

O Jogo como mediador na entrevista – um novo lugar no processo psicoterápico com adolescentes.

The Game is with a mediator on the interviewer - a new place in the psyc therapeutic process with the teens.

(título em espanhol)

Maria

Salete Arenales- Loli[1]

Jorge Luís Ferreira Abrão[2]

Universidade Estadual Paulista – UNESP - Assis

Rosana Ravelli Parré[3]

Escola de Psicoterapia Psicanalítica de Maringá

Leila Salomão de La Plata Cury Tardivo[4]

Universidade de São Paulo – USP- São Paulo

Resumo: Sabe-se que entre a criança e o adulto existe o ser adolescente que vivência suas experiências de forma diferente daqueles. Assim, no atendimento clínico o uso dos brinquedos e do brincar não têm o mesmo valor que nas crianças e, por outro lado a maioria dos adolescentes não estão prontos, como o adulto, para o uso exclusivo da palavra no contexto psicoterápico. Há necessidade de introduzir alguma estratégia específica no intuito de propiciar ao adolescente, condições para expressar-se abertamente no processo psicoterápico. O recurso do mediador introduz esta variante de possibilitar a expressão das emoções para aqueles que não encontram canais disponíveis para isto. O presente trabalho procura atender este questionamento, apresentando o Jogo Túnel do Tempo na psicoterapia com jovens, baseado, durante vários anos, no seu uso clínico em pacientes desse período de vida. Explica-se, quando se trata da demanda por um jogo, o jovem procura respeitar as regras do mesmo, expressando assim suas vivências, mais facilmente. Com o uso do referido jogo não é o psicoterapeuta que questiona ou se dirige ao jovem, mas é através desse lúdico que surgem as questões, propiciando ao jovem um contexto facilitador para suas vivências e até as mais difíceis. Na solicitação direta do psicoterapeuta possivelmente surge por parte do adolescente a ideia imposta de estar sendo avaliado, o que é inadequado no atendimento de qualquer adolescente. Entende-se que esta facilitação também ocorre porque num jogo o clima de ludicidade é menos ameaçador ao paciente revelar-se brincando. É o jogo que “entrevista” e, então, há menos o que temer ao jovem, em si, ao expressar suas vivências

Palavras chaves: adolescência, jogo, mediador, psicoterapia.

Abstract:

Keywords: teen, play, feature mediator psychotherapeutic.

Resumén

Palabras – llaves

Aspectos técnicos do atendimento clínico e a relação com o período de vida do paciente

Convém iniciar a discussão do jogo como mediador no atendimento clínico de adolescentes e pré-adolescentes por um breve histórico dos aspectos técnicos envolvidos. Neste trabalho se enfatizará que a existências de entraves, os descontentamentos e as insatisfações, ou seja, as dificuldades de manejo clínico são os pilares para as mudanças e os avanços na técnica psicoterápica.

A Psicanálise, criada por Freud, foi empregada como tratamento de pacientes adultos, sendo, a palavra, a base de associação livre, o recurso de contato do psicanalista com seu paciente e a emergência dos conteúdos internos deste.

Inicialmente Freud procurava acessar o inconsciente de suas pacientes por meio da hipnose. No volume I, *Publicações pré-analíticas e esboços inéditos*, Freud relata seus estudos na cidade de Viena, as conferências e pesquisas de Charcot com a hipnose, o estímulo pessoal e científico deste profissional e suas experiências clínicas com as paralisias histéricas. Despendia da dedicação à observação de seus pacientes ao uso da hipnose, afastando-se paulatinamente e definitivamente enquanto neurologista, das doenças orgânicas do sistema nervoso (Freud, 1886/1977).

A sugestão hipnótica foi sua preocupação imediata, porém no volume XX Freud, (1925/1976) relata que desde o princípio, usou a hipnose de maneira diferente da sugestão hipnótica, referindo-se ao método de Breuer de usar a hipnose para determinar a origem dos sintomas. Existem algumas dúvidas quanto à data exata em que Freud começou a aplicar esse novo método; por certo o usou no caso de Emmy von N. (Freud, 1893/1974), que começou a tratar em maio de 1889, ou possivelmente um ano antes. Daí em diante, aderiu cada vez mais ao método catártico de Breuer (Freud, 1886/1977).

O psicanalista procurava aperfeiçoar as técnicas de utilização do método hipnótico, porém sua dificuldade com este método começa a ser expressa em notas de rodapé de seus trabalhos, sendo a de maior destaque foi em uma passagem do caso clínico Miss Lucy R. nos 'Estudos sobre Histeria' (Freud, 1893/1974). Muitos anos mais tarde, Freud declarava seu desapontamento em *Cinco Lições de Psicanálise* (Freud, 1910/1970) relatando que, apesar de seu esforço, conseguia produzir o estado hipnótico somente em uma parte dos seus pacientes, decidindo-se, então, abandonar a hipnose (Freud, 1886/1977).

No volume XI de sua obra, Freud registra o seguinte comentário sobre esta decisão:

Mas logo passou a desagradar-me a hipnose [...] Quando eu verifiquei que, apesar de todos os meus esforços, eu não conseguia produzir o estado hipnótico senão numa parte dos meus pacientes, decidi abandonar a hipnose [...]. (Freud, 1910/1970, p..22).

O caminho estava trilhado, porém o momento culminante de criação do método psicanalítico ainda não estava totalmente consolidado. Quanto ao fato de ter relegado a hipnose como método terapêutico, Freud nunca hesitou em expressar-lhe sentimento de gratidão ao autor, declarando nas Conferências Introdutórias:

Nós, psicanalistas, podemos afirmar sermos os seus legítimos herdeiros e não esquecemos quanto estímulo e esclarecimento teórico devemos à hipnose. Devemos ser gratos à velha técnica da hipnose por nos ter mostrado os processos psíquicos simples da análise, numa forma individualizada ou esquemática. Só isto pode nos dar a coragem de construir, no tratamento

analítico, situações mais complexas e de mantê-las claras diante de nós (Freud, 1916 / 1970, p.112).

Assim, ao longo dos anos Freud abandonou cada vez mais a técnica da sugestão e da hipnose, vindo a confiar, em escala crescente, no fluxo de 'associações livres' do paciente, abrindo caminho para a análise dos sonhos, a compreensão de conceitos como o do 'processo primário' e possibilitando a criação de um novo instrumento técnico, o da interpretação e posteriormente, o da transferência. (Freud, 1893/1970). Ou seja, o uso do termo psicanálise consagrou o abandono da catarse sob hipnose e sugestão, e o recurso exclusivo à regra da associação livre para obter a matéria-prima necessária às interpretações (Laplanche e Pontalis, 1988).

[...] percebemos uma relação muito íntima entre as modificações da teoria e da técnica. [...] Como um pensador revolucionário, viu-se defrontado com vários impasses, percebendo que as teorias ou técnicas em que se baseava não eram mais capazes de dar conta dos fenômenos observados. Assim, ao abandonar a hipnose e a sugestão, introduziu o método da associação livre; frente a novas dificuldades; teve a feliz intuição de observar que, a partir do intenso vínculo criado entre o paciente e a analista, tinha-se acesso ao que não podia ser lembrado, mas se repetia na transferência, o que ensejou novos avanços teóricos. (Souza, 2008, p.125).

Freud (1909/1970) com o método psicanalítico iniciou também o marco referencial da psicanálise de criança com o conhecido caso do *Pequeno Hans* (Freud, 1909/1970), embora com este caso clínico a intenção inicial de Freud não fosse a de formular as bases desta modalidade de tratamento. A intenção com este trabalho era de confirmar suas hipóteses acerca da sexualidade infantil já postuladas nos *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade* (Freud, 1905/1977), incentivando seus colaboradores mais próximos a reunir observações quanto à vida sexual das crianças, cuja existência havia sido negada até então (Abrão, 2001). Objetivava, enquanto clínico, auxiliar o pai a compreender e assim aliviar o sofrimento do seu filho.

De acordo com Abrão (2001), o valor desse caso, como precursor da técnica da análise de crianças, fora pouco enfatizado por Freud e a conduta técnica adotada foi à recomendação de que o próprio pai conduzisse a análise de seu filho. Algo que atualmente soaria com estranheza era segundo Freud, uma condição essencial de um trabalho analítico com crianças, pois somava numa só pessoa o "carinho afetivo com o interesse científico" (Abrão, 2001, p.37).

Dessa forma, nos primórdios da psicanálise, inúmeros analistas, como Carl Jung, Karl Abraham e Melanie Klein entre outros colegas da Sociedade Psicanalítica de Viena analisavam seus próprios filhos não só como forma de comprovar as teorias sexuais infantis, mas também como profilaxia contra o aparecimento de futuros sintomas neuróticos.

Segundo os dados levantados por Abrão (2001) em seu livro: "*A História da Psicanálise de Crianças no Brasil*", após essas contribuições iniciais, a psicanálise com crianças permaneceu alguns anos, como área pouco explorada e normalmente abordada com reservas. Tal fato, segundo Abrão (2001) pode ser explicado, em parte, pela própria postura de Freud que apontava a psicanálise como um procedimento pouco apropriado para tratamento de crianças.

Freud só retornou ao tema, com uma posição mais otimista, no ano de 1933, ocasião em que os fundamentos teóricos e técnicos de análise infantil já haviam sido desenvolvidos por Melanie Klein e Anna Freud, salientando a necessidade de adaptações da técnica (Abrão, 2001).

Com início em 1919, Melanie Klein sistematizava o brincar e o brinquedo como recursos disponíveis para acessar o inconsciente infantil e *a nova ferramenta proposta para permitir a análise de crianças foi a técnica lúdica.* (Souza, 2008, p.126)

Diante do impasse, no atendimento clínico com crianças, Klein organiza uma solução alternativa. Em *Inveja e Gratidão* e em outros trabalhos encontram-se o seguinte comentário:

Em uma sessão em que novamente encontrei a criança indiferente e retraída, deixei-a dizendo que voltaria num instante. Fui ao quarto de minhas próprias crianças, juntei alguns brinquedos, carros, pequenas figuras, uns poucos bonecos e um trem, coloquei-os em uma caixa e voltei à paciente. (Klein, 1955/1991, p. 153)

Neste sentido sintetiza Souza:

Como as crianças tinham dificuldades para se comunicar verbalmente, Klein percebeu que, oferecendo-lhes brinquedos e materiais gráficos, reduzia-se a necessidade de associações verbais e se podia estabelecer um contato com elas; aos poucos, foram se delineando para ela o sentido do brincar para a criança e também o sentido desse brincar na situação analítica. (Souza, 2008, p. 125)

Então hoje, pode-se certificar na clínica infantil, de que a criança é capaz de, brincando, estruturar a representação de seus conflitos básicos e o seu funcionamento mental e, deste modo, muitos fenômenos que não seriam obtidos pela palavra, podem ser observados pelo brincar e por meio de expressões gráficas.

Neste contexto, sintetiza Simon e Yamoto:

[...] É notável o quanto a mudança de método favorece novos descobrimentos. Quando Freud abandonou a hipnose e passou a usar o método da associação livre com seus pacientes, teve acesso à descoberta das resistências, dos conflitos inconscientes que permaneciam reprimidos, das soluções de compromisso que geram os sintomas, os sonhos e toda a trama que se passa em áreas da mente inacessíveis à abordagem direta. (Simon e Yamoto, 2012, p.15):

As autoras prosseguem suas reflexões considerando que, de forma semelhante, quando Klein, percebe a inibição insuperável de sua pacientezinha, teve a intuição genial de introduzir os brinquedos para favorecer a comunicação, abriu caminho para a descoberta de áreas da mente ainda mais profundas que as obtidas pelo método de associação livre dos adultos. Na criança pequena, o mecanismo de repressão é menos rígido, facilitando o acesso aos conteúdos inconscientes. No entanto, era necessário dispor de recursos para alcançar esse universo que estava além da palavra. A psicoterapia psicanalítica do adulto é feita principalmente pelos relatos verbais dos pacientes, mas, como a verbalização da criança pequena é geralmente escassa, foi necessária uma inovação técnica, com a utilização do recurso lúdico, para favorecer uma comunicação mais significativa.

A criança que cresce para se tornar adulto passa pela adolescência, período onde a pessoa vivencia suas experiências de forma radicalmente diferente. Pesquisas mostram estas diferenças, desdeo final do século XX, com os possíveis avanços da biologia molecular, da ressonância magnética funcional e de muitos outros avanços tecnológicos, possibilitando-nos observar o cérebro dos adolescentes em detalhes e acompanhar o seu desenvolvimento físico e padrões de atividade (Horstman, 2010).

A prática clínica com adolescentes revela que não será mais oportuno utilizar brinquedos, nem o brincar como instrumento e manejo técnico, porém a maioria dos adolescentes ainda não está pronto para o uso exclusivo das palavras e do pleno falar para intermediar este contato sobre seus conteúdos internos.

Násio (2011), psicanalista renomado e com ampla experiência em adolescência, ao abordar sobre os sinais que atestam o fim da adolescência e a entrada na idade adulta, aponta indiretamente dados preciosos sobre a aversão ao brincar dos adolescentes e quanto à oposição do adolescente à autoridade (incluindo então, o profissional que o aborda). Este autor reconhece dois principais indicadores de maturidade afetiva que mostram que o adolescente deixou sua adolescência:

Em primeiro lugar, o jovem adulto não tem mais vergonha de brincar como uma criança: compreendeu intuitivamente que ser um homem ou uma mulher é se permitir regressar à infância quando quiser e como quiser sem, por isso, sentir-se depreciado. Em seguida, segundo indício, ele não fica constrangido em mostrar-se obediente à autoridade (Násio, 2011, p. 54).

Ou seja, Násio aponta para a oposição ao "brincar e o responder a uma autoridade" como sinais que marcam a adolescência. Assim, diante de peculiaridades tão específicas desta faixa etária e com indícios tão nítidos no manejo clínico, caberá ao profissional uma criativa e incessante busca de mediadores que sirvam de canais para que esta população que não brinca mais e cujas palavras ainda não dizem de seus sentimentos; pessoas que nesta faixa etária desejam se opor à

autoridade, como muito bem salienta o autor, para que possam encontrar caminhos de expressão de seus conteúdos internos que clamam por ser expressos e compreendidos.

A busca de mediador dialogado normalmente é uma alternativa oportuna, uma vez que é um recurso, usualmente uma materialidade, que no *setting*, visa facilitar a comunicação entre a dupla terapêutica. (Ribeiro, 2011). O recurso do mediador introduz exatamente esta variante de possibilitar a expressão das emoções para aqueles que não encontram canais disponíveis para isto.

Fotografias que contam sua história e de sua família, a construção de sua árvore genealógica, desenhos, e tantos outros recursos podem ser ótimos canais de expressões para nos veicularmos no contato com a faixa etária de adolescentes e pré-adolescentes.

Násio (2011), em sua ampla experiência clínica, menciona que, em atendimento de adolescente, solicita que traga as fotografias de criança, preferencialmente as de bebê, no colo de sua mãe ou de seu pai, pouco depois do nascimento. A respeito desta estratégia, explica:

Sentado diante do adolescente, com as fotografias colocadas entre nós sobre uma mesinha, concentrado nesse ou naquele detalhe da imagem, mostro-me curioso, faço perguntas sobre aquela época do passado sempre tendo em mente as circunstâncias atuais que levaram meu jovem paciente a me consultar. Infalivelmente, o adolescente desperta, abre-se, solta-se como nunca antes, e, sem perceber, revive no presente da sessão todo um lado de seu passado infantil (Násio, 2011, p.15).

Medeiros (apud Ribeiro, 2011) adverte que há atendimentos que pedem o uso da materialidade e caberá ao terapeuta a "apresentação" dela. Por outro lado, há atendimentos para os quais o uso de procedimentos que favoreçam a comunicação por meio de materialidade não faz sentido, não são necessários entre a dupla terapêutica. Estas diferenças remetem ao uso que cada paciente faz da palavra e dos objetos, e alguns se beneficiam mais com o seu uso da primeira, ao passo que outros usam objetos para favorecer a comunicação no *setting*.

Ungar (2004) relata casos, utilizando-se do atendimento tradicional com o recurso da fala exclusivamente, em uma análise clássica com adolescentes. Por outro lado, esta mesma autora relata que já se duvidou da possibilidade de tratar psicanaliticamente essa faixa etária, por várias razões. Entre elas destaca:

[...] a difícil convivência entre o mundo adolescente e o dos adultos, ao qual pertence o analista; os cambiantes estados mentais dos jovens; a dificuldade de contato com o mundo interno, dada a tendência de voltar-se para o mundo de fora, agindo e a noção de tempo, tão diferente da dos adultos, o que os faz pouco incluível nas normas do setting analítico. (Ungar, 2004, p. 742).

A dificuldade de verbalização e simbolização comprometida pela maior impulsividade do adolescente faz parte de um processo contínuo do desenvolvimento. A criança brinca com forma de expressão e na fase adulta a pessoa conquista a expressão verbal como recurso de comunicação. Neste caminho, entre o pré-verbal e o verbal, o desenvolvimento do discurso verbal ainda não se completou totalmente na adolescência, comunicando-se ora por uma via, ora por outra.

Para tanto, são necessários mediadores e facilitadores com o intuito de propiciar e facilitar esta comunicação. Mediadores que propõem este tipo de diálogo, ora numa linguagem pré-verbal, ora instigando a linguagem verbal.

Contexto de criação e característica de utilização do Jogo Túnel do Tempo.

O Jogo Túnel do Tempo (Jogo..., 2012) foi um instrumento criado em virtude de uma demanda significativa de adolescentes e pré-adolescentes na prática clínica da autora durante um período de 10 anos. Paulatinamente, foi sendo construído, elaborado e empregado durante o atendimento desses pacientes que buscavam tratamento, mas se apresentavam aversivos e resistentes ao uso de um material lúdico com características infantis. Em outros casos, os pacientes recusavam até o pedido de realizarem desenhos, perjurando tais técnicas psicoterápicas como "coisas de criança". No entanto, como é comum apresentavam-se ainda imaturos quanto a uma verbalização clássica de sentimentos e associações, como a que ocorre com os indivíduos adultos (Arenales-Loli, 2011a).

Para esses casos clínicos, sabe-se que o uso exclusivo da comunicação verbal é, em geral, muito limitante do acesso ao mundo mental e muito pode-se avançar no contato, na proximidade e no relacionamento se houver um mediador ou mediadores que facilitem ao adolescente ou pré-adolescente expressar e simbolizar seus próprios sentimentos e experiências pessoais.

Dentre os recursos disponíveis, têm-se algumas técnicas projetivas e/ou expressivas como: Desenho Casa-Árvore-Pessoa HTP (1964/2003); Procedimento de Desenhos-Estórias (D-E) (Trinca; Tardivo, 2002); Procedimento de Desenhos de Família com Estórias (DF-E) (Trinca et al., 1991); e, em alguns casos, o Jogo dos Rabiscos (Winnicott, 1971/1984), nas situações de psicodiagnóstico com o público adolescente e pré-adolescente.

No entanto, ao prosseguir o processo psicoterápico de muitos adolescentes, os profissionais sentem falta de um recurso clínico que viabilize a expressão de sentimentos, de relatos de suas histórias pessoais e a exposição completa de determinados fatos, que são as matérias-primas de uma psicoterapia.

Muito embora o uso de jogos clássicos de características comerciais (por exemplo: banco imobiliário, jogo da vida, cara a cara, entre outros) para este público sejam atraentes e interessantes, muitas vezes, acabam dispersando o foco do nosso atendimento: os fatos, os sentimentos e as angústias.

Apesar do material clínico que tais jogos propiciam ao processo psicoterapêutico, sua utilização rotineira pode favorecer a emergência de conteúdos a serviço da resistência, como muito bem salienta Garcia (2007). Outros facilitadores de contato comuns no cotidiano da clínica são: argila, massinha, recortes de revistas para a expressão de determinados sentimentos, contudo nada mais direto e incisivo.

A primeira autora inspirada, inicialmente, nas experiências com as frases incompletas de Rodolfo Bohoslavsky (1987) em *Orientação vocacional* e observando a disposição que percebia dos adolescentes em completá-las, criou e desenvolveu o Jogo Túnel do Tempo, com base nas necessidades peculiares dessa faixa etária no contexto clínico. De início, o jogo começou com frases incompletas, aos poucos, tornou-se lúdico, um brincar com as frases (Arenales-Loli, 2001a).

O jogo Túnel do tempo é composto por um tabuleiro semelhante aos tabuleiros tradicionais, porém possui duas saídas possibilitando ao adolescente escolher caminhar com o pino (também de caráter tradicional) entre uma linha com probabilidade de cair em alternativas de desenhos e outra em que ele não terá esta probabilidade.

Para o processo de uso do pino incluímos um dado convencional. No entanto, uma característica muito diferente dos jogos clássicos é que no jogo Túnel do tempo o adolescente jogará com ele mesmo, ou seja, o outro participante que se trata de um profissional, não responderá as 165 cartas com frases incompletas que compõem o material.

Estas 165 cartas estão divididas da seguinte forma:

45 cartas com temas referentes a frases incompletas ao passado;

70 cartas com temas referentes a frases incompletas ao presente;

14 cartas com temas referentes a frases incompletas ao futuro;

09 cartas com temas denominado "Você no Futuro" que se refere a situações possíveis do futuro para o adolescente se imaginar nelas e descrever suas soluções e sentimentos.

17 cartas denominadas de "Casos e Acasos" com situações que instigam a fantasia do adolescente;

04 cartas denominadas de "Falando de...: Só para meninas", com frases incompletas que se referem a assuntos pertinentes ao sexo feminino, como por exemplo: "Minha primeira menstruação..."; "Meu primeiro sutiã...". (Arenales-Loli, 2011b)

06 cartas de "Falando de ... Só para meninos", também com frases pertinente a este sexo como exemplo: "Quando estou perdendo numa partida, eu..." e "Se eu fosse o cara mais forte da turma, eu..." (Arenales-Loli, 2011b).

O jogo aborda três temas básicos: passado, presente e futuro. As questões relativas ao passado auxiliam o adolescente nas recapitulações e expressões de conteúdo catártico que, com o trabalho psicoterapêutico, permite ao adolescente reconstruir os fatos de significados psicologicamente importantes. O tema do presente permite uma reflexão sobre si mesmo na condição em que vive como uma auto-observação e a ampliação do autoconhecimento e de sua realidade. O futuro resgata uma visão de temporalidade, de olhar pra adiante, frequentemente uma inabilidade para o jovem.

Criou-se outro tempo denominado de "Casos e Acasos" com o objetivo primordial de instigar a fantasia do adolescente e aproveitar o seu conteúdo para o processo psicoterápico. Um exemplo dentre estas cartas é: "O Gênio da Lâmpada apareceu na sua vida e te pede para que faça três pedidos... Quais seriam?". Constatou-se que frequentemente surge neste momento exatamente o pedido da psicoterapia, auxiliando em muito no processo de aliança terapêutica. (Zimmerman, 2004)

Outros exemplos do tempo denominado de "Casos e Acasos" são:

1. A sua cidade está sofrendo um alagamento e a sua casa foi drasticamente atingida. Existe a possibilidade de salvar três coisas ali de dentro. Quais seriam?
2. Com poderes mágicos na minha mão, mudaria no meu pai...
3. Se pudesse mudar de idade, com qual gostaria de estar? Por quê?
4. Se eu escrevesse um livro a dedicatória seria...
5. Se ganhasse hoje na loteria o que faria? Por quê? (Arenales-Loli, 2011b)

Dentre as frases incompletas, colocadas em cartas, selecionamos cinco de cada tempo para exemplificar:

Frases incompletas referentes ao passado:

1. Meu nome foi escolhido por...
2. Quando acordava pela manhã quando ainda era bem pequeno era cuidado por...
3. Nos finais de semana eu e minha família costumávamos...
4. Um sonho repetitivo que tinha na infância...
5. Uma situação que me fez pensar muito na vida foi... (Arenales-Loli, 2011b)

Dentre as cartas de frases incompletas do presente, exemplificaremos com:

1. Acredito que tenho potencial para...
2. Em minha opinião, para melhorar o relacionamento entre mim e a minha mãe...
3. Três coisas que faço e que me dão um grande bem estar são...
4. Um filme que acho muito legal e indico...
5. A minha maior dúvida... (Arenales-Loli, 2011b)

Quanto às frases relativas ao futuro:

1. Um sonho que pretendo realizar...

2. O que pretendo mudar em mim...
3. O que aprendi com os meus pais e ensinaria aos meus filhos...
4. Quando eu tiver 18 anos...
5. Um lugar que gostaria de conhecer é... (Arenales-Loli, 2011b)

Cinco exemplos de "Você no Futuro" são:

1. Minha profissão atual não vai bem financeiramente e eu...
2. Estou de férias e com dinheiro no bolso...
3. Tenho 30 anos...
4. Tenho a idade dos meus pais...
5. Eu me casei, e então... (Arenales-Loli, 2011b)

Quanto ao fato de elaborar-se um tabuleiro em que o adolescente jogue com ele mesmo demoramos alguns anos nesta criação. No início da criação deste jogo, para estimular o jogar consigo mesmo, criou-se outro material em paralelo ao tabuleiro, semelhante a um quebra-cabeça com letras do alfabeto para que o adolescente juntamente ao tabuleiro tradicional fosse compondo uma frase elaborada pelo profissional e desconhecida pelo cliente sobre sua vida.

Porém, com os anos, observou-se que o adolescente não necessitava deste recurso mais elaborado, ele jogava consigo mesmo sem oposições e indagações frente a não participação ativa do profissional que o acompanhava. Deste modo, retirou-se e optou-se somente em utilizar o tabuleiro tradicional.

A cada nova questão, o recurso do jogo permite trabalhar e elaborar outras novas questões de natureza instigante ao adolescente, para que se possam abrir diferentes vértices de percepção dos fatos analisados, permitindo assinalamentos e interpretações que o profissional considere pertinente a cada caso no decorrer do próprio jogo. Valendo-se do jogo instiga-se o adolescente a refletir sua própria vida e o mundo que o cerca com possibilidade do surgimento de reminiscências e de novas associações.

O jogo propõe uma abordagem mais ativa com o adolescente já que aguardar pelo *insight* somente por meio de técnicas não diretivas e técnicas puramente reflexivas poderá resultar num longo e árduo trabalho para o psicoterapeuta e, especialmente, para o adolescente. [5]

Considerando-se esse recurso como auxiliar no processo psicoterápico, constatou-se a possibilidade de se instigar lembranças e levantar os seguintes aspectos sobre a vida desses adolescentes: Dados da rotina familiar (passada e atual); Relatos de acontecimentos significativos; relatos de pessoas significativas para a sua formação; dados da adaptação escolar e social; detecção de medos e angústias; dados de manifestações de culpa e reparação; manifestações de alguns sintomas clínicos; descoberta e reconhecimento de habilidades próprias; projetos de vida futura (ou a inexistência destes), sonhos e ideais.

Observou-se que, com base nas questões elaboradas, foi possível o levantamento de novos dados de sintomas clínicos não obtidos nas entrevistas preliminares com os pais.

Além de auxiliar no processo de psicodiagnóstico do adolescente e pré-adolescente, entende-se que a maior contribuição deste jogo se dá na possibilidade de tornar-se um canal de intervenção ao psicoterapeuta, já que muitas destas questões possibilitam outras e novas alternativas de intervenções psicoterápicas e, muitas vezes, o surgimento de plenas associações livres por parte do púbere. O jogo pode ser usado em qualquer momento do processo e também interrompido se a dupla (paciente/psicoterapeuta) julgar que assim o devem fazer.

Consideramos ser fundamental esclarecer o objetivo do jogo ao adolescente e deixar claro que o psicoterapeuta tem a função de auxiliá-lo a ser um observador de si mesmo e que faremos isto com o auxílio do jogo buscando, por meio desta atividade, um conhecimento melhor de si mesmo. Mas como poderíamos ajudá-lo? Proporcionando-lhe condições de responder tais questões como: quem sou eu? O que querem de mim e o que posso dar? Ou, o que querem de mim e eu não posso dar? Que recursos posso extrair de meus potenciais para viver com maior serenidade, autonomia e responsabilidade no mundo adulto que se aproxima? O que posso ser agora e no meu futuro próximo?

Entendemos que o psicoterapeuta deverá esclarecer ao adolescente que as brincadeiras utilizadas pelas crianças nos revelam evidências do seu funcionamento mental. O adulto verbaliza (talvez não todos) com muita facilidade os seus sentimentos e emoções. O adolescente, por sua vez, fantasia e, deste modo, iremos juntos ao mundo dos seus pensamentos, descobrir aspectos inimagináveis de sua pessoa, a fim de recolhermos a “matéria-prima” do nosso trabalho psicoterápico.

O processo de criação de novas frases foi realizado no contexto clínico e surgiu a partir deste por meio das curiosas questões apontadas pelos próprios adolescentes. Entende-se aqui a participação/contribuição dos pacientes adolescentes desde os rascunhos da construção do jogo.

Nestes anos de uso do jogo “Túnel do tempo” em contexto clínico, foi constatado que o próprio processo do jogo facilita o estabelecimento de uma aliança terapêutica eficaz e propicia um diálogo de intenso conteúdo sem prolongados silêncios no decorrer da sessão.

Assim como silêncios são importantes e apresentam diferentes significados, a questão do *rapport* é fundamental no início do jogo. A sugestão da autora é incluir o jogo, em média, entre a quinta e a oitava sessão de atendimento em diante, como uma alternativa de complemento aos tradicionais instrumentos de psicodiagnóstico da personalidade e da psicodinâmica familiar. Desta forma, quando se inicia a aplicação do jogo, já se possui uma noção e um parecer sobre alguns sintomas do adolescente e sua queixa.

A proposta deste jogo não se encerra numa única sessão. Desse modo, é fundamental que, na folha de resposta, seja feita ao menos uma pequena marcação para indicar que pararam naquela questão. Existe, anexado ao jogo, um caderno de respostas, como um guia para anotações, que o psicoterapeuta pode utilizar no momento da aplicação. Alguns profissionais que já adotaram o jogo têm adotado outros modos mais livre de brincar com o adolescente, uma maneira própria de cada dupla.

A cada sessão, previamente ao recomeço do jogo, a autora inicia com um espaço para uma conversa livre com o cliente e recorre ao jogo assim que as questões se esgotam. Algumas vezes, especialmente quando algo peculiar acontece na vida dos adolescentes, este espaço pode ocupar a sessão inteira.

Assim, nesta sessão não temos uma rodada do jogo. Como um dos objetivos do jogo é exatamente estimular o processo da fala, entendemos que sessões deste gênero, em que não recorremos ao jogo, representam um importante ganho no processo de comunicação, tornando-a mais fluida.

Procuramos dar ênfase à importância de expressarem seus pensamentos, acontecimentos e sentimentos. Desse modo, sempre que a autora encerra esta conversa prévia ao jogo, algumas vezes bastante breve, salienta este aspecto e solicita que, caso se lembre, no decorrer do jogo, de algo que considere importante, diga independente do momento ou tema abordado. Assim, é muito comum, escutar por parte do adolescente no meio das jogadas: “Ah, eu ainda não te contei que!...”, referindo-se a fatos cotidianos ou lembranças que foram recordadas.

Algumas questões podem não aparecer no tempo correspondente aos acontecimentos na vida de um determinado adolescente. Por exemplo, o primeiro beijo, a(o) primeira(o) “ficante”, a(o) primeira(o) namorada(o), “os 15 anos”, questões pertinentes à menstruação, entre outras situações. Nesses casos, basta somente uma adaptação do verbo para o futuro, abordando-se as fantasias e idealizações sobre estes assuntos.

No atendimento ao adolescente, consideramos importante não se ter pudor em abordar determinados temas, mesmo que estes não pareçam fazer parte do rol de suas imaginações. No entanto, houve um período de experiência piloto com o jogo, que fora um momento de retirar e recolocar novas questões pôde-se constatar que questões muito diretas sobre a sexualidade não eram “bem-vindas” pelos adolescentes. As questões mais indiretas, como propostas acima, geraram resultados melhores com esta faixa etária.

Do mesmo modo, explorou-se a questão das drogas. Consideramos preferível abordá-la a ignorar sua possível presença, mesmo com a inexistência de qualquer indicativo. Neste caso, quando o adolescente verbaliza em sua resposta que nunca teve nenhum contato com droga, pede-se para que fale, então, de contatos na forma de palestras escolares, leituras, bate-papos com pais,

amigos, etc., explorando o que sabe e o que não sabe sobre o assunto, o que conversa e o que evita conversar com os pais.

Muitas questões possibilitam uma investigação ampla e interessante a cada caso clínico. Recomenda-se ao psicoterapeuta não perder a oportunidade que nasce a cada uma destas frases. Por exemplo, quando se fala dos amigos de infância, pode-se explorar se ainda os encontra e caso não os encontre mais, como terminaram essas amizades, se sente falta desses contatos, etc. Dito de outra maneira, as perguntas disparam outras perguntas e assim por diante.

Quando se fala sobre o tipo de roupa de que gosta de usar, pode-se explorar como compra suas roupas, quem escolhe ou quem o ajuda a escolher, e todo o arsenal de fortes sentimentos muitas vezes envolvidos neste processo para o adolescente. Na frase que aborda *"um hobby que tenho"*, nos casos que respondem que não possuem um hobby sugere-se: *"Então, qual hobby você gostaria de ter?"*. Abre-se um leque quanto às implicações na dificuldade de buscar atividades deste gênero. Quanto à primeira menstruação, é oportuno investigar as informações que foram dadas a respeito da mesma. Quem foi a primeira pessoa para quem contou? Como se sentiu neste dia? Quais as fantasias imaginadas?

O psicoterapeuta poderá cruzar uma informação de uma frase incompleta anterior (algumas vezes até trabalhada em sessões passadas) com outra nova informação, questionando se houve alguma incompatibilidade nas respostas, ou apontando alguma similaridade, provocando deste modo, nova associação.

Em alguns casos, uma única frase incompleta poderá provocar conteúdo para uma sessão inteira, sem necessariamente fazer-se referência direta ao tema em questão. A autora recorda-se de uma situação em que se tratava de um prato predileto de infância, a adolescente trouxe pela primeira vez, a história da avó e sua macarronada. Observou-se a importância que atribuiu a ela, quando a descreveu como *"a única pessoa da família que a entendia e que realmente se mostrava preocupada com ela"*. Assim, foram explorados muitos significados durante a sessão sobre a vida e morte dessa avó.

É fato que em determinadas frases incompletas não temos respostas tão produtivas, mas sim, algumas monossilábicas. Neste caso, prossegue-se o jogo, pois ainda existe nele uma gama de possibilidades, mesmo porque, algumas frases incompletas não são realmente pertinentes para todos os casos clínicos. Quando se constata isto, deve-se passar adiante e jogar o dado novamente.

Algumas vezes, o adolescente não compreende a pergunta proposta, como por exemplo, sobre um prato predileto referente ao passado. Neste caso, a frase pode ser refeita de outra maneira, como: *"O que você gostava de comer quando era criança?"*. Talvez existam casos mais complexos que o próprio psicoterapeuta tenha dúvida sobre a proposta. Nestes casos, sugiro que o psicoterapeuta explique a proposta conforme o seu próprio entendimento.

Cabe ressaltar que o número de sessões para finalizar um jogo varia de cliente para cliente, e, em alguns casos, o tempo investido ultrapassa a média de cinco meses. A proposta, conforme citado anteriormente, é que o psicoterapeuta sempre conduza o jogo com espaço para conversas e que o ritmo de exploração e intervenções concedido a cada questão seja ditado conforme as necessidades do adolescente.

Em muitos casos, o cliente iniciará uma verbalização mais espontânea de seus sentimentos, antes mesmo do término das cartas e, então, o mediador poderá ser retirado dos atendimentos clínicos já que a prioridade é exatamente o seu relato. Ou seja, neste caso o jogo não será encerrado formalmente. O objetivo foi atendido com o adolescente no sentido de passarmos a contar com a fluência do verbal e, assim, prosseguirmos com um tratamento psicoterápico tradicional.

O jogo também pode ser encerrado quando as cartas de respostas cessarem. Certamente alguns itens – *passado, presente, futuro, casos e acasos, falando de...* – entrarão em descompasso, ou seja, alguns terminarão em primeiro lugar. Neste caso, basta avançar para a próxima casa quando cair numa casa com questões já finalizadas.

Nota-se que, ao final do jogo, algumas vezes, restam somente questões pertinentes ao presente e ao passado, e então se arremata o jogo nestes dois tempos. Utiliza-se também o item *"falando de..."*, quando se esgota as cartas aproveito o espaço desta casa para que o adolescente *"fale de qualquer coisa"* de sua vida, conforme sua escolha.

Para o final do jogo (último dia de utilização do recurso) é interessante selecionar aspectos que ficaram pendentes e não abordados no momento em que o adolescente respondeu à carta, como também uma análise de aspectos que o psicoterapeuta observa repetir e que lhe chamam a atenção.

Entendemos que, nesse decorrer de tempo, haverá oportunidades para o psicoterapeuta refazer maiores reflexões sobre o caso clínico, fazer sua supervisão clínica e estar em condições, com maiores recursos para outros apontamentos, muitas vezes não observados no momento em que as cartas foram respondidas.

Esta regra de finalização tem dois objetivos fundamentais: o primeiro é o de instigar a curiosidade no cliente sobre o final do jogo, especialmente para aqueles que a solicitam, nestes casos deve-se esclarecer a proposta final do jogo; o segundo é o de propiciar um novo momento psicoterapêutico de resgate de temas importantes sobre a pessoa daquele adolescente.

Enfim, entendemos que não podemos perder a oportunidade de possibilitar uma psicoterapia no período da adolescência em virtude da fertilidade ímpar deste período, fato muito bem esclarecido por Corso e Corso (2006, p. 259) em *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*:

[...] Qualquer hábito, estilo ou mania torna-se natural para quem se acostumou a viver com ele. A vida vai delimitando alguns sintomas com os quais organizamos essa estrutura mínima de nossa identidade, que os psicanalistas chamam de "ego". O adolescente passa o ego do adulto no raio X, quer lhe ver a estrutura, a ossatura que o sustenta, tenta compreender além do que as aparências mostram. Por isso, muitas vezes, os jovens parecem mais espertos, porque o pacto deles com seus sintomas ainda está em negociação e seus ideais estão à flor da pele, enquanto para os mais velhos o acordo está feito e só será questionado em crise da conjugalidade, do trabalho, do envelhecimento e do luto. (Corso; Corso, 2006, p. 259).

Com o recurso do jogo e, em parceria com o adolescente, vamos montando o quebra-cabeça da sua vida. Um quebra-cabeça cujas peças estão espalhadas e embaralhadas em sua própria memória. A cada carta, novas revelações surgirão a cada nova carta, o desvelar da sua própria história, reflexões sobre fatos concretos da sua vida, o desenvolvimento da habilidade de superar suas frustrações e a possibilidade de embarcar num futuro ainda mais promissor.

Assim, como muito bem explicita Hermann (2004, p.60): "[...] Nossa ciência nasceu da clínica [...] E todos os dias, em seus consultórios, os analistas estão a investigar. [...] A chave que nos falta para abrir as portas da pesquisa em Psicanálise é um velho conhecido nosso, o método psicanalítico". Então, o modo possível de ir construindo este recurso de mediação para a clínica fora exatamente neste caminho em que a clínica e a pesquisa coincidem.

A utilização do método psicanalítico possibilitou uma melhor compreensão do funcionamento psíquico do adolescente, que se trata de uma época de vida diferente da infância e da idade adulta e, então, sugerir uma alternativa técnica com uma proposição de um recurso a mais a ser utilizado na clínica para esta faixa etária entre outros jogos comerciais clássicos que já são amplamente utilizados no nosso cotidiano clínico.

Para o desenvolvimento e o favorecimento da expressão verbal do adolescente, perguntas diretas ao cliente adolescente vêm sendo questionadas como um fator necessário ao processo psicoterapêutico nesta faixa etária. Neste sentido, temos a contribuição do psicanalista Násio (2011), que nos contempla com ampla experiência:

"Em nossa tradição psicanalítica, sobretudo anglo-saxão, os analistas, durante as primeiras entrevistas, não fazem perguntas, ponto final. Eu mesmo fui formado nessa escola: não se abre a boca! Não se interroga, deixa-se o paciente falar. [...] Pouco a pouco, a experiência me ensinou, sobretudo com crianças e os adolescentes, que não os interrogando eu me privava não apenas de

informações úteis, mas de um primeiro diálogo indispensável para instaurar confiança".(Násio, 2011, p.71).

Násio relata que pergunta diretamente sobre os nomes dos amigos mais próximos, do namorado ou da namorada, as relações de prazer ou aversão que o adolescente mantém com o próprio corpo, destacando que procura ter "muito tato e equilíbrio porque há toda uma maneira de interrogar" (Násio, 2011, p. 71).

Continua ainda este autor:

Observo, porém, que, no fundo, todas essas informações não passam de um pretexto para criar um diálogo, por mais tenso que seja, que me permita, a mim, terapeuta, fazer vibrar minha presença e lhe permitir, a ele, desenvolver a sua. O que significa "fazer vibrar minha presença"? O terapeuta faz vibrar sua presença quando mostra em ato ao jovem – sem procurar mostrar-lhe – que está em sintonia com ele e com seu papel de terapeuta. (Násio, 2011, p. 71).

Nestes anos de uso do jogo "Túnel do tempo", compreendemos exatamente isto, que há possibilidade de aproximação com a linguagem adolescente, uma vez que este jogo foi elaborado e criado em parceria com questões destes pacientes, permitindo que o adolescente sinta alívio e disposição para novas aproximações.

Quando o Jogo se torna entrevista.

Como já foi mencionado o trabalho do Jogo como mediador na entrevista, auxilia tanto no objetivo do psicodiagnóstico quanto no processo psicoterápico em si, de tratamento e intervenção do profissional.

Nas situações em que não se conta com uma acessibilidade favorável do paciente, seja pelas imposições da resistência que formam barreiras que impedem um pleno fluir dos conteúdos, seja por outras questões, o jogo é um recurso indispensável.

Evidentemente as situações de silêncio, do não-brincar, do não-falar, fazem parte de todo processo psicoterapêutico. Contudo, outras importantes formas de comunicação existem e vale lembrar que se o paciente não brinca, ele "deve ser levado a brincar" possibilitando expressar e conhecer o mundo subjetivo/intersubjetivo. (Winnicott, 1971/1975, p.59)

Deste modo, alguns aspectos do tabuleiro foram acrescentados com o intuito de instigar o brincar no adolescente, possibilitando o entendimento da linguagem pré-verbal: "volte duas casas", "volte ao começo do jogo", "o psicoterapeuta escolhe um tempo para você", "você escolhe o tempo". Aspectos do lúdico que para alguns casos, em determinados momentos, conduz a uma mina de material clínico importantíssimo e riquíssimo para o nosso trabalho. Há desenhos no tabuleiro, que foram escolhidos com o intuito de incluir o lúdico e ampliar a possibilidade de alternativas do processo de psicodiagnóstico.

Como já se mencionou como comumente chegam aos consultórios adolescentes com o discurso: "Não me venha com desenhos!". Então, optou-se por dividir o tabuleiro em duas partes, uma parte com desenhos e uma sem desenhos, fornecendo ao adolescente a possibilidade de escolher para qual lado do tabuleiro irá caminhar. É curioso o fato de que, mesmo aqueles que relatam: "Não me venha com desenhos!", com frequência, num determinado momento do processo psicoterápico optam espontaneamente seguir para o lado do tabuleiro em que terão a probabilidade de desenhar e assim o fazem quando o dado cai nestas casas.

Estes adolescentes nos deixam com algumas questões sem respostas. Talvez ajam desta forma porque neste momento eles puderam escolher a alternativa de desenhar, que não lhe foi imposto pelo profissional; ou talvez, porque as ameaças de avaliação de um desenho naquele momento do processo psicoterapêutico já estavam amenizadas. O recurso de o adolescente escolher desenhar através do jogo quando assim o desejar, tem se mostrado eficaz em seus resultados clínicos. É esse aspecto espontâneo que aproxima a situação do brincar.

Lembrando Winnicott numa frase célebre: "A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e do terapeuta [...] onde o brincar não é possível, o trabalho efetuado pelo terapeuta é dirigido então no sentido de trazer o paciente de um estado que não é capaz de brincar para um estado em que é." (Winnicott, 1971/1975, p.59).

Outro aspecto fundamental que observamos nestes anos de uso do Jogo Túnel do Tempo é o seguinte: Caso o psicoterapeuta solicite diretamente ao adolescente "Desenhe o seu quarto" (desenho escolhido inicialmente pela questão lúdica, mas que vem se mostrando potencialmente capaz de enriquecer e esclarecer importantes dados do psicodiagnóstico), este se colocaria em oposição à execução da atividade como se constatou em vários casos clínicos.

Por outro lado, quando se trata de um pedido de um jogo, o adolescente procura não quebrar as regras, provavelmente porque de um "jogo não se quebram as regras". Então, o adolescente responde e/ou desenha com maior prontidão aos pedidos do jogo, especialmente os mais novos. Ou seja, caso a mesma pergunta ou a demanda do desenho fossem realizadas diretamente pelo psicoterapeuta as chances do adolescente se opor seriam muito maiores. .

. O jogo serve como intermediário às questões, desse modo, o adolescente responde ao psicoterapeuta indiretamente, facilitando o processo. Ou seja, não é o psicoterapeuta que questiona e/ou aborda o adolescente, mas é por intermédio do jogo que surgem as questões e a expressão do adolescente.

Ilustração clínica.

Mariana possui um longo histórico médico e preocupante para seus pais. O casal, de pais separados, se une neste histórico de idas e vindas aos consultórios médicos. Mariana desde os 13 anos tem dores significativas no estômago exigindo endoscopias de rotina; na sua infância teve problemas dermatológicos de acne rosácea no rosto que chamavam a atenção, intensificando piadas e afastamento de amigos no ambiente escolar. Apresentava sintomas de desmaios e a rotina de seus pais eram os neurologistas.

Atualmente tem 15 anos, é muito isolada, normalmente sem amigos. Possui uma única amiga desde o jardim de infância com quem faz mais contatos. Ambas as amigas são filhas únicas e comportam-se como irmãs, segundo os pais.

Passou por duas psicoterapeutas. Em uma delas permaneceu um ano, mas relata muita dificuldade em "se abrir" para a profissional, mostrando-se realmente muito defensiva e bastante fechada.

Diante deste quadro de dificuldade de verbalização, sugeriu-se à Mariana o uso do Jogo Túnel do Tempo nas sessões. Constatou-se que o receio de contato com o psicoterapeuta era tão intenso que se optou em incluir este jogo logo nas primeiras sessões com o intuito de facilitar o vínculo.

Na terceira sessão de atendimento, com o dado e o tabuleiro, deparamo-nos com a seguinte frase incompleta do tempo "passado", ou seja, uma frase para instigar reminiscências, que sabemos não necessariamente ligada diretamente ao tema proposto, mas uma alternativa de instigar o adolescente e o psicoterapeuta no início desta caminhada:

"Um conto de fadas da minha infância de que gostava muito..."

Diante da provocação proposta, Mariana se recorda:

M - "Ah, quando eu era bem menor eu gostava muito dos Três Porquinhos, pedia para a minha mãe contar repetidamente, várias vezes esta mesma historinha".

T - E o que te chamava a atenção nesta historinha? No que ela te faz pensar?

M - "Ah, acho que era a fase que meus pais começaram a brigar muito. Eu não me recordo das brigas deles, mas me passou isto. Faz um breve silêncio e prossegue: E esta historinha tinha uma coisa interessante, a mãe deles, num determinado momento dizia para os Porquinhos: 'Vocês agora vão construir as suas casinhas'. Eu imaginava que os Porquinhos eram adolescentes e que a mãe deles os colocava para fora de casa quando chegava esta idade e eles tinham que se virar sem pai e sem mãe. Tinham que construir a casinha deles, sem nada em mãos".

T - Parece que o período da adolescência, já na infância, te ocasionava certo receio?

M - "Ocasionalmente sim e eu acho que estava relacionado à minha casa que eu percebia estar desmanchando, os meus pais que logo estavam se separando..."

Continua Mariana: "Tinha outra historinha de que eu também gostava muito! Aí eu já era um pouco mais velha, tinha uns sete anos. Era a Bela Adormecida. Também pedia para a minha mãe contar várias vezes. Logo em seguida meus pais realmente se separaram".

T - "E nesta história da Bela Adormecida? O que te chama a atenção? O que te faz lembrar?"

M - "Eu gostava da parte que ela ficava adormecida em um caixão de cristal, esperando o Príncipe".

T - Isto faz pensar algo sobre você?

M - Como assim, pensar algo sobre mim?

T - Ficar adormecida em um caixão de cristal te leva a pensar em algo?

M - Ah...! Eu desmaio! Minha nossa... Essa história até hoje tem tudo a ver comigo!

T - É você desmaia! Fica em um caixão de vidro! Sob o olhar e o cuidado de todos ao seu redor: seu pai e sua mãe especialmente! E Esperando um Príncipe?

Tem uma coisa importante aí: existe um ganho, obviamente sem você perceber, quando está no "caixão de cristal": o olhar de seus pais! Um ganho perigoso, porque isto pode representar muitas perdas também.

Mariana no final da sessão fez o seguinte comentário: "Eu não havia me esquecido dessas coisas, acho que eu me recordava delas sim, mas nunca havia falado delas com ninguém antes..."

Já nesta terceira sessão Mariana entrou em contato com conteúdos importantes e significativos que fizeram sentido para a paciente e colaboraram para todo o processo posterior do tratamento. Constatamos que compreendendo o processo do insight e o sentimento de sentir-se compreendida, fortaleceu a aliança com o psicoterapeuta, e, então, novas compreensões emergiram. Nesse momento, o jogo pôde ser "deixado de lado", já que Mariana não mais precisou dele e foi possível prosseguir um atendimento psicoterápico convencional.

Entendemos que esta facilitação ocorreu porque num jogo o clima de ludicidade ajuda a abrandar o perseguidor (interno ou externo). Em outras palavras, é menos ameaçador ao paciente revelar brincando aspectos e vivências difíceis. É o jogo que "entrevista" e, então, há menos o que temer, em si, na sua história, nas suas experiências.

Provavelmente, com a solicitação do psicoterapeuta viria por parte do adolescente uma ideia de estar sendo avaliado e examinado, o que é inadequado no atendimento de qualquer adolescente. Além disto, quando o psicoterapeuta sugere algo, a ideia de imposição do profissional sobre ele, pode ocorrer facilmente, uma vez que o psicoterapeuta sempre ocupará o

lugar de um adulto ou alguma autoridade. Temos que ter em mente que estamos tratando de pessoas nessa faixa etária em que uma das principais características é exatamente a oposição.

Por outro lado, se o jogo solicita algo se está brincando/fantasiando, o conteúdo poderá ser exposto pelo adolescente seja em forma de desenho, seja de fantasia, de maneira mais tranquila. Desta forma é fundamental que o profissional se envolva com as questões solicitadas pelo jogo e instigue a fantasia do adolescente por meio do jogo.

Corso e Corso (2006,), referindo-se à adolescência na história de Harry Potter escrevem:

"[...] Brincar para a criança e fantasiar para o adolescente são recursos de elaboração pelos quais o sujeito entra em contato com seus ideais e conflitos de uma forma leve e sem maiores compromissos. Não é necessário arcar com as consequências do que se vive nessas cenas, pois brincando ou devaneando está tácito que se está fora da realidade". (Corso e Corso, 2006, p.259)

Noutro trabalho, Corso e Corso (2011) os autores destacam o papel da fantasia na vida do ser humano. A paciente Mariana comunicou livremente seu próprio conto de fadas, revelando o quanto as imagens e sentimentos ocupavam um lugar maior do que supunha. Com sinceridade e uma boa capacidade de elaboração deu sentido a um sintoma físico que a acompanhava há anos: seus desmaios.

Ela aproveitou esse recurso terapêutico na presença de alguém de sua confiança para reacomodar suas experiências de sofrimento e enfrentar novamente esse sintoma como uma pendência na sua vida, algo tratado, mas ainda não superado.

A ampliação do conhecimento de si mesmo, numa busca verdadeira de imersão na sua própria história impressiona alguns psicoterapeutas que tem dúvidas quanto do por que perguntamos tanto.

Bollas (2013) na sua obra A questão infinita fala que a respostas nos levam por muitos caminhos, a mim repetidamente renova minha nossa relação com a psicanálise.

Seguindo seu pensamento faz-se necessário uma boa dose de cooperação de outras mentes para compreender algumas coisas e que a psicanálise está em seus estágios que permitem mais e mais desenvolvimentos e ampliações.

Argumenta a ideia que a comunicação inconsciente entre terapeuta e paciente na sessão é tão revolucionária que mesmo o psicanalista tem muitas vezes dificuldades já que sua perspectiva enfatiza a necessidade de entender o inconsciente não só vinculado a repressão, mas aquele que pode estar livre para a busca livre de cadeias associativas .

Essas ideias do autor se conectam com a desse trabalho, que há uma força que conduz os seres humanos a questionar e conhecer de modo que se beneficie o processo psicoterápico como um todo. Neste sentido uma boa técnica psicanalítica consiste em favorecer o material associativo mais do que o trabalho interpretativo propriamente dito.

Considerações Finais

Concluímos neste estudo, que para o atendimento de adolescentes o recurso de mediadores tem um papel fundamental tanto no processo de psicodiagnóstico como no processo psicoterápico. Então, de modo semelhante, assim como utilizamos brinquedos para mediar o atendimento clínico de crianças, também facilitará o processo se utilizarmos a fantasia para mediar o atendimento de adolescentes.

O Jogo Túnel do Tempo ocupa um lugar entre o lúdico da criança, possibilitando explorar o pré-verbal em alguns momentos e, em outros, o verbal do adulto, possibilitando o exercício deste diálogo. O mediador para pacientes nesta faixa etária é muito importante, uma vez que o

adolescente se encontra exatamente entre o lúdico e a caminho de incrementar e ampliar o verbal.

Quanto mais seguras forem as informações, melhores condições se têm de promover atuações terapêuticas mais precisas. Constatamos que ao retirar o foco do da pessoa do psicoterapeuta interrogando o paciente e estabelecendo um contato com o auxílio de um mediador lúdico, o jogo – na relação cumpre o papel de favorecer a expressão a as questões são respondidas e abordadas de forma mais tranquila, favorecendo o psicodiagnóstico e a psicoterapia em especial no atendimento do adolescente, de forma totalmente eficaz.

Tais experiências clínicas ilustram a riqueza do contato com o adolescente e como o brincar se mostra um campo de crescimento e desenvolvimento maturacional.

Winnicott nos convida a buscarmos a *experiência de sermos suficientemente bons* enquanto terapeutas, existindo tal qual somos. Como nos esclarece Lia Pitliuk (apud Souza, 2008, p.269) que este potencial, enquanto potencial não está dado, precisa ser descoberto, produzido. “Essa é a verdadeira surpresa de cada paciente quando, ao suspender suas defesas, depara-se com potencialidades de que nunca se supôs capaz”.

Referências Bibliográficas

- Abrão, J.L.F. (2001). *A História da Psicanálise de crianças no Brasil*. São Paulo: Escuta.
- Arenales-Loli, M. S. (2011a). *Túnel do Tempo: um jogo lúdico no processo interativo entre profissionais e adolescentes/pré-adolescentes*. 1 ed. Assis/SP: Triunfal Gráfica e Editora.
- Arenales-Loli, M. S. (2011b). *Questionário Túnel do Tempo*. 1 ed. Assis/SP: Triunfal Gráfica e Editora.
- Corso, D.L; Corso, M. (2006). *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. São Paulo: Artmed.
- Corso, D.L; Corso, M. (2011). *A Psicanálise na Terra do Nunca: ensaios sobre a fantasia*. São Paulo: Artmed
- Freud, S. (1977). *Publicações pré-analíticas e esboços inéditos*. In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, Trad., Vol. I). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1886)
- Freud, S. (1974). *Estudos sobre a Histeria*. In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, Trad., Vol. II). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1893)

- Freud, S.(1977). *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*). In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. (J. Salomão, Trad., Vol. VII) Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1905)
- Freud, S. (1970). *Análise de uma fobia em um menino de cinco anos*. In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. (J. Salomão, Trad., Vol. X, pp13-153) Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1909)
- Freud, S.(1970) *Cinco Lições de Psicanálise*. In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, Trad., Vol. XI) Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1910)
- Freud, S.(1976) *Conferências Introdutórias sobre Psicanálise*. In *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, Trad., Vol. XVI) Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1916)
- Freud, S. (1976). *Estudo Autobiográfico Inibições, Sintomas e Ansiedade a Questão da Análise Leiga e Outros Trabalhos*. In S. Freud, *Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Original publicado em 1925; Vol. XX). Rio de Janeiro: Imago.
- Horstman J. (2010). *24 horas na vida do seu cérebro, parte 1*.(p 110-111). São Paulo: Duetto Editorial.
- Jogo Túnel do Tempo. [internet] [Acesso em: 8 jan. 2012]. Disponível em (www.jogotuneldotempo.com.br)
- Klein, M. (1991) A técnica psicanalítica através do brincar: sua história e significado. In *Inveja e Gratidão e outros trabalhos* (E. M. da Rocha, L. P. Chaves (coord.) e col. trad. Original publicado em 1955) (4ª. ed. Inglesa). Rio de Janeiro: Imago.
- Laplanche J.; Pontalis J.B. (1988). *Vocabulário da Psicanálise*. 10ª Edição Brasileira São Paulo.
- Mezan, R. (1998) *Escrever a clínica*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Násio, J. D. (2011) *Como agir com um adolescente difícil? Um livro para pais e profissionais*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Simon, R.; Yamoto, K. (2012). O brincar e a psicanálise. (Cap. 15, p 14 – 18) In: Affonso R.M.L, (org.) *Ludodiagnóstico: Investigação clínica através do brinquedo*. Porto Alegre: Artmed
- Souza, A. S. L. (2008). Melanie Klein e o brincar levado a sério: rumo à possibilidade de análise com crianças (Cap. 6, p 123 – 134). In: Souza, A. S. L ;Gueller, A. S. (org.).*Psicanálise com crianças – perspectivas teórico-clínicas*. Casa do Psicólogo.
- Ungar, V. (2004) O trabalho psicanalítico com adolescentes, hoje. vol. 38 (3) *Revista Brasileira de Psicanálise*. pp. 735-749.
- Winnicott, D. W. (1975). O Brincar: Uma exposição teórica. In: *O brincar e a realidade*. (Cap. III, p. 59 – 78). Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda. (Original publicado em 1971)
- Bohoslavsky, R.(1987) *Orientação vocacional: a estratégia clínica*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Bollas, C. (2012) A questão infinita. Porto Alegre: Artmed.
- Buck, J. N. (2003). *H-T-P: Casa – Árvore – Pessoa. Técnica Projetiva de Desenho: Manual e Guia de Interpretação*. (Tardivo, R. C., trad. Alves, I. C. B., Original publicado em 1964) São Paulo: Vetor.
- Garcia, J. C. (2007). Experiência analítica com pré-adolescentes: método dinâmico interativo. (p. 103-109). In: _____. *Desafios para a técnica psicanalítica*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Herrmann, F. (2004) Pesquisando com o método psicanalítico. (p. 43-83) .In: Herrmann, F.; Lowenkron, T. (Orgs.). *Pesquisando com o método psicanalítico*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Trinca, W. et al. (1991) . Estudo histórico sobre desenhos de família. v. 3, (n. 3), *Revista Brasileira de Pesquisa em Psicologia*, São Caetano do Sul, SP. pp. 30-38.
- Trinca, W.; Tardivo, L. S. de L. P. C. (2002) Desenvolvimento do procedimento de Desenhos-Estórias (D-E). (p. 428-438).In: Cunha, J. A. e outros. *Psicodiagnóstico-V*. São Paulo: Artmed,
- Winnicott, D. W. (1984) *Consultas terapêuticas em psiquiatria infantil*. Rio de Janeiro: Imago, (original publicado em 1971).

- Winnicott, D. W.(1988) O ambiente e os processos de maturação.(3 ed). Porto Alegre: Artmed. (original publicado em 1960).
- Zimerman, D. E. (2004) Manual de Técnica Psicanalítica. Porto Alegre: Artmed.

Recebido: 20/06/2013

Corrigido:30/07/2013

Enviado ao Parecerista: 03/08/2013

Aceito: 14/09/2013

ABRAO, J. L. F. ; PARRE, R. R. ; TARDIVO, L. C. . O Jogo como mediador na entrevista - um novo lugar no processo psicoterápico com adolescentes. Boletim - Academia Paulista de Psicologia, v. 33, p. 405-426, 2013.

[1] Doutoranda em Psicologia e Sociedade pela UNESP - Assis. Contato: Rua Eurico Hummig, 900 - Gleba Fazenda Palhano - Londrina - PR. CEP 86050-464. Fone: (43) 3342-0414. E-mail: msarenalesloli@gmail.com

[2] Livre docente da Fac. Ciências e Letras - UNESP- Assis. Contato: Av. Dom Antônio, 2.100 - Centro . Assis - SP - CEP 19814-000. Fone (18) 3302-5884. E-mail: abrao@assis.unesp.br

[3] Psicóloga. Mestre pela UEL.Coordenadora da Escola de Psicoterapia Psicanalítica de Maringá.Contato: Rua Argentino Moreschi, 131- Residencial Moreschi - Maringá - PR - CEP - 87080-127. Fone (44) 30294861. e-mail roparre@hotmail.com

[4] Livre docente do Instituto de Psicologia - USP. Contato: Av. Professor Mello Moraes, 1721 Bloco F - Parque Colonial - São Paulo - SP - CEP 04611-070. Fone: (11) 3091 4173.e-mail: tardivo@usp.br

[5]Após esse percurso clínico, de aproximadamente 10 anos, no qual o jogo foi desenvolvido, surgiu a necessidade de uma sistematização mais rigorosa deste material, motivação que encaminhou a primeira autora ao doutorado com o objetivo de uma pesquisa de natureza clínico-qualitativa quanto a utilização do jogo Túnel do tempo como mediador no processo psicoterápico de adolescentes e pré-adolescentes. O Jogo foi lançado durante do II Congresso Brasileiro de Ludodiagnóstico em 2011/ São Paulo - SP.