

# **TESE DE DESENVOLVIMENTO DO GAME INTELIGENTE DE ANÁLISE DIAGNÓSTICA DE PSICOPATOLOGIAS (G.I.A.D.P) (APOIO UNIP)**

**Aluno:** Thiago Silva Marques

**Orientador:** Prof. Gustavo Molina

**Curso:** Ciência da Computação

**Campus:** Paulista

A pesquisa teve o intuito de desenvolver as diretrizes para um jogo que consiga, utilizando sistema inteligentes, analisar o aparelho psíquico do jogador. O método utilizado foi o bibliográfico, em um primeiro momento buscou-se entender quais as limitações para o desenvolvimento de sistemas inteligentes na área da saúde. Constatou-se que a quantidade de dados é diretamente proporcional à precisão do sistema. Outro ponto constatado foi que alguns sistemas inteligentes, ligados à saúde ou às ciências, necessitam de uma significativa quantidade de conhecimentos técnicos dentro da ferramenta, por terem um caráter mais sensível na tomada de decisões. Em um segundo momento foram utilizados artigos científicos e, posteriormente, houve conversas com um profissional da área a fim de evidenciar a relevância entre o avatar e o indivíduo e a interposição entre a realidade e um jogo eletrônico. O modelo de Lacan já propunha outros métodos de estudo do subconsciente, porém foi Freud que estudou a primeira relação entre jogo e características psicológicas, o que consistiu em algo necessário. Entretanto, essa ideia foi mais desenvolvida por Winnicott, com o “Espaço potencial e transacional”, e foi aprofundada por Green, que caracterizou esse espaço como uma realidade potencial, em que estariam também dispostas as punções destrutivas sexuais além do sentimento de perda e de integridade do indivíduo. Portanto, concluiu-se que existe potencial para a ferramenta proposta ser desenvolvida, entretanto, ainda faltam pesquisas e dados para isso.