre a utilização de outros mediadores ao serem comparados ao uso dos jogos digitais notadas pelos participantes da pesquisa.

Quadro 11 - Diferenças observadas entre o uso de outros mediadores quando comparado ao uso de jogos digitais. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Diferenças observadas
E1	Percebe uma diferença entre crianças e adolescentes no que concerne o investimento. Nota nas crianças um maior nível de
	resistência em relação aos jogos de tabuleiro por serem jogos que não dispõem de barulho, nem tanta interatividade. Contudo, acrescenta ainda que ela cria, junto com os pacientes, as próprias regras para os jogos de tabuleiro, que ela mesma emite sonoridades, interpreta, dá mais vida ao jogo, e aí a falta de interesse no jogo é quebrada. Já em relação aos adolescentes, nota que há um maior investimento nos jogos digitais. Fala de um site em que qualquer pessoa pode criar o seu próprio jogo e outras pessoas podem jogar o jogo criado, o que diz respeito a criatividade relacionada ao jogo digital, que ao contrário do que costumam dizer, considera que o jogo digital também abre espaço para a criatividade.
E2	Principalmente a adesão à terapia.
E3	Não se posicionou quanto a essa questão.
E4	A condição da criança, do desenvolvimento dela e do que é possível pra ela utilizar como ferramenta para se expressar. Há mediadores que não dá pra utilizar como jogo (estruturado), mas como brinquedo (de forma livre). Neste sentido, o <i>tablet</i> geralmente ajuda por ser mais fácil, inclusive, de manipular
E5	Não se posicionou quanto a essa questão.
E6	A diferença é no estímulo deles, só o fato de estar com o <i>tablete</i> os pacientes já se interessam mais e se empolgam mais. Por despertar um interesse maior nos jogos digitais, tenta utilizar também os outros jogos, mas o interesse maior é nos jogos digitais por conta da variedade. Alguns exigem a compreensão de conceitos, como cores diferentes e do raciocínio lógico.

Verifica-se na fala de E1 a observação da diferença do uso de jogos digitais como mediadores entre pacientes adolescentes e crianças, sendo essa explicada por Arenales-Lolietal (2013) quando estes elucidam que com adolescentes a utilização de mediadores têm papel de destaque no processo de psicodiagnóstico, sobretudo, no psicoterápico, pois assim como a utilização de brinquedos facilita o atendimento clínico de crianças, o jogo digital apresenta-se como uma forma de utilizar a fantasia verbal e lúdico como mediadores no processo de atendimento com adolescentes.

Portanto, dentro da técnica psicanalítica utilizada é preciso que o material associativo favoreça esse trabalho e seja utilizado de acordo com as características do público ao que se destina.

4.8 Avaliação geral da utilização de jogos digitais no *setting* terapêutico

Neste momento da entrevista, os entrevistados puderam expressar uma breve avaliação de como a introdução dos jogos digitais em suas práticas repercutiu de modo geral.

Quadro 12 – Avaliação geral da utilização de jogos digitais no *setting* terapêutico. Recife, 2019. (Continua)

Entrevistado	Avaliação geral
E1	<p>Considera que a presença dos jogos digitais na terapia contribui para o processo terapêutico em si, facilita a adaptação e alerta para que sempre seja utilizado com alguma finalidade. Que o sucesso da utilização dependerá de como será utilizado. Questiona a razão de ainda não haver esse tema como disciplina nos cursos de psicologia, assim como ela teve um módulo na pós-graduação. Ressalta ainda a importância de, como profissional, estar sempre se renovando.</p>
E2	<p>Existe uma frequência de utilização com o objetivo de realizar estimulação cognitiva de acordo com a necessidade específica de cada um, por isso a variação do perfil do jogo. Considera que promove uma satisfação e adesão maior ao processo terapêutico, pois o processo de reabilitação demanda muito investimento do paciente. Às vezes o paciente ainda está no processo de aceitação do diagnóstico, está fragilizado, com dificuldade de adesão, então, o jogo digital entra como um aliado forte, por permitir uma motivação pra que o paciente passe a investir. Acredita que é preciso estar aberta as atualizações do mundo que possam vir a promover possibilidades de intervenção. Contudo, ressalva que é um dos recursos que é utilizado, não é algo que impera. Avalia o interesse também de acordo com a condição socioeconômica. Não pode afirmar com assertividade que a utilização do jogo digital acelerou o processo de alta, observa que muitas vezes o paciente chega com o discurso que não consegue fazer e com a estimulação acabam por desenvolverem além do que imaginavam, despertando a motivação, o interesse e o estreitamento da aliança terapêutica, com maior facilidade que com outros recursos.</p>

Quadro 12 – Avaliação geral da utilização de jogos digitais no *setting* terapêutico. Recife, 2019. (Continuação)

E3	De uma forma positiva. Sente-se mais participativa, de forma mais profunda em conteúdos que antes era mais difícil de ser falado. A questão da abertura dos pacientes a psicoterapia é bem clara
E4	Acha válido, contudo, com ressalvas. É mais um recurso, não só para o estabelecimento de vínculo, mas para o favorecimento do desenvolvimento, que pode ajudar na caminhada em busca da criatividade, do brincar espontâneo, do faz de conta de forma geral. Possui o cuidado de que não seja o único mediador, o único recurso, porque então passa a ser prejudicial ao desenvolvimento. Também considera uma ferramenta em que pode possibilitar o acesso a alguma fantasia, ao inconsciente. A insistência, a repetição, em determinada fase do jogo, por exemplo, diz do que a criança está vivenciando. Neste sentido, o jogo digital não é apenas um mediador, mas uma expressão de um conteúdo inconsciente. - Gostaria de acrescentar sua experiência de ter morado um ano no Rio de Janeiro, e foi avaliado o caso de algumas crianças que mantiveram atendimento uma vez ao mês. A utilização do celular como recurso foi bastante utilizado. Gravava vídeos “conversando” com as crianças, para dar uma linha de continuidade de sua presença (mostrava a cidade, cartões postais do Rio de Janeiro) e enviava para os pais passarem pros filhos. Alguns, dependendo da demanda, recebiam vídeos com mais frequência. Algumas crianças também gravavam vídeos respondendo, outros os pais só relatavam a reação. Durante sua viagem também chegou a atender um rapaz por telefone
E5	Avalia que os jogos a ajudam muito, que a utilização dos jogos digitais na psicoterapia, ainda que não com todos os pacientes, é uma grande ferramenta para estimular muitas disfunções que os pacientes muitas vezes apresentam e até de evocar lembranças da ordem da resistência, já que através dos jogos torna-se mais leve. Pontua que com a paciente diagnosticada com Alzheimer, por exemplo, passou a receber um <i>feedback</i> das cuidadoras e da família, relatando que a idosa voltou a, por exemplo, sorrir e se interessar por algumas coisas. Considera um fazer psicanalítico contemporâneo onde é possível acessar as pessoas de maneira mais dinâmica.
E6	Considera que a tecnologia veio com tudo e as crianças, hoje em dia, já nascem sabendo mexer no celular. Fica impressionado como algumas crianças sabem fazer uso destes recursos e isso desperta interesse pelas tecnologias. Acredita que alguns pais utilizam isso em casa por comodismo, porque distrai a criança durante algum tempo, e depois tentam tirar, como se fosse um vício que eles mesmos estimularam.

Neste momento não apenas com base nas respostas apresentadas no quadro acima, mas também com base nos depoimentos levantados durante todas as entrevistas, observa-se que o uso de jogos digitais como mediador na clínica psicoterápica mostra-se bastante produtivo, mesmo não devendo ser visto como único recurso, conforme observado nas falas de E1 e E2, pois costuma deixar os pacientes mais colaborativos e motivados, o que facilita não só o processo de adesão deste paciente ao tratamento, mas também o estabelecimento do vínculo paciente-terapeuta, deixando essa relação mais próxima.

Sobre assunto, elucida Rossi (2015) que a utilização dos recursos tecnológicos, dentre os quais se encontram inseridos os jogos digitais, permite que o terapeuta adentre em conteúdos cognitivos, emocionais e comportamentais de seus pacientes com mais facilidade, o que permite que as intervenções terapêuticas tenham uma maior probabilidade de serem bem-sucedidas.

Além disso, não podemos esquecer a importância do estabelecimento do vínculo entre paciente e terapeuta para o sucesso do tratamento psicoterápico, uma vez que essa questão vem sendo sempre enfatizada pelos terapeutas participantes da pesquisa como tendo sido facilitada a partir da intervenção com jogos digitais junto aos pacientes.

Sabemos que essa formação de vínculo é única para cada relação e que o paciente apenas conseguirá se engajar no processo se sentir-se seguro junto ao psicoterapeuta (GALLINA, 2012), sendo esse um ponto positivo apresentado pelos entrevistados, o que coloca o uso de jogos digitais como mediador do processo terapêutico como uma ferramenta possível e verdadeiramente útil dentro do *setting* terapêutico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração da presente dissertação surgiu da constatação da evidente revolução tecnológica vivida pela sociedade desde o surgimento da internet, que não apenas mudou a forma como trabalhamos ou nos locomovemos, mas influenciou no modo como nos enxergamos e nos relacionamos entre si. Tornou-se assim uma verdadeira revolução existencial, que afetou profundamente nossas vivências, percepções e compreensão do mundo.

Logo, cabendo ao psicólogo entender o sujeito, observamos a necessidade de estudar as novas possibilidades de atuação do psicólogo frente a esse cenário de mudanças e grande circulação de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) em uma velocidade e quantidade que pedem diferentes abordagens para essa realidade que surge como forte demanda no espaço da psicoterapia.

Atualmente a utilização das TIC's faz parte da vida das pessoas desde a infância, o que se reflete na constituição psíquica destas e, conseqüentemente, em seu modo de relacionar com o meio, tornando-se um fator irrefreável para novas possibilidades de atuação do psicólogo em sua prática clínica também fazendo uso das TIC's.

Neste contexto, os jogos digitais surgem como ferramenta de auxílio na construção e estabelecimento do relacionamento entre terapeuta e paciente, fator este que influencia essencialmente no espaço da psicoterapia, quando utilizado como mediadores na prática terapêutica. Sobre a matéria, o Conselho Federal de Psicologia autorizou sua utilização, desde que não firam as disposições do Código de Ética Profissional da categoria.

Importante notar que as entrevistas para esta pesquisa foram realizadas antes da Resolução nº 011/2018 do Conselho Federal de Psicologia, o que permitiu termos um parâmetro de como a utilização dos jogos digitais na psicoterapia foram inicialmente empregados e suas repercussões antes da regulamentação, oportunizando um meio para futuras pesquisas terem base para comparação com as práticas realizadas após a Resolução.

A nossa pesquisa constatou, através dos relatos dos psicólogos, que a utilização dos jogos digitais na prática terapêutica pelos mesmos foi feita em sua maioria sem embasamento teórico, ainda assim, através desta prática, todos

relataram benefícios e estreitamento do vínculo entre terapeuta e paciente, favorecendo o investimento deste no processo terapêutico.

Posto isso, salientamos que o perfil acadêmico dos psicólogos entrevistados também merece destaque, visto que, metade deles possui especialização em Neuropsicologia, evidenciando o quanto esta área ratifica a utilização de jogos digitais e o quanto devemos estar sempre nos atualizando acerca das demandas advindas da contemporaneidade.

Ademais, relatam que o primeiro contato com o jogo digital como mediador se deu por demanda do próprio paciente, bem como, pela importância de observar meios de estímulo do córtex e seus reflexos, fator primordial no campo da Neuropsicologia.

Observamos ainda que as principais mudanças ocorridas nas sessões de terapia descritas pelos entrevistados são: o maior empenho por parte dos pacientes, a adesão ao processo terapêutico, além de facilitar a comunicação e o processo de aquisição do simbolismo, ainda que aplicado para crianças mais comprometidas, o que reflete no desenvolvimento do processo terapêutico, favorecendo o reforço da autonomia do paciente.

É, sem dúvidas, um recurso atual que desperta interesse, favorece, entre outros, a estimulação cognitiva e possibilita um novo olhar clínico da psicoterapia. Sendo importante ressaltar que a utilização dos jogos digitais é apenas mais um instrumento dentro do vasto leque de possibilidades de mediadores terapêuticos, dado também trazido pelos mesmos psicólogos entrevistados, que também mencionaram a utilização de outros mediadores nas sessões de psicoterapia, como livros, desenhos, jogos de tabuleiro e música.

Assim, a interatividade observada e proporcionada pelos jogos digitais contribuiu para ganhos na prática profissional do psicólogo, pois o jogo digital tem fácil utilização, inclusive de manuseio, com diferentes níveis de dificuldade, tornando-se acessível para pacientes desde crianças com lesão cerebral ou autistas a pacientes adolescentes, adultos e idosos (sendo estes associados ou não a outras patologias como o Parkinson, por exemplo).

Da análise dos resultados, restou claro que este é um mediador que transita em diferentes espaços de terapia, para o mais variado público, não sendo a idade ou condição socioeconômica fator diferencial nos benefícios trazidos pelos jogos digitais. Em pacientes idosos, por exemplo, alguns passaram a utilizar as TIC's, como

aplicativos de banco, recuperando assim um papel dentro da família como pessoa ativa.

Mais ainda, o recurso tecnológico também facilita as habilidades motoras, cognitivas, emocionais e de comunicação do paciente, sendo observável pelo psicólogo, tanto no desenvolvimento do processo psicoterápico, como para elaboração de um psicodiagnóstico, proporcionando ao profissional, novas percepções e possibilidades de atuação.

As dificuldades relatadas pelos profissionais entrevistados se referem principalmente ao enquadre terapêutico no que tange à frequência da utilização dos recursos digitais durante as sessões. Trouxeram como exemplo pacientes que solicitavam o uso deste recurso constantemente, algo que, todos os psicólogos fizeram questão de ressaltar não corresponder a tais solicitações, avaliando de acordo com o caso o melhor modo de utilização destes. Além disso, fica claro que o sucesso de aplicação dos jogos digitais, pode variar a depender do modo da atuação do profissional e de seu conhecimento da ferramenta que se propõe a utilizar.

Ainda que um tema em constantes debates, a literatura carece de pesquisa específica sobre os benefícios da utilização dos jogos digitais, principalmente na psicoterapia. Como demonstrado no presente estudo, os profissionais entrevistados não dispuseram de embasamento teórico para a utilização do jogo digital como mediador, a exceção de um, evidenciando a necessidade de mais estudos acerca dos benefícios da utilização dos jogos digitais na psicoterapia.

Tendo em vista que uma das principais dificuldades para realização da pesquisa foi localizar profissionais que preenchessem os critérios de elegibilidade, o estímulo à pesquisa do tema também foi proposta do presente estudo, a fim de proporcionar que mais profissionais tenham acesso ao assunto, obtendo assim, maior segurança ao fazer uso deste mediador.

Por fim, ressaltamos que não se buscou esgotar o tema, mas esclarecer que esta é uma ferramenta acessível a diversos públicos e que psicólogos atualizados acerca das TIC's que abriram a possibilidade de uso de jogos digitais em suas abordagens práticas, obtiveram ganhos consideráveis em sua prática e relação com seus pacientes durante o processo psicoterapêutico.

REFERÊNCIAS

ARENALES- LOLI, M. S.; ABRÃO, J. L. F.; PARRÉ, R. R.; TARDIVO, L. S. L. P. C. O Jogo como mediador na entrevista: um novo lugar no processo psicoterápico com adolescentes. **Bol. - Acad. Paul. Psicol.**, São Paulo, v. 33, n. 85, p. 405-426,dez.2013. Disponível em:http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415711X2013000200013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 26 nov. 2019.

BARBOSA, A. M. F. C.; FURTADO, A. M.; FRANCO, A. L. M.; BERINO, C. G. S.; PEREIRA, C. R.; ARREGUY, M. E.; BARROS, M. J. As novas tecnologias de comunicação: questões para a clínica psicanalítica. **Cad. Psicanál.-CPRJ**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 29, p. 59-75, jul./dez. 2013.

BARBOSA, L. A psicoterapia na era digital: utilização de recursos tecnológicos e jogos eletrônicos na psicoterapia. *In.*: FERNANDEZ; E. M. C.; DONARD; V. (Orgs.). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico**: novas identidades, novos campos, novas práticas. Recife: Editora UFPE; UNICAP, 2016, p. 187-198.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 1. ed. Lisboa: Edições 70, 2010.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Editora, 1994.

BONAMINIO, Vincenzo. **Nas margens de mundos infinitos**. Rio de Janeiro: Imago, 2011.

BRUN, Anne. Lógicas do jogo em mediações terapêuticas. **Psicol. clin.**, v.31, n.2, p. 231-257, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pc/v31n2/03.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2019.

CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI, R. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. **Texto Contexto Enferm.**, v. 15, n. 4, p. 679-684, 2006.

CARVALHO, M. D. S.; MELO, M. F. A. Q. O eu em cena: o jogo no psicodrama e os jogos eletrônicos. **Rev. Bras. Psicodrama**, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 94-100, jun. 2017. Disponível em:<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicodrama/v25n1/v25n1a11.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2019.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA (CFP). **Resolução do Exercício Profissional nº 11**, de 11 de maio de 2018. Regulamenta a prestação de serviços psicológicos realizados por meio de tecnologias da informação e da comunicação e revoga a Resolução CFP nº 11/2012. Disponível em: <https://atosoficiais.com.br/cfp/resolucao-do-exercicio-profissional-n-11-2018regulamenta-a-prestacao-de-servicos-psicologicos-realizados-por-meios-detecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao-e-revoga-a-resolucao-cfp-no-112012?origin=instituicao>. Acesso em: 05 nov. 2019.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. **Resolução 196/96**. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bioetica/res19696.htm>. Acesso em: 26 out. 2019.

COSTA, A. M. N. Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 18, n. 2, p. 193-202, Mai-Ago 2002.

DIAS, J. D.; MEKARO, M. S.; CHENG LU, J. K.; OTSUKA, J. L.; FONSECA, L. M. M.; ZEM-MASCARENHAS, S. H. Desenvolvimento de serious game como estratégia para promoção de saúde e enfrentamento da obesidade infantil. **Revista Latinoamericana de Enfermagem**, Ribeirão Preto: Universidade de São Paulo, v. 24, pp. 1-9, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2814/281449727160.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

DONARD, V. A pesquisa em psicologia na era digital: novos campos e modalidades. **Revista San Gregorio**, Edición Especial, n. 12, p.26-35, jul.- dez.2016b. Disponível em: <http://www.revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/150/3.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

_____. Ciberpsicologia: desafios teóricos e clínicos. **Atas CIAIQ - Investigação Qualitativa em Saúde e Investigación Cualitativa em Salud**, v. 1, 2015. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/90/86>. Acesso em: 15 set. 2019.

_____. Fundamentos epistemológicos e novos paradigmas de uma revolução tecnoexistencial. *In.*: FERNANDEZ; E. M. C.; DONARD; V. (Orgs.). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas**. Recife: Editora UFPE; UNICAP, 2016a, p. 37-52.

ELIA, L. Psicanálise: clínica e pesquisa. *In.*: ALBERTI, S.; ELIA, L. **Clínica e pesquisa e psicanálise**. Rio de Janeiro: Juruá, 2000.

ESCALANTE, R. A. LastesinasBelgrano. **Carrera: Sus aportes a la Psicoterapia**, n. 815,. Facultad de Humanidades, 2015. Disponível em: <http://repositorio.ub.edu.ar/bitstream/handle/123456789/8729/tesina%20815%20escalante.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 set. 2019.

FONTANELLA, B. J. B.; CAMPOS, C. J. G.; TURATO, E. R. Coleta de dados na pesquisa clínico-qualitativa: uso de entrevistas não-dirigidas de questões abertas por profissionais da saúde. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, v. 14, n. 5, p. 812-882, Out 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-11692006000500025&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 30 set. 2019.

_____.; MAGDALENO JÚNIOR, R. Saturação teórica em pesquisas qualitativas: contribuições psicanalíticas. **PsicolEstudo**, v. 17, n. 1, p. 1763-1771, 2012. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=287123554008>. Acesso em: 25 set. 2019.

_____.; RICAS, J.; TURATO, E. R. Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v.

24, n. 1, p. 17-27, jan. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csp/v24n1/02.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

FREUD, S. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: Parte III (1915 – 1916)**. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996 (Coleção Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 16).

FROIS, E. C. **As práticas da criança na contemporaneidade: o brincar analógico e digital. Uma perspectiva acerca do corpo no processo de subjetivação infantil**. 2010, 131 Fls. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.

FURTADO, A. M. **O resgate da sensorialidade na transferência**. Rio de Janeiro: Instituto de Medicina Social-UERJ, 2006.

GALHARDO, A. Entre o ser, o ter e o fazer: mindfulness e technostress. **Interações: Sociedade e as Novas Modernidades**, v. 33, p. 63-75, 2017. Disponível em: <https://www.interacoes-ismt.com/index.php/revista/article/view/404>. Acesso em: 15 set. 2019.

GALLINA, L. M. O uso de videogames na clínica psicoterápica: revisão de literatura. **XISBGames**, Brasília-DF, Nov. 2012 Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Luiz_Gallina/publication/313638200_O_uso_de_videogames_na_clinica_psicoterapica_revisao_de_literatura/links/58a0e4c245851598bab86926/O-uso-de-videogames-na-clinica-psicoterapica-revisao-de-literatura.pdf. Acesso em: 15 set. 2019.

GIAXA, A. C. M.; TAVARES, E. N.; OLIVEIRA, T. P.; EYING, J.; BURDA, T. A. M. A utilização do jogo como recurso terapêutico no processo de hospitalização da criança. **Rev. SBPH**, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 280-305, jun. 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rsbph/v22n1/v22n1a15.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

GOLFEDO, J. H. Psicoterapia infantil: uma abordagem junguiana. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 41, n. 3, p. 79-94, 1989.

GOUVEIA, P. Artes e jogos digitais: estética e design da experiência lúdica. **Textos em cinema, vídeo e multimídia**, Coleção 11, 2010. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32366189/Artesejogosdigitais_PatriciaGouveia_2010.pdf?response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DArtes_e_Jogos_Digitais_Estetica_e_Design.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191211%2Fus-east1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191211T163757Z&X-AmzExpires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amzsignature=52f1e5c9fa8ef485f3a6ffed73fd7a7700932fb13b5caede67a8212e77f7038c. Acesso em: 15 nov. 2019.

HALLBERT, S. C. M.; LISBOA, C. S. M. Percepção e uso de tecnologias da informação e comunicação por psicoterapeutas. **Temas em Psicologia**, Sociedade

Brasileira de Psicologia, Ribeirão Preto, v. 24, n. 4, p. 1297-1309, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5137/513754281015.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

KALLAS, M. B. L. de M. O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. **Reverso**, Belo Horizonte, v. 38, n. 71, p. 55-63, jun. 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/reverso/v38n71/v38n71a06.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019

KORKIEVICZ, S. B.; CASTAGINI, A. Uma Análise do Jogo “The Sims 3®” para o Desenvolvimento das Habilidades Sociais no Sujeito, Potencializando para a Aprendizagem. **Psicologado**, ago. 2016. Disponível em: <https://psicologado.com.br/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/uma-analisedo-jogo-the-sims-3-para-o-desenvolvimento-das-habilidades-sociais-no-sujeitopotencializando-para-a-aprendizagem>. Acesso em: 15 set. 2019.

LEHMANN, L. de M. e S.; PARREIRA, A. contextos virtuais: universo de interação jovem. *In.*: FERNANDEZ; E. M. C.; DONARD; V. (Orgs.). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas**. Recife: Editora UFPE; UNICAP, 2016, p.120-141.

LEROUX, Y.

Pourquoiutiliserlesjeuxvidéodanslespsychothérapiespsychodynamiques. *In.*: FERNANDEZ; E. M. C.; DONARD; V. (Orgs.). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas**. Recife: Editora UFPE; UNICAP, 2016, p. 172-186.

LIMBERGER, L. S.; SILVA, J. C. da. Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 63, n. 139, p. 193-200 dez. 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S000659432013000200007. Acesso em: 15 set. 2019.

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. **Didática**, São Paulo, v. 26-27, p. 149-158, 1991.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 9. ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2006.

_____. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14 ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

_____.; SANCHES, O. Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade. **Cadernos de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 239-262, 1983.

MINERBO, M. Espaço e objetos transicionais na análise de adolescentes borderline. *In.*: CARDOSE, M. R. (Org.). **Adolescentes**. 1. ed. São Paulo: Editora Escuta, 2006, p. 89-107.

NEVES, I.; ALVES, L.; GONZALES, C. Jogos digitais nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces. **Obra Digital**, n. 10, Fev. 2016. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/315483/405589>. Acesso em: 15 set. 2019.

OTA, F. **Jogos digitais e estimulação cognitiva**. 03/04/2019. Disponível em: <https://isgame.com.br/jogos-digitais-e-estimulacao-cognitiva/>. Acesso em: 20 out. 2019.

PEREIRA, E. C. A. O papel da transferência no processo terapêutico. **Psicologado**, mai. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-clinica/opapel-da-transferencia-no-processo-terapeutico>. Acesso em: 20 out. 2019.

POLCINO, M. D. G. **Os jogos digitais no contexto clínico junguiano**. 2019, 143fls. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/22100/2/Marcos%20Daniel%20Grassmann%20Polcino.pdf> Acesso em: 20 out. 2019.

QUEIROZ, E. F. de; DONARD, V. Psicoterapias via *webcam*: uma perspectiva psicanalítica. *In.*: FERNANDEZ; E. M. C.; DONARD; V. (Orgs.). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico: novas identidades, novos campos, novas práticas**. Recife: Editora UFPE; UNICAP, 2016, p. 161-171.

RHIRY-CHERQUES, R. H. Saturação em pesquisa qualitativa: estimativa empírica de dimensionamento. **Af-Rev PMKT**, v. 4, n. 8, p. 20-27, 2009. Disponível em: http://www.revistapmkt.com.br/Portals/9/Edicoes/Revista_PMKT_003_02.pdf. Acesso em: 30 set. 2019.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3 ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2009.

RINALDI, D. L.; ALBERTI, S. Psicanálise, saúde mental e universidade. **Estudos e Pesquisa em Psicologia**, v. 9, n. 2, p. 533-545, 2009.

ROSSI, M. L. **Jogo terapêutico computadorizado na terapia de crianças**. 2015, 136fls. Dissertação (Mestrado em ciências) – Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5142/tde-12052015-103032/publico/MariaLuciaRossi.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

SANTOS, L. F. O. **Tornar-se homem: dramaturgia em torno das apresentações em si, das emoções e dos afectos em palcos *offline* e *online***. 2009, 327 fls. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade do Minho. Agosto de 2009. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10157/1/tese.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

SCHÜTZ, F. F. **Presença nas tecnologias ubíquas e suas relações com medo de ficar de fora, autoeficácia, apoio social e bem-estar**. 2018, 54fls. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto

Alegre, Abril de 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/186088>. Acesso em: 15 set. 2019.

TANIS, B. A formação psicanalítica Especificidade e transformações. **Jornal de Psicanálise**, v. 51, n. 95, p. 29-41, 2018. Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/jp/v51n95/v51n95a04.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2020.

ULLRICH, D. R.; OLIVEIRA, J. S.; BASSO, K.; VISENTINI, M. S. Reflexões teóricas sobre confiabilidade e validade em pesquisas qualitativas: em direção à reflexividade analítica. **Análise: RevAdm PUCRS**, v. 23, n. 1, p. 9-30, 2012. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/face/article/viewFile/11329/9676>. Acesso em: 30 set. 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1991.

WHITAKER, R. H. **O sofrimento infantil e as demandas de análise psicoterápica**. **X Simpósio Regional IPAC**. São Paulo, 2008.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANSAVIO, W. H. I.; PETRY, A. dos S.; DEL CARLO, G.; PETRY, L. C. Jogos e psicanálise: manifestações artístico culturais em produções contemporâneas. **XIII SBGames**, Porto Alegre-RS, Nov. 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Jogos%20e%20Psicanalise.pdf. Acesso em: 15 set. 2019.

APÊNDICE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

Você está sendo convidado para participar da pesquisa: A utilização de jogos digitais como mediadores na prática terapêutica. Você foi selecionado através de análise de perfil, sua participação não é obrigatória e a qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. O objetivo deste estudo é problematizar de que modo e em que medida a inclusão de um jogo digital como mediador dentro do processo terapêutico transforma a prática terapêutica. Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder a entrevista realizada pela pesquisadora. Os riscos relacionados com sua participação são mínimos, tendo sido providenciado métodos para evitá-los. Os benefícios relacionados com a sua participação é a contribuição para mais uma fonte de estudo acerca de uma temática ainda incipiente no Brasil. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

DADOS DO PESQUISADOR PRINCIPAL (ORIENTADOR)

Nome

Assinatura

Endereço completo

Telefone

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

O pesquisador me informou que o projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da UNICAP, localizado na RUA DO PRÍNCIPE, 526 – BOA VISTA – BLOCO G4 – 7º ANDAR, SETOR A – CEP 50050-900 - RECIFE – PE – BRASIL. TELEFONE:(81)2119.4376–ENDEREÇO ELETRÔNICO: cep_unicap@unicap.br / pesquisa_prac@unicap.br

Havendo dúvida / denúncia com relação à condução da pesquisa deverá ser dirigida ao referido CEP no endereço acima citado.

COMISSÃO NACIONAL DE ÉTICA EM PESQUISA - CONEP

SEPN 510 NORTE, BLOCO A, 3º Andar

Edifício Ex-INAN - Unidade II - Ministério da Saúde CEP:

70750-521 - Brasília-DF

Contatos Conep:

Telefone: (61) 3315-5878

Telefax: (61) 3315-5879

Recife, _____ de _____ de _____

_____ Sujeito da pesquisa (*)

OBSERVAÇÃO:

Incluir informação sobre patrocinador (se pertinente); incluir informação sobre destino e guarda de materiais (se pertinente); incluir informação sobre estudo multicêntrico (se pertinente); utilizar linguagem compreensível para população alvo. No caso de pesquisas relacionadas com ações terapêuticas ou diagnósticas, explicitar os métodos alternativos, os riscos e benefícios de não utilizá-los. (*)