

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

*The Game as a mediator in the interview - a new place in the psychotherapy process with adolescents*

*El Juego como mediador en la entrevista: un nuevo lugar en el proceso psicoterápico con jóvenes*

Maria Salete Arenales- Loli <sup>1</sup>

Jorge Luís Ferreira Abrão <sup>2</sup>

*Universidade Estadual Paulista – UNESP - Assis*

Rosana Ravelli Parré <sup>3</sup>

*Escola de Psicoterapia Psicanalítica de Maringá*

Leila Salomão de La Plata Cury Tardivo <sup>4</sup>

*Universidade de São Paulo – USP- São Paulo*

**Resumo:** Sabe-se que entre a criança e o adulto existe o ser adolescente que vivencia 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 que 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 jovem. Entende-se que esta facilitação também ocorre porque num jogo o clima de ludicidade, é menos ameaçador ao paciente revelar-se. 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.

<sup>1</sup> Doutoranda em Psicologia e Sociedade, UNESP - Assis. Contato: Rua Eurico Hummig, 900 - Gleba Fazenda Palhano, CEP 86050-464, Londrina, PR – Brasil. Tel: (43) 3342-0414. E-mail: msarenalesloli@gmail.com

<sup>2</sup> Livre Docente Fac. Ciências e Letras – UNESP- Assis. Contato: Av. Dom Antônio, 2.100 – Centro. CEP 19814-000, Assis, SP – Brasil. Tel: (18) 3302-5884. E-mail: abrao@assis.unesp.br

<sup>3</sup> Psicóloga. Mestre pela Universidade Estadual de Londrina - UEL. Contato: Rua Argentino Moreschi, 131- Residencial Moreschi - CEP – 87080-127, Maringá, PR - Brasil. Tel: (44) 3029-4861. E-mail roparre@hotmail.com

<sup>4</sup> Livre Docente Instituto de Psicologia - USP. Contato: R. Leal de Souza, 30, Parque Colonial - CEP 04611-070, São Paulo, SP – Brasil. Tel: (11) 3091 -4173. E-mail: tardivo@usp.br

**Abstract:** *It is a fact that between the child and the adult there is an adolescent being that experiments his experiences in a different way than those others. Therefore, in clinical care, the use of toys and play do not have the same value as for the children, and, on the other hand, the majority of adolescents are not ready, as the adult is, for the exclusive use of speech in the psychotherapy context. There is the need to introduce some specific strategy in order to give the adolescent conditions to express himself openly in the psychotherapy process. The mediator's resource introduces this variable to enable the expression of emotions for those who cannot find the available channels for that. This paper seeks to answer this question by presenting the Time Tunnel Game in the psychotherapy with young people, based, during several years, on its clinical use with patients during this period of their lives. Explaining, when it is a question of a demand for a game, that the youngster tries to respect the rules, therefore, expressing his experiences more at ease. By using the mentioned game, it is not the psychotherapist that questions or addresses the youngster, but it is through this playing that the questions arise, providing the youngster a facilitating context for his experiences, even for the more difficult ones. At the direct request of the psychotherapist, it is possible that the adolescent may have the imposing idea that he is being evaluated, which is inadequate when attending any youngster. It is understood that this facilitation also occurs because in a game the atmosphere of lucidity is less threatening to the patient to reveal himself as playing. It is the game that "interviews" and, therefore, the youngster has less to be afraid of when expressing his experiences.*

**Keywords:** *adolescence, play, feature mediator, psychotherapy.*

**Resumen:** *Se sabe que entre el niño y el adulto existe el adolescente quien vive sus experiencias de manera diferente a los primeros. Por lo tanto, en la atención clínica el uso de los juguetes y el juego no tienen el mismo valor que en los niños, por otra parte la mayoría de los adolescentes no está preparado, como el adulto, para el uso exclusivo de la palabra en el contexto de la psicoterapia. Existe la necesidad de introducir una estrategia específica con el fin de alentar al adolescente a expresarse abiertamente en el proceso psicoterapéutico. El recurso mediador introduce este elemento, para facilitar la expresión de las emociones para aquellos que no encuentran medios disponibles para este fin. Este artículo trata de responder a esta cuestión mediante la presentación del Juego del Túnel del Tiempo en la psicoterapia con los jóvenes, sobre la base de varios años en su uso clínico en pacientes en este período de la vida. Se explica, en lo que respecta a la demanda de un juego que los jóvenes intentan respetar las reglas del mismo, expresando así sus experiencias, más fácilmente. Con el uso de este juego no es el terapeuta el que pide o dirige a los jóvenes, pero es a través de lúdico que emergen las cuestiones, proporcionando a la joven un contexto facilitador para sus vivencias, aún las más difíciles. A petición directa del psicoterapeuta posiblemente surge en el adolescente la idea de estar siendo evaluado, lo que resulta siendo inadecuado en la atención a cualquier joven. Se entiende que esta facilitación también se produce ya que en cualquier juego, el clima lúdico es menos amenazante para que*

*el paciente se revelar. Es el juego quien realiza la "entrevista" por lo que hay menos que temer en los jóvenes, en sí mismo, para expresar sus experiencias.*

**Palabras claves:** *Adolescencia, juego, mediador, psicoterapia.*

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

Na discussão do jogo como mediador no atendimento clínico de adolescentes é válido fazer breve histórico dos aspectos técnicos envolvidos. Neste trabalho se enfatizará a existência de entraves, descontentamentos e insatisfações, ou seja, 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 (1886 / 1977) 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. Dependia da dedicação à observação de seus pacientes para o uso da hipnose, afastando-se paulatinamente e definitivamente enquanto neurologista, das doenças orgânicas do sistema nervoso.

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 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 começou a ser expressada em notas de rodapé de seus trabalhos, sendo a de maior destaque ao 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).

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 afetuoso 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 em crianças já haviam sido desenvolvidos por Melanie Klein e Anna Freud, salientando a necessidade de adaptações da técnica inicial (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 organizou 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 elas o sentido do brincar (...) 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.

No entanto, a prática clínica com adolescentes revela que não é mais oportuno utilizar brinquedos, nem o brincar como instrumento e manejo técnico, porém a maioria deles ainda não está pronto para o uso exclusivo das palavras e do pleno falar para intermediar o contato sobre seus conteúdos internos.

Násio (2011), psicanalista renomado e com ampla experiência em adolescência, ao abordar os sinais que atestam o fim da adolescência e a entrada na idade adulta, aponta dados preciosos sobre a aversão ao brincar dos adolescentes e quanto à sua oposição à autoridade (incluindo então, o profissional que o aborda). Este autor reconhece dois principais indicadores de maturidade afetiva que mostram que o jovem 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 as 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 se veicular no contato com 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.

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 uso da primeira, ao passo que outros usam dos seguintes 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, instrumento criado por Arenales – Loli (2011 a) em virtude de uma demanda significativa de adolescentes na prática clínica 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 à verbalização clássica de sentimentos e associações, como a que ocorre com os indivíduos adultos.

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 que facilite ao adolescente expressar e simbolizar seus próprios sentimentos e experiências pessoais.

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 exposição completa de determinados fatos, que são as matérias-primas de uma psicoterapia.

Muito embora o uso de jogos clássicos como o banco imobiliário, jogo da vida, cara a cara, para este público sejam atraentes e interessantes, muitas vezes, acabam dispersando o foco do 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).

Arenales – Loli inspirada, inicialmente, nas experiências com as frases incompletas de Rodolfo Bohoslavsky (1987) 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 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 teria esta possibilidade.

Para o processo de uso do pino inclui-se 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 do psicoterapeuta apenas lhe apresentará o jogo com 165 cartas que incluem as frases incompletas que compõem o material.

As 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 com temas denominado “Você no Futuro” que se refere a situações referentes ao 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 para meninas denominadas de “Falando de...”, 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 para meninos com frases pertinentes a seu 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, lhe permitirá reconstruir os fatos de significados psicologicamente importantes. O tema do presente lhe possibilita uma reflexão sobre si mesmo na condição em que vive, como uma auto-observação e ampliação do autoconhecimento e de sua realidade. O futuro lhe resgata uma visão de temporalidade, de olhar para adiante; frequentemente é 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 destas cartas é: “O Gênio da Lâmpada apareceu na sua vida e lhe pede para que faça três pedidos... Quais seriam?”. Constatou-se que frequentemente surge, neste momento, o pedido de psicoterapia, auxiliando, em muito, no processo de aliança terapêutica. (Zimerman, 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)

Das frases incompletas, colocadas nas cartas, são selecionadas cinco de cada tempo, para exemplificar:

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)

Referente ao presente, citam-se como exemplo:

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 prazer são...
4. Um filme que acho muito legal e indico...
5. A minha maior dúvida... (Arenales-Loli, 2011b)

Quanto 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":

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 uso de um tabuleiro em que o adolescente jogasse com ele mesmo, demorou-se alguns anos nesta criação. No início deste jogo, para estimular o jogar consigo mesmo, criou-se outro material, semelhante a um quebra-cabeça com letras do alfabeto para que o paciente, em um tabuleiro tradicional, fosse terminando uma frase incompleta elaborada pelo profissional.

Porém, com os anos, observou-se que o adolescente não necessitava desse jogo. Ele jogava consigo mesmo, sem oposições e indagações do profissional que o acompanhava. Deste modo, retirou-o e optou-se somente por utilizar o tabuleiro tradicional.

A cada nova questão, o recurso do jogo permite trabalhar e elaborar outras novas, 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 desse processo instiga-se o adolescente a refletir sobre sua própria vida e o mundo que o cerca, com possibilidade de surgir reminiscências e de novas associações.

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

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 do jovem: dados da rotina familiar (passada e atual); relatos de acontecimentos importantes; relatos de pessoas significativas para a sua formação; dados da adaptação escolar e social; detecção de medos e angústias; de expressões de culpa e reparação; manifestações de alguns sintomas clínicos; descoberta e reconhecimento de habilidades próprias; projetos de vida futura, sonhos e ideais.

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

Além de auxiliar no processo de psicodiagnóstico, entende-se que a maior contribuição deste jogo consiste na possibilidade de tornar-se um canal de intervenção ao psicoterapeuta, possibilitando ademais novas alternativas, como também de provocar plenas associações livres por parte do jovem. O jogo pode ser usado em qualquer momento do processo e também interrompido se a dupla (paciente/psicoterapeuta) julgar conveniente.

Considera-se fundamental esclarecer o objetivo do jogo ao adolescente e deixar claro que o psicoterapeuta tem a função de auxiliá-lo a ser um auto-observador e com o auxílio desse material poderá obter um conhecimento melhor

de si mesmo. Mas como se poderá ajudá-lo? Proporcionando-lhe condições de responder tais questões como: quem sou eu? O que querem de mim e o que posso dar? Que recursos posso extrair das minhas qualidades para viver com maior serenidade, autonomia e responsabilidade no mundo adulto que se aproxima? O que posso ser agora e no meu futuro próximo?

Entende-se que o psicoterapeuta deverá esclarecer ao adolescente que as brincadeiras utilizadas pelas crianças 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, irão juntos ao mundo dos seus pensamentos, descobrir aspectos inimagináveis de sua pessoa, a fim de recolher a “matéria-prima” do 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 desses pacientes desde o início 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, evitando grandes e prolongados silêncios no decorrer da sessão.

Assim, desta forma, quando se inicia a aplicação do jogo, já se possui uma noção e um parecer sobre alguns sintomas do adolescente e de sua peculiaridade.

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. A cada sessão, previamente ao recomeço do jogo, a autora inicia com um espaço para uma conversa livre com o cliente e recorre ao material assim que as questões livres se esgotam. Algumas vezes, especialmente quando algo peculiar acontece na vida do adolescente, este espaço pode ocupar a sessão inteira. Assim, nesta sessão não se utiliza de uma rodada do jogo. Como um dos objetivos do material é exatamente estimular o processo da fala, entende-se que sessões deste gênero, em que não se recorre ao jogo, representam um importante ganho no processo de comunicação, tornando-a mais fluida.

Procura-se dar ênfase à importância de expressarem os pensamentos, acontecimentos e sentimentos do cliente jovem. Desse modo, sempre em que se encerra a conversa prévia ao jogo, algumas vezes breve, salienta-se este aspecto e solicita-se que, caso se lembre, no decorrer do jogo, de algo que considere importante, diga-lo independente do momento ou do 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, em especial as mais delicadas, 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”, entre outras situações. Nesses casos, basta somente uma adaptação do verbo para o futuro, abordando-se as fantasias e idealizações sobre esses assuntos.

No atendimento ao jovem, considera-se importante se ter liberdade ao abordar determinados temas, mesmo que estes não pareçam fazer parte do rol de sua imaginação. 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”. Questões mais indiretas, geraram resultados melhores.

Do mesmo modo, explorou-se a questão das drogas. Considerou-se ignorar sua possível presença, mesmo com a inexistência de qualquer indicativo. Neste caso, quando o adolescente verbaliza que nunca teve nenhum contato com droga, pede-se que fale, então, dos conhecimentos que adquiriu por palestras escolares, leituras, bate-papos com pais, amigos, etc., explorando o que sabe e o que não sabe sobre o assunto.

Muitas questões possibilitam uma investigação ampla e interessante a cada caso clínico. Recomenda-se ao psicoterapeuta não perder a oportunidade que nasce de cada frase do jogo. Por exemplo, quando se fala dos amigos de infância, pode-se explorar se ainda os encontra e caso não os veja mais, como terminaram essas amizades, se sente falta desses contatos, etc. Dito de outra maneira, as perguntas disparam outras 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, nesse processo para o adolescente. Na frase que aborda “*um hobby que tenho*”, nos casos que respondem que não o possui, sugere-se: “*Então, qual hobby você gostaria de ter?*”. Abre-se um leque quanto às implicações na dificuldade de buscar atividades deste gênero.

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. Arenales – Loli recorda de uma situação em que se tratando 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 da avó.

É fato que em determinadas frases incompletas não se tem respostas tão produtivas, mas sim, alguns monossílabos. 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?”.

Cabe ressaltar que o número de sessões para finalizar o 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 empregado 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 relato daquele. Ou seja, neste caso o jogo não será encerrado formalmente. O objetivo foi atendido com o adolescente no sentido de se 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 terminarem. Certamente alguns itens – *passado, presente, futuro, casos e acasos, falando de...* – entrarão em descompasso, ou seja, alguns terminarão em primeiro lugar e outros não. Neste caso, basta avançar para a próxima casa quando cair numa das questões já respondidas.

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 esgotam as cartas aproveita-se o espaço 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 importantes que o psicoterapeuta observou repetir e que lhe chamaram atenção.

Entende-se que, nesse decorrer do 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 do cliente sobre o final do jogo, especialmente para aqueles que a solicitam; nesses 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, entende-se que não se pode perder a oportunidade de possibilitar psicoterapia no período da adolescência em virtude da fertilidade ímpar deste período, fato muito bem esclarecido por Corso, D.L. e Corso, M. (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, vai se 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, 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.

Nestes anos de uso do “Jogo Túnel do Tempo”, por Arenales – Loli compreende-se, que há possibilidade de aproximação com a linguagem adolescente, uma vez que este material foi elaborado e criado em parceria com questões destes pacientes, permitindo que eles sintam 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 com o 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 certa mina de material clínico importantíssimo e riquíssimo para o trabalho psicoterápico. 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 com desenhos e uma sem desenhos, fornecendo-lhe a possibilidade de escolher para qual lado do tabuleiro deseja 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 da 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 se observa 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, ele responde e/ou desenha com maior prontidão aos pedidos do jogo, especialmente os jovens mais novos. Ou seja, caso a mesma pergunta ou a demanda do desenho fosse realizada 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 paciente, mas é por intermédio do jogo que surgem as questões e a expressão do adolescente se apresentará mais fluída.

### **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 fortes no estômago exigindo endoscopias de rotina; na sua infância teve problemas dermatológicos de acne rosácea no rosto que chamavam 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 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, proporcionou-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, deparar-se com a seguinte frase incompleta do tempo “passado”, ou seja, uma frase para instigar reminiscências, que se sabe 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, 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, de 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 lhe fizeram sentido e colaboraram para todo o processo posterior do tratamento. Constatou-se 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 a um atendimento psicoterápico convencional.

Entende-se 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, no revelar sua história, 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 psicoterápico. Além disto, quando o psicoterapeuta sugere algo, a ideia de imposição do profissional sobre o paciente jovem, pode ocorrer facilmente, uma vez que aquele é visto como um adulto ou alguma autoridade. Tem-se que ter em mente que se está tratando de pessoas, nessa faixa etária, em que uma das principais características é exatamente a oposição.

Por outro lado, se o jogo solicitar algo, significa estar fantasiando e então, o conteúdo poderá ser exposto pelo adolescente seja em forma de desenho, seja da forma lúdica, isto é, 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, D.L. e Corso, M. (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)*

Em um outro trabalho, Corso, D.L. e Corso, M. (2011) destacam o papel da fantasia na vida do ser humano. A paciente Mariana comunicou livremente, com 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 se faz perguntas disfarçadas.

Bollas (2013), argumenta a ideia que a comunicação inconsciente entre terapeuta e paciente na sessão é tão revolucionária que mesmo o psicanalista tem suas 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 espontânea de cadeias associativas .

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

### **Considerações Finais**

Conclui-se neste estudo, que para o atendimento de adolescentes o recurso de mediadores tem um papel fundamental no processo de psicodiagnóstico e principalmente no psicoterápico. Então, de modo semelhante, assim como se utilizam de brinquedos para mediar o atendimento clínico de crianças, também facilitará o processo de se utilizar a fantasia verbal e lúdica para mediar o atendimento de adolescentes.

O Jogo Túnel do Tempo ocupa um lugar entre o lúdico da criança e a do adolescente, possibilitando explorar o pré-verbal em alguns momentos e, em outros, o verbal do adulto, facilitando o exercício psicoterapêutico. O mediador para pacientes nesse período de vida é muito importante, uma vez que eles se encontram exatamente entre o lúdico e a caminho de incrementar e ampliar o verbal.

Quanto mais seguras forem as intermediações, melhores condições se têm de promover atuações terapêuticas mais precisas para o jovem. Consta-se que ao retirar o foco da pessoa do psicoterapeuta interrogando o paciente e estabelecendo um contato com o auxílio de um mediador lúdico, o jogo – este cumpre o papel de favorecer a expressão a as questões são respondidas e abordadas de forma mais tranquila, em especial no atendimento do adolescente.

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

Winnicott nos convida a buscar a *experiência de sermos suficientemente bons* enquanto terapeutas, existindo tal qual somos. Como esclarece Lia Pitliuk (apud Souza, 2008, p.269) que este potencial, enquanto 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**

- 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. Assis/SP: Triunfal Gráfica e Editora.
- Arenales-Loli, M. S. (2011b). Questionário Túnel do Tempo. Assis/SP: Triunfal Gráfica e Editora.
- Bohoslavisky, R.(1987) *Orientação vocacional: a estratégia clínica*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Bollas, C. (2012) *A questão infinita*. Porto Alegre: Artmed.
- Corso, D.L; Corso, M. (2006). *Fadas no divã: psicanalise 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.

- Garcia, J. C. (2007). Experiência analítica com pré-adolescentes: método dinâmico interativo. (p. 103-109). In: Garcia, J. C. (2007). *Desafios para a técnica psicanalítica*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- 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](http://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.) (2012). *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.) (2008). *Psicanálise com crianças – perspectivas teórico-clínicas*. Casa do Psicólogo.
- Trinca, W. et al. (1991) . Estudo histórico sobre desenhos de família. *Revista Brasileira de Pesquisa em Psicologia*, v.3(n.3), 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,
- Ungar, V. (2004) O trabalho psicanalítico com adolescentes, hoje. *Revista Brasileira de Psicanálise*, v.38(n.3), 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)
- 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.