

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

MARCOS DANIEL GRASSMANN POLCINO

**OS JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO CLÍNICO
JUNGUIANO**

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

SÃO PAULO
2019

MARCOS DANIEL GRASSMANN POLCINO

**OS JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO CLÍNICO
JUNGUIANO**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Psicologia Clínica, sob a orientação do Prof. Drº. Durval Luiz de Faria

SÃO PAULO

2019

MARCOS DANIEL GRASSMANN POLCINO

OS JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO CLÍNICO

JUNGUIANO

Apresentado em _____

Banca Examinadora:

Profº. Drº. Durval Luiz de Faria

Profª. Drª. Ivelise Fortim

Profª. Drª. Ana Maria Galvão Rios

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Sob o número de processo 88887.147843/2017-00.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

process number 88887.147843/2017-00.

Resumo

POLCINO, Marcos D. G., **Os jogos digitais no contexto clínico junguiano.** Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2019.

Tendo em vista a crescente presença dos jogos digitais no cotidiano contemporâneo e os potenciais impactos desta nos indivíduos que a consomem, este trabalho visa identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos. Com esta finalidade, exploramos a conceituação dos jogos digitais, seus aspectos relacionados aos jogos de regras, suas características narrativas, bem como um breve apontamento sobre a questão da dependência em jogos digitais. A metodologia utilizada foi qualitativa, por meio de entrevistas semiestruturadas realizadas com oito terapeutas junguianos que atendem crianças. Os dados obtidos foram organizados em dois grupos temáticos. No primeiro grupo, analisou-se o contexto no qual ocorrem os atendimentos e no segundo grupo, destacaram-se as formas de manejo clínico adotadas pelos participantes, considerando ainda a influência deste entorno na clínica. Foi possível compreender os jogos digitais como eliciadores da função simbólica da psique, bem como, que esse potencial simbólico atua nos pacientes, nos terapeutas e, também, em todo o contexto social que circunda este encontro analítico.

Palavras-Chave: Psicologia Analítica; Jogos Digitais; Psicoterapia Infantil

Abstract

POLCINO, Marcos D. G., **Digital games in the context of jungian clinic.** Dissertation (Master in Clinical Psychology). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2019.

Taking into account the increasing presence of digital games in contemporary everyday life and the potential it has to impact the individuals that consume it, this work intends to identify the ways in which digital games become present in Jungian therapy. To this end, we explore the conceptualization of digital games, its aspects that are related to games with rules, its narrative characteristics, as well as a brief note on the question of dependence on digital games. The methodology used was qualitative, through semi-structured interviews with eight Jungian therapists that work with child therapy. The data obtained was organized in two thematic groups. In the first group, the context in which the therapy occurs and in the second group the forms of clinical work adopted by the participants were emphasized considering also the influence of this entourage on the clinic. It was possible to understand the digital games as elicitor of the symbolic function to the psyche as well as the fact that this symbolic potential acts on patients, therapists and, also, in the entire social context that surrounds the analytical encounter.

Key-words: Analytical Psychology; Digital games; Child Therapy.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	9
2. OBJETIVO	20
3. CARACTERIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS.....	21
4. JOGO DE REGRAS.....	29
6. CONSIDERAÇÕES SOBRE VÍCIO EM JOGOS DIGITAIS	52
7. MÉTODO	60
7.1 Instrumentos de pesquisa.....	60
7.2 Procedimento de divulgação	61
7.3 Pesquisa bibliográfica	62
7.4 Participantes	62
7.4.1 Critérios de Inclusão.....	62
7.4.2 Critérios de Exclusão.....	62
7.4.3 Caracterização dos Participantes.....	63
7.5 Procedimento de pesquisa	63
7.6 Procedimento de análise.....	64
7.7 Cuidados éticos	67
8. RESULTADOS E ANÁLISE	68
8.1 Posicionamento sobre jogos digitais.....	68
8.1.1 Posicionamento pessoal dos entrevistados.....	69
8.1.2 Posicionamento dos pais dos pacientes.....	77
8.1.3 Questões sociais	84
8.1.4 Entendimento pessoal.....	86
8.1.5 Análise do Grupo Temático	88
8.2 Manejo clínico	92

<i>8.2.1 Acolhimento.....</i>	92
<i>8.2.2 Entendimento clínico</i>	99
<i>8.2.3 Utilização.....</i>	108
<i>8.2.4 Análise do grupo temático.....</i>	111
8.3 Análise geral dos temas.....	114
9. DISCUSSÃO	119
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
11. REFERÊNCIAS:.....	134
12. ANEXOS	141

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico vivido pela humanidade nos últimos anos tem deixado diversas marcas em nossa forma de interação com o mundo, alterando profundamente diversas vivências. Existem vários exemplos destes impactos em várias áreas da experiência humana, seja nos avanços da medicina, na compreensão da física a respeito do universo, ou mesmo em aspectos mais cotidianos, como nossa capacidade de comunicação e de entretenimento. Muitos desses avanços inovaram a forma como atuamos no mundo, mesmo que esta forma de atuar não seja em si algo inédito, mas sim uma reconfiguração através de novas tecnologias e possibilidades. Um exemplo disso pode ser identificado nos jogos digitais.

Tendo em vista a crescente presença dessa mídia no cotidiano contemporâneo e os potenciais impactos desta nos indivíduos que a consomem, este trabalho visa identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos. Para isto buscou-se compreender como os terapeutas lidam com a temática e identificar em que contextos os pacientes trazem temáticas relacionadas aos jogos digitais.

Como aponta Huzinga (2010), a atividade do jogo é tão antiga quanto a humanidade e pode até mesmo ser observada em animais. O jogar é uma atividade que pode ser identificada ao longo de toda nossa história em diversos contextos culturais. Jung (2002) também ressalta a importância dos jogos na formação da psique, assim como sua presença no homem primitivo:

Freud dirigiu sua atenção principalmente para os desejos desapiedados de prazer, e Adler para a "psicologia do prestígio". Estas são, certamente, duas peculiaridades muito essenciais da psique primitiva, mas estão longe de ser as únicas. Para sermos completos, teríamos de mencionar as demais características do homem primitivo, tais como suas tendências para o jogo, para o místico, para o "heróico", etc, mas sobretudo aquela qualidade saliente da alma primitiva, que é a de estar sujeita a "poderes" suprapessoais, sejam eles os instintos, os afetos, as superstições, as fantasias, os mágicos, os feiticeiros, os espíritos, os demônios, ou os deuses. (JUNG, 2002, O.C. 8,1 par 95)

O que foi trazido pelo avanço tecnológico, em específico pela computação, foi uma nova possibilidade de formato para os jogos, através de aparelhos eletrônicos

dos mais variados. Apesar da grande atenção atualmente atribuída ao tema, seja pelas possibilidades de estratégias educativas (BAUM, 2016), pelo potencial de promover saúde (MENDES, 2015) ou pela possibilidade de dependência neurologicamente constatável (LEMOS, 2014); os jogos digitais estão presentes na nossa cultura há décadas.

Aranha (2004) realizou uma revisão do histórico dos jogos digitais, com o intuito de compreender como estes se consolidaram em uma forma de comunicação e construção de conhecimento. Neste estudo ele se refere a *Tennis Programming*, ou *Tennis for Two* (1958), criado pelo físico Willy Higinbotham em 1958, como sendo o primeiro jogo eletrônico conhecido. Desde então, os jogos eletrônicos vêm evoluindo e tomando cada vez mais espaço na cultura e no mercado. Aranha (2004) ainda ressalta grandes transformações no panorama dos jogos digitais com marcos, como o período de 1971 a 1979 de disseminação inicial dos jogos e o lançamento do console *NES*, em 1986, pela *Nintendo*, como fundamento para o desenvolvimento do mercado de jogos que, passando pelos jogos *Massive Multiplayer Online* (MMO), culminou no panorama atual.

Uma forma de dimensionar o tamanho da presença dos jogos digitais no cenário atual são os dados mercadológicos. Segundo o site *Newzoo*, especializado em pesquisas relacionadas ao mercado de games, estima-se que, em 2017, o valor absoluto deste mercado esteja em torno de 109 bilhões de dólares e conte com um mercado consumidor de 2,2 bilhões de jogadores ao redor do mundo. No Brasil, encontramos a PGB (Pesquisa Game Brasil) realizada pela ESPM, Sioux e Blend, que descreve um panorama sobre este mercado no âmbito nacional. Alguns dados a serem destacados desta pesquisa em um primeiro momento são: a presença feminina, constituindo 53,6% dos jogadores e a distribuição etária dos jogadores centralizada em 3 grupos, 28,4% de 16 a 24 anos, 36,2% de 25 a 34 anos e 31,4% de 35 a 54 anos. Esses dados ajudam a ilustrar o quanto disseminado é o consumo destes jogos na população em geral.

Assim, embora algumas brincadeiras tradicionais com bola, boneca, carrinho, bolinha de gude, pipa, pião, amarelinha e tantas outras continuem a fazer parte do repertório lúdico infantil, muitas outras são atualizadas com o repertório provindo das mídias, dos games, jogos eletrônicos e digitais. Seria inverossímil que a brincadeira da criança não se alimentasse das histórias, ficções e imagens da televisão, do cinema e do ciberespaço que também

fornecem repertórios de linguagens, conteúdos éticos e estéticos às brincadeiras. (FANTIN, 2015, p. 197)

É importante entender que, assim como outras formas de entretenimento, os videogames são, também, uma forma de produção cultural e, como tal, trazem em si aspectos daqueles envolvidos em sua produção. Os jogos trazem conteúdos e histórias que emergem da cultura e que constituem referências culturais. Levy (2008) argumenta a respeito de como há uma inter-relação entre o mercado de filmes e o mercado de jogos, em especial, quando consideramos a construção de enredo e de estrutura narrativa. Nesses aspectos, ela ressalta o papel central da obra de Campbell (1989) e dos elementos narrativos mitológicos. A autora também indica uma semelhança entre a experiência de jogar um jogo com a de assistir a um filme, especialmente na relação que se estabelece com os personagens e com a “sensação mágica da história” (LEVY, 2008, p. 1).

Desta forma, podemos entender que as narrativas presentes nos jogos, mesmo em sua estrutura interativa típica, possuem como linha central aspectos que provêm de temáticas mitológicas, ou de outras narrativas clássicas.

A idéia central é que as histórias contadas e recontadas pela humanidade ao longo do tempo perdem características regionais, até a representação tornar-se cada vez mais coletiva, sobressaindo o núcleo de significado. As necessidades humanas mais fundamentais e os mecanismos utilizados para lidar com elas são expressos de maneira simbólica, capaz de tocar a sensibilidade humana. (OLIVEIRA, 2007, p. 140)

Entendendo o jogo como uma produção cultural que se constitui também como um meio de comunicação (ARANHA, 2004), podemos compreender que esses apresentam em si manifestações arquetípicas apresentadas por meio de elementos culturais atuais; e como tais são importantes para estudos da psicologia analítica como manifestações das dinâmicas consteladas na contemporaneidade (OLIVEIRA, 2007).

Quando consideramos que esses elementos se fazem presentes nos jogos, seja em sua narrativa ou em outros elementos que os constituem, é importante considerar qual tipo de dinâmica psicológica se instaura na relação dos jogadores com esta forma de entretenimento. Em Fortim (2013), encontramos um exemplo

claro da possibilidade de jogos, em especial com lacunas narrativas, que se configuram como campo de projeção dos conteúdos dos jogadores, de forma a preencher essas lacunas. Outro ponto identificado nesse estudo é a importância da ambientação visual do jogo para essa possibilidade de projeção. Ainda atentando aos aspectos visuais dos jogos, há o estudo de Zansavio (2014) que busca traçar a correlação intencional entre a elaboração do design do jogo *Alice Madness Returns* com aspectos psicológicos descritos pela psicanálise com a finalidade de guiar a vivência dos jogadores.

Polcino (2016) indica como há uma busca dos jogadores por determinados jogos e a repetição destes, quando o enredo vivenciado na experiência de jogo condiz com o período de desenvolvimento desses indivíduos. Ainda nesse trabalho é abordada a importância da temática heróica presente nos jogos, na configuração dessa relação.

Brandão (2010) ressalta como a soma de elementos que compõem a experiência do jogar insere o jogador no que o autor denomina ser um “círculo mágico”, um espaço que se diferencia do cotidiano e da realidade objetiva, tendo até uma temporalidade própria. O autor aponta como envolvidos na construção dessa realidade os gráficos, a interatividade e a narrativa na qual o jogador tem possibilidade de coautoria.

Para muitos, os jogos eletrônicos são divertidos: eles atraem, estimulam e motivam. Os games oferecem gráficos fascinantes, interatividade imediata, personagens virtuais inteligentes, e narrativas não lineares, onde é possível ter coautoria da história. No círculo mágico do jogo, o jogador encontra um espaço temporário que se diferencia do cotidiano “comum”, e da vida completamente “real”. (BRANDÃO, 2010, p. 849)

Esses elementos envolventes, materializados tecnologicamente, passam pela capacidade de fantasiar do indivíduo que se relaciona com ele; tal fantasia também é canalizada e materializada com auxílio da tecnologia (ONÇA, 2016). É essa conexão entre os elementos presentes no jogo e o imaginário do jogador que resultam na experiência imersiva dos games.

Fantasia, nesse sentido, é uma sensação que se inicia no momento em que o jogador concede ao jogo a primazia simbólica sobre a realidade. Sensação que só se amortece quando o jogador encerra essa experiência liminóide que é o jogar. (ONÇA, 2016, p. 967)

Neste sentido, é possível perceber que os jogos digitais possuem em si uma fusão entre diversos aspectos definidos por Jung (2002) como presentes na base da formação psíquica. Esses aspectos são: a essência do jogo e do jogar; os elementos narrativos, que premeditadamente se alinham a temáticas arquetípicas presentes na mitologia; e a vivência da temática heróica que, nesse contexto se relaciona também com a interpretação de personagens.

Essa configuração de aspectos psicológicos que se entrelaçam com os jogos digitais já configura um panorama em que se pode compreender a inserção desta temática no campo do atendimento terapêutico, mas não são os únicos atributos que revelam a importância de considerar tal manifestação cultural no consultório.

Antes de nos adentrarmos em outros campos mais intimamente ligados aos aspectos clínicos, devemos considerar outras funções que vêm sendo atribuídas e exploradas em relação aos jogos, como, por exemplo, a da educação. Baum (2016), ao caracterizar o que chama de “Aprendizado Baseado em Jogos Digitais”, salienta a importância do estudo dos jogos como uma possibilidade de construção e transmissão de conhecimento, comentando sobre a crescente tendência de incluir os jogos digitais em campos educacionais. Fantin (2015) aponta como característica intrínseca dos jogos de caráter educacional a forma de interação entre jogadores, no caso crianças, mediada pela tecnologia de forma a constituir competências e capacidades específicas. Lima (2016) vai além, na medida em que busca trazer estratégias de ensino de elementos presentes em jogos, no caso especificamente da franquia *Super Mario* (1985).

Hoje em dia, muitos (se não a maioria) dos jogos de computador e videogame são estruturados dessa forma. Os jogadores começam cada fase enfrentando o obstáculo de *não saber o que fazer e não saber como jogar*. Esse tipo de jogo ambíguo é notavelmente distinto dos jogos históricos, pré-digitais. Tradicionalmente, precisamos de instruções para jogar. Porém, agora, somos frequentemente convidados a aprender conforme avançamos. Exploramos o espaço do jogo, e o código do computador nos limita e orienta. Aprendemos a jogar observando cuidadosamente o que o jogo nos permite fazer e como ele responde a nossos estímulos. Como resultado a maior parte dos jogadores nunca lê os manuais de instruções. De fato, esse é um sinal para a indústria: um jogo bem elaborado deve ser passível de ser jogado imediatamente, sem nenhum tipo de instrução. (MCGONIGAL, 2012, p. 35)

Há uma grande gama de estudos a respeito de estratégias educacionais baseada em jogos, aprendendo de seus elementos estratégias de ensino, como em Lima (2016), considerando jogos específicos como possíveis instrumentos que mediam o ensino, do mesmo modo que em Custódio e Pozzebon (2016). A relevância de tais considerações para o tema do presente trabalho ocorre na medida em que esta é uma outra forma com que os jogos digitais se fazem presentes na vida contemporânea, mas que também está claramente e propositalmente focada em afetar e direcionar o processo de desenvolvimento.

É importante lembrar, como aponta Brandão (2010), que os caráteres lúdico e educacional envolvidos no jogar coexistem. Da mesma forma, devemos considerar os aspectos psicológicos previamente apresentados como concomitantes às outras visões que se configuram a respeito do potencial dos jogos e seus possíveis papéis na vivência humana.

McGonigal (2012), em seu livro “A Realidade em Jogo”, propõe considerar os jogos como modelo e veículo para alterar a realidade social em que vivemos rumo a uma qualidade de vida melhor. Nesse trabalho, a autora comenta sobre potenciais que comentamos aqui, como de impacto emocional e educacional, assim como o elevado nível de envolvimento que os jogos promovem, como elementos a serem aproveitados para promover, por exemplo, experiências e ambientes de trabalho mais engajantes e satisfatórios.

Por fim, outro aspecto que começa a nos aproximar da temática clínica é o envolvimento físico e fisiológico que existe no engajamento com jogos digitais. Esse tipo de engajamento passa pela repercussão neuronal e motora, sendo que este segundo é mais evidente em alguns tipos específicos de jogos.

Estudos como os de Mendes (2015), que trabalha na perspectiva de um efeito sobre a motricidade, e de Lemos (2014), que explora os efeitos neuronais, já possuem um caráter relacionado à saúde. Mendes (2015) estudou a possibilidade de utilizar jogos de *Xbox Kinect* em tratamentos de reabilitação para pacientes diagnosticados com Doença de *Parkinson*, concluindo que esses jogos foram eficientes nesta perspectiva. Nesse estudo se ressalta a importância da aprendizagem e domínio de habilidades motoras no contexto do jogar videogames.

Outros estudos que levam em consideração o desempenho em jogos, assim como a capacidade de aprendizagem relacionada a este, voltado a temáticas da saúde, se orientam a partir de um referencial cognitivo. Exemplo disto é Alves (2010), que se refere a melhora de jogadores em testes de atenção, e Rossetti (2014) que trabalha com a utilização de jogos específicos como ferramenta no processo diagnóstico do quadro de TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade).

Lemos (2014), que também estuda aspectos relacionados a processos diagnósticos, aborda em seu trabalho outro lado dos jogos na saúde, seu lado potencialmente nocivo. Nesse caso, o enfoque está voltado à possibilidade de vício, estudando os efeitos neuronais e relacionando-os com outros vícios.

A despeito dos métodos utilizados (fMRI, sMRI, PET e EEG), os estudos apontaram convergências quanto às reciprocidades cerebrais. Em relação às alterações funcionais e estruturais, elas foram mais observadas no lobo frontal (ênfase: córtex pré-frontal dorsolateral, córtex orbitofrontal, giro pré-frontal, giro frontal médio), parietal, temporal (ênfase: giro para-hipocampal), núcleos da base, tálamo, ínsula e cerebelo. Essas regiões cerebrais são semelhantes às observadas em pacientes dependentes de substâncias e de internet, especialmente durante o estado de fissura. (...) Consideramos, por fim, que, apesar de ainda não existir um substrato neuroanatômico para a dependência de jogos eletrônicos, o interesse pela temática é crescente, auxiliando na compreensão e funcionamento dessa possível psicopatologia contemporânea. (LEMOS, 2014, p. 69)

A questão do vício em jogos, referido em Lemos (2014), pode ser identificada na pesquisa da PGB (2017) como medo de 67,1% dos pais entrevistados, na categoria de resposta: “(Medo) de que passe tempo demais jogando (deixe de fazer outras atividades”; primeira colocada dentre as respostas referentes às ressalvas e medos dos entrevistados. Neste sentido houve pesquisas, como referidas em Abreu (2008), na qual havia uma grande prevalência de vício entre crianças, sendo que essas ganharam mais destaque na mídia do que outras pesquisas sobre o tema.

Parece difícil imaginar que uma entre cada 3 a 5 crianças sofra de um transtorno de dependência que acarrete prejuízo significativo em suas vidas e necessite de tratamento especializado. Essa possível superestimação do diagnóstico pode também ser explicada pelo fato de o ponto de corte utilizado para definir dependência a jogos eletrônicos ser o mesmo utilizado

no diagnóstico de JP¹, uma vez que, diferentemente do que ocorre em relação aos jogos de aposta, os quais são proibidos para adolescentes na grande maioria dos países, os videogames e computadores estão cada vez mais presentes dentro das casas dos jovens. (ABREU, 2008, p. 164)

Abreu (2008) comenta que a maioria dos usuários de internet que apresentam este tipo de vício, também estão envoltos em outras formas exacerbadas de vulnerabilidade, tais como: baixa tolerância à frustração, baixa autoestima, ansiedade social e alta esquiva ao dano. Essas colocações levantam ressalvas a uma primeira leva de pesquisas que ocorreram em relação ao diagnóstico de dependência, não só aos jogos, mas a internet de forma geral. Ainda assim, a questão relativa à compreensão dessa dependência é fundamental.

Diversos aspectos dificultam o tratamento para dependentes de jogos eletrônicos. Em primeiro plano há a consideração de se estar ou não diante de um transtorno psiquiátrico específico ou se é uma sintomatologia referente a outras psicopatologias. Secundariamente, a falta de diagnóstico e as diversas escalas existentes, que variam metodologicamente em cada região, dificultam uma sistematização para referência em futuras pesquisas. (LEMOS, 2012, p. 31)

Lemos (2012) traça como linha guia para compreender essa relação patológica com os jogos que o comportamento do indivíduo pode ser entendido como desadaptativo. Neste sentido, apontam-se casos em que o sujeito é afetado por esse comportamento de forma prejudicial e já não é capaz de controlar a frequência e o tempo que despende com os jogos eletrônicos.

A questão da dependência de internet e o viés patológico remete naturalmente à prática clínica, mas é importante lembrar que todos os aspectos anteriormente apresentados também são, em potencial, importantes na prática clínica. Esse conjunto de elementos e formas de compreender o papel e o potencial dos jogos, positivo ou negativo, converge na compreensão de que há um impacto destes naqueles que se abrem para as experiências proporcionadas pelos jogos; e,

¹ Critério diagnóstico, utilizado pela Academia Americana de Psiquiatria, em estudos sobre apostas; adaptado para diagnóstico de vício em jogos eletrônicos pela substituição da palavra “apostar” por “jogar”. (ABREU, 2008)

como tal, dizem respeito a vivências que podem ser trazidas no ambiente terapêutico.

Quanto à prática clínica psicológica voltada especificamente para a temática dos jogos, no atual momento da revisão bibliográfica deste trabalho, foram encontrados alguns documentos publicados pelo NPPI (Núcleo de Pesquisas da Psicologia em informática) da PUC-SP. Destaca-se, por enquanto, uma gama de estudos a respeito da vivência dos jogadores, das relações entre estes mediadas pelos jogos, do papel de socialização, da relação jogo-jogador, entre outros aspectos, ilustrados anteriormente, mas pouco foi produzido diretamente sobre a prática clínica, especificamente da psicologia analítica.

Em um desses documentos, Souza (2015) aborda o tema da inserção dos jogos na clínica. Ele comenta sobre a existência de pesquisas, como as citadas aqui, nas quais há resultados benéficos da inclusão dos jogos em ambientes de tratamento hospitalar, aumentando a aderência ao tratamento e proporcionando outros resultados. Neste sentido, o texto se dirige à sugestão de assumir jogos digitais nos atendimentos infantis, respeitando critérios semelhantes à inclusão de outros jogos no consultório. O texto também se refere à existência de uma resistência por parte de alguns terapeutas e pesquisadores a aderir a esta conduta devido à crença, segundo ele infundada, de que os jogos poderiam levar a um aumento dos comportamentos agressivos.

Considerando esse levantamento prévio, entendemos que há uma demanda por atenção ao manejo clínico, especialmente na psicologia analítica, da temática dos jogos digitais. Ao buscar entender os jogos neste contexto múltiplo, sua compreensão não deve ser necessariamente focada em aspectos patológicos, mas deve incluir experiências que promovem saúde e/ou o desenvolvimento psíquico, assim como outras formas de significado que se configuram na vivência de cada paciente.

Da mesma forma, como indicado por Aranha (2004), em muitas vivências do cotidiano é possível perceber como os jogos digitais consolidaram sua presença na cultura contemporânea, ocupando um espaço próprio. É possível identificar um vocabulário específico entre jogadores em geral, com especificidades maiores em

jogadores de um mesmo jogo; personagens e recursos de diferentes jogos são utilizados como referências em determinados contextos e conversas, assim como comentários e comparações utilizando suas histórias. Não é incomum que, ao conversar com uma criança, esta pergunta se você conhece determinado jogo ou figura atrelada ao jogo, assim como ocorre em relação a desenhos e filmes infantis.

Foram experiências e encontros como estes, tanto dentro do espaço terapêutico quanto do cotidiano, que despertaram o interesse por compreender como estes elementos culturais têm se feito presentes na vida psíquica daqueles que estão em contato com eles; especialmente na forma com a qual estes se fazem presentes dentro do contexto clínico.

Em minha experiência clínica, pude entrar em contato com distintas formas com as quais os jogos foram trazidos por crianças. Em um caso, o que foi apresentado pela criança referia-se à mecânica do jogo, a forma de jogar, que interpretei como uma forma de manifestação de como aquela criança encarava algumas situações da vida; desta forma o jogar mostrava uma dinâmica psíquica que se fazia presente no caso. Nos atendimentos a uma outra criança, os jogos surgiram como formas de narrativas, as histórias que eram contadas nestes, ou contadas através destes, em vídeos no YouTube. Nessa outra experiência, pude observar aspectos narrativos que contavam sobre conflitos internos que estavam sendo vividos por esta criança. Nesses exemplos que pude experientiar foi possível perceber a inter-relação entre as vivências virtuais dos jogadores com suas realidades psíquicas.

Considerando esse contexto cultural em expansão, sua relevância para a vivência psíquica e essas experiências pessoais, definiu-se como foco deste trabalho a investigação e compreensão dessas manifestações culturais em processos terapêuticos, a partir da perspectiva dos terapeutas; especificamente de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos de crianças e adolescentes.

Para isto, faremos um levantamento sobre as formas com as quais os jogos digitais vêm sendo entendidos e, embasados nessas visões, apresentaremos mais profundamente os elementos constituintes dos jogos digitais à luz da teoria analítica.

Assim, serão considerados aspectos como: a Narrativa, incluindo a interpretação de personagem, assim como a inserção clínica do tema; os jogos de regras, e as repercussões e usos destes no contexto clínico junguiano. Utilizaremos essa base teórica para compreender o material recolhido a partir de entrevistas com terapeutas junguianos que atendem crianças e adolescentes.

2. OBJETIVO

- Identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos de crianças.

2.1 Objetivos específicos:

- Compreender como os terapeutas lidam com temáticas relacionadas a jogos digitais.
- Identificar o contexto dos pacientes quando estes trazem temáticas relacionadas a jogos digitais.

3. CARACTERIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

Quando nos propomos a refletir sobre os jogos digitais encontramos uma dificuldade em fundamentar qual seria um ponto claro de início para sua compreensão ou investigação, devido ao seu caráter multifacetado. Conforme exploraremos a seguir, os jogos podem ser entendidos como meios de comunicação (ARANHA, 2004), como formas de apresentar narrativas (MURRAY, 2004), como jogos de regras virtuais (JUUL, 2001), assim como outras possibilidades. Para que possamos prosseguir devemos buscar compreender quais são os principais elementos presentes nos jogos que são de interesse da psicologia, em especial para a clínica.

Partindo de uma perspectiva psicológica, é importante considerar diversos fatores que convergem na experiência do jogar. Há aspectos individuais da experiência como: a vivência de uma narrativa; a interpretação de personagem; a interatividade; e os jogos de regras. Da mesma forma, há outros elementos que se referem ao caráter de socialização oriundos da experiência como: a interação online, inclusive através de personagens; a assimilação de informações e experiências; e o acesso à cultura de jogos que serve de substrato para interações fora do ambiente estritamente digital e/ou lúdico.

Esses diferentes aspectos da experiência dos jogadores, por sua vez, podem ser entendidos como oriundos de diferentes elementos existentes nos jogos, cuidadosamente trabalhados para criar a imersão e o efeito desejado pelos desenvolvedores.

Para muitos, os jogos eletrônicos são divertidos: eles atraem, estimulam e motivam. Os games oferecem gráficos fascinantes, interatividade imediata, personagens virtuais inteligentes, e narrativas não lineares, onde é possível ter coautoria da história. No círculo mágico do jogo, o jogador encontra um espaço temporário que se diferencia do cotidiano "comum", e da vida completamente "real". (BRANDÃO, 2010, p. 849)

As características dos jogos que contribuem para a formação do que Brandão (2010) chama de “círculo mágico” são traduzíveis em: gráficos, trilha sonora, história e os aspectos da interatividade, da jogabilidade e das mecânicas presentes. Esses

elementos são alinhados com o intuito de afetar o jogador e de trazê-lo à experiência.

Há estudos sobre como se podem compor trilhas sonoras para jogos que consideram os impactos alcançados com estas; alguns exemplos são: Elvey (2015), Rayman (2014) e Collins (2008). Da mesma forma, há estudos sobre os elementos gráficos e suas intencionalidades, como apontados em Zansavio (2014).

Tudo o que atua a partir do inconsciente aparece projetado nos outros. Não que os outros sejam totalmente isentos de culpa, pois mesmo a pior projeção está presa a um gancho, que, por muito pequeno que seja, é ainda um gancho oferecido por outrem. (JUNG, 2002, O.C. 8,1 par 99)

No caso dos jogos, esse gancho não é um acaso, mas sim resultante de um esforço consciente que procura envolver o jogador, utilizando-se de todos estes recursos, incluindo a interatividade e a narrativa. Estes últimos elementos possuem um caráter central na elaboração do jogo, levando a diferentes posicionamentos a respeito de qual destes deveria ser tomado como pilar da compreensão do que é um jogo digital.

Segundo McGonigal (2012), há grandes expoentes da produção dos jogos digitais que estabeleceram laboratórios que estudam os impactos emocionais e psicológicos que os jogos possuem sobre os jogadores e utilizam esses dados para a elaboração e aperfeiçoamento de seus produtos. A autora ainda aponta para a correlação mercadológica entre o nível de satisfação que o jogo é capaz de gerar em seus jogadores e o sucesso deste produto. Nesse sentido, destaca também que os jogos digitais ativam no corpo diversos campos atrelados à felicidade, citando o sistema de atenção, o centro de recompensa, sistemas de motivação, centros de emoção e centros de memória.

Quando pensamos nos jogos digitais, é possível considerar que eles apresentam em si uma história, uma narrativa, mas, como aponta Juul (2001), há jogos que apenas possuem a narrativa como forma de contextualizar os desafios apresentados e outros que utilizam a narrativa como parte de sua estruturação. Os exemplos utilizados pelo autor são *Space Invaders* (1978) e *Half-Life* (1998); sendo que no primeiro é apresentada a ideia de uma invasão, mas essa história não é

explorada no jogo, enquanto no segundo há toda uma linha narrativa que é seguida pelo protagonista. Outros exemplos mais modernos que podem ilustrar esta mesma diferença seriam *Candy Crush Saga* (2012), *Temple Run* (2013), ou *Angry Birds* (2009), exemplos equivalentes ao *Space Invaders*, no qual há uma história que contextualiza o jogo, mas que não é fundamental para o andamento do jogo; como exemplos equivalentes a *Half-Life* (1998) teríamos franquias de jogos como *The Last of Us* (2013), *Bioshock* (2007), *The Witcher* (2007), ou *Assassin's Creed* (2007), nos quais o fluir da narrativa é intrinsecamente atrelado ao avançar do jogo.

Juul (2001) também aponta a existência de jogos desprovidos de uma narrativa, como *Tetris* (1984). Nesse sentido, o autor aponta os jogos como uma mídia que pode ser usada para fins narrativos, mas que não se limita a isto; ressaltando que uma narrativa depende de um vínculo emocional com os elementos que a compõem para que um indivíduo seja cativado por ela, enquanto os jogos, mesmo aqueles desprovidos de elementos narrativos, são capazes de envolver os jogadores. Nessa visão, a narrativa seria mais um elemento que pode ser utilizado pelos jogos para atrair os jogadores, mas não seria único ou imprescindível. O autor aponta como ponto central dos jogos a interatividade, podendo esta ocorrer em um contexto narrativo ou não.

Em contraposição a essa leitura, Murray (2004) defende que todos os jogos são de fato histórias, mesmo os jogos mais abstratos como o exemplo previamente mencionado do *Tetris* (1984). Segundo a autora, mesmo nesses contextos abstratos o jogador é colocado na posição heróica, de estar representando o papel de alguém que deve vencer os obstáculos ou um oponente. Nesse entendimento, há um destaque da interpretação de personagem, ou de função, como fundamental na relação jogo-jogador. Esse tipo de posicionamento é referido em Juul (2001) como referente, não precisamente ao jogo, mas à forma como criamos uma narrativa pessoal como forma de assimilar nossas experiências.

Outro autor que se posiciona em relação a essa discussão – sobre como definir e estudar os jogos digitais – é Aarseth (2012), que também destaca o debate que denomina de “ludologia vs narratologia”, que na época do artigo é referido como ocorrendo nos últimos dez anos, levantando Juul (1999) e Murray (2004) como defensores desses dois polos, respectivamente. Para Aarseth (2012), a narratologia

em questão nesse debate não se refere exatamente aos estudos acadêmicos de narrativas, mas sim ao posicionamento de que os jogos digitais consistem em história. O autor aponta a importância de que se utilize de fato os estudos de narrativas nos estudos de jogos, indicando as contribuições que essa área de conhecimento pode oferecer.

O que tem faltado até agora é uma compreensão detalhada e robusta das várias maneiras pelas quais os softwares de computador têm sido usados para combinar elementos de narrativas e jogos em um número de construções ludo-narratológicas bem diferentes. O que também precisa ser percebido é que as misturas entre jogos e histórias são principalmente software de entretenimento, obras que contêm muitas formas de conteúdo de mídia e, por causa de sua existência baseada em computação, podem emular qualquer tipo de gênero semiótico, incluindo, é claro, histórias tradicionais. (AARSETH, 2012, p. 3, tradução própria.)

Tanto Aarseth (2012) quanto Juul (2001) consideram que os jogos digitais não são narrativas, mas concordam que estes podem ser uma mídia através da qual se podem contar narrativas. Aarseth (2012) aponta como exemplo desta capacidade a existência de “*Playable Story*” (histórias jogáveis), exemplificadas com jogos como *Dragon Age* (2011) e *Heavy Rain* (2010). Entretanto, ao contrário de Juul (2001), Aarseth (2012) pontua uma correlação entre o potencial lúdico e o narrativo, se referindo aos jogos como sendo softwares ludo-narrativos.

Ao pensarmos nesse posicionamento, não como oposto, mas como complementar ao de Murray (2004), Aarseth (2012) identifica a importância de considerar as características narrativas dos jogos quanto à compreensão psicológica destes; especialmente considerando a crítica de Juul (2001), de que os jogos seriam narrativas, na medida em que os jogadores criam narrativas para explicar suas experiências.

Para a finalidade deste estudo, iremos adotar uma posição concomitante a de Aarseth (2012), por sustentar uma correlação entre diferentes aspectos, propondo uma compreensão que não se limite a estes, considerando os jogos dentro de um espectro ludo-narrativo, no qual o jogo pode estar mais próximo ou mais distante dos conceitos da narratologia.

Ao considerarmos o dilema “ludologia vs narratologia”, por uma ótica pautada na psicologia analítica, ambos os posicionamentos apresentam argumentos que

apontam para características dos jogos que contribuem para o envolvimento e imersão dos jogadores. Deste debate podemos identificar diferentes elementos presentes nos jogos digitais importantes para a compreensão da relação jogo-jogador; os elementos narrativos, a coautoria, interpretação, a interatividade, além das características dos jogos de regras.

Como apontamos anteriormente, esses elementos estão focados, especialmente, nas características da experiência individual, da relação que ocorre entre o jogo e o jogador. Ainda assim, tais elementos também estão envolvidos, como ambientação, em experiências que vão além desta relação, entrando em aspectos de socialização e deflagração de situações culturais. De forma mais ampla, este aspecto social dos jogos está presente em jogos cooperativos, especialmente online. Nesses ambientes de interação, esses aspectos surgem, mais claramente, nos comportamentos dos participantes. Mesmo em jogos *single-player* (para apenas um jogador) há a presença de elementos da cultura vigente, neste caso, mais visível no trabalho dos desenvolvedores do que na participação dos jogadores.

Em complemento a esta visão ludo-narrativa, podemos considerar as elaborações de Frasca (2007) sobre o potencial de articulação retórica que existe entre o jogo e o jogador. O autor aponta que, na própria elaboração do jogo, em suas regras e mecânicas de interação, há a comunicação de um substrato cultural, de um conjunto de valores, de uma perspectiva a ser transmitida. Neste estudo, Frasca (2007) também ressalta, para além destas bases, que na comunicação narrativa dos jogos há uma diferença básica em relação às outras formas de se transmitir histórias; nos jogos, o enredo está sendo construído e se desenvolvendo conforme as ações do jogador, promovendo uma interatividade e participação distinta de outras mídias, nas quais o espectador tem um papel passivo em relação a um enredo que já está previamente estabelecido e vai sendo apresentado.

Como apresentamos anteriormente, Aranha (2004) define os jogos como uma nova forma de mídia, capaz de uma nova forma de processamento de informações e construção de sentido. Desta forma, o autor também indica o potencial dos jogos para além da interação individual da dinâmica jogo-jogador,

considerando os aspectos de construção cultural que se realiza a partir destes novos meios.

Ainda pensando nas interações individuais, o compartilhamento dessas experiências com outros jogadores é suficiente para a abertura de um campo de impacto social dos jogos; Aranha (2004) aponta para a formação de vocabulários específicos, especialmente entre jogadores de um mesmo jogo. Um exemplo de como um jogo *single-player* pode se tornar ponto de convergência social, abrindo a possibilidade de interações e discussões, pode ser identificado nas diversas comunidades online existentes. Em Polcino (2016), utilizou-se dessas comunidades como local de divulgação da pesquisa, com a finalidade de atrair participantes. No caso deste estudo, o jogo foco era desprovido de características online, mas que, mesmo assim, possui uma grande expressividade em comunidades online. Este tipo de impacto também é visível em relação a jogos *multiplayer*. Isto nos mostra a faceta cultural dos jogos digitais, como meio de construção de sentido coletivo (ARANHA, 2004). Outra faceta deste mesmo aspecto social dos jogos se dá em jogos online, que por si já forma uma zona virtual de interação entre jogadores.

Ao mapear o trajeto da tecnologia dos Jogos Eletrônicos, foi possível evidenciar as múltiplas ações que imbuíram o dispositivo, cada vez mais, com elementos que o ocupavam com a função de transmissor de informações, articulando-as na construção de uma significação, de uma mensagem. Deste modo, evidenciou-se o modo como os Jogos Eletrônicos vieram assumindo funções de mediação que nos habilita compreender tais jogos como sistemas comunicativos, os quais ganham mais ênfase quando são finalmente ligados por meio de redes de computadores, estabelecendo a conexão de milhares de usuários em um mesmo espaço virtual, trocando mensagens, estabelecendo conversações e dinâmicas através destes jogos. (ARANHA, 2004, p. 61)

Neste contexto, o jogo se torna mediador de interações sociais e, em potencial, pode ser palco para deflagração de questões sociais, um exemplo disto é identificado no trabalho de Bristot (2007):

A luta das mulheres por espaço, respeito e igualdade acontece no âmbito social frequentemente. Nos games isso não é diferente, a busca por reconhecimento como um público em potencial e a representação dentro dos games são objetivos a serem conquistados e reconhecidos. (BRISTOT, 2007, p. 862)

Os jogos, como estivemos explorando, carregam em si diversas formas distintas de conectar com seus interlocutores e causar impactos nestes, passando da experiência individual, afetando coletividades e proporcionando um campo cultural próprio. Tendo em vista o crescente mercado dos jogos, assim como o aumento da acessibilidade a este tipo de mídia que tem ocorrido nos últimos anos somam-se elementos suficientes para embasar a importância de se realizarem estudos na área; porém, estes não são os únicos impactos dos jogos e/ou tendências de exploração de seus potencias.

Em um mundo pós-moderno, no entanto, a experiência cotidiana parece cada vez mais semelhante a um jogo, e estamos conscientes da natureza construída de todas as nossas narrativas. As categorias ordinárias de experiência, tal como progenitor, criança, amante, empregado, ou amigo, passaram a ser descritos como “papéis” e são prontamente desconstruídos em seus componentes culturalmente inventados. (MURRAY, 2004, sem página)

A crescente proximidade descrita por Murray (2004), entre nossas vivências fora dos jogos com as vivências dos jogos, pode ser entendida de diversas formas. Esta visão da construção das nossas narrativas individuais perante os papéis sociais que desempenhamos é uma forma de percepção desta semelhança.

Desta forma, podemos compreender que os aspectos sociais que envolvem os jogos digitais também estão presentes nesta dualidade de compreensão sobre seu caráter predominantemente narrativo ou predominantemente “lúdico”, no sentido de estabelecer um jogo de regras. O posicionamento de Aranha (2004) e de Frasca (2007) seriam, então, complementares aos de Murray (2004), Juul (2001) e Aarseth (2012), na medida em que os jogos, mesmo que considerados meios de comunicação, exercem este papel de conexão baseado em um contexto ludo-narrativo.

Ao abordarmos a caracterização dos jogos digitais a partir de uma perspectiva típica da psicologia analítica, simbolicamente, se faz pertinente um posicionamento que considere todos estes diferentes aspectos e visões previamente estabelecidos, compreendendo-os como diferentes facetas que compõem um mesmo símbolo. Optar por entendê-los como um fenômeno ou experiência coletiva ofusca a importância do caráter pessoal do jogar; da mesma

forma como optar por compreendê-lo como uma forma de experiência narrativa míngua a relevância de seu caráter, aqui entendido como “lúdico”. Nesta perspectiva, mesmo que ainda não seja possível traçar uma definição clara a respeito dos jogos digitais, sustentar estas diferentes posturas, e o debate construtivo entre elas, é pertinente para uma compreensão mais ampla do fenômeno e para que, eventualmente, seja possível traçar uma definição apropriada e não limitante para o tema.

Este posicionamento reflete o paradigma epistemológico junguiano, tal como explicitado por Penna (2013) no qual “a perspectiva ontológica da psicologia de C. G. Jung está assentada em primeiro plano nas noções de totalidade e unidade, uma totalidade dinâmica que contém elementos diversos” (p. 136). Há, assim, uma compreensão de que a totalidade do fenômeno, neste caso, os jogos digitais como experiência psíquica, inclui uma somatória de diferentes elementos e dinâmicas, mas não se restringe a isto, sendo como unidade algo distinto.

Na presente pesquisa, que tem como enfoque o contexto clínico individual, serão priorizados os aspectos mais próximos deste, ressaltando a importância das narrativas e dos jogos. Esta escolha não é representante de uma definição sobre a natureza dos jogos digitais, mas sim a consideração a uma limitação de pesquisa em que se faz mais pertinente uma elaboração dos elementos mais familiares à clínica de crianças e adolescentes. Neste sentido, buscando uma aproximação dos elementos que compõem essa totalidade, antes de que seja possível uma aproximação com seu caráter total, uno.

4. JOGO DE REGRAS

Nas obras de Jung encontramos poucas menções à palavra “jogo” apesar de sua importância para a psique, apontada por este como uma das tendências do “homem primitivo” (JUNG, 2002, O.C. 8,1) e do grau de realidade que estas experiências representam para o indivíduo (JUNG, 2013, O.C. 1). Dentre as demais colocações do autor, destacam-se, para o presente tema, as seguintes:

Essas duas passagens colocam não somente o deus, mas também a luz, isto é, o sol (Sûrya) e o fogo (Agni), em relação com o jogo de dados. (...) Do ponto de vista da intensidade emocional que, para consciência primitiva representa um fator decisivo, as coisas mais diversas como a chuva, a tempestade, o fogo, a força do touro e o apaixonante jogo de dados podem ser idênticas. Jogador e jogo coincidem na intensidade emocional. (JUNG, 2013, O.C. 13, p. 283 pp 341)

Nesta citação, destaca-se o potencial simbólico dos jogos, inclusive como a representação de uma divindade, e ressaltam-se elementos de impactos emocionais de um jogo, o jogo de dados, considerável mais próximo de uma dinâmica lúdica pautada em regras. Mesmo distante de uma configuração narrativa, o jogo ainda pode ser entendido como “apaixonante” e se relacionando com o jogador por um viés emocional. Nota-se que nesta citação o autor se refere a um jogo que se relaciona a uma dinâmica de aposta. Pode-se considerar que esta coincidência emocional esteja vinculada ao apostar, mas há outra citação do autor que retoma a profundidade psicológica da experiência lúdica dos jogos:

É obviamente difícil estabelecer o ponto onde começa o puramente lúdico, porque o produto inconsciente é criação da fantasia lúdica, aquela instância da qual se origina também o Jogo. Repugna ao espírito crítico se entregar a jogos e brincadeiras que se perdem na inconsistência total. (JUNG, 2013, O.C. 4, p. 64 pp 145)

Com esta colocação, Jung (2013, O.C. 4) descreve uma proximidade inconsciente, quando a origem, da experiência de fantasia lúdica e de jogos, assim como outras formas de brincadeiras. É apresentado um caráter imersivo, que pode ser entendido como uma tendência a um rebaixamento de consciência, permitindo maior emanação de conteúdos inconscientes e, também, menor discriminação do subjetivo e do objetivo.

Em todos estes posicionamentos o autor apresenta uma compreensão de uma origem primitiva, inconsciente e coletiva para a experiência lúdica do jogo, tendo como consequência um grande potencial mobilizador que não se restringe ao campo consciente.

Neste sentido, Hisada (2007), partindo de uma perspectiva Winnicottiana, aponta como o jogo, na qualidade de instrumento lúdico, constitui um fenômeno transicional; ou seja, ocorre limítrofe entre o concreto e o subjetivo. Dentro desta perspectiva, aponta para a abertura de um espaço de elaboração e contato com conteúdos internos, comparando a natureza destas atividades com a de experiências oníricas. Neste contexto teórico, a autora faz referência à integração de aspectos dissociados do Self (Winnicottiano).

Esta compreensão sobre o brincar se expande para a compreensão da potencialidade de comunicação que existe na atividade lúdica. Ao observar ou participar do brincar da criança é possível estabelecer uma comunicação que vem sendo privilegiada nos atendimentos infantis. Como aponta Morais (2011), a Ludoterapia é a utilização de instrumentos lúdicos como mediadores do processo terapêutico. É na forma de um desses recursos lúdicos que os jogos (de cartas, dados, tabuleiro e semelhantes) foram introduzidos ao ambiente terapêutico.

Construir e criar são partes do crescer e crianças e adolescentes há muito tempo brincam de construir modelos de aviões e carros, rádios, pipas e foguetes. Montar um computador, criar avatares online e postar em mídias sociais são, possivelmente, as versões contemporâneas desses desejos. (TYMINSKI, 2015, p. 239, tradução própria)

Conforme aponta Golfeto (1989), a psicoterapia infantil toma como perspectiva que as crianças encontram no jogo uma forma de expressão. Por meio dele podem surgir emoções e ideias que não se limitam à consciência da criança. O autor ainda destaca a importância de interpretar esta comunicação que ocorre durante o jogo como uma ferramenta terapêutica, ressaltando neste processo a importância da relação que se estabelece entre terapeuta e paciente.

Whitaker (2008) complementa este posicionamento, afirmando que, assim como os jogos, as brincadeiras, os desenhos, o jogo de areia e outras formas expressivas, ao serem interpretadas, permitem que o terapeuta adquira clareza a

respeito do momento de vida em que a criança se encontra. Isto inclui questões acerca do cenário em que seu desenvolvimento está inserido, assim como sobre a relação transferencial que está estabelecida. A autora ainda comenta sobre o valor terapêutico de prover uma liberdade de expressão em um ambiente acolhedor e afirma:

A infância é um período de grande treinamento para a vida, e este se realiza por meio do brincar. Se uma criança tiver de ser analisada, a análise deve ser feita através do brincar. Aos poucos, a criança, brincando, começa a se refletir. Aos 7 anos – aproximadamente – chega a idade da razão, e a criança começa a adquirir consciência e seu mundo vai se ampliando, e o limite é o universo. (Whitaker, 2008, p. 5)

Neste sentido, Golfeto (1989) se expressa de forma mais enfática ao afirmar que o terapeuta deve aceitar totalmente o paciente, promovendo uma participação ativa em tudo o que está ocorrendo no *setting* terapêutico. Esta postura ativa deve transmitir à criança que ela não está sozinha, mas ainda assim está livre para se expressar em um ambiente protegido. Nestas circunstâncias, promove-se uma comunicação que não se limita ao campo da razão, promovendo um sentido simbólico às interações, o que permite estimular a psique de forma a possibilitar a transformação na maneira como a criança se relaciona com a vida (GOLFETO 1989).

Estas diretrizes centrais de aceitação da criança, promovendo um ambiente seguro no qual o paciente pode exercer sua liberdade, se faz recorrente na revisão de literatura realizada por Morais (2011). Esta não se restringe a uma vertente teórica específica; tal paralelismo a destaca como uma questão central na terapia infantil. A autora aponta, também, que uma das formas nas quais a criança pode expressar sua liberdade é no momento de escolha da atividade lúdica, o que pode incluir escolha entre brinquedos, entre jogos ou outras atividades. Todas estas atividades, conforme apontamos anteriormente, se configuram como diferentes formas de expressão de subjetividade. Outra autora que ressalta a importância de promover um ambiente seguro e de liberdade é Branco (2001), ao comentar também sobre o tempo que pode levar até que o paciente passe a sentir estas garantias e comece a se expressar de forma mais autêntica.

Neste cenário de diversas possibilidades de atividades lúdicas que permitem expressão e transformação terapêutica para a criança, Whitaker (2008) privilegia o jogo neste processo:

O jogo é uma experiência completa que se inicia com uma ação e segue em desenvolvimento até o final e ele deve sofrer uma evolução para a criança. Com isto temos o desenvolvimento da temporalidade na criança. O analista precisa sustentar o jogo até aparecer uma formulação tal que a criança possa surpreender a si mesma com aquilo que passava para o analista. O “setting terapêutico” é um continente para o psiquismo. Nele são reveladas as dimensões inconscientes que criarão o espaço para a experiência que colocará a criança em relação com o outro. O jogo passa, então, a ter uma importância em si mesmo e não só como revelação do que está oculto. Ele promove a transferência, que promoverá a religação do Si-mesmo da criança com a estrutura do Eu dela. (WHITAKER, 2008, p. 16)

Estes posicionamentos perante o fenômeno do jogar coincide com as observações de Jung (2013) e reforçam a visão a respeito do jogar e do lúdico como canais para a expressão de aspectos do inconsciente, reservando em si, portanto, um caráter simbólico. Em todos estes apontamentos se faz presente, também, a importância de uma delimitação que diferencia esta de outras experiências.

Ao estudar o brincar, Winnicott se aproxima de Huzinga em vários pontos. Ambos observam que a liberdade de brincar existe apenas dentro das limitações de uma situação estabelecida pelas regras do jogo e pelas restrições de tempo e lugar e que a liberdade de brincar, criar, só existe através de delimitações. (HISADA, 2007, p. 21)

Hisada (2007) aponta, nesta colocação, a importância deste contorno consciente para a expressão inconsciente. Estas delimitações de tempo, espaço e regras são uma forma de definir os contornos do jogar. Frasca (2007) faz o levantamento de definições, assim como propõe uma definição de jogo que permite a reflexão a respeito de quais são os elementos envolvidos nesta experiência simbólica, especialmente como delimitadores representantes da consciência. Destaca-se que este autor já trabalha dentro de uma perspectiva na qual jogos digitais estão incluídos.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004): “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um desfecho quantificável” (p. 80, tradução própria). Nesta definição, como na de Frasca (2007), o jogo possui um sistema, elementos que se relacionam entre si,

dentro do qual se constitui um desafio artificialmente estipulado. Estes elementos do jogo e as tentativas do jogador de superar este desafio são mediados por regras, previamente estipuladas, além de fornecer um resultado mensurável, seja ganhar ou perder, ou em um placar de pontos.

A definição levantada das obras de Juul (2005) é:

Um jogo é um sistema embasado em regras, com desfechos variáveis e quantificáveis, sendo que a diferentes resultados são atribuídos diferentes valores; no qual o jogador exerce esforço com o intuito de influenciar o resultado, o jogador, se sente ligado aos resultados, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2005, p. 36, tradução própria)

Sobre esta definição, Frasca (2007) destaca que os jogos demandam um esforço por parte do jogador e que os jogadores se importam, em diferentes níveis, com o resultado do jogo, justificando o esforço. Elucida a respeito das consequências negociáveis que, desta forma, Juul (2005) considera em sua definição a possibilidade dos jogos terem consequências para além de suas circunstâncias, como é o caso dos jogos de aposta.

Frasca (2007), partindo destas definições e suas considerações sobre a capacidade retórica, comunicativa, dos jogos, propõe a seguinte definição:

Um jogo é para alguém uma atividade engajante na qual os jogadores acreditam ter participação ativa e na qual eles concordam com um sistema de regras que atribui status social para suas performances quantificadas. Esta atividade limita o futuro imediato dos jogadores a uma série de cenários possíveis, todos os quais eles estão dispostos a tolerar. (FRASCA, 2007, p. 70, tradução própria)

Sobre sua definição, Frasca (2007) ressalta alguns aspectos que considera fundamentais, como o caráter social do jogo. Para o autor, qualquer jogo, mesmo os individuais (ou *singleplayer*) só são possíveis em um contexto social. Como embasamento para esta afirmação ele aponta que crianças pré-socialização não compreendem os conceitos de ganhar ou perder, indicando que o valor atribuído aos resultados quantificáveis só é possível após a socialização do indivíduo.

Além de reiterar que os jogos são definíveis por seus conjuntos de regras e que a performance dos jogadores pode ser medida pelo resultado, o autor destaca a importância de afirmar que os jogadores acreditam ter participação ativa nos

resultados, já que eles não necessariamente a tenham. Desta forma, torna-se possível incluir os jogos de azar a esta definição.

Outro ponto de discrepância em relação às definições anteriores é a compreensão de que as consequências não são negociáveis ou alteráveis, já que isto poderia abrir a compreensão de que o jogo abre um espaço de realidade onde não há uma regra de causa e consequência claramente estipulada e, portanto, o que rege seu funcionamento seriam os desejos dos jogadores. Frasca (2007) ainda afirma que Juul (2005) está certo em considerar que há espaço para negociação em relação às consequências, mas defende que elas não são opcionais. Desta forma, seria possível exercer algum controle ou limitar os impactos. Com esta consideração o autor chega à conclusão de que os jogadores estão dispostos a tolerar as diferentes possibilidades de desfechos para a atividade de jogar.

McGonigal (2012) busca uma compreensão sobre os jogos que pode ser entendida como complementar a estas definições. Segundo a autora, especialmente na contemporaneidade, onde as novas tecnologias permitiram jogos de diferentes níveis de complexidade e características, é possível identificar quatro elementos que são comuns a todos os jogos: Metas; Regras; Sistema de *Feedback*; e Participação voluntária.

A Meta seria o resultado que o jogador almeja, capaz de proporcionar um “senso de objetivo”. As Regras são limitadores das formas através das quais o jogador pode alcançar a Meta. O Sistema de *Feedback* é uma forma de informar os jogadores como está o desempenho deles em relação à Meta. A autora cita como exemplos: placares, instruções diretas que indicam como chegar à Meta, barra de progresso ou pontos. Por fim, Participação Voluntária demanda dos jogadores que estes conscientemente aceitem as Metas, Regras e *Feedback*, promovendo uma base comum para que seja possível a participação de mais de um indivíduo. A Participação Voluntária, na medida em que garante a liberdade de entrar e sair do jogo, caracteriza esta experiência, mesmo que estressante, como segura e prazerosa (MCGONIGAL, 2012, p. 31).

Tendo levantado estas definições, recolhemos material que reflete sobre os aspectos que delimitam a experiência do jogar e que, como aponta Hisada (2007),

permitem o surgimento da vivência lúdica. Podemos entender, dentro de uma perspectiva simbólica, que estas definições representam os aspectos conscientes do jogo a partir dos quais é possível refletir sobre quais dinâmicas inconscientes podem ser contidas nesta experiência.

Um dos elementos, pelo qual podemos iniciar este processo, se refere a artificialidade da situação delimitada. Na definição de McGonigal (2012), esta fronteira artificialmente estabelecida pelo jogo é identificável em sua definição de Participação voluntária, em particular na medida em que se destaca que o participante pode entrar e sair, separando esta de outras experiências. Em Frasca (2007), esta característica não é explícita, mas pode ser considerada presente com a afirmação que os jogadores estão dispostos a tolerar os desfechos, apresenta-se a possibilidade de que, caso não ocorra esta disposição, não há a participação; com esta consideração, seria possível identificar o mesmo limiar presente em McGonigal (2012).

Em Juul (2005), ao se atribuir ao desfecho do jogo uma causalidade opcional ou negociável quanto a consequências no real, como apresentada por Frasca (2007), tal relatividade pressupõe esta formulação de um espaço artificial, diferente do real. Por fim, em Salen e Zimmerman (2004), a própria definição já inclui o caráter artificial do conflito proposto pelo jogo.

Este aspecto de delimitação de um ambiente distinto da realidade, no qual vigora uma causalidade, a priori, independente da causalidade do cotidiano, promove a sensação de segurança. Segurança que, conforme apontamos anteriormente, se almeja no ambiente terapêutico por possibilitar a expressão livre do paciente.

Dentro desta fronteira artificial, há outra estrutura que a reforça e a sustenta, as regras. O conjunto de regras que se aplica às relações dentro do jogo é específico àquele contexto, reforçando a diferenciação de relações através do jogo e as que lhes são externas. McGonigal (2012) destaca as regras como uma das quatro características que definem os jogos, assim como Frasca (2007), Juul (2005) e Salen e Zimmerman (2004) apontam as regras como base ou parte do sistema que sustenta o jogo.

Quando nos debruçamos sobre a implementação de regras com uma perspectiva psicológica, podemos colocá-las em paralelo com a compreensão do ganhar e do perder, como defendido por Frasca (2007), por ambos serem elementos apreendidos pela criança a partir da socialização. Frasca (2007) embasa sua colocação com a teoria de Piaget (1990), mas também podemos considerá-la a partir dos postulados de Neumann em seu livro “A criança” (1995). Neumann (1995) considera que, dentro das fases que propõe para a compreensão do desenvolvimento infantil, tanto as regras quanto os aspectos de socialização são mais predominantes durante a fase Patriarcal.

Estes apontamentos também são considerados por Whitaker (2008), conforme citado anteriormente. Este processo de socialização coincide com os ensaios apresentados pela autora e ao processo de reflexão e de descoberta do mundo a sua volta. Para Neumann (1995), é na fase patriarcal que a criança é introduzida a conceitos de normas sociais, regras, e passa a ter uma compreensão mais clara dos limites.

Quando pensamos no processo de elaboração interno referente às regras e aos limites, é importante considerar a possibilidade de buscar formas de transgredí-las. Se nos referimos a um jogo tradicional, pré-digital, existem inúmeras formas de considerar esta possibilidade de agir para além das regras, entretanto, ao pensarmos em jogos digitais, isto já se torna mais difícil de visualizar. Conforme comenta McGonigal (2012) sobre os aspectos educacionais dos jogos, as próprias limitações dos códigos que definem o ambiente digital podem ser entendidos como *feedbacks* que, aos poucos, moldam nossas ações, ensinando como agir nesse ambiente digital.

Ainda assim, mesmo considerando a rigidez de funcionamento dos códigos de programação, há a possibilidade de transgressão de regras. Existem jogos que possuem em sua programação a predisposição para que sejam utilizados códigos que alteram o funcionamento do jogo, dando ao jogador habilidades antes inacessíveis, ou burlar determinados desafios ou regras. Frasca (2007) ilustra esta possibilidade com a utilização feita por parte dos desenvolvedores de *GTA: San Andreas* (2004) que, para evitar a censura de conteúdos sexuais, mantiveram oculto na programação um *minigame* que mantinha tais conteúdos.

Outras formas de se burlar essas regras é ao se utilizar de erros no jogo, os chamados *bugs*, que permitem que os jogadores passem a agir no jogo sem seguir algumas de suas limitações originais. Por fim, uma terceira forma de burlar a programação original dos jogos é alterando esta programação. Este modo de burlar as regras implica em um conhecimento mais técnico, entretanto, uma vez elaborado, pode ser replicado por outros jogadores, sendo possível encontrar instruções, guias e tutoriais de como fazê-lo na internet.

Além da estipulação de limitações através de regras, outro dos elementos referentes à fase patriarcal que coincidem com os jogos de regras, no sentido de introdução do indivíduo no âmbito social, é a definição de valores que ocorre neste espaço compartilhado. Frasca (2007) identifica esses elementos de socialização com o desempenho quantificável, sob o entendimento de que a valoração do resultado é possível a partir de valores socialmente estabelecidos.

McGonigal (2012) se refere à questão do desempenho sob a ótica do sistema de *Feedback*; esta consideração se torna mais clara na medida em que a autora se utiliza dos mesmos exemplos que Frasca (2007), quando este se debruça sobre a questão do desempenho quantificável, mesmo que a relevância do desempenho em si possa ser questionada pela colocação de que seu efeito seja uma crença do jogador e não necessariamente uma realidade.

Em Juul (2005), a relevância do desempenho do jogador se apresenta na valoração do desfecho quantificável, assim como no esforço do jogador em alterar este resultado. Em Salen e Zimmerman (2004), esta questão está presente no resultado mensurável, quantificável.

Estas colocações dos autores também pressupõem o que se explicita em McGonigal (2012) como uma meta. O esforço do jogador em alterar o resultado (JUUL, 2005), assim como a crença dele de que seus esforços podem alterar este resultado, indica uma intencionalidade, um senso de objetivo. Senso também presente em Frasca (2007) que afirma que este resultado possui um valor socialmente atribuído. Em Salen e Zimmerman (2004), isto se expressa no resultado desejado do conflito artificial.

Esta temática de superação de obstáculos e de atingir objetivos possui uma convergência com a do herói. Como aprofundamos na reflexão a respeito das narrativas, os mitologemas heróicos se revelam de maior importância em momentos de enfrentamento ou superação de obstáculos (CAMPBELL, 1989). Estas manifestações da temática heróica também recebem características predominantes atreladas a diferentes períodos do desenvolvimento psíquico (HENDERSON, 1964), incorporando nestas variações diferentes aspectos do processo de socialização.

Outra definição de jogo utilizada por McGonigal (2012) é a presente em uma frase de Bernard Suits: “Dedicar-se a um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” (MCGONIGAL, 2012, p. 31). Ao tomarmos esta colocação como uma definição, destaca-se ainda mais a importância da dinâmica heróica no jogar.

A respeito da relação entre este elemento central dos jogos, de vencer obstáculos, com esta temática psíquica, retomamos a consideração de Murray (2004) de que os jogos, mesmo abstratos, levam o jogador a uma posição heróica. Neste contexto, a autora defende que isto leva a uma forma de compreensão da experiência de jogo, utilizada para argumentar a respeito do caráter de narrativa destas produções culturais.

Partindo destas definições propostas para jogos, destacamos alguns elementos comuns: limite ou fronteira entre o universo do jogo e o cotidiano; regras próprias que delimitam este universo; a valoração social que existe sobre o desempenho; e superação de obstáculos. Considerando estes elementos identificamos temáticas psicológicas que se atrelam a estes: a sensação de segurança e liberdade para expressar conteúdos psíquicos; o processo de socialização, ou a vivência da fase patriarcal; e o herói, que inclui este processo de socialização, assim como o de superação dos desafios do desenvolvimento.

Considerando estes pontos, podemos elaborar uma compreensão dos jogos como uma atividade que provém um espaço no qual o indivíduo pode manifestar seus conteúdos internos de uma forma distinta do cotidiano, suscitando questões relacionadas ao seu processo de socialização, seja pelas regras de convívio ou pela

valoração social, assim como pode manifestar seus esforços para superar os desafios de seu processo de desenvolvimento.

Este pensamento ainda encontra-se aquém das possibilidades totais de um jogo, por focar-se apenas nos elementos comuns a todos os jogos e que se referem a sua dinâmica básica de funcionamento. Frasca (2007) aponta em sua visão a respeito dos jogos, como todo este funcionamento está inserido em um contexto social e realiza, também, uma transmissão de conteúdos e/ou valores. Conforme apontado pelo autor, um jogo como *Monopoly* (1935) transmite diversos valores do capitalismo se utilizando de seu sistema de regras como veículo de comunicação.

Esta outra faceta complementar amplia a possibilidade dos jogos de invocarem temáticas psicológicas, além das temáticas básicas atreladas aos jogos em geral. Por exemplo, um jogo como Jogo da Vida (1960), transmite em suas regras valores atrelados a profissão, relacionamento conjugal, formar família, questões financeiras, entre outros; desta forma, neste jogo, seria possível que o jogador fosse mobilizado a expressar conteúdos referentes a estes temas, além de relação com regras e socialização ou sobre superação de obstáculos. Por outro lado, um jogo como *King of Tokyo* (2011), em suas regras, aborda temas relacionados a cura, agressividade, popularidade, entre outros; além dos mesmos elementos básicos que permeiam todos os jogos. Por fim, podemos refletir sobre jogos como *Dixit* (2008), no qual os conteúdos que podem vir à tona são amplos e variáveis, devido à multiplicidade de imagens de natureza fantástica que os jogadores são convidados a nomear, mas ainda assim, em sua dinâmica de jogo que convida a projeções das mais variadas, ainda é possível que nesta dinâmica de jogo se manifestem elementos relacionados à superação de obstáculos, valoração social e adequação a regras, ao convívio social.

Devido à grande gama de temáticas que podem ser vinculadas aos jogos, se faz necessário considerá-los individualmente, quando nos propomos a uma compreensão psicológica destes. Da mesma forma com que é necessário considerar o uso que está sendo feito deste, como se estabelece a relação entre o jogador e o jogo em questão, podendo assim buscar uma compreensão do que está sendo expresso nesta forma de jogar.

Para se estabelecer esta compreensão ampla a respeito de um jogo e suas potencialidades de expressão (GOLFETO, 1989 e WHITAKER, 2008), devemos considerar, como apontado por Frasca (2007), os valores e elementos culturais que se expressam em seu sistema de regras, em complementaridade com os que se apresentam através dos elementos narrativos presentes (MURRAY, 2004 e LEVY, 2008). E, ao considerarmos esta expressividade no ambiente terapêutico, devemos fazê-lo em contato ativo, participativo e autêntico em relação à atividade realizada com o paciente, promovendo concomitantemente uma possibilidade curativa (GOLFETO, 1989; BRANCO, 2001; HISADA, 2007; WHITAKER, 2008 e MORAIS, 2011).

5. NARRATIVAS E JOGOS DIGITAIS

Na psicologia analítica, as histórias – sejam mitos, contos de fadas, filmes, HQ's, mangás e diversas outras formas de mídias narrativas – possuem um papel de destaque, sendo entendidas como formas de elaboração e apresentação de conteúdos e padrões da psique, inclusive de elementos inconscientes.

Jung discursa ao longo de toda sua obra sobre os mitos, seus símbolos e suas narrativas, assim como a presença de seus elementos em sonhos. Em “Psicogênese das doenças mentais” o autor aponta as lendas e mitos como sempre presentes, assim como as “formações arquetípicas” como origem de “expressões mitológicas” (JUNG, 2013, O.C. 3, p. 233, pp 463 e p. 287 pp 550). O autor chega a indagar, em “Símbolos da transformação”, se o homem poderia libertar-se totalmente do mito, respondendo que seria impossível livrar uma criança da necessidade dos mitos, menos ainda da capacidade de criá-los. (JUNG, 2013, O.C. 5, p. 45 pp 30).

Von Franz (2013), em “A interpretação dos contos de fadas”, ressalta a importância dos estudos destes tipos de narrativas por salientar que nestes há “a expressão mais pura e mais simples dos processos psíquicos do inconsciente coletivo” (p. 9). Esta colocação explicita o entendimento junguiano de que narrativas que portam em si aspectos do funcionamento das dinâmicas psíquicas. Para a autora, estes podem ser mais específicos e individuais, como no caso dos sonhos, ou sendo mais gerais, aplicáveis a culturas específicas, no caso dos contos de fadas, até chegar aos mitos, exemplo mais coletivo. (VON FRANZ, 2013)

Tais invasões do inconsciente coletivo no campo de experiências de um único indivíduo, provavelmente, de tempos em tempos criam novos núcleos de histórias e mantêm vivos os materiais já existentes. (...) Estes eventos psicológicos, que sempre atingem um indivíduo em primeiro lugar, são, no meu modo de pensar, o ponto de partida e ao mesmo tempo o fator que mantém vivos os temas folclóricos. (VON FRANZ, 2013, p. 31)

Este posicionamento perante os mitos e narrativas coletivas, como fenômenos culturais que possibilitam uma aproximação com aspectos do inconsciente mais profundo, coletivo, marca a posição que estas histórias ocupam dentro da epistemologia analítica. Neste contexto, destaca-se a importância destas,

tanto como meio de investigação, forma de manifestação simbólica, como dentro do âmbito terapêutico:

Devido à natureza coletiva da imagem, é muitas vezes impossível determinar sua significação, devido à extensão desta última, a partir do material associativo de um indivíduo. Mas como essa determinação é de grande importância para os fins práticos da terapia, a necessidade de um estudo comparativo dos símbolos se impõe à psicologia médica. Para tanto, o estudo deve remontar a épocas da história humana em que a formação de mitos se produzia sem dificuldade, isto é, onde nenhuma crítica do conhecimento ainda se exercia sobre as representações engendradas e onde, por conseguinte, estados de fato desconhecidos em si mesmos se exprimiam em forma de representação determinadas. (JUNG, 2012, O.C. 13, p. 288, pp 253)

Outro ponto importante da caracterização feita por Von Franz (2013), pertinente ao contexto aqui enfocado, é sobre a possibilidade de atualização das narrativas. Novas manifestações culturais, novas histórias, trazem elementos típicos e símbolos recontextualizados a novas configurações culturais; os temas coletivos se reencontram com as temáticas culturais e pessoais dos criadores, manifestando novas configurações com o mesmo potencial de profundidade psicológico. Neste sentido, podemos compreender o jogo sob esta configuração, especialmente tomando como referência a concepção dos jogos como formas narrativas.

Aranha (2004) ressalta que, com a evolução da tecnologia, o processo de desenvolvimentos dos jogos aproxima o papel do *gamedesign* ao do diretor de um filme; por permitir que estes foquem em elementos mais refinados dos jogos, como o enredo. Por outro lado, Murray (2004) destaca os elementos narrativos como intrínsecos à experiência de jogar, formando narrativas mais ou menos elaboradas. Para a autora, ainda, a experiência humana é entendida pelo indivíduo dentro de um modelo narrativo intrínseco ao memorar as próprias experiências em um modelo de história. Encontramos em Hillman (2010) uma concordância dentro da psicologia analítica, ele afirma: “Aquilo que precisa ser compreendido, assim como a própria natureza da compreensão psicológica, é precisamente a natureza ficcional da subjetividade” (HILLMAN, 2010, p. 178).

Para Levy (2008), a estrutura narrativa presente nos jogos seguiu as tendências dos cinemas, incluindo uma estrutura mitológica em sua narrativa; não

apenas seguindo os ciclos da jornada do herói de Campbell (1989), mas também explorando o que Levy (2008) denominou de “personagens arquetípicos”.

As três etapas da jornada do herói descritas por Campbell (1989) são: A Separação ou Partida; Provas e Vitórias da Iniciação; O Retorno e Reintegração à Sociedade. Cada qual podendo ser subdividido em outras etapas, sendo que estas três partes são constantes, mas suas subdivisões não. Já os personagens apontados por Levy (2008) são: O Herói, representando o ego; O Vilão, representando a sombra; O Mentor, representando o *Self*; Os Guardiões, representando os complexos; O Aliado, representando a Anima/Animus; e o *Trickster*, representando a função transcendente.

Em Polcino (2016), é apresentada também a convergência entre as características dos protagonistas destas aventuras com os tipos de heróis utilizados por Henderson (1964): *Trickster*, *Hare*; *Red Horn*; e o *Twin*, sendo que estes também representam etapas de desenvolvimento do ego, passando da primeira infância até atingir a maturidade.

Estas convergências narrativas, dos elementos presentes nos enredos dos jogos com temáticas e estruturas mitológicas ou de outras narrativas coletivas, junto aos resultados analisados em Polcino (2016), apontam para indícios de que os jogos partilham com histórias e contos, não apenas estrutura, mas também, aspectos de vivência psíquica. Neste sentido, podemos considerar que há nos jogos digitais mitologemas, “formações mitológicas” (JUNG, 2013, O.C. 14/2), elementos presentes nos mitos que se referem a temáticas coletivas. Tal proximidade das estruturas mitológicas permite, também, considerar que os jogos digitais herdam, em parte, o potencial de organizador psíquico.

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. (CAMPBELL, 1989, p. 21)

Outro elemento, referente à dinâmica psíquica, que se faz presente em relações de indivíduos com narrativas é a constituição de ganchos projetivos em potencial. Este potencial de receptáculo de projeções pode ser evidenciado, no caso

dos jogos, no estudo de Fortim (2013). A autora comparou o impacto do jogo “*Shadow of the Colossus*” com o “Teste de Apercepção Temática” (TAT), indicando que as lacunas presentes neste jogo foram, de fato, preenchidas pelas projeções pessoais dos jogadores.

Somada aos fatores previamente destacados, esta possibilidade de induzir e evidenciar projeções dos jogadores pode ser entendida no contexto clínico como um elemento de caráter diagnóstico, ou investigativo, tal como o próprio TAT. Isto permite uma compreensão dos jogos como evidenciadores de dinâmicas psíquicas.

Outra autora que discute este potencial elucidador de dinâmicas internas é Guimarães (2016), que trabalha com o estudo de *Role Playing Games* (RPG), jogos de interpretação de personagens. Estudos sobre esta temática se fazem pertinentes quando pensamos em jogos digitais devido à grande influência que há dos RPGs em relação aos jogos digitais, como levantado por Aranha (2004). Esta influência se faz presente em diversos aspectos, evidenciados inclusive em um gênero próprio de jogos digitais que levam o mesmo nome, RPG; incluindo sua ramificação online, destacada por Aranha (2004) como um dos grandes marcos da história dos jogos digitais. Partindo da postura de Murray (2004), na qual todo jogo implica algum nível de interpretação de personagem imerso em algum cenário narrativo, se revela uma relação maior entre estes e os RPGs focados por Guimarães (2016).

A autora, em sua pesquisa, elabora uma técnica a partir da utilização do RPG para “promover a expressão do mundo interno dos jogadores, por meio da criação de personagens e representação espontânea” (GUIMARÃES, 2016). Nesta houve a predefinição de poucos elementos, deixando grande liberdade criativa aos participantes quanto ao referente ao passado e à personalidade de seus personagens, possibilitando uma experiência particularmente pessoal.

Ao pensarmos nestes recursos em relação a jogos digitais, há uma grande gama de níveis diferentes de possibilidade de criação do próprio personagem e de interpretação, referente a escolhas, tanto de forma de agir como com consequências para a trama. Atualmente, jogos como *Fallout 4* (2015), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Dragon Age* (2011), entre outros, são exemplos de jogos em que o jogador possui um controle maior sobre como será seu personagem e

como serão suas escolhas, podendo verificar diferentes consequências no desenrolar da trama. Porém, mesmo nestes, ainda não há igual liberdade sobre a elaboração do passado do personagem, pelas próprias limitações que existem ao se programar um jogo em comparação com o imaginar uma história. Isto se deve às limitações atuais da interação de um indivíduo com um programa, quando em comparação com as possibilidades das interações entre indivíduos, como nos RPGs de mesa.

Ainda assim, mesmo em jogos nos quais a diversidade de escolhas e de suas relevâncias é menor dentro do enredo, como *The Last of Us* (2013), a série de *Batman: Arkham Asylum* (2009), ou *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), entre outros; o protagonista ainda desempenha um papel heróico. Considerando a postura “narratologista”, mesmo em jogos como Damas, ainda há esta representação de personagem (MURRAY, 2004). Nestes casos, os jogadores são expostos a situações mais próximas a atuações teatrais, nas quais o papel a ser representado já está previamente estipulado, mas ainda há espaço para a vivência particular de cada ator.

A dramatização permite a vivência do processo de expressão percorrido pelo ator, o que leva não apenas à representação de papéis, mas à evocação e manifestação de conteúdos do universo interno; à constituição de um método relevante nos casos em que pacientes não conseguem, a princípio, expressarem-se verbalmente, em um modelo convencional de conversação; ao despertar de sensações e sentimentos aflorados no mundo interior, o que possibilita a conscientização de aspectos de papéis sociais adotados e de personagens habitantes daquele mundo; ao contato com personagens internos, o que viabiliza a convivência com eles de forma mais harmônica; à descristalização de máscaras, as quais impedem a percepção de novas possibilidades de atuação na vida; (...) à intensificação de carga energética ou catexia inconsciente dos símbolos para aumentar a produtividade de sua elaboração, de forma a extrair quantidade maior de significados, mediante a ativação da função estruturante transcendente da imaginação. (GUIMARÃES, 2016, p. 64)

Estas possibilidades emergentes da interpretação foram amplamente exploradas pela autora em relação aos RPGs, mas também podem ser consideradas, em escala, para a interpretação existente na experiência do jogar de jogos digitais.

O mentiroso patológico que se deixa levar por suas fantasias, comporta-se da mesma forma que a criança que se perde dentro do jogo, ou como o ator que mergulha totalmente em seu papel. (JUNG, 2013, O.C. 1, p. 80 pp 117)

Nesta consideração de Jung (2013, O.C. 1), originalmente focada em destacar a realidade da mentira contada para o mentiroso patológico, é identificável o grau de realidade atribuído pelo autor, tanto para o jogo quanto para o atuar. Ao considerarmos jogos que portam em si elementos interpretativos, podemos compreender que ocorre uma sobreposição destes elementos possibilitando uma nova vivência marcada, no mínimo, igualmente pela realidade psicológica que representa para o indivíduo imerso nesta.

A estes dois fatores devemos incluir, ainda, o fato do jogar entrar em contato com uma história. Em diversos jogos, esta história é secundária em relação aos desafios apresentados, podendo ser, inclusive, ignorada pelo jogador em alguns casos; argumento já apresentado anteriormente sob a perspectiva de Juul (2001). Ainda assim, há jogos cuja relevância do enredo se faz evidente, possuindo um grau de complexidade, incluindo diversos atos, personagens complexos, tramas principais e secundárias, entre outros elementos, como apontados por Aranha (2004) e Levy (2008). Em complemento, como apontado por Frasca (2007), o próprio sistema de regras, o pano de fundo no qual o jogar é possível, é estipulado dentro de um contexto cultural e transmite um conjunto de informações culturais. Estas informações subjacentes às regras podem ser entendidas como o substrato a partir do qual se constrói a narrativa pessoal da vivência, como proposto por Murray (2004) e explorado psicologicamente em Hillman (2010).

O contato com conteúdos mitológicos como propulsor do encontro, reconhecimento, apreensão e integração de aspectos inconscientes não se reduz à emergência de elementos míticos em sonhos, mas pode ser vivenciado nas posições de leitor, ouvinte, criador ou espectador de narrativas míticas, as quais passam a serem alvos de projeções de conteúdos do mundo interno e configuram-se como representativas de aspectos de si. (GUIMARÃES, 2016, p. 101)

Quando pensamos em jogadores, podemos considerar que estes são ouvintes, leitores, criadores e/ou espectadores das narrativas presentes nos jogos, na medida em que estes utilizam diversos recursos distintos para apresentar suas histórias ao público. Há jogos que possuem narradores, que permitem a posição de ouvinte; outros jogos apresentam seus conteúdos por escrito; outros através de cinematográficas elaboradas; além daqueles em que há a proposta do jogador como

cocriador da história; e ainda há jogos que se utilizam de combinações variadas de todos estes recursos para apresentar suas narrativas. Nesta construção narrativa, Frasca (2007) acrescenta o fato de que, ao contrário de formas tradicionais de narrativa, nos jogos, os eventos ainda irão ocorrer, dando ao jogador uma sensação ainda maior de coautoria, especialmente em jogos em que suas ações podem, de fato, alterar o desfecho desta história.

Independentemente da forma com que é apresentada, os jogadores ainda se encontram perante uma história, que como tal, possui potenciais de influência; podendo, como aponta Guimarães (2016), proporcionar algum tipo de contato com elementos inconscientes espelhados nestes. Dentro desta dinâmica as narrativas ocuparam, ao longo da história, diversas funções, como a de ensinar:

A maior parte das crianças aprende, primeiramente, por intermédio de seus pais. Uma cultura que possui como um dos requisitos para sua existência a capacidade dos membros do grupo de aprender uns com os outros. Entre as práticas de uma cultura encontram-se certas verbalizações tradicionais: provérbios, histórias e mitos. Nos países orientais, há muito tempo, as histórias têm sido usadas para ensinar as lições de vida. Essa função tem combinado o prazer e o passatempo. (BRANCO, 2001, p. 61)

Outro papel social, ainda mais pertinente para a perspectiva psicoterapêutica, é o de instrumento de cura:

Em todos os povos encontramos o uso de histórias, fábulas e mitos usados para a elaboração de conflitos. Na medicina tradicional Hindu, por exemplo, um conto de fadas personificando um problema particular era oferecido para meditação a uma pessoa desorientada psiquicamente. Esperava-se que, meditando sobre a história, a pessoa perturbada fosse levada a visualizar toda a natureza do impasse existencial que vivia, com a possibilidade de sua resolução. (HISADA, 2007, p. 7)

Segundo esta mesma lógica, Allan Guggenbühl (s/d) publicou, no site do *Institut für Konfliktmanagement* (IKM), um texto de título “*Mythodrama: From Stories to Inspiration*” (s/d), onde ele apresenta o conteúdo de uma de suas palestras, na qual o autor define sua técnica de “Mitodrama”, neste contexto de apresentação de histórias escolhidas pelo psicólogo no ambiente terapêutico com o objetivo de promover uma elaboração.

No Mitodrama (...) em vez de nos referenciarmos pelo nível pessoal do cliente, começando a investigar tópicos pessoais, problemas e desejos, o

terapeuta escolhe uma história. É claro que não pode ser qualquer história, ela precisa ser uma história que reflete e contém algumas das questões com as quais o paciente está em conflito. O cliente, ou grupo, é apresentado à história, que reflete em alguma medida, seus tópicos. A história é escolhida pelo terapeuta depois de diagnosticada a principal questão ou problemática. Ele se volta a literatura, mitologia ou cinematografia, com o intuito de encontrar a história que ele acredita conter a questão do paciente. O terapeuta, neste ponto, pode não estar plenamente consciente da situação pessoal de seu paciente ou grupo, mas isto não é relevante. A história é selecionada, o que leva ao início do processo. (GUGGENBÜHL s/d, p. 8, tradução própria.)

Em ambos os casos as histórias são apresentadas, como pontuado por Hisada (2007), como formas de conter a angústia, o que possibilita uma aproximação distinta com a realidade psíquica. Também para ambos os autores as histórias, contos, se inserem no contexto terapêutico a partir de uma escolha do terapeuta, que a baseia em seu conhecimento, em sua compreensão, a respeito da dinâmica vigente na problemática do paciente. Hisada (2007) descreve esta escolha considerando quais elementos devem estar presentes para que esta tenha aplicação terapêutica. A autora afirma que a história escolhida deve conter a angústia básica do paciente; os mecanismos de defesa apresentados por ele; as suas fantasias; e refletir o momento do desenvolvimento em que se encontra, desta forma a história pode tornar os conflitos inconscientes suportáveis à consciência.

A respeito deste processo de escolha, Hisada (2007) o apresenta como sendo baseado nos materiais trazidos pelo paciente ao longo do processo, além de incluir a impressão subjetiva do terapeuta; considerando os sentimentos despertados no terapeuta por tais materiais, além de considerar importante para o processo, também, a intuição do terapeuta e a participação de seu próprio inconsciente.

Ao mesmo tempo que a autora aponta a importância de já se ter conhecimento sobre o desenvolvimento do paciente e suas dinâmicas internas para se escolher a história com a qual se deve trabalhar, Hisada (2007) comenta também sobre como este processo de elaboração a partir de uma história permite acesso a mais informações, possibilitando uma melhor compreensão diagnóstica.

Branco (2001) propõe uma utilização distinta das histórias no ambiente clínico. Embasando-se na importância da liberdade da criança no contexto da

ludoterapia, a autora propõe que na sala lúdica estejam presentes diversos títulos distintos, permitindo que a criança opte por um deles, assim como também poderia optar por um jogo ou brinquedo.

A ludoterapia é uma oportunidade da criança vivenciar livremente seu fluxo experiencial. É um processo através do qual a criança vai se sentindo, cada vez mais, com liberdade para experienciar, vivendo cada vez mais plenamente, suas experiências. Tudo isto lhe proporciona a aquisição ou desenvolvimento de um maior sentido de ser, de existir, e de ser valorizada por isto. (BRANCO, 2001, p. 49)

Neste contexto de escolha por parte do paciente, a autora aponta que a criança confere significado ao brinquedo, ao brincar, assim como a história e, portanto, reforça a relevância de seu caráter de comunicação. Hisada (2001), ao se atentar a esta faceta das histórias, comenta que muitas vezes não é suficiente uma comunicação através da linguagem, devido ao caráter pré-verbal das angústias, próprio ao imaginário. Desta forma, Branco (2001) comprehende a escolha de uma história como uma forma de comunicação da criança no decorrer da terapia, o que reforça sua importância do ponto de vista diagnóstico. Ainda que a escolha da história não seja feita pelo terapeuta, Branco (2001) identifica na história em si, além do potencial de expressão, a abertura para uma possibilidade de elaboração a partir da identificação.

A criança se identifica com necessidades, vontades, e sentimentos daquele personagem. A próxima fase é onde a criança experiencia uma libertação emocional de sentimentos que podem ser expressos verbal ou não-verbalmente. Porque a criança identificou seus próprios sentimentos no personagem principal da história, quando o personagem experimenta a libertação emocional de seus sentimentos na história, os sentimentos da criança são libertados também. A fase final é quando há a autoaceitação, a criança olha para si própria e olha os outros aspectos significativos nos personagens da história comparando agora, diretamente, aos dela mesma, e ganhando auto-conhecimento através dessas similaridades percebidas. (BRANCO, 2001, p. 64)

Em um contexto em que o papel de escolher uma história recai sobre o paciente, o papel do terapeuta, segundo Branco (2001), passa a ser o de uma escuta ativa, guiando este processo de identificação, alterando o enredo atual do paciente, “sempre almejando um final feliz (o bem-estar dos clientes)” (BRANCO, 2001, p. 65). Neste sentido, a autora afirma que o objetivo da terapia infantil não deve estar voltado para a resolução de um problema, mas sim em auxiliar o desenvolvimento da criança.

Em todas estas formas de refletir sobre a utilização de histórias no contexto clínico há ainda dois apontamentos de Hisada (2007) que se fazem pertinentes. O primeiro é de que a eficácia dessa aplicação depende, também, do nível de envolvimento do terapeuta, seja em seu conhecimento e cultura a respeito de histórias e contos, sua bagagem cultural, ou quanto a sua habilidade na “arte de contar histórias”. Estes aspectos estão relacionados à eficácia do terapeuta em promover as histórias como formas de expressão e comunicação; seja em sua capacidade de comunicar ou de compreender. Concernindo tais aspectos, Hisada (2007) afirma ainda que, caso o terapeuta não goste pessoalmente de histórias, isto se configura como um fator impeditivo da utilização deste recurso.

O segundo apontamento se refere à capacidade de um conto influenciar o indivíduo. A autora afirma que a história só passa a reger o plano imaginativo quando sua informação fundamental possa operar em um nível mais profundo, tocando e mobilizando a psique, tanto inconsciente quanto consciente. Neste sentido, Hisada (2007) ainda afirma que: “as histórias com suas metáforas permitem a paciente a iniciativa de apreender o que estiver ao seu alcance e de acordo com o seu tempo interno” (HISADA, 2007, p. 7). Ou seja, uma história, narrativa, pode potencializar e acelerar o processo individual, mas não forçaria, por si, o ritmo do processo para além do tempo do paciente.

Quando nos debruçamos sobre os jogos, partindo do corpo teórico da psicologia analítica, tendo como referencial a perspectiva da “narratologia”, pudemos identificar diversos pontos de convergência entre os jogos e narrativas. Partindo destes pontos se faz possível refletir sobre os potenciais dos jogos digitais em relação à psique e suas equivalentes implicações clínicas.

Sob esta ótica, os jogos poderiam trazer ao ambiente clínico aspectos de exploração, compreensão e até um caráter diagnóstico do paciente, na medida em que há escolha por um jogo, a vivência deste e como ela é descrita pode ser vista em um contexto de entrelaçamento de conteúdos apresentados e projetados. Para tanto, deveria se respeitar, como aponta Branco (2001), a perspectiva do espaço terapêutico como um espaço de liberdade de escolha onde, neste contexto, deveriam estar presentes opções de brinquedos, jogos tradicionais, histórias e jogos eletrônicos.

Também abre-se a possibilidade de uma compreensão interventiva dos jogos, no entendimento de que estes podem ser narrativas apresentáveis com o potencial de impactar o indivíduo e proporcionar um espaço de elaboração, podendo ser reforçado pelo ato de representação de personagem e o grau de envolvimento possível com o enredo. Neste contexto, pode-se pensar como Hisada (2007), que o terapeuta escolheria um jogo que corresponda ao momento do paciente, ou como Branco (2001), em que o terapeuta teria uma participação equivalente a de ouvinte ativo, assistindo o jogar do paciente de forma a guiar sua experiência rumo a uma compreensão positiva deste, dentro do processo vivido pela criança. Estas possibilidades encontram-se ainda no campo das conjecturas, abrindo perspectiva para estudos futuros.

6. CONSIDERAÇÕES SOBRE VÍCIO EM JOGOS DIGITAIS

Um dos principais temas presentes no imaginário popular, quando nos referimos a jogos digitais é a preocupação com seu potencial viciante. Não foi incomum ao longo desta pesquisa que, ao apresentá-la a um colega, amigo ou familiar, estes começassem a manifestar suas preocupações sobre o vício em jogos digitais. Em mais de uma ocasião, mesmo após esclarecer que este não era o enfoque da pesquisa, era este tema que ficava presente em suas memórias, voltando a ele em encontros futuros.

A relevância deste tema atualmente se expressa também, conforme já referido na introdução, na Pesquisa Game Brasil (PGB, 2017), onde 67,1% dos pais entrevistados assinalaram ter: “(medo) de que passe tempo demais jogando (deixe de fazer outras atividades)”; alternativa que conflui com os critérios diagnósticos deste tipo de adição. Neste sentido, acredito ser pertinente dedicar uma espaço neste trabalho para uma breve consideração sobre o tema.

Retomando algumas informações importantes sobre o tema, as quais já mencionamos no início deste trabalho. O vício em jogos não pode ser considerado uma preocupação infundada, conforme aponta Lemos (2014), o vício em jogos digitais apresenta, do ponto de vista neurológico, semelhanças consideráveis com outras formas de vício, destacando o comportamento do estado de fissura.

Porém, devemos considerar que o histórico de pesquisas sobre o tema apresenta resultados alarmantes que, segundo Abreu (2008), podem ser entendidos como superestimação do diagnóstico. O autor chega a apresentar dados nos quais 3 a cada 5 crianças sofreriam deste transtorno, mas apontando para possíveis incongruências destes resultados; destacando, por exemplo, que o critério utilizado nestes estudos para caracterizar o vício se originava de uma adaptação do critério para jogos de aposta, no qual o termo “apostar” era substituído pelo “jogar”.

Lemos (2012) também relata encontrar dificuldade em estudar a questão do vício, por haver uma grande variedade metodológica que dificulta uma sistematização dos resultados encontrados.

Em 2013, foi incluído ao DSM (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais) o “Transtorno do Jogo pela Internet”. De sua quinta edição destacamos a seguinte definição a respeito do transtorno:

O transtorno do jogo pela internet é um padrão de jogo pela internet excessivo e prolongado que resulta em um grupo de sintomas cognitivos e comportamentais, incluindo a progressiva perda de controle sobre o jogo, tolerância e sintomas de abstinência, análogos aos sintomas dos transtornos por uso de substâncias. Como ocorre com os transtornos relacionados a substâncias, indivíduos com transtorno do jogo pela internet continuam a se sentar diante de um computador e a se envolver em atividades de jogo apesar da negligência a outras atividades. Eles geralmente dedicam 8 a 10 horas ou mais por dia a essa atividade e ao menos 30 horas por semana. Caso sejam impedidos de usar um computador e retornar ao jogo, eles se tornam agitados e revoltados. Frequentemente permanecem longos períodos sem se alimentar ou dormir. Obrigações normais, como escola ou trabalho, ou obrigações familiares são negligenciadas. Essa condição é separada do transtorno do jogo envolvendo a internet porque o dinheiro não está em risco. (DSM-5, 2014)

A Organização Mundial da Saúde (OMS) também se posicionou a respeito do tema em 2017 ao anunciar a inclusão ao CID-11 (11º versão do Classificação Internacional de Doenças). Em sua versão de 2018, há uma classificação geral, além de considerações específicas para o transtorno quando atrelado a jogos online e outras para jogos offline. Em suas caracterizações gerais encontra-se a seguinte descrição:

Transtorno do jogo (Gaming Disorder) se caracteriza por um padrão de comportamento de jogo (jogo digital ou videogame) persistente ou recorrente, o qual pode ser online (pela internet) ou offline, que se manifesta por: 1) controle prejudicado sobre o jogar (começo, frequência, intensidade, duração, finalização, contexto); 2) crescente prioridade dada ao jogar até o ponto em que o jogar ganha precedência sobre outros interesses da vida e atividades diárias; e 3) continuação ou escalada do jogar apesar da ocorrência de consequências negativas. O padrão de comportamento é suficientemente severo para resultar em significativo prejuízo pessoal, familiar social, educacional, ocupacional ou outras áreas importantes de funcionamento. O padrão de comportamento de jogo pode ser contínuo ou episódico e recorrente. O comportamento de jogo e outras características são normalmente evidentes durante um período de ao menos 12 meses para que o diagnóstico seja atribuído, embora o requerimento de duração possa ser encortado se todos os requerimentos diagnósticos são identificados e os sintomas são severos. (CID 11, 2018, tradução própria)

Em ambas as definições se destacam a perda sobre o controle do hábito de jogo, a prioridade crescente do jogo sobre outras áreas da vida e a continuação do

comportamento apesar de causar efeitos negativos. Neste sentido, é identificável nestas definições os apontamentos de Lemos (2012), que traça como linha guia para compreender esta relação patológica com os jogos que o comportamento do indivíduo pode ser entendido como desadaptativo.

Apesar destas atualizações que houve nas pesquisas e na compreensão a respeito do Transtorno de Jogo, especificamente em meios digitais, ainda há valor no alerta de Abreu (2008) de que usuários de internet que apresentam este tipo de vício, também apresentam outras formas de vulnerabilidade, tais como: baixa tolerância à frustração, baixa autoestima, ansiedade social e alta esquiva ao dano.

É importante notar que nem o DSM-5, nem o CID-11, se utilizam do tempo dedicado ao jogo como critério diagnóstico deste transtorno, mesmo que no DSM-5 isto esteja presente na caracterização do transtorno. Os critérios fazem referência à relação do indivíduo com o jogar de formas qualitativas, apontando-as em relação a outros aspectos da vida e como eliciadora de outros comportamentos considerados prejudiciais, como o abandonar de outras atividades ou negligenciar a autopreservação. Desta forma, o limiar de compreensão de qual comportamento de jogo é ou não caracterizável como transtorno não se constitui como fixo e absoluto, mas evoca a necessidade de compreender caso a caso. Este entendimento é reforçado com a colocação final do CID-11, que afirma que o período necessário de manifestação dos sintomas para o diagnóstico deve ser avaliado de acordo com especificidades do caso.

Tendo em vista o posicionamento de Lemos (2012), este tipo de diagnóstico tenta compreender se o comportamento está tendo um papel desadaptativo, ou adaptativo. Considerando a colocação de Abreu (2008), podemos refletir sobre este diagnóstico como a busca por compreender se o jogar, para cada indivíduo específico, está tendo um papel de agravar ou contornar as vulnerabilidades destes indivíduos.

Encontramos em Weisel (2015) apontamentos que suportam este entendimento, de que o uso patológico de jogos digitais está relacionado a outros tipos de vulnerabilidade; em específico, a autora mostra uma correlação entre as experiências que teve com este tipo de caso e o funcionamento psíquico resultante

de cumulativas experiências traumáticas. Segundo Weisel (2015), os pacientes com comportamento de adição a jogos eletrônicos fazem uso desses dispositivos como uma forma distinta de enfrentamento da situação vivida ou para evitar a repetição, o retorno, do trauma. Ao observar a correlação entre o momento psíquico do paciente com os conteúdos envolvendo os jogos, a autora propõe:

A ideia central da terapia parece ser para mim tentar dar forma aos elementos desconexos e incoerentes do jogo. Pois, embora o paciente dê ao material uma forma através das escolhas que faz, ele parece não saber o que está procurando e só consegue reconhecê-lo quando lhe é mostrado. (Weisel, 2015, p 205, tradução própria)

Tendo em vista esta lógica adaptativa ou desadaptativa, é ressaltada ainda mais a importância de compreender e considerar as formas de uso dos jogos. McGonigal (2012) aponta duas possibilidades distintas de se jogar jogos eletrônicos: como fuga de estresse, como entretenimento passivo; ou como experiência desafiadora e que promove “eustresse”², entretenimento ativo. Referente ao entretenimento passivo, a autora aponta que leva a um processo de saída do estado de estresse em direção a um estado depressivo e de tédio. Enquanto o entretenimento ativo, apesar de nos engajar em situações estressantes, o desafio promove o sentimento de confiança e otimismo (MCGONIGAL, 2012).

Esta visão aponta para uma compreensão de que há uma tendência adaptativa a um jogo engajado como entretenimento ativo, em comparação a um jogo engajado como entretenimento passivo. Por outro lado, ainda cabem considerações sobre o entorno do jogador para que se possa compreender se este hábito de jogo pode ser considerado adaptativo ou desadaptativo.

A tarefa do analista é de explorar os demônios e as vozes do outro lado, independentemente de como apareçam, como sendo, ainda assim, partes de um mecanismo de defesa que prove descanso de uma que é insuportável. O objetivo não é de desmantelar essas defesas, que possuem uma função reparadora, mas de ir em direção a um entendimento mais profundo de outras possibilidades conforme o adolescente adquire uma maior tolerância a aceitação de perdas inevitáveis. (RYTOVAARA, 2015, p. 192, tradução própria)

² O eustresse seria um estresse positivo. A palavra se origina da junção de *Eu*, palavra grega para “bem-estar” e a palavra estresse. Fisiologicamente em ambos nós “produzimos adrenalina, nosso circuito de recompensas é ativado e o fluxo sanguíneo aumenta nos centros de controle de atenção no cérebro. O que é fundamentalmente distinto é nosso estado de espírito”. (MCGONIGAL, 2012, p 41)

Nesta citação, destaca-se a importância de considerar se o uso dos jogos está realizando uma função adaptativa, mesmo que na forma de um mecanismo de defesa, antes que o terapeuta atue sobre este comportamento. Por outro lado, mesmo os comportamentos originados desta utilização adaptativa podem acarretar um uso patológico, como aponta Fortim (2013):

Os usuários recorrem à internet para se distraírem, se evadirem, obterem prazer, obterem suporte emocional. A internet temporariamente alivia problemas, às vezes tornando-se o meio principal de se relacionar com os outros; às vezes, proporcionando uma técnica muito eficaz de distração. A questão se configura na difícil linha divisória entre uma estratégia bem sucedida de *coping* e a transformação em um problema em si mesmo. Iniciada como modo de enfrentamento, a estratégia é tão sedutora que acaba se tornando a única e a mais importante na vida do indivíduo, tornando-se um fim em si mesma. (FORTIM, 2013, p 306)

Apesar de haver inúmeras possibilidades de configurações de experiência de vida que levam um indivíduo a recorrer aos jogos digitais, de forma saudável ou não, podemos considerar aspectos gerais, observáveis em grandes tendências. Mcgonigal (2012), na introdução de seu livro “A Realidade em Jogo”, se utiliza de uma classificação de Edward Castranova (2007 apud MCGONIGAL, 2012, p. 13) “êxodo em massa para os espaços virtuais”. Na visão defendida pela autora, ao compararmos a realidade e estes espaços virtuais, a primeira encontra-se esgotada; nos jogos é possível experienciar uma imersão de sentido, trazida à tona pela sensação de poder, “propósito heróico” e senso de comunidade de forma mais intensa e direta do que fora deles.

Atualmente, muitos sofrem uma vasta e primitiva inanição. Mas não é uma fome por alimentos - é uma fome por um maior e melhor envolvimento com o mundo a nossa volta. (...) muitos jogadores já descobriram como usar o poder imersivo dos jogos para distrair essa fome: uma fome por trabalhos mais gratificantes, por um senso de comunidade mais forte, por uma vida mais envolvente e significativa. (MCGONIGAL, 2012, p. 16)

Este posicionamento aponta para uma série de fatores, identificados como gerais, que reforçam a busca por jogos envolventes que supram essas necessidades de sentido. Dentro da perspectiva da patologia, refletindo sobre a ótica formulada a partir de Abreu (2008) e Lima (2012), estes fatores podem ser entendidos como fatores de vulnerabilidade que podem favorecer este uso

patológico. Por outro lado, a perspectiva adotada por McGonigal (2012) é a de tomar estes fatores como crítica à realidade, como uma crítica aos diversos elementos socioculturais quem vêm se estruturando de forma a permitir e promover estas vulnerabilidades, esta falta de sentido.

Esta perspectiva crítica muda o foco comumente disseminado de buscar o problema nos jogos, ou no jogador, passando a um enfoque de como mudar o ambiente, o entorno, para favorecer os aspectos positivos e minimizar os negativos. McGonigal (2012) apresenta como proposta de seu trabalho identificar elementos positivos dos jogos para então traçar estratégias de como torná-los presentes, também, fora dos jogos; da mesma forma a autora propõe reflexões de como utilizar estes elementos nos jogos, para afetar a realidade, melhorar a qualidade de vida em geral. Esta postura encontra ressonância com uma compreensão clínica, conforme aponta Whitaker (2008), especialmente do ponto de vista do sofrimento psicológico infantil:

A criança é produto de suas condições de vida. Quando um ser humano adoece, isso significa que ele precisa transformar os fatores que produziram o adoecimento, ou seja, mudar as condições externas e internas de sua vida. (WHITAKER, 2008, p. 4)

Este tipo de pensamento pode ser encontrado em outros autores que citamos anteriormente como: Mendes (2015), Lemos (2014), Alves (2010) e Rossetti (2014), que propõem o jogo como ferramenta para promoção de saúde; Baum (2016), Lima (2016), Custódio (2016) que consideram os jogos como instrumentos para a educação; ou Aranha (2004) e Frasca (2007) que apontam, também, para o caráter de comunicação, propagação e produção de cultura.

Estes estudos são exemplos indicadores do potencial criativo e inovador deste produto cultural que ainda não foi totalmente compreendido ou assimilado pela sociedade; são indicações de que o potencial criativo do jogar não se resume a atividade delimitada por regras (HISADA, 2007), mas que essa criatividade pode transbordar esta fronteira e promover a inovação à sua volta.

Jacoby (2012) discute como a imagem da criança, especialmente no imaginário adulto, carrega a significação do novo, da novidade. Considerando a

atualidade e potencial de inovação dos jogos digitais, assim como a temática do presente trabalho envolver psicoterapia infantil, este comparativo se faz ainda mais pertinente. Neste sentido, Jacoby (2012) alerta que o novo costuma ser colocado em dúvida e pode ser ativamente combatido pelo entorno em que se insere.

Como mencionado anteriormente, a criança, em muitos mitos e contos de fadas, é primeiro abandonada, perseguida e colocada em grande perigo, antes que ela assuma o seu papel singular prescrito pela fatalidade ou pelo destino (JACOBY, 2012).

Esta colocação pode ser comparada ao histórico dos jogos digitais, conforme apontado por Aranha (2004), que, por um longo período após seu surgimento, não teve grandes avanços ou impactos sociais, ensaiando um ou outro sucesso de mercado, para que, só após aproximadamente 40 anos do surgimento de seus primeiros expoentes, pudesse se consolidar culturalmente. Tendo este espaço minimamente garantido, surgem então os medos e receios a respeito de seus efeitos. Apesar das censuras e das barreiras, poderíamos entender através dessa analogia que os jogos vêm se aproximando cada vez mais de ter um “papel singular”.

Isto não significa que esta inovação realmente venha mais carregada de aspectos positivos e de potencial benéfico. Como aponta Jacoby (2012) a respeito deste caráter simbólico da criança: “Se algumas mudanças de personalidade vêm para o bem ou para o mal, depende do ponto de vista do julgamento” (JACOBY, 2012, p 25).

Para concluir estas considerações a respeito do vício em jogos digitais, ou Transtorno do Jogo (DSM-5, 2014), devemos considerar os aspectos negativos e positivos do jogar jogos digitais. É importante manter presentes os riscos envolvidos, mas evitar uma estigmatização; mesmo que os jogos desempenhem papéis negativos, desadaptativos, eles estão inseridos em um contexto maior, que também deve ser considerado. Seria contraproducente negligenciar pesquisas a respeito destes impactos negativos, da mesma forma se seria prejudicial não incentivar as pesquisas que focam nos potenciais criativos que circundam os jogos digitais.

Neste, como em tantos outros temas, é importante buscarmos um equilíbrio dinâmico entre os diversos pontos de vista, para que possam promover uma compreensão mais ampla e global, sustentando as tensões entre os diferentes posicionamentos, podendo encontrar melhores resoluções para os diversos dilemas que enfrentamos.

Agora podemos ver um *continuum* um tanto desigual para expressões patológicas e criativas e estar dispostos a nos movermos por este complicado espectro que oscila entre humano e não-humano. A internet pode funcionar como uma floresta escura e profunda onde crianças podem ser perdidas e abandonadas, mas devem ser encontradas. (TYMINSKI, 2015, p. 240, tradução própria)

Os jogos digitais possuem, sim, um potencial de vício, porém não podemos limitá-los a isto. Como terapeutas, devemos estar atentos à forma de uso que os pacientes fazem desta mídia, atentos para suas expressões patológicas, tanto quanto para suas expressões criativas e potenciais positivos; e, caso constatamos um prejuízo oriundo destes, devemos estar preparados para guiá-los para fora desta floresta escura e profunda.

7. MÉTODO

A presente pesquisa é um estudo qualitativo em que se busca identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos terapêuticos junguianos de crianças. Destacamos a forma como esta temática surge nos atendimentos e como se dá o entendimento e manejo desta temática por parte dos terapeutas. Para tanto, foram realizadas 8 entrevistas com terapeutas da abordagem junguiana que atendem crianças.

O posicionamento epistemológico e do paradigmática da abordagem analítica se explicita em metodologias qualitativas por se tornar mais evidente nestas o processo de construção de conhecimento a partir do encontro de subjetividades, a do pesquisador e a do participante. Neste encontro, destaca-se a importância de buscar uma compreensão simbólica, que considere, além dos conteúdos conscientes, as manifestações de conteúdos inconscientes de forma sintética (PENNA, 2013).

Neste sentido, dentro da perspectiva da abordagem analítica, destaca-se, conforme apontado por Penna (2013), a importância de se considerar a subjetividade presente no encontro, incluindo uma reflexão sobre a subjetividade do pesquisador. Neste sentido, a autora destaca que neste panorama teórico o autoconhecimento do pesquisador é parte relevante da produção de conhecimento.

7.1 Instrumentos de pesquisa

Optou-se para a realização desta pesquisa, a utilização de entrevista semiestruturada. Manzini (2004) caracteriza como central neste modelo de coleta de dados a presença de perguntas centrais, que guiam a entrevista no sentido de condizer com o objetivo da pesquisa.

Nesse sentido, para nós, a entrevista pode ser concebida como um processo de interação social, verbal e não verbal, que ocorre face a face, entre um pesquisador, que tem um objetivo previamente definido, e um entrevistado que, supostamente, possui a informação que possibilita estudar o fenômeno em pauta, e cuja mediação ocorre, principalmente, por meio da linguagem. (MEZINI, 2004).

O autor ainda destaca que por se tratar de uma interação entre pesquisador e o participante da pesquisa, torna-se importante considerar características desta

relação no momento da análise dos dados. Neste sentido, entende-se a importância de levar em conta diversos fatores decorrentes do contato entre estes dois indivíduos, que em um primeiro momento poderiam parecer irrelevantes, mas que possuem o potencial de afetar os dados produzidos no encontro. Esta consideração a respeito do uso deste instrumento de pesquisa confluí com o entendimento epistemológico da psicologia analítica anteriormente apresentado (PENNA, 2013).

Na presente pesquisa foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturado, conforme consta no Anexo III.

7.2 Procedimento de divulgação

A pesquisa foi divulgada através de redes sociais, utilizando-se do modelo bola de neve definido em Vinuto (2014) como “uma forma de amostra não probabilística, que utiliza cadeias de referência”. Conforme a autora, o início deste processo de divulgação ocorre com a divulgação de um texto semente (Anexo II), para permitir localizar um primeiro grupo de pessoas com o perfil necessário para a pesquisa. Foi solicitado então que estes auxiliassem na divulgação utilizando suas redes de contatos pessoais, proliferando o texto inicial e possibilitando a localização de novos participantes. Estes, por sua vez, também foram solicitados a repetir o processo de divulgação.

No caso da presente pesquisa, uma das dificuldades de se adotar outra forma de divulgação advém do fato dela ter como participantes uma população de especialistas. Este tipo de amostra, que pode ser alcançada com esse modelo de divulgação, é considerando uma população de difícil acesso (VINUTO, 2014).

O texto semente (VINUTO, 2014) para a divulgação desta pesquisa foi formado por uma breve apresentação da pesquisa e do pesquisador, com uma caracterização sintética do campo problemático e um convite para que os possíveis participantes entrassem em contato com o pesquisador através de uma conta de email, ou por mensagem de texto; conforme consta no Anexo II. Este texto foi divulgado na rede de contatos do pesquisador, especialmente por meio de redes sociais, tais como *Facebook*, *Whatsapp* e email. A partir desta divulgação inicial localizaram-se os primeiros participantes que indicaram outros possíveis

participantes e, através destas recomendações, formou-se o conjunto dos oito entrevistados.

O número de participantes foi definido por critério de saturação tal como definido em Thirycherques (2009), como sendo o ponto em que não são mais registrados novos temas. Este critério se define, também em Thirycherques (2009), como devendo respeitar um mínimo de 8 entrevistados, sendo que 2 destes são para confirmar a saturação, tal como ocorreu no caso desta pesquisa. Os sinais de saturação começaram a surgir no quinto e no sexto participantes e foram confirmados nas últimas duas entrevistas.

7.3 Pesquisa bibliográfica

A pesquisa foi iniciada com o levantamento bibliográfico em plataformas virtuais como: PubMed; Ebsco; Scopus; Academia.edu; SBGames; Google Acadêmico; DiGRA; Scielo; Pepsic. Foram utilizadas as seguintes palavras-chave e suas combinações: “psicologia”; “psicologia analítica”; “psicologia clínica”; “jung”; “jogos eletrônicos”; “jogos digitais”; “videogames”.

Além disto, foi utilizada uma seleção de materiais da literatura referentes à psicoterapia infantil, narrativas, jogo de regras e dependência em jogos digitais.

7.4 Participantes

7.4.1 Critérios de Inclusão

Buscou-se como participantes desta pesquisa psicólogos que atendessem em suas clínicas crianças, pautando sua prática na teoria junguiana.

7.4.2 Critérios de Exclusão

Não foram considerados como sujeitos válidos para a presente pesquisa terapeutas que pautassem sua atividade clínica em linhas teóricas diferentes e/ou divergentes da psicologia analítica e terapeutas cuja prática clínica não incluísse o atendimento de crianças.

7.4.3 Caracterização dos Participantes

Ao longo do processo de captação de participantes, tornou-se evidente o quanto restrita é a população de terapeutas que seguem a abordagem junguiana e atendem crianças; em complemento, houve significativa expressão de preocupação dos participantes quanto à garantia de sigilo, em especial por envolver uma análise de sua forma de atuação profissional. Levando isto em consideração, com o intuito de reduzir o risco de exposição dos participantes e garantir o sigilo, optou-se por reduzir o nível descritivo destes. Para isto, além de se ocultar os nomes, não foram apresentados dados como idade e local de atuação profissional, como foram restritos os apontamentos referentes a gênero.

Para fins de manutenção do sigilo dos participantes, nomes, assim como locais e outros dados que, em potencial, poderiam identificar os participantes, foram ocultados, sem alterar o sentido ou contexto no qual eram apresentados.

Foram entrevistados um total de 8 terapeutas, sendo 6 mulheres e 2 homens, todos condizentes com os critérios de inclusão e exclusão, variando suas trajetórias clínicas entre 10 anos e 40 anos como profissionais clínicos, segundo dados fornecidos por estes.

7.5 Procedimento de pesquisa

Inicialmente realizou-se a divulgação do “texto semente” (Anexo II) em redes de contatos do pesquisador, através de plataformas como *Facebook*, *Whatsapp* e email. Desta divulgação originou-se o primeiro participante que, após a entrevista, indicou outros possíveis participantes, destes contatos originaram-se novos participantes e novas indicações, seguindo o procedimento de “bola de neve”, até que fosse verificada a saturação dos dados.

Os encontros foram todos realizados, por conveniência dos participantes, no consultório particular de cada um dos entrevistados, onde foram observadas as condições necessárias de sigilo.

Antes do início das entrevistas foi entregue ao participante o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE, Anexo I), assim como foi solicitada autorização para se gravar as entrevistas.

Foram realizadas entrevistas semiestruturadas, seguindo o modelo previamente apresentado, cujo roteiro base consta no Anexo III. O tempo de duração das entrevistas variou entre 15 e 50 minutos. Esta variação ocorreu pelo estilo pessoal de responder e pelo tipo de contato do participante em questão com o tema foco da pesquisa.

O pesquisador permaneceu disponível para contato dos participantes e estes foram informados que poderiam optar por deixar a pesquisa a qualquer momento, sendo que, neste caso, os dados até então coletados seriam desconsiderados.

7.6 Procedimento de análise

Optou-se, como forma de análise dos dados coletados nas entrevistas, pela estratégia de Análise Temática, tal como definido em Clark e Braun (2006 e 2013). Segundo as autoras, a Análise Temática é um método no qual se identificam, analisam e destacam padrões existentes nos dados coletados, e que possui uma flexibilidade de fundamentação teórica, permitindo que este método seja aplicado por pesquisadores de diversas áreas distintas.

O processamento destes dados ao longo da Análise Temática se dá em seis fases: familiarização com os dados; codificação; tematização; revisão dos temas; definição dos temas; construção narrativa da análise (CLARK e BRAUN 2006 e 2013).

O momento de familiarização com os dados consiste em o pesquisador entrar em contato com os dados brutos de forma intensa, repetindo este contato várias vezes antes de começar a categorizar, ou codificar, estes dados. A segunda fase é justamente identificar repetições, relacionadas ao tema, dentro dos dados e identificá-las adequadamente por toda a extensão dos dados. A tematização consiste em identificar padrões coerentes e significativos nos dados, de forma a serem relevantes para a questão da pesquisa, estes temas também são uma forma de agrupamento das categorias previamente identificadas. O próximo estágio é verificar a validade dos temas até então estipulados dentro do contexto geral dos dados (CLARK e BRAUN 2006 e 2013).

Neste momento, pode-se entrar em um *looping*, voltando a uma reconfiguração das categorias e, depois, uma reformulação dos temas até que estes sejam coerentes com a totalidade dos dados. Destaca-se então, a formulação narrativa da análise dos dados, dentro dos temas e categorias. Uma incoerência nesta etapa pode significar um retorno ao *looping* anterior (CLARK e BRAUN 2006 e 2013).

Seguindo este procedimento como modelo, chegou-se à estruturação dos dados obtidos através das entrevistas semiestruturadas em dois grupos temáticos, cada qual englobando temas relevantes ao objetivo da pesquisa, conforme ilustrado na figura abaixo:

Grupos Temáticos:	I - Posicionamento sobre Jogos Digitais	II - Manejo Clínico
Temas:	Posicionamento Pessoal dos Entrevistados	Acolhimento
	Sobre o Posicionamento dos Pais dos Pacientes	Entendimento Clínico
	Questões Sociais	Utilização
	Entendimento Pessoal	

O Grupo temático “Posicionamento sobre Jogos Digitais” engloba os temas: “Posicionamento Pessoal dos Entrevistados”; “Sobre o Posicionamento dos Pais dos Pacientes”; “Questões Sociais” e “Entendimento pessoal”.

As falas caracterizadas como pertencentes ao tema “Posicionamento Pessoal do Entrevistado” apontam uma compreensão pessoal de experiências não limitadas à prática clínica na qual se ilustra a vinculação entre o terapeuta participante e os jogos digitais.

O tema “Sobre Posicionamento dos Pais dos Pacientes” foi um tema emergente dos dados, não havia sido considerado no processo de pesquisa antes da realização das entrevistas, e reúne uma série de colocações na qual os participantes ilustram o posicionamento dos pais dos pacientes em relação aos jogos digitais.

Os últimos dois temas deste grupo trazem apontamentos mais gerais a respeito dos jogos, como a compreensão de quais são os elementos presentes em jogos digitais e com o que são associados em um nível de compreensão pessoal, nos temas “Entendimento pessoal” e “Questões sociais” são identificadas questões mais amplas do que os posicionamentos e entendimentos pessoais, tais como discriminação entre público masculino e feminino e abrangência da presença de eletrônicos na vida cotidiana.

Neste grupo temático identificam-se elementos que formam um pano de fundo sobre o qual se realiza a prática clínica, sendo que seus temas, apesar de não participarem do manejo clínico, possuem o potencial de influenciá-lo.

O segundo Grupo Temático, “Manejo Clínico”, é formado pelos temas “Acolhimento”, “Entendimento Clínico” e “Utilização”, nos quais se ilustram a prática clínica dos entrevistados frente aos jogos digitais e temas relacionados.

No tema “Acolhimento” se reúnem falas nas quais é possível compreender a reação dos entrevistados quando surgem temas relacionados aos jogos, ou os próprios jogos; mostrando a receptividade destes, ou sua falta, a estas temáticas dentro do espaço psicoterapêutico.

Em “Entendimento Clínico”, encontram-se as falas referentes à compreensão que estes terapeutas têm a respeito dos jogos digitais nos processos de seus pacientes, já apresentando algum nível de interpretação clínica destes, assim como conceituações teóricas. Estas compreensões, entendimentos, são baseados em falas dos pacientes e, portanto, quando eram apresentados conteúdos referentes à visão das crianças sobre os jogos digitais, isto era acompanhado pela compreensão desta visão dentro de seus processos psíquicos. Por esta contiguidade entre os temas optou-se por não formar separadamente um outro tema exclusivo para a visão das crianças.

O último tema, “Utilização”, reúne os relatos referentes às diferentes formas de utilização dos jogos digitais realizadas por parte dos entrevistados em sua prática clínica.

Estes temas foram analisados separadamente, posteriormente, analisou-se o grupo temático como um todo e, por fim, as relações entre os dois grupos temáticos e seus temas específicos. É importante ressaltar que algumas falas dos participantes ilustram pontos referentes a mais de uma temática e, portanto, estão presentes em mais de um tema. Estas mesmas falas servem de referência para a análise das ligações e correlações entre os diferentes temas que serão exploradas no próximo capítulo.

7.7 Cuidados éticos

A fim de garantir cuidados éticos foi apresentado o termo de consentimento livre e esclarecido (Anexo I), elaborado para esta pesquisa, logo no primeiro contato com os participantes. Estes terão a liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento.

Antes de iniciar as entrevistas, foram garantidas as condições mínimas do ambiente, com o intuito de assegurar a privacidade e o sigilo do encontro; assim como o teste dos equipamentos que iriam gravar os encontros.

A presente pesquisa foi de baixo risco aos participantes, ao considerarmos que estes foram questionados a respeito de temas relacionados a sua atuação profissional e qualquer mobilização advinda destas entrevistas também poderia ser eliciadas pela prática clínica ou em supervisão.

Após a coleta de dados, o pesquisador se colocou à disposição dos participantes para qualquer eventual contato que estes sentissem necessidade.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Sede Campus Monte Alegre, com protocolo de número 2.833.512.

8. RESULTADOS E ANÁLISE

Neste capítulo serão apresentados os dados coletados durante a pesquisa, devidamente organizados dentro do temas estipulados para o processo de análise. Em seguida, serão apresentados os grupos temáticos e seus temas individualmente, sendo ilustrados por falas dos participantes, e, ao final de cada tema, constam algumas considerações e resultados da análise destes. Ao final do grupo temático como um todo, também há a análise do conjunto e da inter-relação entre os temas de cada grupo. Após a apresentação de ambos os grupos temáticos, há considerações sobre a totalidade dos dados apresentados.

8.1 Posicionamento sobre jogos digitais

Este grupo temático é constituído pelos temas: “Posicionamento Pessoal dos Entrevistados”; “Sobre Posicionamento dos Pais dos Pacientes”; “Questões Sociais” e “Caracterização”. Neste grupo foram reunidos elementos pessoais e coletivos que indicam sob qual cenário está sendo realizada a prática clínica, sendo que os elementos presentes nestes seus temas influenciam, direta ou indiretamente a prática clínica.

Dentre estes temas, o “Posicionamento Pessoal dos Participantes” era parte do foco da pesquisa, havendo perguntas no questionário que buscavam explorar e trazer à tona estes conteúdos. Por outro lado, o tema “Sobre Posicionamento dos Pais dos Pacientes” emergiu nas entrevistas, ganhando relevância e prevalência conforme as entrevistas foram sendo realizadas. Deste grupo temático estes seriam os dois temas de maior relevância.

Os outros dois temas reúnem em si os demais aspectos necessários para completar um panorama do que, neste contexto, estamos denominando pano de fundo da prática clínica e que condiz com o posicionamento epistemológico descrito anteriormente (PENNA, 2013). Nesta perspectiva teórica, ao se considerar a subjetividade do pesquisador, ou do terapeuta, se faz necessária uma compreensão dos elementos que a constituem, sendo do seu contexto pessoal ou do social no qual está inserido.

8.1.1 Posicionamento pessoal dos entrevistados

A compreensão subjetiva dos terapeutas e suas relações pessoais com os jogos digitais, que se expressam neste tema, fazem parte da sua postura individual perante os jogos, fora do contexto clínico.

Podemos entender o “Posicionamento Pessoal dos Entrevistados” a partir da relação entre duas vertentes, como se caracteriza seu contato com os jogos digitais e como se manifesta seu nível de interesse pessoal pelos jogos digitais. A forma de contato inicial permite buscar compreender em qual espaço da vida subjetiva este tema foi inserido, como no âmbito familiar, nas amizades ou na atividade profissional. Ao buscarmos indícios de seus níveis de interesse podemos almejar uma compreensão a respeito do espaço interno que os jogos ocupam, de quanta energia psíquica está envolvida, assim como da qualidade desta energia.

Foi possível identificar três formas de contato com os jogos digitais. A primeira seria o contato pessoal direto, no qual o participante conheceu os jogos usufruindo desta mídia. O segundo se caracteriza pelo contato ainda no âmbito pessoal, mas através de terceiros, vivenciando outros jogarem; em geral se referem a parentes. O terceiro é o contato sempre mediado pela prática clínica, ou seja, através dos seus pacientes.

Formas de Contato

- Contato Pessoal

Houve um total de quatro participantes que manifestaram terem tido contatos diretos com jogos, quando questionados. Destes, dois tiveram claramente esta forma de contato como predominante e outros dois declararam também outras formas de contato considerável.

P2 e P8 declararam possuir contato direto com os jogos.

P2: “Acho que tinha 5, 6 caras (...) que jogavam videogame. Tinham fitas, não existiam online, tinha que trocar os cartuchos. A gente ganhava, sei lá, dois cartuchos por ano. Você tinha 10 cartuchos (...) circulando. Então jogávamos pouco atari. Depois quando começaram a vir outro videogames, eu não tava tão interessado.”

P2: “Fiquei limpo disso até começar a trabalhar (onde) tinha um computador. Eu tinha 17, 18 anos. Lá eu voltei a jogar uns joguinhos de pc. No trabalho, não tinha horário fixo, corria, fazia o trabalho e estava liberado para jogar.”

P2: “Eu tenho jogado pouco, especialmente... Bom a história é a seguinte... Na verdade eu gosto bastante de videogame. Uma época eu tava jogando 4, 5 horas por dia. (...) Uns 10 anos atrás eu tava jogando bastante e me lembro de às vezes ficar madrugada jogando, um troço de vício, assim (...) me lembro de um dia ver o sol nascer e falar ‘Putz, daqui a pouco tenho que ir trabalhar e tenho que parar’. Eu dei meu ps3 eu acho... pra um primo e fiquei sem jogar. Abstinência do álcool, assim... Depois eu voltei a jogar com os jogos dos celulares que me viciam menos.”

Nesta seleção feita do relato de P2, destaca-se uma autopercepção de um uso intenso de jogos digitais, chegando a considerar a possibilidade de vício. O contato de P2 se deu tanto na infância quanto em outros períodos de sua vida, tendo períodos mais intensos e períodos de uso menos intenso.

P8: “Eu tive quando era criança, *Megadrive*, *Playstation*, eu tinha um irmão mais novo. A gente jogava um pouco, e aí... *Tetris*... teve uma época que eu jogava um tipo *Candy Crush*, mas era outro. Mas eu não gosto muito... não me atrai. Gostava de jogar corrida de carro, *SonyC*, *Mortal Kombat*, mais dos que tinha interação. Aquela da raposa... ficava na fase fácil... preferia os que não tinham muita complexidade... depois eu me canso. Não gosto de ficar muito tempo na tela.”

P8 mostra também um contato pessoal, principalmente na infância, com uma relativa variedade de jogos, mostrando que este contato não foi restrito e pode ter tido alguma repercussão na vida adulta, exemplificado pelo jogo “tipo *Candy Crush*”. Este tipo de contato pessoal é distinto do de P2 pela intensidade.

P5: “Eu tive contato talvez em 90... eu tinha um amiguinho que era criança na época... quando eu viajei ele me deu um joguinho que me acompanhou. Eu acha muito legal tentar vencer, o número de tambores que o macaquinha ficava pulando, é a experiência que eu tenho. Nunca fui ligado. A experiência que eu tenho ultimamente... *Sudoku*...? É, né? Ele é viciante se você bobear. Porque ele não termina nunca.”

Nesta colocação P5 mostra um contato pessoal com jogos digitais na medida em que, após o contato com este “amiguinho”, ele mesmo experienciou o uso de jogos. Este contato, ao contrário dos outros participantes que falam de um contato direto, teve início já na vida adulta. Ressalta-se que, em outros momentos da entrevista, P5 comenta sobre seu contato recente com outros jogos, especificamente de celular.

Dentre os quatro entrevistados que apresentaram ter tido algum tipo de contato pessoal e direto, P1 demonstra ter tido outro tipo de contato posteriormente.

P1: “Foi com eles. Eu tenho filhos também, eles gostavam. Eu jogava *Pac-man* há mil anos atrás. Eu adoro jogar paciência no computador. Eu gosto muito de jogar qualquer jogo, baralho, tabuleiro, carta. Jogos sempre foram algo que eu gostei muito. Mas eu não tenho essa cultura. Na minha casa meus filhos jogavam, mas não muito. Tinha aquele *Wii*, né. Mas nunca encheu muito meus olhos.”

Neste caso, revela-se um contato pessoal direto com *Pac-man* e com Paciência no computador. Revelando um contato pessoal na infância, e outro mais atual. Além do contato direto, também se descreve um contato através de familiares, seus filhos.

- Contato pessoal a partir de terceiros

Conforme apontamos anteriormente, P1 e P5 tiveram experiências que poderiam ser entendidas como a partir de terceiros, mas ambos vivenciaram pessoalmente a experiência de jogar um jogo digital em sua vida particular. Esta forma direta de contato os diferencia de outros participantes, que vivenciaram somente a experiência de terceiros jogarem jogos digitais.

Assim como optou-se por priorizar o contato pessoal imediato como forma de contato, optou-se por priorizar contato por terceiros no âmbito pessoal sobre os contatos via atuação clínica. Esta hierarquização de classificação se sustenta no entendimento de que qualquer tipo de contato na vida pessoal tem um potencial de reverberação na subjetividade dos participantes maior do que quando ocorre durante a atuação clínica.

Quando questionada sobre como foi o primeiro contato com os jogos digitais P6 respondeu:

P6: "Ah, através dos meus filhos, agora já são adultos. Então quando eles eram moleques começou essa coisa mais intensa. Mas eu sempre tive o meio termo. Eles podiam jogar, mas eles também gostavam de fazer esporte. (...) Tem muito a coisa de um ir na casa do outro. Tem quintal, piscina, jogar bola, nunca tive dificuldade com meus filhos, sigo a equação assim: amor igual limite. Vou dando uma equilibrada."

Neste relato, vemos um contato que se passa através de terceiros jogando, mas com um alto grau de envolvimento pessoal, inclusive por estes serem seus filhos. Apesar de ser descrito um contato via outro indivíduo, este contato se fez presente e próximo do cotidiano.

P3: "Eu não sou uma conchedora de jogos eletrônicos apesar de trabalhar com crianças eu não domino muito. Eu vou conhecendo uma boa parte pelo que eles vão me contando. Também de crianças fora do consultório, de netos, do meu círculo pessoal. Mas, de qualquer forma, o que eu acho muito interessante é isso. Eu sempre peço: me fala um pouco desse jogo."

Mais uma vez os jogos aparecem através de terceiros jogando, no caso de P3 a via de contato foram os netos. Uma forma de compreender este relato é de que o contato cotidiano no âmbito pessoal é menor, abrindo espaço na fala para se destacar o contato dentro da atuação clínica.

P7: "Eu conheci, pelos meus pacientes, afilhados... eu acho legal, gosto... o que eu acho ruim é o exagero. Mas como eu nunca passei pelo exagero, eu me divirto, acho gostoso. Treina habilidade, entra em fantasia também... pelo fato de trabalhar com criança eu conheço bastante brinquedo. Acho legal que tem também essa forma de brincar. (...) Sempre que eu vejo criança eu quero me relacionar. Tinha uma época que eu ia em abrigo. Eu já quero sentar e brincar, ficar vendo o jogo."

Mais uma vez, em P7, observa-se um misto entre o contato por meio de familiares, sobrinho, e por meio da clínica. Pela forma como ocorre a descrição é

possível perceber que P7 está pessoalmente aberta a esta forma de contato mediado por terceiros para além destas duas formas de relação, familiar e profissional, na medida em que destaca que sempre busca se relacionar com crianças: “Eu já quero sentar e brincar, ficar vendo o jogo”.

- Contato a partir da prática clínica

Nesta forma de contato há apenas um participante como exemplo na presente pesquisa, P4, mas ainda assim em seu relato encontramos elementos classificatórios que indicam que P4 poderia ser considerado dentro do grupo anterior.

P4: “Não tive contato anterior, só na clínica. Não fui formada numa época em que existia. Na época em que eu fui formada, a gente não dava o telefone pessoal pro paciente, não dava o bip. Não dava nada que fosse pessoal. Então o contato que eu tive com eletrônicos na clínica foi quando o primeiro celular tocou na sessão.”

“Eu não tinha contato com jovens que jogassem esses jogos. Nunca tive tenho um sobrinho pequeno agora. Eu vejo que vai no restaurante jogando o joguinho. A gente levava revistinha antes. Hoje eles ficam jogando. Às vezes os amigos ficam lá... em volta... hoje eu tô vendo que sim, existem modos de jogar que já estão inseridos, a criança meio que nasce sabendo que é desse jeito, é engraçado porque não é uma coisa que é ensinada formalmente. É muito informal.”

Neste relato há um grande destaque pessoal de P4 ao referir-se que o primeiro contato foi em sua prática clínica, destacando que atualmente há um contato familiar, mas recente. Considerando isto, optou-se por esta forma de classificação porque o contato que inicialmente moldou sua visão a respeito dos jogos digitais e que participou por mais tempo de sua experiência de vida foi o contato fundamentalmente no ambiente clínico.

Interesse

A outra vertente proposta para a compreensão deste tema se constitui em uma outra classificação didática a respeito do interesse demonstrado pelos participantes em relação aos jogos digitais em suas vidas particulares. Neste

contexto, propomos três tipos de interesse manifesto, o interesse pessoal, quando há a busca ou manutenção de um contato pessoal; o interesse impessoal, quando há demonstração de interesse, mas sem uma busca por tornar isso parte ativa de sua vivência; e o desinteresse pessoal, no qual não há nenhum tipo de posicionamento ativo em relação aos jogos e/ou um movimento contrário a estes em sua experiência pessoal. Nesta classificação destacamos, também, o entendimento manifesto pelos participantes por suas formas de interesse e/ou uso.

- Interesse Pessoal

Conforme os relatos apresentados anteriormente, podemos considerar que P2 e P5 apresentam claramente um interesse pessoal pelo tema. P2 manifesta ter tido uma relação intensa, com mais de uma fase e intensidade, mas mantendo e realizando a manutenção desse contato direto com os jogos em sua vida pessoal. P5 mostra o interesse pessoal na medida em que, ao ser influenciado por seu “amiguinho”, aceita trazer o jogo para sua vida pessoal, mantendo seu interesse atualmente com o exemplo de *Sudoku*.

Destaca-se aqui a forma como P5 comprehende sua própria aproximação com os jogos, à medida que realiza uma comparação com outra experiência particular sua:

P5: “Eu me lembro a primeira vez que entrei em contato com o *Amazon*. Eu não sabia o que era. Eu vi uma quantidade de livros que nunca tinha visto na vida. Um pouco depois veio com livros antigos, sebos. Eu descobri um sebo americano que tinha trezentos livros... a primeira vez eu fiquei umas dez horas no computador, me chamavam e eu não saía. É a mesma sensação. E devo ter comprado aquele ano, o dólar estava 1 pra 1. Era uma delícia. A gente começou a fazer uma biblioteca. Depois você começa a ver que tem mais coisas pra fazer da vida e foi perdendo naturalmente a atração. Eu tinha outro interesse que me levou a não ficar preso nisso.”

Assim como no relato anterior, P5 se refere a uma característica cíclica da atividade, o que a permite ser infindável. Esta característica foi apontada anteriormente em relação ao *Sudoku* e agora em sua comparação com sua

experiência pessoal com a *Amazon*. Em ambas as experiências, o próprio participante descreve uma sensação de imersão da consciência.

Tanto P2 quanto P5 descrevem momentos de imersão total, assim como o investimento de várias horas seguidas na atividade, o que proporciona tal imersão. Nesta perspectiva, estes seriam os participantes com maior interesse nos jogos.

Por outro lado, P1 e P8, que também se encontram na classificação de Contato Pessoal, apresentam relações diferentes com os jogos. P8 aponta ter contato e interesse pelos jogos na medida em que ainda joga alguns tipos de jogos digitais, mas não fornece mais informações que revelem seu interesse; esta falta de informações pode ser entendida como um interesse pessoal menos intenso.

Por outro lado, P1 deixa claro seu entendimento a respeito dos jogos – uma forma de entretenimento – e que, apesar de afirmar jogar Paciência, sua forma pessoal de entretenimento tem enfoque em outro expoente, o cinema. Seu interesse em relação aos jogos se revela mais claramente em relação a sua outra forma de contato, através de familiares.

P1: “Entendo que pode ser muito divertido. O equivalente pra mim é o cinema. Qualquer momento que eu tenho tempo livre é ver filmes e séries. É isso que acontece com as crianças.”

Com esta segunda fala, vemos que o contato pessoal com os jogos não é o viés pessoal pelo qual P1 se aproxima da experiência de seus pacientes, mas sim seu contato com outra forma de entretenimento, o cinema. Isto a torna limítrofe entre esta forma de interesse e a próxima classificação que abordaremos.

- Interesse Impessoal

Nesta classificação o exemplo mais claro e central seria o de P7 que afirma: “Sempre que eu vejo criança eu quero me relacionar. Tinha uma época que eu ia em abrigo. Eu já quero sentar e brincar, ficar vendo o jogo.” Desta forma, P7 chega a mostrar uma busca ativa de participar em atividade deste tipo de forma indireta, impessoal.

Outro relato muito próximo a este é o de P3 que afirma: “Mas, de qualquer forma, o que eu acho muito interessante é isso. Eu sempre peço: me fala um pouco desse jogo”, se referindo, além do consultório, à sua relação com seus netos.

- Desinteresse pessoal

É importante destacar que o título, desinteresse pessoal, busca descrever o nível de interesse do participante em relação aos jogos em sua vida particular, não significando que este tenha afirmado que os jogos são desinteressantes. Como exemplos identificamos P4 e P6.

Enquanto P6 afirma ter tido contato com os jogos através de seus filhos, não faz qualquer menção a um interesse pessoal em relação a estes, se reafirmando em seu posicionamento de promover limites e saúde aos seus filhos.

Por outro lado, P4, ao ser questionada, responde sempre em referência a seu contato profissional:

P4: “Não tive contato anterior, só na clínica. Não fui formada numa época em que existia. Na época em que eu fui formada, a gente não dava o telefone pessoal pro paciente, não dava o bip. Não dava nada que fosse pessoal. Então o contato que eu tive com eletrônicos na clínica foi quando o primeiro celular tocou na sessão.”

Neste tipo de colocação, P4 nos fornece material para considerarmos que, ao buscar algum tipo de memória ou referência para relatar em relação aos jogos, sua busca ocorre no campo profissional, indicativo de que todo seu interesse no tema está fundamentado nesta área de sua vida.

Análise do Tema

Dentre os terapeutas entrevistados, quatro relataram terem tido contato direto e pessoal com a mídia dos jogos digitais. Dois relataram ter contato desde a infância, sendo que outra relata ter tido o primeiro contato com *Pac-Man*, jogo clássico da década de oitenta, sendo esta uma data próxima ao início de sua vida profissional. Destes três que tiveram o contato inicial pessoal há mais tempo, todos

relatam jogar algum tipo de jogo digital, ou em sua forma digital, até hoje. Da mesma forma, o quarto integrante deste grupo também relata manter o uso de jogos digitais.

Um questionamento a ser considerado é o de se os demais participantes da pesquisa consideraram jogos como Paciência e *Sudoku* como jogos digitais, já que não foram especificamente questionados sobre este tipo de jogo em sua vertente digital. Esta distinção, possivelmente, poderia alterar o número de participantes que tiveram contato pessoal.

Mesmo sem esta informação, metade dos participantes da pesquisa não só tiveram contato pessoal, como o mantém de alguma forma, com maior ou menor interesse. Isto nos mostra que a incidência desta mídia na população não se reduz a crianças e como se faz presente na vivência do cotidiano.

Destes quatro participantes, dois são homens e duas são mulheres. Pelo número reduzido de participantes, fruto da opção por realizar uma pesquisa qualitativa, não é possível afirmar em base a estes dados uma distinção de incidência por gênero. Destaca-se, porém, que ambos os participantes que se referiram, direta ou indiretamente, à questão de vício em suas experiências pessoais eram homens.

Considerando o contato a partir de terceiros, podemos destacar indícios de um traço referente a uma característica geracional, sendo que os três participantes que totalizam esta classificação iniciaram sua prática clínica na década de 80. Este fator não se mostra decisivo para o contato pessoal, já que dois dos quatro membros desta outra classificação também iniciaram suas práticas clínicas na mesma década.

8.1.2 Posicionamento dos pais dos pacientes

Neste tema se reúnem as colocações dos participantes a respeito das posturas adotadas pelos pais de seus pacientes. Tais colocações ocorrem em todas as entrevistas, havendo comentários por parte de todos os participantes. Além desta prevalência do tema, identificou-se também, em alguns casos, uma interferência

deste posicionamento em relação ao que ocorria em sessão, afetando a prática clínica e tornando o tema extremamente relevante para o presente trabalho.

Os comentários e apontamentos efetuados pelos participantes foram divididos em quatro grupos: Limitador Abrangente, reunindo apontamentos de atitudes de pais que chegam a interferir no andamento das sessões; Limitador Cotidiano, comportamentos de limitação que não chegam a interferir na dinâmica das sessões; Participativo, no qual há uma postura ativa participativa e/ou de interesse pessoal dos pais em relação aos jogos digitais; e Ausente; no qual não há um posicionamento claro ou suficiente dos pais perante o comportamento dos pacientes referente aos jogos digitais.

Limitador Abrangente

Neste tópico sobre o posicionamento dos pais dos pacientes dos entrevistados serão incluídas as que revelam um comportamento que busca limitar o uso dos jogos digitais, inclusive dentro das sessões. É pertinente ressaltar que, mesmo nestes casos, o uso ou não dentro da sessão depende também do posicionamento clínico do terapeuta, que será especificamente levantado no próximo grupo temático. Esta diferenciação entre postura dos pais e do terapeuta pode ser ilustrada com a seguinte fala:

P1: “[Os pacientes] Jogam, gostam. Muitas vezes chegam pros atendimentos achando que precisam desligar o celular. Ou os pais dizem: ‘Desliga esse celular, menino.’ Eu deixo.”

Podemos identificar, com esta colocação, pais cujo comportamento de limitar o acesso aos jogos chega a buscar interferir no que ocorre durante o tempo de sessão da criança. Neste caso, ainda assim houve a possibilidade de entrada na sessão, mas há outros em que isto não é possível, como pode ser ilustrado por P8 em sua resposta, quando questionada se seus pacientes jogam jogos digitais:

P8: “Não. Por exemplo, na verdade tem um que... é engraçado, né... mas não se interessam. Não curtem ou a mãe tira... não deixa com *tablet*. Até por ficarem agressivos quando pede pra parar.”

Neste caso, fica claro como o nível de proibição exercido pelos pais causa um efeito nas possibilidades das crianças frente à psicoterapia, quando envolve a questão dos jogos. Posteriormente, destacaremos e buscaremos compreender algumas das contradições que estão presentes nesta fala. Para o enfoque atual se faz necessário apontar que, considerando que a criança foi proibida de jogar e que esta proibição tem relação com uma alteração do comportamento, a mesma que ocorre quando são tirados dos jogos. Parece haver uma contradição com a resposta de que não há interesse por parte dela nos jogos digitais, apesar de haver a descrição desta relação intensa com os jogos. Uma forma de compreender e descrever esta contradição seria considerar que a proibição exercida pela mãe é tão intensa que inibe até mesmo a compreensão de que possa haver um interesse por parte da criança.

P2: “Aliás, a reclamação dos pais é essa. Que eles só fazem isso em casa o tempo inteiro, aí vem pro psicólogo e continuam fazendo isso.”

Com a colocação de P2 é possível identificar que há uma preocupação por parte dos pais a respeito de sua conceitualização e entendimento a respeito dos jogos digitais. Conforme apontam P1 e P5:

P1: “Os pais ainda têm muito preconceito em relação aos jogos, em função dos malefícios que eles acham que os jogos causam. (...) Deles ficarem viciados, sem controle nenhum, antissociais, não praticarem esportes, não saírem para brincar. Uma grande bobagem. No meu tempo era a televisão. As pessoas esquecem que muda o conteúdo mas o tema é o mesmo.”

P5: “O que acontece muito é os pais ficarem muito preocupados. Os pais atribuírem, por exemplo, a determinadas desatenções, falta de foco no estudos, falta de dormir à noite, aos jogos. Eu tenho umas questões que não sei responder. O quanto isso é real ou não. No sentido de atribuir todo... quase que demonizar os jogos.”

Nestes comentários dos participantes, identifica-se um posicionamento dos pais em relação aos jogos, de considerá-los influenciadores negativos no desenvolvimento de seus filhos, chegando a “demonizá-los”. Porém, o conceito que

os pais possuem sobre os jogos não são os únicos fatores que parecem estar envolvidos no tipo de limitação abrangente aqui selecionados.

P4: “O problema maior é as mães deixarem a criança entrar com o jogo. A gente tem que estar onde a criança está. Temos que estar abertos. As mães acham que as crianças vêm pra terapia pra contar coisas pra gente, então é um empecilho porque a criança fica grudada no jogo, em casa, na terapia.”

Ao considerarmos esta colocação de P4, nota-se que este tipo de comportamento restritivo dos pais não está baseado apenas em seus posicionamentos perante os jogos digitais, mas também sobre seus entendimentos a respeito de como deve funcionar o processo terapêutico em que seus filhos estão inseridos.

Não houve indícios claros ou comentários que relacionassem esses dois tipos de entendimento a respeito dos jogos como atribuíveis a todos os pais, ou apenas aos pais desta categoria de limitação. Podemos considerar que há diferentes intensidades destes entendimentos, assim como possibilidades de diferentes entendimentos que não emergiram na pesquisa, que estejam embasando as demais categorias de posicionamentos dos pais.

Há relatos como o de P6, no qual há espaço para interpretação sobre a abrangência da limitação citada:

P6: “O que acontece é que aqui no consultório eu não tenho... eles comentam dos jogos, eles querem me mostrar no celular, às vezes, os pais proíbem o jogo e eu mostro pra eles que têm idade e muitas vezes tem que ter esse limite.”

Considerando que P6 fez apontamentos mais claros a respeito de pais que limitam sem buscar interferir na sessão, assim como de outras categorias, diferenciando-os, optou-se por considerar que P6 também se referiu a pais Limitadores Abrangentes.

Desta forma, contando com P6, seis dos oito participantes desta pesquisa teriam relatado contatos com pais que exercem limitações e que chegam a buscar interferir até mesmo no andamento das sessões. Consolidando assim este como o maior tipo de relato a respeito deste tema.

Limitador Cotidiano

Outra forma de limitação que surgiu na pesquisa foi a de pais que limitam, que estipulam regras, para o contato dos filhos em relação aos jogos, sem influenciar no andamento de outras atividades programadas.

E6: “Alguns pais, eu sei que eles controlam mais as horas que [os filhos] ficam. Que dão limites objetivos e claros. As agendas das crianças são muito cheias. É mais fácil mudar horário de adulto que de criança. Tem pais que direcionam mais.”

Esta colocação aponta um tipo de controle muito próximo dos pais em relação às crianças, mas esta forma de limitação só foi relatada por P6, tornando difícil um entendimento mais amplo sobre esta forma de atuação dos pais.

Mesmo não sendo comum entre as respostas coletadas, foi considerada pertinente esta diferenciação entre os tipos de limitações pelos seus impactos distintos sobre as crianças, conforme apontado pelo entendimento dos profissionais, como será abordado no próximo grupo temático.

Participativo

As posturas relatadas sobre pais dos pacientes não se referiam apenas ao seu caráter limitante, mas também participativo ou não. Da mesma forma como foram identificados participantes que possuem contato direto e pessoal com os jogos, há relatos que se referem a pais que possuem este tipo de contato e que surgem em confluência com alguma situação de seus filhos.

P3: “Tem aqueles que viraram febre, aquele japonesinho que jogava na rua. (...) Esse pegou todas as idades, os pais entravam aqui. E alguns muito simples, tudo bem também, você vê a criança na sala de espera.”

P4: “E eu descobri que tinha *pokémons* caçáveis em volta do consultório. Nunca ninguém propôs de ir caçar. Mas já aconteceu de quando a criança estava aqui, o pai saía pra caçar pra criança. Ok!”

Ambos os relatos apontam para o mesmo jogo, especificamente *Pokémon GO*, e apresentam a possibilidade de que o jogo ocorra de forma colaborativa entre pais e filhos, pressupondo uma postura participativa por parte dos pais.

Ausente

Assim como houve relatos que apontavam para a presença limitante dos pais, de mais de um modo, na vivência dos filhos e de pais que participam destas vivências, houve também relatos de pais que se abstêm. Neste grupo, encontram-se relatos de pais que não participam das atividades lúdicas, assim como de pais que não se posicionam quanto às regras a respeito destas atividades.

P1: “Eles jogam totalmente sem supervisão, os adultos não conhecem, não sabem. Os pais ficam proibindo sem saber o que estão proibindo, e o proibido é mais gostoso. Então criam-se outros problemas. Raramente eles pedem pra ver, pra jogar. Tem um ou outro que...”

P7: “A criança você senta junto, brinca. Qualquer brincadeira, seja eletrônica, boneca, faz toda a diferença. Então, em vez dos pais... tudo bem, às vezes a gente quer sossego, mas eles podem sentar junto para ver. Aí eles entendem por que não quer sair disso, né? Porque é legal. Qualquer coisa que os pais querem fazer juntos eles fazem.”

Nestes relatos, P1 e P7 apontam uma ausência dos pais, na medida em que não participam e não demonstram interesse em como estão sendo as atividades dos filhos; independentemente de tomarem ações a respeito ou não. Neste sentido, percebe-se uma forma de desinteresse dos pais em toda esta temática, o que leva a um desconhecimento dela.

P3: “Justamente, dependendo do momento que isso entra, às vezes é muito cedo. Mas também porque entrou sem supervisão e cuidado, justamente por ser algo que aparentemente ajuda os pais. Como era a televisão... a criança não quer comer então põe o joguinho, ou filminho na frente. Quando a criança fica muito irritada numa viagem, em vez de contar história ou brincar, dá um *ipad* e um celular pra cada um se distrair. Infelizmente, não diria que é o jogo em si, mas o uso do

eletrônico como... tem um risco dessa... introversão... encapsulamento, em detrimento da socialização."

P6: "Crianças maiores fazem escondidos no quarto e tem pai que não está muito preocupado. Eles ficam jogando uma hora da manhã... mas também tem adultos fazendo isso e não são as crianças, né."

Estes outros relatos, de P3 e P6, apontam um outro tipo de ausência, que pode ser entendida no âmbito do interesse no processo da criança. Nestes relatos, os pais além de deixar de participar das atividades, chegam a utilizá-las como forma de não participarem da vivência da criança, seja por não se posicionarem ou por utilizar o recurso digital como forma de afastamento.

Análise do Tema

Nota-se que os temas dos quais houve mais relatos foram o das proibições e limitações mais abrangentes, em alguns casos intensas, e os relatos sobre a postura contrária, da ausência. Uma possibilidade que não pode ser descartada é a de que estes relatos tenham sido os mais comuns não por sua prevalência na população, mas por representarem maiores preocupações para os terapeutas, fazendo-se assim mais presentes em suas falas.

Ainda assim, estes dados permitem considerarmos que as posturas dos pais que são chamativas apontam para formas distintas de afastamento destes em relação a seus filhos, seja pelo limite intenso que tenta se impor mesmo no momento separado para a subjetividade e individualidade do filho, ou pelo afastamento da abstenção, da não intervenção que beira a falta de cuidados; como o exemplo da criança que não dorme para jogar, relatado por P6.

Em ambos os casos, há uma incompreensão da vivência da criança por não partilhar desta, como aponta P7. Se jogassem junto poderiam entender o que os jogos têm de chamativo para estas crianças. Estes não são os únicos tipos de posicionamento, há também exemplos mais participativos e moderados que estão mais abertos a esta nova forma de experiência lúdica.

8.1.3 Questões sociais

Neste tema foram reunidos relatos que dizem respeito a cenários mais amplos que foram relacionados em alguma medida à realidade dos jogos digitais. Dentre os dados coletados, identificaram-se dois tipos, a presença de eletrônicos no cotidiano contemporâneo e as questões de gêneros que se manifestam, também, através dos jogos digitais.

Estes dois grupos, apesar de terem pouca relação entre si, são ambos referentes ao contexto social atual, no qual todos os participantes estão inseridos e portanto passíveis de serem afetados por tais elementos.

A respeito da presença dos elementos eletrônicos no cotidiano em geral, destaca-se inicialmente a fala de P4.

P4: “Mas acho que hoje em dia é quase inevitável. Hoje já faz parte. A gente não deixa o celular fora quando entra na sala de terapia, o celular vem junto. Pra criança esse acessório é importante.”

Neste apontamento, P4 pontua como os acessórios eletrônicos, como os celulares, se fazem presentes na vida de todos, e como os celulares estão sempre próximos a seus donos, mesmo durante as sessões, mesmo não sendo utilizado, está presente.

P6: “Eu conheço pessoas que atendem criança e que não deixam fazer nada, nem no celular. Acho um pouco demais, fica fora do todo dia da criança. Ela vive isso. A escola tem no material escolar o *laptop*. As particulares maiores, pelo menos. As lições chegam pela internet.”

Esta colocação de P6 complementa a percepção da presença constante dos meios digitais ao referir-se à presença destes no cotidiano dos pacientes. Abordando-os como inevitáveis no cotidiano, sendo indispensáveis em alguns contextos escolares.

P3: “Eu acho que normalmente as crianças de 4, 5, 6 anos ainda não... Lógico que tem o joguinho, mas elas são muito mais seduzidas ou pelo desenho de caixa de areia, brincar livremente, tudo que é mais livre pra imaginação. Depende do universo.”

Foi considerado importante levantar este apontamento de P3 por revelar outro aspecto da utilização de eletrônicos, uma vertente de mercado. Há a oferta de jogos para todo tipo de público alvo, mesmo que estes não tenham particular interesse no tema. Com esta fala, além da presença constante, destaca-se a oferta abrangente de produtos relacionados ao tema.

Esta vertente mercadológica coincide com a questão de gênero, já que é apontado como os jogos digitais, em geral, são desenvolvidos tendo como foco de mercado, os meninos.

P1: “Normalmente, são os meninos que jogam. Poucas meninas que jogam. Já me disseram que elas jogam pouco porque os jogos têm muito mais o perfil dos meninos do que das meninas. É um pouco de preconceito da cultura. As meninas me mostram canais no youtube. Não são jogos. Só vídeos mesmo.”

Esta fala de P1 nos mostra como as questões do contexto social no qual estamos inseridos encontram nos jogos digitais um meio de manifestação. Isto é ilustrado mais claramente com a seguinte colocação de P2:

P2: “Eu acho mais difícil ver, embora tem um garoto que está usando muito a menina do *Fortnite*. (...) Ele tá usando sempre ela, está sempre usando as skins dela. Ele responde que a equipe trata ele de outro jeito, dão mais atenção. Ele não usa voz. Vejo que ele está criando um jeito de se proteger socialmente, de continuar recebendo atenção.”

Este trecho da entrevista de P2 apresenta uma questão que é abordada clinicamente, mas que ilustra como as questões de gênero, como a diferenciação de tratamento, se manifestam também em ambientes digitais. O contexto social que vivemos permeia o ambiente virtual na medida em que habita a subjetividade daqueles que estão presentes neste meio.

Análise do Tema

Neste tema encontramos indícios de que os jogos digitais podem ser campos problemáticos no qual manifestamos questões sociais importantes, como a questão de gênero. Seja do ponto de vista de sua produção ou da mensagem cultural

inserida neles como produtos desta cultura, seja como palco onde se desenrola este tipo atuação.

8.1.4 Entendimento pessoal

Neste tema foram reunidos relatos dos participantes que discriminam algum tipo de entendimento pessoal em relação aos jogos digitais. Tais entendimentos não constituem uma postura perante os jogos, como no tema Posicionamento Pessoal, mas indicam pensamentos e indagações pessoais, não clínicas, a seu respeito.

O principal tipo de resposta que será abordada neste tema são comentários nos quais, refletindo sobre os jogos, os participantes começam a associá-los a outras ferramentas ou vivências. Estas respostas fornecem indícios de que os temas trazidos pelos entrevistados se relacionam internamente ao tema da pesquisa.

P4: “Não dá pra fazer uma terapia dessas que a gente aprendeu na faculdade, tem que abrir pra isso. Até a possibilidade de... ainda não recebi a proposta de atender uma criança por *Skype*, mas eu sei de colegas que combinam. Tem um menino que tá na Alemanha e quer jogar com você, e você que se vire nos 30 pra entrar no jogo. E ok. E se mantêm unidos por conta dos jogos.”

Nesta fala podemos identificar como P4 associa os jogos digitais a outros meios de comunicação virtuais, como o *Skype*. Posteriormente na entrevista, P4 ainda comenta sobre a vinculação possível a partir de *Whastapp*.

Ao responder a questão se já havia utilizado algum tema relacionado a jogos digitais como recurso, P4 responde que utilizou recursos digitais de edição de vídeo para produzir um pequeno filme. O relato não será transcrito aqui por possuir riqueza de detalhes que podem acabar por comprometer o sigilo, tanto de P4, quanto de seu paciente.

Assim como na colocação anterior, este relato de P4 mostra que, ao se referir a jogos digitais, associou estes a uma diversidade de outros recursos digitais como P5, que também apresenta este tipo associação em suas resposta.

P5: “Os pais atribuírem por exemplo, a determinadas desatenções, falta de foco no estudos, falta de dormir à noite, aos jogos. Eu tenho umas questões que não sei responder. O quanto isso é real ou não. No sentido de atribuir todo... quase que demonizar os jogos. Eu não sei responder. Eu particularmente, acho que tudo que vem via internet tem lados positivos muito incríveis. Abriu um campo muito grande. Mas tudo que é novidade tem o exagero, que muitas vezes tem a ver com as gerações... com as escolas e com as gerações familiares.”

Destaca-se como P5 associa os jogos digitais e a questão da “demonização” destes a “tudo que vem via internet”, ampliando muito as possibilidades ao considerar um vasta gama de recursos digitais que se diferenciam dos jogos digitais. Um outro exemplo disto é quando P5 associa os jogos à sua experiência com a *Amazon*, já citada anteriormente.

Outros exemplos deste tipo de associação podem ser identificados em falas de P6, que compara em suas respostas os jogos digitais a vídeos, tutoriais e “blogueiras”, assim como a sites de relacionamento.

P6: “Eu acho que a gente tem que lidar com isso e de alguma forma fazer essa inserção pra participar do desenvolvimento deles. Assim como os adolescentes. Às vezes, eles não têm orientação em casa. Entro nos sites de relacionamentos. Já tive adolescentes, de se encontrar com pessoas, apartamento de pessoas que conheceu... correndo risco de vida. A pessoa não deixa ir embora, grandes sustos... falta de orientação, né. A gente precisa sim chegar perto disso e lidar com isso. Encontrar formas da mesma maneira que lidamos com outros materiais.”

Neste caso o discurso sobre a participação no desenvolvimento, que se origina na questão dos jogos digitais, se amplia atingindo outras faixas etárias e outras situações conexas a elementos e recursos digitais, mas que não se restringem aos jogos.

Análise do Tema

Neste tema localizamos indícios de associações realizadas pelos participantes ao refletirem sobre os jogos digitais, o que nos permite compreender

parcialmente o panorama do complexo cultural que se forma ao redor deste. As associações realizadas entre os jogos digitais e outras formas de recursos digitais mostraram, em grande parte, uma associação ao contato com a novidade, explicitamente exposto no trecho selecionado da entrevista com P5.

Uma forma de compreender este tipo de associação é com o entendimento de que os novos recursos providos pelo avanço digital trazem novas possibilidades que ainda não foram plenamente exploradas pela pesquisa em psicologia. Conforme aponta P4, a formação de psicólogos, especialmente dos entrevistados, não previam este tipo de situação. Portanto encontramos a inovação como ponto de convergência destas respostas e o desafio de lidar com o desconhecido como o motivador destas inquietações.

Partindo dessa consideração, podemos entender que o posicionamento pessoal destes psicólogos perante os jogos é o de contato com uma novidade ainda não plenamente compreendida, que demanda maior reflexão.

8.1.5 Análise do Grupo Temático

Neste grupo temático reunimos os temas identificados ao longo da análise dos dados obtidos que não condiziam diretamente com a prática clínica, mas sim com o contexto no qual esta está inserida. Por proporcionarem este pano de fundo, podem interferir, mesmo que indiretamente, no andamento das sessões.

Dentre estes temas, dois se referem a questões externas aos entrevistados, como o tema de “Questões Sociais” e “Posicionamento dos Pais dos Pacientes”, e outros dois a questões subjetivas dos participantes: “Posicionamento Pessoal dos Entrevistados” e “Entendimento Pessoal”.

Na totalidade destes temas foi possível observar a percepção de presença intensa dos jogos digitais no cotidiano. Como contexto social, foram apontadas a intencionalidade de mercado e a demanda social, através das escolas, de que as crianças tenham contato com meios digitais. Quanto à atitude dos pais, sete dos oito participantes comentaram sobre algum nível de preocupação em relação aos jogos. Dentre os participantes, sete de oito declararam ter algum tipo de contato pessoal com esta mídia, sendo que quatro deles o fazem de forma direta.

Estes dados reforçam o entendimento de que os jogos digitais estão em um processo de se tornarem cada vez mais presentes na experiência humana, da mesma forma que outros recursos digitais. O que se pode compreender destes, especificamente para a finalidade da presente pesquisa, é que este contexto social permeia o contexto clínico. Esta temática está presente na experiência subjetiva, tanto dos pacientes quanto dos terapeutas, além de emergir na clínica, também a partir da subjetividade dos pais e responsáveis.

Na medida em que conteúdos referentes a jogos digitais podem ser identificados, especialmente, na subjetividade de pacientes e terapeutas, ao buscar-se compreender o encontro de subjetividades como proposto pelo referencial da psicologia analítica, se faz necessário considerá-los clinicamente.

Mantendo o enfoque na reflexão a respeito da subjetividade dos terapeutas, os dados apontados pelo tema “Entendimento Pessoal” indicam que pode ocorrer associações entre os jogos digitais e outras formas de mídias e recursos digitais. Este tipo de associação esteve presente nos relatos de entrevistados que tiveram contato pessoal direto com a mídia, assim como de participantes que só tiveram contato através da prática clínica. Esta abrangência permite entender que este tipo de associação não está exclusivamente relacionada a algum tipo de desinformação, mas sim a um modo de compreensão acerca destes conteúdos e mídias.

Um ponto de contato entre estes elementos digitais se refere à questão da inovação, como destacado anteriormente. Este entendimento reforça a importância de se considerar a simbologia do novo, conforme levantamos em referência a Jacoby (2012). Este autor aponta como o novo pode ser ativamente combatido, entendido como algo negativo por romper a ordem estabelecida, da mesma forma como pode ser exaltado como benéfico. Ambas as posturas dificultam o processo do novo ser devidamente apropriado como é.

Podemos encontrar nas entrevistas momentos de reflexão dos participantes que parecem se referir a esta dinâmica. Por exemplo, as falas de P5, que em mais de uma oportunidade, considera que não se pode “demonizar” os jogos digitais, apesar de mostrar compreensões negativas a respeito destes. Estas colocações de P5, por se referirem a entendimentos clínicos, serão apresentadas no próximo grupo

temático. Não houve, na pesquisa, nenhum comentário que mostrasse claramente uma postura de enaltecimento dos jogos.

Esta contradição identificada na postura de P5 pode ser entendida a partir do postulado de Jacoby (2012), no qual o novo é inicialmente combatido antes que possa ser devidamente assimilado. Ao afirmar que o jogo não pode ser “demonizado”, mesmo trazendo considerações negativas sobre este, P5 parece estar vivenciando este processo, pendulando entre a postura de condenar e a de encaixar devidamente os jogos digitais em sua experiência.

Enquanto P2 mostrou uma autocrítica em relação a seu uso particular dos jogos, descrevendo todo um processo pessoal, a resposta de P8 ao questionamento de como seu contato com jogos influenciou no atendimento clínico pode ser interpretada como o início de uma reflexão sobre o tema; ressaltando que P8 relatou não ter contato com jogos na clínica. Estes dois exemplos apontam para uma gama de intensidade de autorreflexão a respeito do tema, porém, em todos os casos, há algum nível de reflexão a respeito da própria subjetividade em relação à temática de recursos digitais.

Outra instância em que se identificam entendimentos que parecem “demonizar” os jogos digitais se refere aos posicionamentos dos pais dos pacientes. Em especial os pais descritos aqui como limitadores abrangentes, cujas limitações buscam interferir no campo da psicoterapia. A descrição de P1 e P5 sobre o receio dos pais, e de como estes atrelam aos jogos consequências negativas, reforçam essa compreensão.

A comparação do jogo com o novo, descrito por Jacoby (2012), também pode ser identificada quanto às respostas que trazem a questão de gênero. As discriminações de gênero e outras questões referentes à sexualidade vêm ganhando destaque ao longo dos anos, trazendo conflitos sociais à tona. O fato deste tipo de temática surgir no campo dos jogos digitais condiz com o papel do novo de trazer em si questões sociais não resolvidas, que podem causar desconforto.

Outro desconforto que parece ser atrelado à relação com os jogos digitais é referente à organização e distribuição do tempo. As falas que trazem esse tipo de

apontamento referem-se aos comportamentos levantados aqui como de pais ausentes. Nesta categoria, foram apontados pais que utilizam estes jogos como forma de ter um tempo para si ou quando a ausência dos pais leva ao consumo deste tipo de mídia.

A temática dos jogos digitais abarca em si uma série de questões e conteúdos, tornando-a complexa. Essa complexidade não pode ser completamente abarcada por uma imagem ou paralelo, porém, para os fins desta análise, podemos considerar que a imagem do novo, tal como descrita por Jacoby (2012), abrange uma grande gama dos conteúdos aqui identificados.

8.2 Manejo clínico

Este segundo grupo temático aborda temas referentes à prática clínica, dividido nos seguintes temas: “Acolhimento”, “Entendimento Clínico” e “Utilização”. Partindo desta divisão temática buscou-se compreender a postura clínica adotada pelos entrevistados perante os jogos digitais em seus consultórios.

8.2.1 Acolhimento

Este tema se refere às diferentes formas como os participantes recebem os jogos digitais e outras manifestações oriundas nestes. Este tema seria referente à possibilidade ou não deste tipo de conteúdo participar do processo terapêutico.

Dentre os dados coletados na pesquisa, observaram-se três abordagens distintas destes assuntos, a não recepção, o recebimento com limitações e o recebimento sem limitações.

Não recepção

Dentre todos os participantes apenas um declarou claramente não abrir espaço durante o andamento da sessão para a dinâmica de jogos.

P5: “Eu atendi um jovem até um ano atrás, e eu precisava ir até a sala de ludo pra falar: olha agora vamos parar com isso. Porque ele ia jogando até lá.”

Nesta colocação este participante mostra como há uma diferenciação entre o espaço da sessão e o externo à sessão, no que se refere aos jogos eletrônicos, pode-se jogar até a porta, mas não depois dela. Há uma solicitação explícita que marca esta fronteira.

Há outro participante que não relata acolhimento da temática de jogos, mas não expressa pessoalmente esta regra. O relato de P8 foi o único em que se afirmou que os pacientes não trazem nenhum tipo de conteúdo referente a jogos digitais.

P8: “Não. Nunca traziam. Nunca foi algo que esteve presente. Acabava aproveitando pra usar os recursos daqui mesmo. Não traziam a fantasia do jogo pra cá.”

Esta relato deve ser considerado em conjunção com os relatos de pais que limitam o contato com jogos digitais até mesmo no andamento das sessões, já que P8 relata que seus pacientes são proibidos de jogar ou levar jogos digitais. Esta análise será melhor explorada na etapa de análise conjunta dos dois grupos temáticos.

Em ambos os relatos, tanto de P5 como de P8, não há uma descrição de uma forma de acolhimento destes conteúdos dentro do espaço das sessões de psicoterapia infantil.

Recebimento com limitação

Outra forma de recebimento se refere a participantes que dizem acolher estes conteúdos durante as sessões, mas mostram algum tipo de limitação nesta recepção.

P6: “O que acontece é que aqui no consultório eu não tenho... eles comentam dos jogos, eles querem me mostrar no celular, às vezes, os pais proíbem o jogo e eu mostro pra eles que têm idade e muitas vezes tem que ter esse limite. Às vezes, mostram clipes de banda. As meninas mostram as blogueiras. Querem ficar fazendo como as blogueiras. Eu faço tranquilamente. O que eu não faço é usar a sessão inteira em alguma coisa digital. Se eles trazem eu aceito e lido com isso tranquilo. Mas eu não proponho. Eu também ainda estou me localizando nessas coisas. Faz parte, é o mundo deles. Mas, muitas vezes, tento apresentar outras coisas.”

O jogo e seus conteúdos podem e são trazidos para a sessão, mas P6 aponta não utilizar todo o tempo da sessão nestes conteúdos buscando outras formas de interação.

É interessante notar o motivo apontado para esta limitação: não ter conhecimento pleno a respeito destas ferramentas. P6 afirma estar buscando “se localizar”, o que pode indicar que esta limitação é realizada com o intuito de se utilizar e aproveitar dinâmicas das quais P6 tem mais domínio.

Há outros tipos de colocações nas quais se limita o trabalho com uso de jogos digitais e seus conteúdos, mas que não se impõem tão claramente ao

andamento da sessão e já envolvem uma postura de entendimento clínico a respeito, como no caso de P3:

P3: "Mas minha experiência é mais pra me ajudar mais na ponte do vínculo... eu acho que tem um espaço, não para... não sei se... eu acho que não tem um espaço da forma como eu trabalho para jogar aqui dentro, para usar o jogo eletrônico na sessão, a não ser em algumas situações como eu tô te falando. A não ser que tenha alguma coisa a ver com o processo que ela está elaborando, é como se ela trouxesse o carrinho ou a boneca para continuar brincando, ou qualquer outra coisa que a criança traga de fora."

Ao longo desta entrevista, P3 comentou sobre momentos em que recebe o jogo dentro da sessão, quando comprehende que aquela dinâmica que se cria ao redor do jogo condiz com o processo terapêutico do paciente e/ou comunica sobre o processo. Considerando estas colocações, percebe-se um acolhimento amplo dos jogos e seus conteúdos por parte de P3, mas com ressalvas claras e pontuais. Embasado nos dados coletados na pesquisa, não fica objetivamente claro se P3 chega a passar todo o tempo da sessão em recursos digitais, mas o conjunto das informações transmitem, no entendimento do pesquisador, a ideia de que P3 assume uma postura próxima a de P6, de não permitir que todo o tempo de sessão foque em uma atividade digital, mas que está aberta a esta possibilidade em algumas exceções.

Por fim, há P2, que mostrou buscar uma abertura abrangente para lidar com o tema, mas que trouxe questionamentos a respeito da própria abertura, oriundos dos posicionamentos limitantes dos pais e de algumas experiências clínicas que o levaram a uma mudança de atitude.

P2: "Isso é difícil porque eu deixava eles jogarem. Eu não tenho videogame aqui, a gente jogava bastante no celular uma época. Mas aí a sessão não tinha conversa nenhuma. A gente ficava 60 minutos jogando. Às vezes, eu entrava no jogo e eles também, a gente jogava junto. Mas eu parei porque tinha pouquíssima conversa. Quando eu puxava um papo era 'pára, vamos pegar isso aqui primeiro' ou 'pára que você tá me atrapalhando'."

“Isso ficou meio confuso. Porque quando a criança está fazendo outra coisa, seja jogo de tabuleiro, fazendo *slime* ou construindo alguma coisa eu não interrompo a brincadeira pra conversar. Aí fica uma confusão minha, porque no game eu sinto culpa de interromper. Tá todo mundo online, eu vou interromper? Acho que é uma culpa minha de que precisamos fazer alguma coisa que não seja eletrônico.”

Nestas colocações, P2 aponta questões inerentes à dinâmica que se instituiu com a presença dos jogos que, em seu entendimento, eram contraproducentes ao andamento do processo terapêutico; levantando o questionamento a respeito da utilização de jogos online, assim como o jogo exercendo uma limitação de interação, em vez de promovê-la.

P2: “Sim, quando a gente monta os jogos, eu acho... Eu achei um caminho do meio pra aguentar minha culpa, que são alguns jogos de tabuleiro que parecem videogames, então o *Kings of Tokyo*, por exemplo, você tem placar, dano, vida e tal. Eu uso aqui com menos culpa. Aí eu proponho pra eles fazer o *player* deles. (...) Quando os pais falam que não vão jogar videogame e eu mostro *Kings of Tokyo*, eles falam ‘putz é videogame’, mas não é, é papelão.”

Esta proposta de P2 busca conciliar as vantagens que observou sobre a dinâmica e linguagem dos jogos digitais, mas utilizando jogos mais próximos da dinâmica clássica, jogos de tabuleiro e/ou cartas. Este posicionamento, de propor outras atividades, em conjunto com sua abertura inicial frente aos jogos digitais, levaram o pesquisador a considerar este relato como contendo uma abertura ao tema, mas com algumas limitações. Apesar de afirmar claramente que não permite mais que o jogo digital ocupe todo o tempo de sessão, P2 não afirma ter deixado de receber, permitir, este tipo de atividade por períodos menores de tempo.

Recebe sem limitação

Houve três participantes que afirmam acolher os jogos e seus conteúdos sem algum tipo de limitação clara ao espaço dos jogos nas sessões, que seja ativamente colocada por estes.

P1: “Jogam, gostam. Muitas vezes chegam pros atendimentos achando que precisam desligar o celular. Ou os pais dizem: ‘Desliga esse celular, menino’. Eu deixo. Na entrada sempre pergunto o que eles estão jogando, vou entender que jogo é, como funciona.”

Com esta colocação de P1, identifica-se uma limitação da atividade que, tal como descrita, parece surgir da própria dinâmica da terapia, partindo principalmente dos pacientes. Este tipo de limitação “espontânea” não foi considerado como critério para a diferenciação didática aqui aplicada.

P1: “Já aconteceu várias vezes de alguns meninos quererem ficar só jogando. (...) Eu deixo. Fico junto, só observando, mas eu deixo.”

“Ainda mais quando é tão repetido, isso acaba chamando a atenção da gente, não dá pra interromper, tem que respeitar, o que ele tá precisando. A gente conta dez vezes a mesma coisa, como diz o Hillman, a gente repete pra não esquecer, né.”

Nestas colocações, explicita-se a postura de P1 de não limitar a manifestação trazida pelo paciente, que chega a jogar por toda a duração da sessão. Considerando isto, podemos entender que a limitação previamente apontada é oriunda do momento interno do paciente e não da dinâmica de acolhimento clínico proposto por P1 em sua atuação.

P7: “Tem alguns personagens que eles trazem. Eu tenho minhas miniaturas e, às vezes, eles simulam algumas lutas de joguinho. E, às vezes, a gente joga junto. Em geral, eu penso que não dá pra ficar batendo de frente. Acho bem legal se elas conseguem brincar de outras coisas, mas esses jogos são legais também.”

No posicionamento de P7 encontramos semelhanças com a postura de P1, na qual há um respeito ao tempo interno do paciente, não direcionado ou limitandoativamente a atividade realizada na sessão. Em outro ponto de seu relato, P7 descreve um encontro terapêutico em que foram utilizados os 50 minutos de sessão com atividades referentes a jogos digitais, apontando que a limitação que, sim, ocorria era a de possibilidade de participação.

P7: "Mas ele não ficou só jogando, acho que é ruim cada um ficar no seu, sem se relacionar. Tínhamos o *ipad* mas estávamos nos relacionando o tempo inteiro, cada um jogava um pouco, eu ficava torcendo pra ele, enfim. Foi uma sessão interessante."

Este tipo de limitação não foi entendido aqui como um limite imposto em relação aos jogos digitais, mas sim a um tipo de dinâmica não participativa, semelhante em alguns aspectos às dinâmicas referidas por P3 como não condizentes ao ambiente da sessão.

Outra postura ambígua, não explícita, foi identificada em P4, que se mostrou aberta ao acolhimento de jogos durante a sessão, mas não houve falas que tornassem explícito o nível de abertura como nos exemplos anteriores deste conjunto.

P4: "Eu acho que tem que ter, quais seriam: abrir a possibilidade da criança trazer isso pro setting, abrir a possibilidade de não necessariamente ter esses jogos que chamamos de educativos ou convencionais. Por que não ter um *tablet*? Por que não podemos oferecer isso? Nem sei o que o CRP acha disso. Existem características do brincar que estão mudando e a gente tem que se aproximar disso de alguma forma, ou oferecendo esses espaços, ou permitir que esse mundo entre aqui dentro. É praticamente impossível pra um terapeuta infantil hoje, achar que o mundo infantil se restringe."

Com esta colocação se ilustra a postura de P4. Ao contrário de P3, em momento algum da entrevista, houve menções de P4 a limitantes no recebimento de jogos ou conteúdos adjacentes. Esta diferença sutil embasou o entendimento de que esta postura de acolhimento condizia mais com este agrupamento.

Outra questão interessante de se ressaltar quanto ao acolhimento exercido por estes participantes se refere a uma postura individual que vai além do momento de atendimento.

P4: "Depois do susto inicial, foi tão positivo. Porque antes parecia que o paciente vinha, a sessão acaba e acaba meu trabalho, grosso com o paciente. Era "vamos esperar a próxima sessão". Agora tem um esforço muito maior meu de

tentar entender essas coisas, de pesquisar sobre o jogo, de jogar com alguma paciente. Me aproximou muito. Eu tinha um distanciamento, eu era uma adulta observando, agora estou mais participativa na clínica com criança.”

Esta postura de continuar a pesquisa sobre os jogos e os temas foi apresentado por P1 também.

P1: “A gente conhece poucos jogos. Até fiz um curso uma vez. Foi um cara falar sobre os jogos todos. Queria ter continuado. Falta entender mais sobre os jogos, a dinâmica, a temática. É que nem na novela, não suporto novela. Mas é importante saber o que tá sendo discutido, isso tá na boca do povo, formando a consciência coletiva. Então sinto falta de informação sobre jogos.”

No caso de P4, há um conhecimento de uma forma de realizar este tipo de pesquisa e contato clínico posterior ao atendimento, para P1 ainda não há esta ferramenta claramente estipulada. Em ambas as colocações, destaca-se um acolhimento, uma busca por compreender, que vai além do momento com o paciente.

Análise do Tema

Dentre todos os entrevistados, apenas um apresentou claramente um não acolhimento dos jogos digitais dentro de seu consultório. Com a exceção de P8, que não indicou sua forma de acolhimento por ressaltar a limitação imposta pelos pais de seus pacientes, todos os seis participantes restantes mostram uma preocupação em acolher os jogos digitais dentro do ambiente clínico, mesmo que como uma forma de buscar compreender este tipo de conteúdo e comportamento, ou como forma de compreender alguma dinâmica pautada em um entendimento anterior. Estes entendimentos serão melhor abordados no próximo tema.

Esta configuração dos dados também aponta para o fato de que todos os participantes tiveram contatos com crianças que jogam jogos digitais, sendo que vários deles destacam o fato de que todos os pacientes eventualmente trazem algo relacionado aos jogos. Mesmo P8, que afirma que seus pacientes não trazem o tema, indica que o tema está presente na vida de seus pacientes, mesmo que através da proibição dos responsáveis.

Podemos entender a partir destes dados que os terapeutas estão buscando construir posturas e formas de acolhimento condizentes com seus entendimentos clínicos, em geral por experimentação, tentativa e erro, sendo que alguns chegam a comentar que sentem falta de material acadêmico específico que auxilie nesta reflexão. Esta busca, ou demanda, com a qual os participantes se deparam origina-se em uma grande presença destes temas na vida de seus pacientes.

8.2.2 Entendimento clínico

Neste tema foram reunidas as falas dos participantes nas quais são ilustradas e/ou elaboradas suas formas particulares de compreender o jogo do ponto de vista psicológico. É a partir destas formas de compreensão que eles embasam seus posicionamentos em relação aos jogos dentro do consultório.

Para auxiliar na leitura destes dados, seus apontamentos foram divididos em três aspectos: Sobre o Jogo; Sobre o Contexto; e Sobre os Efeitos.

Sobre o Jogo

Foram reunidas aqui as colocações que os participantes teceram a respeito das dinâmicas que ocorrem durante o jogar.

P1: “A sensação que eles têm com os jogos é que eles se acalmam. Isso é o que eles me dizem. Porque muitos contam que os pais ficam com medo de que eles fiquem muito agressivos, se tornem muito violentos, antisociais. Eles dizem que é exatamente ao contrário. Dizem que quando os pais brigam eles vão jogar. Então acho que é bom pra descarregar um pouco da tensão e da ansiedade. (...) Acho que eles projetam também, né. Graças a Deus. O que seria de nós, né?”

Nesta colocação de P1, há elementos referentes às outras formas de compreensão, como o contexto de utilização ser relacionado a tensões e estresses familiares, ou sobre o efeito de acalmar, porém sua colocação a respeito do jogo como campo passível de projeção de dinâmicas é central para o entendimento a respeito dos jogos, não só em seu posicionamento.

P8: “O jogo tem espaço pra projeção dos complexos, da psicodinâmica da criança, dos sentimentos, das emoções. A gente sabendo usar... Se a criança vem

com o jogo eu vou buscar, entender como funciona, para entender que função o jogo está tendo pra criança, que metáforas, que simbologia dá pra tirar de lá. Os personagens... enfim, como se joga. Entender como eu posso ajudá-la estando presente no jogo. Acho que dá pra trazer sim."

Esta fala de P8 explicita este entendimento do jogo como campo no qual se manifestam dinâmicas psicológicas dos pacientes. Outras falas de outros participantes ilustram como eles compartilham deste entendimento.

P2: "Por que prefere matar, porque está preocupada em matar ao invés de se proteger. Não ganha o jogo quem mata nesse jogo, mas sim quem chega no final. Então ele vai contando um pouco do jeito dele. Se ele ganhar mas vê que matou um só não é justo, tem que ganhar pela força e não só pela capacidade de se esconder. Ele tá falando da personalidade dele, mas tá falando de jogo, né? O tempo inteiro."

Com esta colocação, P2 aponta como é possível identificar traços da psicodinâmica do indivíduo no seu comportamento em jogo, revelando características de sua formação de personalidade.

P3: "Do ponto de vista mais externo, tem muito a coisa de ver quem é mais esperto, quem não é. A luta é sempre, tem um grau de violência, qualquer brincadeira, desde de bandido e mocinho, índio e... É lógico, são as temáticas do bem e do mal, dos valores, justiça e injustiça, valores sociais, instintos mais primitivos, solidão versus grupo... O quanto eu pertenço ao grupo, quanto a minha guerra heróica é individual e solitária..."

Nesta fala, P3 aponta alguns dos temas que considera recorrentes nos jogos digitais, assim como a atuação de seus pacientes que permitem diferenciar algumas nuances destas temáticas em sua subjetividade.

Frente ao questionamento de se seus pacientes trazem temáticas referentes aos jogos digitais, P6 responde:

P6: "As crianças que estão com dificuldade em agressividade, de relacionamento, em geral as coisas que trazem são também agressivas, de luta. Tem esse paralelo. Em relação ao medo. Quando os outros sabem que ela tem medo... ao mesmo tempo em que eles querem ter o contato também têm medo.

Isso, um medo que paralisa. Têm várias dificuldades por medo exacerbado. Sempre relacionado sim."

Esta resposta mostra como P6 identifica um paralelo entre as temáticas trazidas a partir de conteúdos relacionados a jogos digitais e questões do processo terapêutico no qual estes pacientes estão inseridos. Outro participante que faz este tipo de consideração é P5, mas este ilustra com um exemplo de análise de sonho, afirmando que com os jogos ocorreria uma dinâmica semelhante, enfatizando as temáticas heróicas e relacionadas à agressividade.

P4: "Comentam das historinhas dos jogos. Mas não necessariamente estão identificados com o personagem do jogo. O meu trabalho é: por que a criança quis trazer nesse momento o jogo para jogar aqui, mas eu acho que é um trabalho posterior. O trabalho é depois, não na hora. Na clínica, a gente é muito espontâneo. Tem jogos que todo mundo joga, *fortnite*, etc. não dá pra tomar isso como algo pessoal. Mas quando a criança fica aficionada, isso tem a ver com ela."

Este apontamento de P4 ilustra uma consideração importante, o simples jogar de um título desta mídia não significa que há algum tipo de identificação projetiva relevante ao processo, mas isto deve ser considerado quando o paciente demonstra especial interesse por um personagem ou jogo, quando está "aficionado".

P1: "Eu acho que eles estão sempre aproveitando os jogos para estarem elaborando questões da vida deles. Crianças mais introvertidas, elas têm mais facilidade, gostam muito de jogar online, é quando eles se sentem mais seguros. Quando também estão entrando na adolescência, então, é uma ótima maneira deles se relacionarem, através dos jogos online, com outros jogadores e outros participantes."

P1: "Alguns meninos que não estão muito prontos para entrar na adolescência jogam muito. Como uma forma de ensaio, como uma preparação para isso. Jogam com pessoas desconhecidas, de outros países."

Nesta colocação de P1, além deste entendimento do jogo como campo no qual podem se manifestar dinâmicas psíquicas, também destaca como a projeção

destes conteúdos nos jogos permite algum tipo de elaboração. Esta elaboração é exemplificada com dinâmicas referentes à experimentação de papéis sociais.

P2: “No *minecraft* eu vejo bastante assim, bastante criação de ambientes, de proteções... Mas eu não vejo um criativo saindo complexo. Acho que é um criar para continuar a manutenção da proteção. Não vejo uma saída. Não vejo eles criando... Acho que só repetindo outra linguagem de um negócio que já fazem na vida geral.”

Em oposição à colocação de P1, P2 aponta nesta fala que ele identifica uma dinâmica do indivíduo se manifestando no campo fornecido pelo jogo, mas não identifica uma elaboração ou avanço em relação a esta dinâmica, apenas uma repetição ou manutenção desta.

Sobre o Contexto

Nesta categoria, reuniram-se as colocações dos terapeutas entrevistados nas quais estes buscam compreender o jogo dentro de um contexto, independentemente da dinâmica envolvida no jogar.

P1: “Eu sempre me aprofundo, tento entender mais, quero saber o que aquilo proporciona pra eles, como o ambiente responde a isso, se os pais permitem, quanto tempo de jogo, se eles acham bom ou ruim, por quanto tempo, enfim.”

Esta colocação de P1 ilustra os tipos de contextos nos quais o jogar está inserido e pode afetar.

P7: “Esse menino tava numa fase de brigar muito com a mãe, testar a mãe, a minha reação... o que eu penso é que tem que acolher... é ele que tá indo pra esse jogo, o melhor que eu posso fazer é ver junto... isso em geral é muito positivo. Eu sempre falo que aqui só não pode machucar, quebrar as coisas... eu não vejo... eu conheço pouco para te dizer que tal jogo tem o simbolismo tal... mas de repente até tem. Mas eu não conheço muito.”

Nesta colocação de P7 especificam-se dois contextos que foram abordados por outros participantes, o das relações familiares e o da psicoterapia. Neste caso na forma de um desafio a mãe e um teste da relação com o terapeuta.

P3: "Por exemplo, se a criança entra dentro da sessão querendo jogar mais um pouco, às vezes, eu já sinto que é: 'Não quero entrar muito, isso aqui me protege, me deixar mais eu comigo. Não vou ter que pensar no que eu vou ter que fazer aqui, não vou ter que inventar uma coisa nova na areia'. Se eu percebo que é uma resistência eu vou trabalhar como resistência, e aí depende de ter vários fatores. Se é começo de processo, se eu estou formando um vínculo ainda, se é uma terapia que já está caminhando e eu tenho repertório para falar: 'Puxa, interessante que hoje você está querendo continuar jogando. Quantas vezes você veio com o joguinho e deixou o joguinho lá fora. Tem alguma razão, o que está acontecendo?' Às vezes, a criança realmente está elaborando alguma coisa muito importante, ao estar jogando na fora que também já não deixa de ser um aquecimento. E aí, às vezes, faz sentido ela continuar aqui. Então quando eu percebo que ela está elaborando eu tento abrir espaço e ficar junto."

Esta fala de P3, referente ao processo terapêutico, revela como a relação do jogar com o contexto no qual está inserido pode revelar informações importantes sobre seu processo psíquico, apresentando o jogar como um sinal ou consequência desta dinâmica.

Outro apontamento interessante sobre a relação do jogar de jogos digitais com o contexto da relação terapêutica é expresso nas seguintes colocações de P4 e P7:

P4: "Aqui eu tenho meus jogos que eu domino, sei as regras, tem jogo que ninguém joga. Quando a criança traz o jogo que ela se propõe a jogar, eu sou a estranha e ela que vai me apresentar o mundo. Eu vou perguntando o que está acontecendo e o vínculo fica diferente, porque a responsabilidade fica com a criança. Eu tô ali pra tentar entender. Não adianta a criança jogar sozinha e eu não tentar compreender. Eu tento me envolver com isso."

P7: "É mais um material lúdico. Quando a criança traz eu viro criança e eles ficam me ensinando. Isso é interessante. Mas quem conhece deve ser mais legal ainda, dá pra jogar de igual pra igual. Às vezes, eu entendo que as crianças trazem... eu nunca deixo elas ganharem. Tem uns que eu sempre ganho... é legal essa oportunidade, se não é sempre o adulto que sabe tudo."

Estas duas falas se referem à alteração que o jogo proporciona na relação hierárquica de conhecimento e habilidade que muitas vezes se manifesta no contexto dos atendimentos infantis. O jogo pode ser entendido neste contexto como uma ferramenta utilizável para a inversão de papéis, assim como da experimentação destes. Este tipo de alteração é entendido, também por P4 e P7, como uma ocorrência potencialmente positiva, a construção de vínculo entre o paciente e o terapeuta.

Outra abordagem a respeito do papel do jogo em relação ao contexto no qual está inserido é apresentada por P5:

P5: “Essa característica de ficar muito voltado pro aparelho eletrônico e esquecer o que está do lado é muito presente. Às vezes, tem uma questão de dificuldade de comunicação com os outros na medida em que jogam muito.”

P5: “Eu vou por aí... o que eu normalmente fico atento é: como está a relação com os pais. Como as pessoas têm tempo hoje em dia para ter relações?”

Em ambas as colocações, P5 apresenta uma preocupação com o jogo como objeto que promove a manutenção de um afastamento do jogador com seu entorno, por possibilitar um tipo de alienação. Mesmo na relação com os pais, o jogo é entendido na ausência destas figuras.

Sobre os Efeitos

Outro tipo de colocação que revela o entendimento que os participantes apresentaram sobre os jogos digitais diz respeito aos efeitos que estes atribuem a eles. Dentre os efeitos, é possível realizar uma distinção entre positivos e negativos.

P1: “Tem um outro jogo que eu esqueci de mencionar que é o *LOL (League of Legends)*, um jogo que os adolescentes gostam muito. Eu acho que tem a ver com o momento de passagem da primeira para a segunda infância. Essas temáticas de competição, eles são bem competitivos nessa idade, e acho que isso traz pra eles segurança, autoconfiança, porque eles são muito bons. Jogam muito bem, se sentem muito... Faz bem pra autoestima. É muito comum estar trabalhando a autoestima dos meninos. Esse é um momento bom pra você assinalar a questão do foco. Como alguns meninos que vem com alguma queixa de falta de atenção, eu

vou mostrando pra eles como eles têm uma boa atenção jogando, como conseguem se concentrar, são rápidos, hábeis, ágeis. Uso como recurso mesmo." (Fala também de contexto e dinâmica do jogo, mas esta fala ressalta um efeito dos jogos, inclusive de como usá-los)

Nesta fala, P1 aponta como as habilidades adquiridas em relação ao jogo podem fortalecer a auto estima, da mesma forma, estas habilidades são desenvolvidas e praticadas nos jogos. Conforme ilustrado em colocação anterior, P1 também comenta que os jogos acalmam seus pacientes, na medida em que permitem que estes elaborem dinâmicas e conflitos externos aos jogos no jogar.

Em oposição direta a colocação de P1, P5 afirma que os jogos podem causar problemas de estresse:

P5: "Devemos discutir se as crianças ficam o tempo todo jogando isso. Isso pode dar problemas. De estresse. Aí precisaríamos ver para além das questões dos pais, o quanto as crianças poderiam ir para outros caminhos também."

Outro efeito negativo, apontado por P3 é a questão do vício, da dependência de jogos digitais:

P3: "Não é tão incomum vermos crianças com uma certa dependência no jogo. Por ser um lugar com recompensa imediata, e por não se expor de fato ao que está acontecendo, uma briga com um irmão, e não ter adultos para perguntar o que está acontecendo. É uma temática importante. Essas pesquisas todas. O uso excessivo, e não do objeto, jogo em si. Seja por quantidade ou por propósito..."

Nota-se que outros participantes não relatam identificarem, dentre seus pacientes, uma frequência de comportamentos compreendidos como indicativos de dependência. Por outro lado, se faz relevante o apontamento de P3 a respeito de sua avaliação, não apenas em relação a quantidade referente à frequência de uso, mas também considerando o propósito. Considerando a questão do propósito, há outras colocações que podem ser compreendidas como próximas. Um exemplo é a colocação de P2 a respeito do jogo como campo no qual se manifestam dinâmicas defensivas, mas sem apresentar alterações ou avanços, e sim uma manutenção e repetição destas.

Outra colocação de P3, que pode se referir a um efeito negativo, diz respeito a uma diminuição da capacidade de exploração do meio físico:

P3: “Então eu vejo que as crianças que ficam demais em jogos têm alguma defasagem em relação a esse explorar do corpo, do espaço, do contato físico, do contato com a natureza. Então de um modo geral, é mais comum na minha clínica as crianças a partir de 7 anos falarem de jogos.”

Não é explícito no contexto da entrevista se P3 considera que estas características são efeitos causados pelo uso dos jogos digitais, ou se o uso dos jogos digitais podem ser resultado deste tipo de dificuldade. Porém, foi entendido pelo pesquisador, no momento da entrevista, que se referia a uma causalidade que parte do uso dos jogos, considerando que P3 estava se referindo a distinções ao longo do desenvolvimento infantil.

Análise do Tema

Houve colocações dos participantes que podem ser compreendidas como referentes a seus entendimentos clínicos a respeito dos jogos eletrônicos, mas que não puderam ser definidos dentre as três categorias propostas nesta análise. Estas colocações expressam pontos significativos do entendimento de alguns destes participantes.

P3: “É um símbolo da nova geração, vamos entender. É um personagem, mais um dentro do universo dos personagens. Mais uma ferramenta de socialização. Vendo no consultório, é uma via de mão dupla.”

Esta fala de P3 possui elementos referentes ao contexto do jogo, ao referir-se a ele como ferramenta de socialização, ou como referente ao jogo em si quando se volta para os personagens oriundos destes universos, porém o destaque deste posicionamento está na compreensão do jogo digital como “um símbolo da nova geração”.

Considerando a conceitualização teórica a respeito de símbolo da psicologia analítica, esta fala aponta para uma visão a respeito do jogo como canal privilegiado de acesso a conteúdos inconscientes, assim como ponto de síntese entre

fenômenos conscientes e inconscientes (PENNA 2013). Esta conceitualização, embora menos detalhada, engloba todos os outros entendimentos.

A categoria “Sobre o Jogo” reuniu colocações de sete dos oito participantes. Ao observarmos essa categoria, embora haja diferenças a respeito de cada posicionamento, mesmo que cada participante destaque temáticas distintas, todos, em certa medida, apontam para a compreensão do jogo digital como um campo no qual podem se manifestar dinâmicas psíquicas de seus jogadores.

A categoria “Sobre o Contexto” reúne colocações e considerações de quatro participantes, as quais, em sua totalidade, consideram que a compreensão do jogo em determinados contextos permite entender melhor sua dinâmica. Isto é válido para a questão do afastamento social, assim como do desafiar a autoridade da mãe, ou em seu efeito na dinâmica da relação paciente-terapeuta.

A categoria “Sobre os Efeitos” reuniu comentários de apenas três dos oito entrevistados. Dentre os efeitos compreendidos pelos participantes notou-se uma oposição clara, o potencial de estressar e o de acalmar; da mesma forma com que o jogo foi apontado como forma de elaborar conflitos externos, e como forma de se alienar desses conflitos. Estas contradições apontam para a importância de outra colocação, também desta categoria, de se compreender o propósito do uso do jogo digital.

Estas contradições a respeito do entendimento dos jogos podem indicar uma lacuna na compreensão, ou podem ser entendidas como um reforço a ideia de que os jogos digitais são “um símbolo da nova geração” e, portanto, abarcam em si contradições e o encontro entre opostos.

Ressalta-se ainda uma outra colocação que não foi devidamente classificada com estas categorias:

P4: “Então os recursos digitais... Vamos ter que aprender a lidar com eles. Tem paciente que mostra o vídeo da festa de aniversário, ou “minha mãe é assim ó”. Ao mesmo tempo é um material muito bruto, não elaborando, vem a situação escancarada. Também não sei o que fazer com isso. Não tenho a menor ideia, você que vai descobrir aí.”

Essa fala apresenta uma dificuldade no campo psicoterápico referente à possibilidade de se trazer, por meio do digital, uma concretização de uma situação, possibilitando que o indivíduo se abstenha de sua elaboração. Da mesma forma com que P4 descreve uma situação com um vídeo, pode-se imaginar uma situação com um jogo. Esta preocupação se assemelha à colocação de P2, que afirma não identificar uma elaboração no jogar, mas sim uma repetição.

O afastamento e a alienação apontados por P5, nesses casos, são possibilitados justamente pelo potencial de receptáculo projetivo que distancia o indivíduo de seus conteúdos internos. Destas colocações fica o questionamento de como se pode trabalhar com este tipo de manifestação com uma intencionalidade contrária à elaboração.

8.2.3 Utilização

Este último tema, identificado durante o processo de análise dos dados obtidos na pesquisa, refere-se à utilização por parte dos terapeutas de recursos relacionados aos jogos digitais. As principais formas de utilização que foram identificadas se referem à Comunicação, Formação de Vínculo e Investigação.

Comunicação:

Os participantes trouxeram o jogo e sua linguagem como ferramentas que auxiliam no canal de comunicação que estes buscam estabelecer com seus pacientes.

P1: “Às vezes, é o canal. Esse menino do predador só queria falar desse assunto o tempo todo. Ou era isso ou eu talvez não pudesse entender o que estava acontecendo com ele. Às vezes, então, é o canal. Mas eu acho que por um tempo também. Depois que você consegue apreender qual o símbolo, dá pra diversificar. Mas é o tempo de cada um, o processo de cada um.”

Nesta fala de P1, ilustra-se como os pacientes utilizam os jogos e conteúdos adjacentes para se comunicar com os terapeutas. Esta postura é complementar com o ilustrado pela fala de P6 frente ao questionamento de se já havia utilizado os jogos digitais em sessão:

P6: “Já. Inclusive pra ajudar a criança a ver o estilo que esse personagem tem de conduta, como ele responde às coisas, para associar.”

Neste caso, P6 se utiliza de elementos e conteúdos do jogos para conseguir dialogar com seu paciente, abrindo caminho para um processo associativo.

P2: “Acho que sim. Eu não sei o quanto eu infiro isso, o quanto eu vejo ou o quanto eu pergunto. Eu pergunto ‘qual o teu maior desafio à vida?’, ‘em que nível você tá?’, ‘quantas *skins* você tem?’, ‘quantas *skills* você baixou?’, ‘você acha que precisa de um *plug-in* para entender isso do seu pai?’. Eu acho que eu uso a linguagem. Eles não fazem esse paralelo, quando eles falam de jogo eles estão falando de jogo. Eu que faço isso.”

Este exemplo de P2 mostra uma outra forma de comunicação baseada nos jogos e outros elementos digitais, a utilização desta linguagem específica para facilitar a compreensão mútua; uma forma de aproximação da linguagem do terapeuta com a linguagem que estes pacientes estão acostumados.

Formação de Vínculo

Uma vertente próxima à da comunicação, porém mais abrangente, se refere à formação de vínculo. Alguns participantes descreveram o jogo digital como ferramenta que pode ser utilizada no momento de formação de vínculo.

P3: “Às vezes, a criança me convida ‘você não quer jogar um pouco?’ Então às vezes aquilo começa a fazer parte. Mas minha experiência é mais pra me ajudar mais na ponte do vínculo...”

Neste caso, além de possibilitar uma comunicação, P3 aponta como o jogo permite uma interação, possibilitando uma aproximação da realidade na qual a criança está inserida, como aponta P1:

P1: “A falta de contato com os filhos, pois é uma excelente ferramenta de contato. De entrar no mundo da criança, quais são os símbolos que elas estão lidando no momento. Ainda mais as crianças que são mais fechadas, introvertidas, com questão de sociabilidade.”

Destaca-se desta fala que P1 sugere esta forma de utilização dos jogos para circunstâncias externas aos atendimentos, refletindo sobre a possibilidade do uso dos pais deste canal de contato com seus filhos.

Investigação

Houve duas colocações nas quais os participantes descreveram utilizar o recurso dos jogos digitais como ferramenta para investigar a respeito de um tipo de diagnóstico, e/ou queixa:

P1: "Como alguns meninos que vêm com alguma queixa de falta de atenção, eu vou mostrando pra eles como eles têm uma boa atenção jogando, como conseguem se concentrar, são rápidos, hábeis, ágeis. Uso como recurso mesmo."

P5: "Já usei uma vez. E eu tinha dúvida se aquela pessoa tinha déficit de atenção ou não. Depois me disseram que o recurso que eu usei não era muito válido. Mas tem um jogo, você compra isso, eu fiquei fascinado e depois fui abandonando. Chama *Lumosity*. São uma série de jogos desenvolvidos por cientistas... tinha um joguinho que eu não conseguia muito, porque tem uma habilidade digital que as crianças têm e eu não tenho... mas eu me divertia. (...) Eu tinha o recorde 'X' e depois de meia hora ele bateu meu recorde de meses. Eles têm um aprendizado muito rápido. E a questão da atenção digital é muito desenvolvida. Deu pra perceber que naquele instante ele conseguiu ficar muito focado. Depois me falaram que mesmo uma pessoa com déficit de atenção consegue ficar focado naquilo que ele tem muito interesse. Então foi uma medida pouco precisa. Mas de qualquer maneira pode ser muito interessante para o desenvolvimento de leitura... de imagens..."

Ambos utilizam o jogo como ferramenta para observar o nível de atenção que seus pacientes conseguem sustentar. Na colocação de P1 há um posicionamento mais informal, voltado a mostrar para os pacientes como eles podem não se encaixar na queixa que existe a respeito deles. P5, por outro lado, pareceu buscar no jogo uma ferramenta diagnóstica mais precisa, chegando a questionar sua eficácia como tal. Ainda assim P5 identifica no jogar o mesmo tipo de habilidade apontado por P1.

Análise do Tema

Nas três categorias o jogo e seus conteúdos são utilizados como formas de acesso ao mundo da criança. Na forma comunicação, o jogo aparece como veículo através do qual é possível acessar dados trazidos pelos pacientes, da mesma forma como permite a transmissão de conteúdos, por auxiliar no entendimento da criança a respeito do que está sendo transmitido.

Como ferramenta de formação de vínculo, esta só é possível na medida em que, perante o jogo, os pacientes se abrem para a possibilidade de se relacionarem, permitindo a relação.

Do ponto de vista do uso investigativo, este só é possível a partir da compreensão de que jogar permite acessar informações, conteúdos ou habilidades, que de outras formas não se fariam visíveis.

8.2.4 Análise do grupo temático

Nestes grupos temáticos buscou-se reunir, dentre os dados obtidos, aqueles que se referiam a condução do processo clínico diante dos jogos digitais e conteúdos adjacentes a estes. De forma geral, foi possível identificar diferentes estilos de condução do processo terapêutico, assim como de entendimento, mas frequentemente parece haver uma convergência perante uma diretriz central de compreensão.

Na temática referente ao acolhimento clínico, na qual se ilustra os tipos de condução da entrada dos jogos digitais nas sessões, foi possível identificar participantes que não permitem a entrada dos jogos, assim como de terapeutas que chegam a utilizar a totalidade de sessão jogando. Também levantaram-se casos em que a entrada do jogo era limitada, em quesito de tempo ou em relação ao entendimento do motivo de se levar o jogo. Houve um caso no qual não houve relato, pois a entrada de jogos foi barrada pela instância familiar.

Para além de todas estas diferenças, em todos os relatos, os jogos apareceram como uma temática ativa na vida dos pacientes, mesmo que na forma de uma proibição.

Da mesma forma que se identificaram diferentes formas de acolhimento, foi possível delinear diferentes formas de entendimento. Apesar das diferenças presentes nestes entendimentos, foi possível localizar um denominador comum e central a todos eles, o entendimento do jogo digital como “um símbolo da nova geração”.

Conforme apontamos anteriormente, a conceitualização de símbolo da perspectiva analítica, por representar união entre opostos e abarcar aspectos inconscientes e conscientes, pode ser identificada não apenas nos relatos individuais, mas na totalidade dos relatos.

De alguma forma, todos os relatos traçaram uma compreensão a respeito dos jogos que ilustra uma via de investigação da subjetividade do inconsciente dos pacientes; podendo elucidar em si aspectos conscientes e conhecidos dos pacientes, como comunicar dinâmicas inconscientes que se repetem em suas relações.

Algumas contradições que foram identificadas entre as colocações referentes aos efeitos possíveis dos jogos digitais, também podem ser compreendidas nesta perspectiva do jogo como portador de um caráter simbólico.

Como apontado anteriormente, o conceito de símbolo na psicologia analítica possui um caráter central, não apenas do ponto de vista da teoria, mas também do ponto de vista epistemológico. É partindo da síntese do inconsciente e do consciente presentes no símbolo que se torna possível a construção de conhecimento a respeito de dinâmicas do inconsciente. Este canal de comunicação possibilitada pelo simbólico se traduz, além do entendimento, nas formas de uso apresentadas pelos participantes.

A referida importância do simbólico dentro da teoria analítica pode levar ao questionamento de se, por serem terapeutas desta abordagem, estes entrevistados buscam compreender os fenômenos desta forma. Neste contexto, faz-se relevante considerar as diversidades encontradas nos relatos que condizem com esta conceitualização e ressaltar que, se esta compreensão não encontrasse lastro nos fenômenos observados cotidianamente por estes terapeutas ela não seria unânime. Ou haveria, ao menos, relatos que questionassem este tipo de entendimento, como

o questionamento de P2 sobre a possibilidade de elaboração psíquica através do jogar.

Devemos, ainda, abordar aqui a possibilidade de identificar uma congruência entre as diferentes formas de manejo dos participantes e suas distintas nuances de compreensão a respeito dos jogos digitais e seus possíveis efeitos. Por exemplo:

P5 apresenta uma visão do jogo como utilizado pelas crianças para se isolarem ou quando estão isoladas. Este entendimento embasa coerentemente sua postura de não permitir a entrada dos jogos digitais na sala lúdica, por este ser um espaço onde a interação e formação de relação são essenciais.

P7 caracteriza os jogos digitais como uma ferramenta que possibilita o estar junto, a interação e a formação de uma relação menos hierárquica. Desta forma, também descreve um acolhimento no qual o jogo pode durar a sessão como um todo, com a condição de que a atividade seja realizada junto.

P3 identifica o jogo como um elemento que, quando apresentado pela criança, ainda que de maneira inconsciente, pode ser entendido como forma de ilustração de sua dinâmica, assim como pode ter o sentido de fechamento, ou defesa. Desta forma, P3 aponta que seu acolhimento é variável dependendo da forma como o jogo é trazido.

Em todos esses exemplos, apesar das suas diferenças, ainda é possível identificar a compreensão simbólica em todos; na qual o jogo carrega em si um significado sintético de dinâmicas conscientes e inconscientes, internas e externas ao indivíduo.

8.3 Análise geral dos temas

Ao longo das análises elaboradas no decorrer deste trabalho, foi possível propor uma compreensão a respeito do entendimento pessoal dos participantes e do contexto no qual este está inserido, assim como sobre a postura profissional adotada pelos participantes perante temáticas que envolvem os jogos digitais.

De forma geral, identificou-se uma correlação entre a compreensão da imagem da criança e do novo na perspectiva de Jacoby (2012) com as percepções subjetivas e experiências pessoais destes terapeutas em relação aos jogos. As correlações levantadas apontam para a compreensão de que o jogo digital, assim como outras mídias digitais, tem ocupado no imaginário contemporâneo uma representação deste como símbolo do novo.

Referimo-nos ao imaginário contemporâneo, e não apenas pessoal dos participantes, pois, nos relatos aqui reunidos, há informações a respeito de posturas e comportamentos que se referem a terceiros. Os indícios apresentados aqui a respeito deste papel social não levam ao entendimento de uma correlação absoluta entre os jogos e simbólico do novo, mas apontam esta aproximação como uma diretriz importante de compreensão deste fenômeno em uma perspectiva macro.

Em relação ao desenvolvimento de um entendimento clínico do fenômeno, identificou-se a compreensão do jogo como portador de um potencial simbólico, central a todos os participantes, independentemente de diferenças em suas posturas individuais. Conforme apontamos anteriormente, estas diferenças individuais foram compreendidas como referentes às diferentes trajetórias individuais em direção a este mesmo entendimento central. Partindo de ponto de análise, as diferenças e contradições dentre os entendimentos clínicos apresentados, podem ser tomados como indicativos, ou comprovantes, do aspecto sintético do símbolo analítico que abarca em si tais contradições e oposições, conforme ilustramos com Penna (2013).

A diferença que identificamos entre a postura pessoal e a postura clínica frente aos jogos parece referir-se à forma de contato e vivência do símbolo. Quando inserido no contexto pessoal e na própria subjetividade, pode ser compreendido em alinhamento com os posicionamentos de Jacoby (2012) que discursa a respeito de

um símbolo dentro do imaginário individual. Ao passarmos ao contexto do entendimento clínico, identificou-se uma congruência com apontamentos feitos por Penna (2013), que se referem à construção de conhecimento e à postura investigativa analítica em geral. De forma sintética, podemos compreender estes dois referenciais como convergentes na questão do aspecto simbólico do jogo, por um lado sendo experienciado pessoalmente e, por outro, em um referencial que busca a compreensão teórica e clínica.

Para além da conjunção das análises anteriormente elaboradas, cabe ainda considerarmos e analisarmos a inter-relação entre os dados de ambos os grupos temáticos.

Observando o posicionamento pessoal dos participantes em relação a suas posturas clínicas, foi possível localizar uma contiguidade entre estes temas. Após a consideração e elaboração dos dados foi possível identificar uma aparente relação entre a forma de contato pessoal destes com as particularidades de seu entendimento clínico, assim como acolhimento e considerações sobre efeitos.

O único dentre os participantes cuja resposta sobre acolhimento foi o de não receber os jogos digitais no espaço de atendimento foi P5. Conforme apontamos anteriormente, este posicionamento parece coerente com o seu entendimento clínico de que os jogos consistem em uma atividade introvertida, capaz de possibilitar isolamento e alienação, assim como seu uso pode ser identificado em contextos que remetem a isolamento. Ao considerarmos esta postura clínica ante a experiência pessoal de P5, é possível considerar que exista uma correlação.

P5 afirma ter tido seu primeiro contato pessoal e direto com os jogos ao longo de uma viagem, porque seu “amiguinho” lhe presenteou com um joguinho. Além disso, outras colocações de P5 indicam o contato atual e/ou recente com jogos como *Sudoku* e *Lumosity*, que consistem em atividades introspectivas e individuais. O contexto de viagem, especialmente em relação ao amigo que o presenteou, pode ser entendido como uma situação de isolamento, da mesma forma que os jogos comentados são atividades sem coparticipantes.

P5 ainda compara o contato com os jogos com seu contato inicial com a *Amazon*, no qual ele descreve um grau de imersão, relatando a ocorrência de

chamados de terceiros não respondidos: “me chamavam e eu não saía”. Esta experiência pode ser entendida como referente a um efeito alienante.

Comparando os relatos de Entendimento Clínico e de Entendimento Pessoal, é possível aplicar este entendimento clínico especificamente à experiência pessoal descrita.

Outro exemplo deste tipo de correlação pode ser identificado na entrevista de P2. Em seu relato sobre entendimento clínico, este apontou o potencial dos jogos como canal de comunicação, inclusive com pacientes com suspeita de *Asperger*, assim como campo de interação social, como no caso do *Fortnite*. Além disto, P2 faz diversas referências à necessidade de acordar com os pais dos pacientes quais seriam os limites de uso destes, como por exemplo:

P2: “Eu vejo que eu preciso mais de uma conversa com os pais. Com um garoto, por exemplo, que não se expressa em nada, uma suspeita *asperger*... Conversando com os pais, eu tive autorização dos pais para jogar videogame com ele.”

P2: “Talvez seja esse um caminho, entender a função... Como isso amplia consciência e ter um termo de consentimento dos pais. Talvez esse seja um caminho para frente.”

Quando comparamos este posicionamento clínico com seu relato de interação pessoal também podemos encontrar paralelos.

P2 relatou ter tido seu primeiro contato com jogos na infância com *Atari*, destacando o fato de que havia a troca de fitas, o que pode ser entendido como o jogo desempenhando um papel de mediador de interações sociais. Posteriormente, descrevendo sua postura atual, ele fala:

P2: “Eu combinei, vou jogar duas partidas por dia, combinei comigo. Frente à pressão da [família], do trabalho, de um monte de coisa, então duas partidas por dia dá uma hora, às vezes, três, no máximo.”

Esta colocação ilustra uma busca por estipular um limite saudável, que não interfira em outras obrigações.

Tanto em sua vivência pessoal como clínica, o jogo passa por um viés de socialização, interação e relação, da mesma forma como pessoalmente há uma busca por um limite ajustado às pressões do cotidiano e no campo clínico uma busca de um limite ajustado às pressões dos pais dos pacientes.

Nos dois exemplos abordados até aqui nos referimos a participantes que trouxeram um contato pessoal direto com os jogos, mas também podemos identificar este tipo de correlação em participantes que tiveram contatos indiretos.

P6 apresenta uma compreensão clínica a respeito dos jogos que aponta para a necessidade de acolher o jogo por se referir ao cotidiano das crianças. Em seu acolhimento, isto se ilustra por um estilo onde há espaço para o jogo eletrônico, mas não durante toda a sessão. De acordo com suas afirmações a respeito de estar buscando uma forma adaptada de abordar o tema, este acolhimento parece buscar um equilíbrio entre estas atividade e atividades mais próximas de seu entendimento clínico plenamente elaborado.

Por outro lado, em sua vida pessoal, P6 afirma ter tido contato com os jogos digitais através de seus filhos:

P6: “Então quando eles eram moleques começou essa coisa mais intensa. Mas eu sempre tive o meio termo. Eles podiam jogar, mas eles também gostavam de fazer esporte. (...) nunca tive dificuldade com meus filhos, sigo a equação assim: amor igual limite. Vou dando uma equilibrada.”

Nesta fala de P6 podemos perceber o mesmo tipo de compreensão e busca que guia sua postura clínica, a busca de um equilíbrio saudável.

Esses exemplos apresentam uma possibilidade de entendimento perante os dados obtidos. Esta forma de compreensão leva à consideração de que, assim como no ponto de vista do entendimento, quando consideramos posturas, também há uma confluência entre os aspectos da vida pessoal e da postura clínica.

No caso da contiguidade do âmbito pessoal com o âmbito clínico retomamos o apontamento de Penna (2013) a respeito do encontro analítico se constituir no encontro de duas subjetividades e que, desta forma, assim como se deve considerar a subjetividade que está sendo investigada, o pesquisador, ou terapeuta, devem

considerar a própria subjetividade. O referencial epistemológico analítico demanda, deste modo, um autoconhecimento diante do contato com o outro.

Nesse contexto podemos entender esta conceitualização no sentido de que se faz pertinente considerar que o potencial simbólico identificado no jogo digital não atua somente nos pacientes, mas também nos terapeutas e em todo o contexto social que circunda este encontro analítico.

9. DISCUSSÃO

Ao longo da elaboração do presente trabalho foi possível identificar uma demanda por pesquisas em psicologia analítica referentes a recursos digitais em geral, mas mais especificamente em relação aos jogos digitais. Durante a pesquisa bibliográfica essa demanda pôde ser identificada de duas formas, uma pela ausência de trabalhos sobre a relação entre esta vertente teórica e esta mídia contemporânea, e outra pelos dados encontrados a respeito de sua relevância social crescente. Foi identificado um aumento do consumo desta mídia, assim como uma grande preocupação com temáticas relativas ao uso patológico (PGB 2017).

Durante o processo de coleta de dados esta demanda foi reforçada pelos próprios participantes, sendo que muitos fizeram comentários relativos à importância que identificavam em trabalhos sobre esta temática.

Tendo em vista esta demanda, assim como os dados referentes ao crescimento significativo da presença desta mídia no cotidiano atual, considerou-se de que, apesar da falta de publicações, temáticas a respeito de jogos digitais deveriam se manifestar em contextos de atendimento psicológico. O que foi confirmado pelos dados coletados. Dentre os participantes, apenas um afirmou que seus pacientes não se interessavam, apesar de apresentar uma contradição na medida em que estes pacientes eram enfaticamente controlados quanto ao uso da mídia.

Considerando esta hipótese, a pesquisa buscou identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos de crianças. Levantando ainda dois outros objetivos específicos: compreender como os terapeutas lidam com temáticas relacionadas a jogos digitais; e identificar o contexto dos pacientes em que eles trazem temáticas relacionadas a jogos digitais.

Quanto à forma com a qual os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos, dentre os relatos dos oito entrevistados, identificamos os seguintes modos:

- Queixa e/ou preocupação dos pais
- Criança traz o jogo para jogar junto e/ou para mostrar

- Criança traz conteúdos e temas relacionados aos jogos digitais com os quais tem contato.

Quando trazidos pelos pacientes, os jogos são apresentados como possibilidade de atividade lúdica ou como conteúdo. Um exemplo dos jogos sendo trazidos como conteúdo e não como atividade pode ser identificado na fala de P3:

P3: “O que tem do jogo eletrônico na verdade tem muito a ver com a disputa do jogo de futebol que ele vai participar naquela semana, aí ele ficou fazendo uma luta na areia, ao mesmo tempo fala do jogo eletrônico de uma ferramenta que só ele tem e pronto... Aí já vou percebendo que aquilo tá no campo simbólico. E que o jogo tá entrando como qualquer outro elemento.”

Como apresentado por P3, este tipo de manifestação dos elementos referentes aos jogos digitais pode ser entendido como referente à temática internamente ativa naquele momento do paciente.

Outro exemplo do jogo sendo trazido pelo paciente, tendo ele como forma de atividade, pode ser encontrado no relato de P2:

P2: “Nós temos jogado quase a sessão inteira. Porque o restante era zero. Era ou conversa sobre videogame durante o jogo. Já tentei sem o jogo e não funcionou no caso dele.”

Esta é uma colocação que mostra o jogo digital como uma atividade dentro do contexto terapêutico. Dentre estas duas manifestações do jogo, trazidos pelos pacientes, apenas P8 não menciona ao menos uma delas.

A outra forma com a qual os jogos se fazem presentes nos atendimentos de crianças se refere à postura dos pais. Conforme abordamos dentre os temas analisados, os pais, de forma geral, apresentam preocupações em relação aos jogos digitais. Dentre as formas de manifestar estas preocupações há meios pelos quais elas interferem nas sessões. Uma delas se refere à proibição do jogo, mesmo dentro do consultório.

Ainda referente a este objetivo de pesquisa, de identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos, devemos considerar a postura

dos terapeutas diante desta mídia. Dentre os participantes desta pesquisa, nenhum relatou trazer ativamente os jogos digitais, cabendo então uma consideração a respeito de suas formas de manejo clínico. Isto se traduz no primeiro objetivo específico da presente pesquisa: compreender como os terapeutas lidam com temáticas relacionadas a jogos digitais.

Este aspecto da pesquisa, referente à postura dos terapeutas perante os jogos digitais, pode ser amplamente trabalhado diante dos dados coletados, constituindo todo um grupo temático de análise.

De forma geral, a análise destes dados levou ao entendimento de que estes terapeutas lidam com os jogos a partir de uma compreensão destes como portadores de um potencial simbólico. Este entendimento foi identificado como central e unânime dentre os entrevistados, porém, não limitou a possibilidade de especificidades pessoais deste entendimento.

Sob esta perspectiva houve terapeutas, como P1, cujo entendimento embasou uma postura de receber abertamente os jogos digitais, permitindo que este tomasse espaço dentro dos atendimentos. Isto por compreendê-los como ferramentas de comunicação explícita e implícita, assim como provedor de um campo de elaboração de conteúdos, através do qual os pacientes podem se manifestar. P1 ainda afirma utilizá-los para ilustrar ao paciente alguns de seus pontos positivos e trabalhar conteúdos inconscientes de agressividade e competitividade.

Por outro lado, P5 apresentou-se fechado quanto a receber os jogos dentro da clínica infantil, por entendê-lo como ferramenta de interiorização, capaz de isolar o usuário do mundo externo. Neste sentido o jogo provê uma dinâmica na qual se pode vivenciar simbolicamente questões referentes a agressividade, embate entre opostos e temáticas heróicas que residem dentro do indivíduo, mas de forma isolada das outras experiências.

Em ambas as posturas, há uma compreensão do aspecto simbólico dos jogos, mas cada uma apresenta entendimentos distintos dos potenciais manifestos através deste simbólico.

Estas diferenças levaram ao questionamento a respeito de suas origens. Pudemos elaborar, ainda na análise destes dados, como estas diferenças de entendimento clínico refletem as diferenças dos contatos pessoais de cada um.

Diante destas divergências nas atitudes clínicas dos participantes perante os jogos digitais, retoma-se a importância de considerar o processo subjetivo de cada um dentro deste encontro. Conforme apontamos anteriormente, Penna (2013) ressalta a importância de se considerar a subjetividade do pesquisador, ou terapeuta, dentro do encontro analítico. Neste sentido, podemos retomar o questionamento de P4:

P4: “Por que não ter um *tablet*? Por que não podemos oferecer isso?”

Ao considerarmos a relevância da subjetividade do terapeuta dentro da relação que se estabelece no encontro psicoterapêutico, esta questão se torna relativa. Em uma situação em que um terapeuta desenvolveu uma relação com os jogos digitais que se configura contraproducente ao atendimento clínico, é importante que este perceba se sua subjetividade se coloca como um limitador a este tipo de recurso.

Encontramos em Hisada (2007) uma forma de expressar esta preocupação com a subjetividade do terapeuta. Segundo a autora, a eficácia do uso de histórias na clínica depende do nível de envolvimento do terapeuta, seja em seu conhecimento e cultura a respeito de histórias e contos, sua bagagem cultural, ou quanto a sua habilidade na “arte de contar histórias”. Estes aspectos apontados pela autora refletem uma busca por compreender quais questões subjetivas do terapeuta devem ser consideradas antes da utilização dessa técnica.

Este mesmo tipo de consideração deve ser realizado em relação aos jogos digitais. Respondendo ao questionamento de P4, um terapeuta poderia oferecer dentro de sua sala de ludo opções digitais como mais uma opção dentre outras, como Branco (2001) aponta em relação às histórias. Porém, este tipo de recurso só deve ser ofertado à medida que o terapeuta em questão tenha um autoconhecimento e uma abertura para este que permita o desempenho de um papel positivo na sessão.

Esta proposta diante dos jogos abarca a possibilidade de não se receber este tipo de mídia no espaço clínico. Isso contradiz uma diretriz do atendimento de crianças apontada por Golfeto (1989) e Morais (2011), na qual o terapeuta deve aceitar totalmente o paciente, promovendo uma participação ativa em tudo o que está ocorrendo no *setting* terapêutico. Ao limitar o paciente de trazer os jogos digitais como uma possível atividade, limita-se também o seu senso de liberdade de expressão na relação terapêutica. Neste sentido, podemos ressaltar a importância do processo de autoconhecimento por parte dos terapeutas, não apenas para identificar possíveis limitadores, mas também na perspectiva de elaborá-los para que não afetem negativamente o processo dos pacientes.

Se voltarmos a recomendação de Hisada (2007), esta se refere ao uso ativo das histórias por parte dos terapeutas, mas não ao limitar da possibilidade da criança trazer uma história ao consultório. Neste sentido, ressalta-se que o nível de conforto e autoconhecimento referente aos jogos digitais deve ser mais amplo e aprofundado para que este recurso possa ser trazidoativamente pelo terapeuta.

Estes três autores, Golfeto (1989), Hisada (2007) e Morais (2011), apontam ainda para a importância da delimitação do espaço da psicoterapia como distinto da vivência cotidiana do paciente. Esta delimitação clínica também deve ser refletida perante os jogos digitais. Um apontamento no qual podemos considerar este questionamento presente na entrevista de P2:

P2: “Isso ficou meio confuso. Porque quando a criança está fazendo outra coisa, seja jogo de tabuleiro, fazendo *slime* ou construindo alguma coisa eu não interrompo a brincadeira pra conversar. Aí fica uma confusão minha, porque no game eu sinto culpa de interromper. Tá todo mundo online, eu vou interromper?”

Nesta perspectiva, podemos compreender que a colocação de P2 aponta para uma ruptura das delimitações do atendimento clínico. A partir do momento em que o jogo ocorre *online*, este é compartilhado por indivíduos alheios ao andamento da sessão. Considerando a participação digital destes outros jogadores, é possível um entendimento de que ocorre uma ruptura na possibilidade de expressão livre e espontânea. O terapeuta sente que atrapalha o jogo por este estar ocorrendo entre o paciente e diversos outros indivíduos, não apenas entre os dois que estão

inseridos no contexto terapêutico. Ou seja, o jogo que envolve um modo online, no qual há outros jogadores, se faz incompatível com a atividade clínica.

P2 apresenta, também, um questionamento a respeito da possibilidade de elaboração que há nos jogos digitais:

P2: “No *Minecraft* eu vejo bastante assim, bastante criação de ambientes, de proteções... Mas eu não vejo um criativo saindo complexo. Acho que é um criar para continuar a manutenção da proteção. Não vejo uma saída. Não vejo eles criando... Acho que só repetindo outra linguagem de um negócio que já fazem na vida geral.”

Mesmo que outros participantes tenham apresentado entendimentos distintos a respeito deste potencial de elaboração, como P1, este questionamento ainda se faz pertinente. Durante os jogos, há uma elaboração ou apenas uma repetição de dinâmicas já instauradas?

Nesta pesquisa não foi investigado este aspecto do jogo diretamente, mas podemos refletir sobre este questionamento dentro do âmbito clínico. Para isto vamos retomar uma citação de Whitaker (2008):

O jogo é uma experiência completa que se inicia com uma ação e segue em desenvolvimento até o final e ele deve sofrer uma evolução para a criança. Com isto temos o desenvolvimento da temporalidade na criança. O analista precisa sustentar o jogo até aparecer uma formulação tal que a criança possa surpreender a si mesma com aquilo que passava para o analista. O “setting terapêutico” é um continente para o psiquismo. Nele são reveladas as dimensões inconscientes que criarão o espaço para a experiência que colocará a criança em relação com o outro. O jogo passa, então, a ter uma importância em si mesmo e não só como revelação do que está oculto. Ele promove a transferência, que promoverá a religação do Si-mesmo da criança com a estrutura do Eu dela. (WHITAKER, 2008, p. 16)

Neste contexto, mesmo se considerarmos que os jogos digitais não provem, por si, a elaboração psíquica, P2 os apontam como espaços de manifestação destas dinâmicas psíquicas. Considerando o posicionamento de Whitaker (2008), é função do terapeuta aproveitar o jogo como canal de comunicação para apresentar ao paciente suas próprias dinâmicas. O papel do terapeuta se faz essencial para esta elaboração, na qual o jogo é um instrumento.

Ainda referente à postura dos terapeutas diante dos jogos digitais se fez presente a temática do uso patológico. Dentre os oito participantes, apenas P3 afirmou ter contato com pacientes que possuem “uma certa dependência”. P5 aborda o tema, mas também afirma nunca ter tido contato com este tipo de uso.

P3: “Não é tão incomum vermos crianças com uma certa dependência no jogo. Por ser um lugar com recompensa imediata, e por não se expor de fato ao que está acontecendo, uma briga com um irmão, e não ter adultos para perguntar o que está acontecendo. É uma temática importante. Essas pesquisas todas. O uso excessivo, e não do objeto, jogo em si. Seja por quantidade ou por propósito...”

Perante esta colocação, podemos nos posicionar retomando os critérios diagnósticos do DSM 5 e do CID 11, nos quais o comportamento de jogo é considerado patológico quando este se manifesta de forma desadaptativa, identificando, por exemplo, a perda do controle do uso diante de outras atividades, assim como outros efeitos negativos. Nestes manuais, a questão do tempo de jogo é compreendida como um sinal, mas não como algo que, isoladamente, comprove o diagnóstico.

Neste sentido, ressaltamos o final da fala de P3: “Seja por quantidade ou por propósito...” A questão do tempo de uso pode ser considerada um ponto chamativo a respeito do uso intensivo, mas ainda deve ser explorado o propósito. Na circunstância descrita por P3, não é possível saber se o jogo como forma de esquiva do confronto com o irmão não acaba por desempenhar um papel adaptativo. Uma possibilidade é de que, ao se refugiar no jogo, a criança esteja se protegendo de uma situação que, de outra forma, poderia ser mais danosa a sua subjetividade. Retomamos então a seguinte citação de Rytovaara (2015):

A tarefa do analista é de explorar os demônios e as vozes do outro lado, independentemente de como apareçam, elas sendo, ainda assim, partes de um mecanismo de defesa que prove descanso de uma que é insuportável. O objetivo não é de desmantelar essas defesas, que possuem uma função reparadora, mas de ir em direção a um entendimento mais profundo de outras possibilidades conforme o adolescente adquire uma maior tolerância à aceitação de perdas inevitáveis. (RYTOVAARA, 2015, p. 192, tradução própria)

Neste trecho, ressalta-se a importância do terapeuta compreender, justamente, o sentido do uso do jogo no contexto do paciente. O mesmo

comportamento perante o jogo digital pode refletir uma reação desadaptativa ou adaptativa dependendo do sentido que este passa a ter para o indivíduo em seu contexto pessoal. Fica ainda o alerta de que, quando utilizado como forma de defesa, retirar o jogo sem o devido cuidado em relação a este contexto, pode ser prejudicial ao processo. O jogo, nesse caso, pode ser entendido e trabalhado como um convite à elaboração de questões ainda complicadas para a subjetividade do paciente.

Ainda sobre o propósito do jogo, em especial sobre a concepção de que esse possa ter o papel de fonte de recompensas fáceis, devemos lembrar a colocação de McGonigal (2012) em que a autora identifica duas possibilidades diante do jogo: como fuga de estresse, como entretenimento passivo; ou como experiência desafiadora e que promove “eustresse”, entretenimento ativo. Ao compreendermos o jogar nessa perspectiva há, para além da possibilidade de reforços rápidos, a possibilidade do jogo apresentar o grau certo de dificuldade para manter o indivíduo motivado, levando-o ao estado positivo de eustresse.

Entendemos então que o jogo deve ser investigado pelo terapeuta para além de seu tempo de uso, ou até mesmo do contexto em que é usado, buscando compreender sob qual função ele está sendo utilizado. Quando se faz possível este grau de apropriação a respeito deste uso do jogo, se torna possível trabalhar com o paciente formas alternativas de se lidar com a situação.

Isto nos leva a considerar a possibilidade de dois tipos diferentes de dependência em relação aos jogos digitais, a do uso desadaptativo e prejudicial, e a de um uso adaptativo. O desadaptativo é mais claro e definível a partir dos manuais de saúde citados, porém a dependência adaptativa se refere a situações em que o indivíduo depende deste recurso para lidar com outras situações prejudiciais de sua vida. Este uso por si não é prejudicial, mas pode ser preocupante na medida em que este indivíduo não encontre outras formas para lidar com a questão, levando a esta forma de dependência. Caba neste caso uma postura do terapeuta condizente com o referido em Rytovaara (2015), possibilitando outras formas de elaboração em paralelo ao fortalecimento psíquico do paciente.

Por fim, para além da postura do terapeuta, traçou-se como objetivo específico identificar o contexto dos pacientes em que trazem temáticas relacionadas a jogos digitais.

Diante desse questionamento, foi possível identificar nas respostas dos participantes algumas temáticas e situações comumente abordadas quanto aos jogos digitais, tais como: questões relativas à competitividade; agressividade; inserção social; a possibilidade de reviver dinâmicas psíquicas; experimentação de papéis; vivência heróica; dinâmicas polarizadas entre bem e mal; assim como de desafio à postura dos pais.

Apesar destas respostas, os participantes não apresentaram um entendimento de que os jogos só são apresentados quando o paciente está vivenciando alguma destas dinâmicas. Houve colocações a respeito do jogo como sendo um elemento do cotidiano que é trazido à sessão.

Dentre a totalidade dos dados obtidos, podemos considerar que não houve uma situação, ou conjunto de situações, que foram apontados como fatores centrais da vivência destas crianças que contribuíssem para que estas levassem os jogos digitais às sessões. O que foi possível identificar é que há crianças com maior ou menor interesse pelos jogos digitais, e que, quando estes são trazidos, eles surgem como forma de manifestar, de comunicar, algo referente a sua vivência atual. Nesse sentido, o jogo digital seria mais uma forma de se manifestar adotado pelos pacientes, mas que não restringe, em sua estrutura base, a comunicação de algum tipo determinado de vivência.

Apesar de muitos jogos trazerem a temática dos conflitos, da competitividade, da jornada heróica, atualmente há uma gama de jogos tão vasta que se torna possível ilustrar através deles uma grande variedade de experiências pessoais. Um mesmo jogo pode ser trazido como referência para apresentar agressividade e/ou questões heróicas, assim como processo criativo, elaboração de defesas e outros temas, como no caso do *Minecraft*.

Ao pensarmos nos jogos digitais sob esta ótica, ressalta-se, mais uma vez, a importância de se compreender o propósito com o qual seu uso está sendo feito. É fundamental compreender as diferentes formas de uso que determinadas crianças

podem fazer do mesmo jogo, possibilitando a manifestação de diferentes dinâmicas pessoais a partir de uma mesma ferramenta comum.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho buscou-se trazer luz a uma questão ainda pouco explorada pelo desenvolvimento acadêmico da teoria, porém muito próxima ao cotidiano de vários terapeutas. Os jogos digitais, assim como outros recursos do meio digital, estão cada vez mais presentes em nossas vidas e não há indícios de que sua presença vá diminuir.

Como pudemos validar a partir dos dados coletados nesta pesquisa, para além do encontrado na bibliografia, os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos, na vida das crianças e, também, na vida de alguns terapeutas. Da mesma forma, os jogos digitais estiveram presentes na vida deste pesquisador. Assim como assinalou-se a necessidade de considerar a subjetividade dos terapeutas no encontro terapêutico, acredito ser pertinente considerar a subjetividade do pesquisador em relação ao tema.

Assim como alguns dos participantes, também tive um contato pessoal e direto com estes jogos. Assim como P2, quando criança tive alguns contatos sociais e amizades nos quais os jogos digitais eram mediadores. Estes contatos não eram através do meio digital, online, mas sim pessoalmente. Por outro lado, também vivenciei momentos de viagem em que os jogos foram um entretenimento individual, como relata P5. Este contato perdurou até o momento atual e, assim como apresentado por P2, passou por diversos períodos diferentes de uso mais ou menos intenso. Após o início desta pesquisa, houve ainda momentos de reflexão a respeito do uso pessoal dos jogos e como estes poderiam estar refletindo em minhas dinâmicas, levando esse material para análise.

Além deste contato pessoal também houve um contato na clínica particular, na qual foi possível observar crianças que traziam o jogo e crianças que se referiam aos conteúdos dos jogos. Estes contatos foram entendidos como formas distintas de vir a conhecer a dinâmica psíquica vivenciada por tais pacientes.

A soma destas experiências, em conjunto com o desenvolvimento acadêmico, levaram à motivação da qual originou-se a presente pesquisa.

Consideramos que, apesar de possíveis influências destas vivências, os dados e análises apresentados aqui correspondem com os dados obtidos na pesquisa, assim como com a revisão de literatura realizada.

Ainda a respeito da subjetividade do pesquisador, destaca-se o desafio sentido pela metodologia proposta. O analisar qualitativo de dados obtidos pelo contato com colegas de profissão, especialmente por psicólogos mais experientes e que atuam na área há mais tempo, configurou-se, ao mesmo tempo, como grande desafio e como uma grande oportunidade de aprendizado pessoal.

A opção metodológica de entrevistar terapeutas permitiu acesso a dados mais amplos a respeito da prática clínica do que poderia ser obtido, por exemplo, pela análise de casos específicos, da mesma forma com que permitiu acesso a dados com algum grau de elaboração teórica. Nenhum dos participantes desta pesquisa afirmou nunca ter refletido sobre o tema. Por mais que alguns tenham expressado maior tempo de reflexão do que outros, todos contribuíram com alguma forma de entendimento sobre os jogos digitais.

Partindo destas reflexões, foi possível propor uma compreensão mais ampla a respeito do jogo digital no panorama clínico, havendo espaço para abordar questões que surgiram dos incômodos dos participantes perante suas experiências profissionais. Ao considerarmos tais questões, foi possível aproveitar, não apenas as elaborações teóricas desta pesquisa, como também a soma dos posicionamentos clínicos dos demais participantes diante de questões semelhantes. Deste encontro da teoria com a vivência prática pudemos propor algumas considerações a respeito da postura clínica perante os jogos digitais.

Foi possível identificar a importância da consideração das experiências do terapeuta ante os jogos, devido sua influência pertinente quanto à postura e entendimento clínico. O contato inicial, assim como a forma de uso, pareceram influenciar a compreensão a respeito dos potenciais dos jogos, tanto para aspectos positivos ao processo terapêutico, como para características negativas ao mesmo.

Tendo considerado estes elementos referentes à equação pessoal, é importante apresentar uma forma condizente de acolhimento dos jogos nas sessões. Mesmo que seja uma premissa teórica, e até um objetivo dentro dos

atendimentos, o acolhimento pleno do que é trazido pela criança deve ser considerado em relação à aptidão pessoal. A liberdade de expressão do paciente no atendimento lúdico só é garantida, de fato, se há a possibilidade interna do terapeuta se colocar como participante da atividade ali realizada. Desta forma, destacamos que a utilização ativa dos jogos como recurso, por parte dos terapeutas, só deve ocorrer quando esses se sentem confortáveis com esse recurso. Da mesma forma como foi referido a outros recursos, como o uso ativo de histórias.

Ainda como forma de garantir a liberdade de expressão da criança dentro do atendimento, se faz pertinente garantir as delimitações desse espaço como distinto do cotidiano. Neste sentido, propomos o delimitar da atividade dentro da sessão como sendo restrita a esta, sendo incompatível com esse entendimento os jogos online, nos quais há a interação com outros indivíduos alheios ao atendimento.

Foi possível identificar que todos os participantes consideraram, de alguma forma, os jogos como campo em que pode manifestar-se a capacidade simbólica da psique. Porém, é importante destacar que o jogo em si não promove a elaboração psíquica. O que a permite é uma postura ativa do indivíduo perante o jogo, ou a postura ativa do terapeuta junto a seu paciente.

Da mesma forma, foram identificados indícios de que os jogos digitais, assim como outros recursos digitais, têm recebido o papel simbólico do novo. Estes indícios se fizeram presentes em falas referentes à postura pessoal dos participantes, assim como sobre a atitude dos pais dos pacientes diante dos jogos digitais. Tal dinamismo da simbologia do novo envolve um tipo de resistência a este, assim como a relação com o desconhecido. Esta carga simbólica, em alguns casos, pode ofuscar os paralelos existentes entre esta nova manifestação humana e outras manifestações mais familiares, dificultando seu entendimento.

Esta perspectiva se faz relevante ao refletirmos a respeito de questões atribuídas aos jogos, com o intuito de estarmos atentos ao que se refere de fato aos jogos digitais e o que está sendo projetado neles. Em especial se destacaram as considerações negativas a respeito destes.

Um dos potenciais negativos identificados nos jogos se refere ao seu potencial adictivo. A questão do contato com o vício em jogos digitais foi trazida explícitamente por um participante. Embora tenhamos traçado algumas considerações a respeito do tema, este não era um dos focos da pesquisa e, portanto, configurou-se como uma limitação desta.

A questão do vício nos jogos digitais carrega em si uma complexidade à qual pudemos nos referir, mas que não foi amplamente explorada. Não é possível saber com clareza se esta questão não se fez presente nas entrevistas por não ser tão comum no cotidiano destes terapeutas, ou por não ter sido claramente abordada dentre as diretrizes do método.

Dentro do escopo desta pesquisa, consideramos que o jogo digital, mesmo em usos excessivos, pode representar uma forma adaptativa de se relacionar com dinâmicas do entorno do indivíduo. Nesta perspectiva, propomos o pensar a respeito do jogo pelo propósito, mesmo que inconsciente, com que seu uso é feito. Destacamos, assim, a importância de investigar se este comportamento possui um caráter adaptativo ou desadaptativo ao contexto em que se insere.

Outra limitação desta pesquisa se refere ao aspecto imagético presente nos jogos. Esse caráter imagético dos jogos se destaca devido a sua composição gráfica elaborada. Apesar de brevemente citado no início do trabalho, não foi realizado neste nenhuma elaboração teórica robusta sobre o tema. Este é outro aspecto que não foi identificado nos dados coletados. Ao contrário da questão do vício, houve questões mais próximas a este tema. Porém, mais uma vez, não temos como afirmar que esta falta de conteúdos relacionados ocorreu por estes não serem tão presente na prática clínica, ou devido ao enfoque das entrevistas.

Relacionado à questão das limitações da presente pesquisa, devemos lembrar que houve diversas colocações dos participantes em que estes manifestaram a necessidade de mais pesquisas na área. Há uma demanda da prática clínica analítica por mais trabalhos teóricos a respeito dos jogos digitais. Por mais que tenhamos abordado alguns dos questionamentos apresentados pelos entrevistados, não foi possível abordar todos em sua devida complexidade.

É possível apontar como resultado da pesquisa, considerando os dados obtidos, que se fazem necessários mais trabalhos a respeito dos jogos digitais.

Considerando os dados encontrados sobre o público alvo destes jogos, na PGB 2017, se faz pertinente uma pesquisa a respeito do espaço clínico que esta mídia pode ocupar nos atendimentos de jovens adultos. Da mesma forma, há espaço para estudos a respeito de como utilizar positivamente este tipo de recurso dentro dos atendimentos, investigando a possibilidade do uso dos jogos digitais como ferramenta terapêutica.

Outra questão importante seria a de buscar formas com as quais os terapeutas possam se aproximar deste tipo de mídia e como, na formação em psicologia, pode-se incluir este tema tão atual.

11. REFERÊNCIAS:

ABREU, Cristiano R. F. N. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de psiquiatria**, v. 30, n. 2, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462008000200014&lng=en&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

ALVES, Luciana; MASSOTE CARVALHO, Alysson. Videogame e sua influência em teste de atenção. **Psicologia em Estudo**, v. 15, n. 3, 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722010000300009&lng=en&nrm=iso. Accesso oem 07 de junho de 2017.

ANGRY Birds, Raine Mäki, Harro Grönberg e Mikko Häkkinen, Rovio Entertainment, 2009. IOs

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, p. págs. 21-62, 2011. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

AARSETH, Espen. A Narrative Theory of Games, **Foundations of Digital Games Conference Proceedings**, p. 129-133. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games. Acesso em 24 de abril de 2018

ASSASSINS Creed, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2007. PlayStation 3 e Xbox 360

BATMAN: Arkham Asylum, Rocksteady Studios, Eidos Interactive, 2009. PlayStation 3, Xbox 360.

BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci. Oficinas e jogos eletrônicos: produção de saúde mental?. **Interface (Botucatu)**, Botucatu , v. 20, n. 59, p. 1053-1062, Dec. 2016 . Disponível em: http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832016000401053&lng=en&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

BIOSHOCK, Irrational Games, 2K Games, 2007. PlayStation 3

BRANCO, Taciane. **Histórias Infantis na ludoterapia centrada na criança**, dissertação de mestrado em psicologia clínica, PUC-Campinas, 2001.

BRANDÃO, Roberta P.; BITTENCOURT, Maria Inês G. F.; DE VILHENA, Junia. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **Revista Subjetividades**, v. 10, n. 3, p. 835-863, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000300007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

BRAUN, V. e CLARKE, V. (2006) **Using thematic analysis in psychology.** *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2). pp. 77-101. ISSN 1478-0887
Disponível em: <http://eprints.uwe.ac.uk/11735>. Acesso em 22 de junho de 2017.

BRISTOT, Paula C.; FRIGO, Eliane P. L. B.. A Representatividade das Mulheres nos Games. **Anais do XVI SBGames**. Curitiba, 2017. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em 26 de novembro de 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Pensamento. São Paulo, São Paulo, tradutor: Adail Ubirajara Sobral, 1989.

CANDY Crush Saga, King, King, 2012. Browser.

CLARKE, Victoria; BRAUN, Virginia. Teaching thematic analysis: Overcoming challenges and developing strategies for effective learning. *The psychologist*, v. 26, n. 2, p. 120-123, 2013. Disponível em: <http://eprints.uwe.ac.uk/21155> Acesso em 22 de junho de 2017.

CUSTÓDIO, Raquel. C. F.; POZZEBON, Eliane. **Minecraft: um jogo? um mundo? uma estratégia de ensino?** In: XV SBGames. São Paulo, 2016. p.1157-1160.

DIXIT, Libellud, Jean-Louis Roubira, 2008.

DRAGON Age, BioWare, Electronic Arts, 2011. Windows, PlayStation 3 e Xbox 360

ELVEY, Daniel. Video Game Music: A Comparative Case Study Examining the Benefits and Restrictions of Layering and Generative Music. In **Video Games**, 2015. Disponível em: <http://static1.squarespace.com/static/570bd9c5e707ebec14eb71f9/t/5731063959827eed2993cf39/1462830664869/A+Comparative+Case+Study+Dissertation.pdf>. Acesso em 02 de maio de 2018.

FALLOUT 4, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015. Windows, Playstation 4 e Xbox One

FANTIN, Monica. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, v. 13, n. 1, p. 11, 2015. Disponível em: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2015000100012&lng=en&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

FORTIM, Ivelise e ARAUJO, Ceres A. Aspectos psicológicos do uso patológico de internet. In: **Bol. Acad. Paulista de Psicologia**, São Paulo, Brasil - V. 33, no 85, p. 292-31. Dezembro de 2013. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/946/94629531007/>>. Acesso em em 02 de maio de 2018.

FORTIM, Ivelise. **Da sombra à luz: processos projetivos de Shadow of the Colossus.** SBGames, 2013 (website) Disponível em:
http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-0_Short.pdf .
Acesso em 22 de junho de 2017.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation Versus Narrative:** Introduction to Ludology. 2003, p. 221-35. Disponivel em: https://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/frasca.pdf. Acesso em 17 de novembro de/2018.

GOLFETO, José H. Psicoterapia infantil: uma abordagem Junguiana. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 41, n. 3, p. 79-94, 1989.

GRAND Theft Auto: San Andreas, Rockstar Games, Rockstar North, 2005, PlayStation 2 e Xbox.

GUGGENBÜHL, Allan, **Mythodrama: From Stories to Inspiration**, sem data.
Disponível em: http://www.ikm.ch/wp-content/uploads/2018/03/Guggenb%C3%BChl-A_Mythodrama_From-stories-to-inspiration.pdf. Acesso em 26 de novembro de 2018.

GUIMARÃES, Paula. **Sagas de rpgistas:** um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games. Dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica. PUC-SP, 2010.

GUIMARÃES, Paula. **Personagens ecoadas:** construção e estudo de técnica terapêutica baseada em Role Playing Games, à Luz da Teoria Junguiana, Tese de Doutorado em Psicologia Clínica. PUC-SP, 2016.

HALF-LIFE, Valve Corporation, Sierra Entertainment, EUA, Kirkland, Washington 1998. Windows

HEAVY Rain, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010. Playstation 3

HELLBLADE: Senua's Sacrifice, Ninja Theory, Ninja Theory, 2017. Windows e PlayStation 4

HENDERSON, Joseph L. **O homem e seus símbolos**, Nova Fronteira. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1964

HILLMAN, James, **Ficções que curam: Psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler**, editora Verus, Campinas, São Paulo, 2010.

HISADA, S. **A utilização de Histórias no Processo Psicoterápico**. Dissertação de mestrado em Psicologia Clínica apresentada à PUC-SP. São Paulo, 1995.

HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens**, Perspectiva, São Paulo, São Paulo, 2010.

JACOBY, Mario. **Psicoterapia Junguiana e a Pesquisa Contemporânea com Crianças**: padrões básicos de intercâmbio emocional. Paulus: São Paulo, 2012.

JOGO da Vida, Estrela, Milton Bradley, Reuben Klamer, 1960.

JUUL, Jesper. Games telling stories? A brief note on games and narratives. **Game studies**, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2001.. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. acesso em 24 de abril de 2018

JUUL, Jesper, **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, MIT Press, Cambridge, 2005.

JUNG, Carl G. **Estudos Psiquiátricos**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 1, 2013.

_____ C. G. **Psicogênese das doenças mentais**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 3, 2013.

_____ C. G. **Freud e a Psicanálise**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 4, 2013.

_____ C. G. **Símbolos da transformação**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 5, p. 45 pp 30, 2013.

_____ C. G. **A energia psíquica**, Editora Vozes, Rio de Janeiro, Petrópolis, O.C. 8,1, 2002.

_____ C. G. **A natureza da psique**, Editora Vozes, Rio de Janeiro, Petrópolis, O.C. 8,2, 2013.

_____ C. G. **Estudos Alquímicos**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 13, 2013.

_____ C. G. **Mysterium Coniunctionis**, editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, O.C. 14/2, 2013.

KING of Tokyo, IELLO, Richard Garfield, 2011.

LEMOS, Igor L.; SANTANA, Suely de M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Rev Psiq Clín**, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006&lng=en&nrm=iso. Acesso em 07 de junho de 2017.

LEMOS, Igor L. et al. Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 63, n. 1, p. 57-71, 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0047-20852014000100057&script=sci_abstract&tlang=pt. Acesso em 07 de junho de 2017.

LEVY, Edna G. **Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game.** Jogos de Areia (website), 2008. Disponível em: <http://jogodeareia.com.br/artigos/Jogo_de_Areia_-_Os_arquetipos_e_os_Jogos_de_Video_Game.pdf>. Acesso em 22 de junho de 2017.

LIMA, Marcos R. O. Lições dos games para se pensar a reconstrução do espaço escolar ou como Super Mario pode dialogar com a escola. In: **XV SBGames**. São Paulo, 2016 . Disponível em:
<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157418.pdf>. Acesso em 27 de novembro de 2018.

MANZINI, E. J. Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros. In: Seminário internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos, 2, 2004, Bauru. A pesquisa qualitativa em debate. Anais... Bauru: USC, 2004. Disponível em <http://www.sepq.org.br/lisipeq/anais/pdf/gt3/04.pdf>. Acesso em 22 junho de 2017.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo** - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Bestseller: Rio de Janeiro, 2012.

MENDES, Felipe A. S. et al. Pacientes com a doença de Parkinson são capazes de melhorar seu desempenho em tarefas virtuais do Xbox Kinect®: uma série de casos. **Motricidade**, v. 11, n. 3, p. 68-80, 2015.. Disponível em http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-107X2015000300008&lng=pt&nrm=iso. Acessos em 07 de junho 2017.

MONOPOLY, Parker Brothers, Elizabeth Magie, Charles Darrow, 1935.

MORAIS, Munique T. C. **Os significados de ludoterapia para as protagonistas do processo: crianças em atendimento.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2011.

MURRAY, Janet. **From game-story to cyberdrama.** First person: New media as story, performance, and game, v. 1, p. 2-11, 2004. Disponível em: <http://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>. Acesso em 26 de novembro de 2018.

NEUMANN, Erich. **A criança:** Estrutura e Dinâmica da Personalidade em Desenvolvimento desde o Início de sua Formação, editora Cultrix, São Paulo, São Paulo, 1995.

NEWZOO, Newzoo Global Games Report 2017, Light Version, Disponível em <<https://newzoo.com/insights/markets/games/>>. acessos em 22 de jun. 2017.

OLIVEIRA, Luísa de. A jornada do herói na trajetória de Batman. **Bol. psicol.**, São Paulo , v. 57, n. 127, p. 139-152, dez. 2007 . Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432007000200003&lng=pt&nrm=iso. acessos em 16 jun. 2017.

ONÇA, Fabiano Alves. Jogo: experiência liminóide no campo da imaginação, **anais SBGames**, 2016. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157459.pdf>. acessos em 07 jun. 2017.

PENNA, Eloisa M. D., **Epistemologia e método na obra de C. G. Jung**, Educ, São Paulo, São Paulo, 2013.

PGB (Pesquisa Game Brasil 2017). Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em 22 de junho de 2017.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de psicología**, Editorial Ariel: Buenos Aires, 1990. Disponível em: http://www.ts.ucr.ac.cr/~historia/biblioteca/esociales/pedagogia/piaget_6epsico.doc. Acesso em 26 de novembro de 2018.

POLCINO, Marcos D. G. A Vivência de “A Lenda de Zelda: a Ocarina do Tempo”, **anais SBGames**, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157648.pdf>. acessos em 07 jun. 2017.

RAYMAN, Joshua. Experimental Approaches to the Composition of Interactive Video Game Music, MMus Research. In: **Electroacoustic Music and Sonic Arts**, University of East Anglia, School of Music, 2014. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/4840/93dbd415e8e16d6fc3bc810dc66b8191b6d5.pdf>. Acesso em 26 de novembro de 2018.

ROSSETTI, Claudia B. et al. Desempenho operatório de crianças com queixas de desatenção e hiperatividade em jogos eletrônicos baseados em provas Piagetianas. **Estudos de Psicologia**, v. 31, n. 3, p. 377-386, 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2014000300006&lng=en&nrm=iso. Accesso em 07 de junho de 2017.

RYTOVAARA, Marica. Demons, voices and virtual realities in adolescence—an exploration of zeitgeist, culture and cultural complexes. **Journal of analytical psychology**, v. 60, n. 2, p. 179-197, 2015.

SALEN, K. e ZIMMERMAN. **Rules of Play -Game Design Fundamentals**, MIT Press, Cambridge, 2004.

SOUZA, Guilherme T. O., **Videogames no Consultório**, artigos NPPI, 2015. Disponível em: <http://www.pucsp.br/nppi/downloads/2015/julho2015-videogame-no-consultorio.pdf>. acesso em 22 de junho de 2017.

SPACE Invaders, Tomohiro Nishikado, Taito Corporation, EUA, 1978. Arcade, Atari.

SUPER MARIO BROS, Nintendo Research, Nintendo, 1985, NES e Famicom

TEMPLE Run, Keith Shepherd e Natalia Luckyanova, Imangi Studios, 2013. IOs

TENNIS for Two, William Higinbotham, sem distribuidora, 1958. Analog computer

TETRIS, Alexey Pajitnov, Spectrum HoloByte, 1984. Commodore 64 e IBM PC.

THE ELDER SCROLLS V: Skyrim, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011. Windows, PlayStation 3 e Xbox 360.

THE LAST OF US, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013. PlayStation 3

THE WITCHER, CD Projekt RED, Atari, 2007. Windows

THIRYCHERQUES, Hermano Roberto, Saturação em pesquisa qualitativa: Estimativa empírica de dimensionamento, **Revista PMKT**, v. 2 - n. 2 de 2009. Disponível em: http://www.revistapmkt.com.br/pt-br/anteriores/anteriores.aspx?udt_863_param_detail=113. acesso em 22 jun. 2017.

TYMINSKI, Robert. Lost in (cyber) space: finding two adolescent boys hiding from their own humanity. **Journal of Analytical Psychology**, v. 60, n. 2, p. 220-244, 2015. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1468-5922.12145>. Acesso em 26 de novembro de 2018.

VINUTO, Juliana. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. **Revista Temáticas**, Campinas, 22, (44), p. 203-220, ago/dez. 2014. Disponível em: <https://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/tematicas/article/download/2144/1637>. acesso 22 jun. 2017.

VON FRANZ, Marie-Louise, **A Interpretação dos contos de fadas**, editora Paulus, São Paulo, São Paulo, 2013.

WEISEL, Anja. Virtual reality and the psyche: Some psychoanalytic approaches to media addiction. **Journal of Analytical Psychology**, 60, 2, 198–219. 2015.

WHITAKER, R. H. **O sofrimento infantil e as demandas de análise psicoterápica**. Trabalho apresentado no X Simpósio Regional IPAC - Instituto de Psicologia Analítica de Campinas filiado à AJB - Associação Junguiana do Brasil e à IAAP - International Association for Analytical Psychology. São Paulo, 2008.

ZANSAVIO, Winna H. I.; PETRY, Arlete S.; CARLO, Gabrielly, PETRY, Luís C.; Jogos e Psicanálise: Manifestações Artístico Culturais em Produções Contemporâneas, **anais SBGames** 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Jogos%20e%20Psicanalise.pdf. acessos em 07 de junho de 2017.

12. ANEXOS

Anexo I:

Termo de Consentimento Livre Esclarecido

Eu, Marcos Daniel Grassmann Polcino, aluno do mestrado no Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Clínica da PUC/SP, estou realizando a pesquisa intitulada: “Os Jogos Digitais no Contexto Clínico Junguiano” que tem como objetivo identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos de crianças e adolescentes.

Venho convidá-lo a participar desse estudo. Sua participação se dará na forma de entrevistas semi dirigidas. É assegurado o sigilo sobre identidade dos participantes, assim como as informações obtidas neste estudo serão utilizadas para fins acadêmicos.

O participante _____, de RG _____, concorda em participar da pesquisa “Os Jogos Digitais no Contexto Clínico Junguiano”, estando ciente de que qualquer desconforto oriundo da pesquisa poderá ser relatado ao pesquisador, que irá se encarregar de prestar o devido acolhimento.

Foi informado de que a qualquer momento poderá desistir de sua participação, excluindo os dados até então fornecidos da pesquisa. Poderei desistir notificando o pesquisador, sem acarretar qualquer prejuízo e sem a necessidade de uma justificativa.

Participante:

Pesquisador:

Data: ____ / ____ / ____

Marcos Daniel Grassmann

Polcino

CRP:

0/6/131564

Anexo II

Comunicado de Pesquisa

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduação em Psicologia Clínica
Núcleo de Estudos Junguiano

Estou desenvolvendo uma pesquisa para realização do mestrado de título “Os Jogos Digitais no Contexto Clínico Junguiano”, que tem como objetivo identificar de que forma os jogos digitais se fazem presentes nos atendimentos de terapeutas junguianos de crianças.

Convido terapeutas junguianos, que atendam crianças, que estejam interessados em contribuir com esta pesquisa para uma conversa voluntária. Estes encontros ocorrerão em ambientes que garantam o sigilo dos temas abordados, podendo ser no consultório do pesquisador.

Da mesma forma, todas as considerações éticas para a pesquisa científica estarão garantidas; como o acesso às informações sobre o procedimento, esclarecimento de dúvidas e a liberdade para deixar de participar do estudo a qualquer momento. Na publicação do estudo, também será garantido o sigilo aos participantes.

Marcos Daniel Grassmann Polcino

email: mdpolcino@gmail.com

Telefone e Whatsapp: (11) 9 9537-0811

Anexo III

Roteiro de Entrevista

Na presente pesquisa foi utilizado o roteiro de entrevista semiestruturado, conforme o modelo abaixo:

- Seus pacientes jogam jogos digitais?
- Seus pacientes trazem temáticas relacionadas a jogos digitais para as sessões?
 - Como esta temática surge?
 - Pode citar algumas temáticas que surgem nas sessões?
 - Como esta temática foi abordada, acolhida?
 - Foi observada alguma relação entre o que é trazido, ou como é trazido, e o processo que está sendo vivido pelo paciente?
- Considera que há espaço para este tipo de temática na prática clínica? Qual?
- Você (o terapeuta entrevistado) tem ou teve contato com este tipo de mídia?
 - Como é ou foi este contato?
 - Este contato influenciou na sua forma de ser terapeuta? Como?
 - Já utilizou algum conteúdo deste tipo de mídia em alguma proposta terapêutica? Estratégia, método, etc?