

O JOGO DE IMAGEM E AÇÃO E A INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS NA PSICANÁLISE

Professor orientador: Dr. Guilherme Freitas Henderson

Aluno: João Gabriel Vieira Melo

PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA PIC/CEUB

RELATÓRIOS DE PESQUISA
VOLUME 10 Nº 1- JAN/DEZ
2024



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - CEUB
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**

JOÃO GABRIEL VIEIRA MELO

**O JOGO DE IMAGEM E AÇÃO A INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS NA
PSICANÁLISE**

Relatório final de pesquisa de Iniciação Científica apresentado à Assessoria de Pesquisa e Extensão.

Orientação: Dr. Guilherme Freitas Henderson

**BRASÍLIA
2025**

RESUMO

A presente pesquisa investigou a interseção entre o jogo "Imagem e Ação" e a teoria psicanalítica da interpretação dos sonhos, buscando estabelecer um modelo analógico para a compreensão dos mecanismos do inconsciente. Partindo da tradição de Freud e Lacan de utilizar jogos como metáforas para a clínica, o estudo propôs que o jogo contemporâneo "Imagem e Ação" pode funcionar como uma ferramenta didática para elucidar os conceitos de censura, conteúdo manifesto e latente, e o trabalho do sonho. A metodologia qualitativa empregada, guiada pela ética psicanalítica, permitiu uma análise aprofundada das regras e dinâmicas do jogo em paralelo com os conceitos freudianos de condensação, deslocamento e figurabilidade. Os resultados revelam homologias significativas, onde as restrições comunicativas do jogo, como a proibição de fala ou escrita, se assemelham à censura onírica, enquanto as estratégias de representação (desenho e mímica) espelham a linguagem pictográfica do sonho. O processo de adivinhação da equipe, por sua vez, é visto como uma representação da associação livre, fundamental para o desvendamento do conteúdo latente. O estudo conclui que a dinâmica lúdica do "Imagem e Ação" não apenas ilustra de forma concreta e acessível os processos de formação do sonho, mas também se configura como um valioso recurso para a formação de analistas. Ao vivenciar a urgência da interpretação, a resistência e a busca por vias simbólicas de comunicação, os participantes do jogo experimentam de maneira encarnada as mesmas tensões que regem a escuta clínica.

Palavras-chave: Psicanálise; Teoria dos Jogos; Interpretação dos sonhos; Inconsciente

SUMÁRIO

1 Introdução	4
2 Fundamentação Teórica	7
3 Método	16
4 Resultados e discussão	18
5 Considerações finais	29
REFERÊNCIAS	31

1 Introdução

É conhecido o destaque dado por Freud ao jogo de xadrez como analogia na sua teorização sobre a direção do tratamento empreendido por um psicanalista. Nesse sentido, podemos retomar o texto “Sobre o Início do Tratamento” (Freud, 1913), onde ele apresenta essa analogia entre o jogo de xadrez e a estrutura da clínica analítica, e notarmos que ele não o faz por acaso. Freud se aprofunda na metáfora do jogo de xadrez, ao demonstrar que as regras propostas pelo jogo permitem a apresentação sistemática das aberturas e os finais das partidas, mas após seu início, cria-se uma variedade infinita de jogadas que não se mostram nas regras, são imprevisíveis, assim como o percurso de uma análise (LOPES, 2007).

Freud não foi o único a se debruçar nos jogos como analogia ou metáfora. Lacan, em seu retorno a Freud, utiliza o jogo que é conhecido como o xadrez das cartas, chamado bridge, a fim de produzir também uma metáfora que relaciona-se com a estrutura do método analítico. Isto é, é apenas num esvaziamento do imaginário, e a partir do “jogo” situado no registro simbólico que uma análise pode operar. O jogo bridge para Lacan, associa-se justamente com o seu referido sistema, são quatro jogadores que se dividem em dois times, em que um time representaria o eixo simbólico do esquema L e o outro, o eixo imaginário do esquema L, metaforizando a estrutura de uma análise e os lugares que o analista e analisando ocupam nesse esquema (DE PAULO, 2022).

Desse modo, evidencia-se a riqueza que um jogo pode oferecer enquanto objeto de auxílio à compreensão do método psicanalítico. Diante disso, podemos nos perguntar se novos jogos contemporâneos podem oferecer-se como analogia/metáfora/sistematização dos conceitos psicanalíticos e da direção do tratamento. Nesse sentido, é possível observar as características que um outro jogo possui para a contribuição em compreender o método psicanalítico, especialmente, o método interpretativo dos sonhos de Freud. Trata-se do jogo “imagem e ação”, uma adaptação do jogo “Pictionary”, que teve sua origem em 1985, desenvolvido pelo norte-americano Robert Angel. A adaptação brasileira consiste na formação de duas equipes, um jogador será o desenhista e deverá passar a sua equipe uma expressão ou palavra, utilizando somente um lápis e um papel, por meio unicamente do desenho.

Porém, o jogo ficou mais famoso pela utilização somente da mímica ao invés do desenho, tendo os dois a mesma dinâmica. A equipe que acertar a palavra que seu companheiro está tentando lhes transmitir, dentro de um determinado tempo ganha o ponto, até todos da equipe participarem. Por fim, compara-se a quantidade de acertos entre as equipes (METROPOLY, 2018). A aparente trivialidade com que se joga esse jogo esconde sua complexidade em que diversos mecanismos psíquicos, diversas estratégias de interpretação são confrontadas umas contra as outras, a fim de se conseguir lograr sua conclusão. Essa complexidade envolvida na estrutura do jogo de imagem e ação parece ser um caminho frutífero para a sustentação do método e técnica da interpretação. É possível supor que um esclarecimento dessa estrutura é capaz de nos fazer sistematizar e compreender rigorosamente as teses freudianas da interpretação em psicanálise, mais especificamente da interpretação dos sonhos na psicanálise (JERUSALISNKY, 2009; HENDERSON, 2021).

Ora, então como Freud se propõe a analisar as produções deste inconsciente? Quais ferramentas são possíveis de serem utilizadas para tentar decifrá-lo? A teoria dos jogos, mais especificamente o jogo de imagem e ação poderia nos ajudar a sistematizar essas ferramentas?

Objetivo Geral

A pesquisa teve como objetivo investigar se a estrutura do jogo de imagem em ação é capaz de elucidar a estrutura da proposta freudiana e lacaniana da interpretação dos sonhos na psicanálise.

Objetivos Específicos

Compreender as possíveis semelhanças estruturais entre o método de interpretação presente no jogo de imagem e ação e o método da interpretação dos sonhos na psicanálise;

Discernir as possíveis divergências entre esses dois modelos de interpretação;

Extrair as consequências clínicas dessa comparação quanto a prática do psicanalista, suas intervenções, direção do tratamento e os princípios das estruturas de poder envolvidas entre analisando e analista;

Refletir sobre a importância da teoria dos jogos e do uso desse jogo na transmissão e ensino da psicanálise.

2 Fundamentação Teórica

Noções centrais da técnica da interpretação dos sonhos

Freud, em seu texto sobre A Interpretação dos Sonhos, nos apresentou a noção de que o sonho é sempre a realização de um desejo (FREUD, 1900). Isto não significa que o sonho se apresente como a mais pura exibição da satisfação de desejos, como muitas vezes se imagina. Há sonhos que parecem mais simples, traduzindo essa manifestação do desejo de maneira mais explícita, como é possível observar quando, ao sentir sede durante a noite, sonha-se com um copo de água, ou quando, estando apaixonado, sonha-se com a pessoa amada.

Entretanto, incorre-se em erro ao associar a realização de desejos nos sonhos apenas aos que são prazerosos. O que Freud demonstra é que essa realização se concretiza mesmo em sonhos cujo conteúdo manifesto é desagradável, sejam eles penosos ou angustiantes, nos quais vivenciamos sentimentos intensos de desprazer. Isso se deve ao fato de que a teoria freudiana não se baseia “na apreciação do conteúdo onírico manifesto”, mas na investigação do conteúdo latente, que pode ser revelado mediante o trabalho interpretativo.

Como afirma Freud (1900, p. 311),

...vemo-nos autorizados a estabelecer um vínculo entre o caráter de desprazer de todos esses sonhos e o fato da deformação do sonho, e a concluir que esses sonhos são tão deformados e a realização do desejo se disfarça neles a ponto de ficar irreconhecível justamente porque existe uma aversão, uma intenção de reprimir o tema do sonho ou o desejo extraído dele. A deformação do sonho se revela, portanto, como um ato de censura realmente (FREUD, 1900, p. 311).

Essa compreensão encontra ressonância na leitura lacaniana, na qual o sonho é concebido como um texto cifrado, cuja estrutura de linguagem implica que o desejo se manifeste sob deslocamentos e condensações que demandam interpretação (LACAN, 1998). Assim, o conteúdo que não se manifesta no sonho é denominado por Freud de conteúdo latente, o qual está presente em todos os sonhos.

A provocação freudiana desdobra-se na análise de que nem mesmo os sonhos aparentemente prazerosos ou indiferentes expressam os desejos de modo direto. Sempre há algo interpretável em seu conteúdo latente que revela novas significações para o conteúdo manifesto, elucidando desejos inconscientes e permitindo, assim, a

“solução do sonho”. Como destaca Jerusalinsky (2009), esse trabalho interpretativo requer considerar não apenas o que é dito, mas também o que se omite ou se desloca, pois é na articulação entre presença e ausência que se inscreve a lógica do desejo.

Mas por que há essa separação entre conteúdo manifesto e conteúdo latente? Freud aponta para a atuação de uma energia psíquica defensiva que impede que o conteúdo inconsciente se manifeste de forma direta. Apesar de no período onírico haver o rebaixamento da consciência, a energia que sustenta a defesa dos afetos reprimidos, constituintes da formação do eu, não desaparecem, apenas perdem parte de sua potência, abrindo uma via de acesso para o inconsciente. Este, por sua vez, se faz presente por meio do conteúdo latente, sendo a energia censurante responsável pela deformação onírica.

Henderson (2021) observa que essa dinâmica pode ser pensada como um jogo estratégico entre forças psíquicas, no qual cada lado, o desejo e a censura se movem de acordo com regras próprias, influenciando a forma final da produção onírica. Nesse sentido, Freud supõe dois sistemas psíquicos como autores da configuração onírica do indivíduo: um que sustenta a realização do desejo expresso pelo sonho e outro que exerce a censura sobre esse desejo, forçando a deformação de sua expressão (FREUD, 1900). Essa concepção encontra eco na formulação lacaniana segundo a qual a verdade do sonho se estrutura a partir do desejo inconsciente, mas sempre atravessada pela ação de um significante que a reorganiza e, de certo modo, a oculta (LACAN, 1998).

Mecanismos de desfiguração onírica

Como abordado acima, durante o período onírico, o psiquismo se organiza a fim de possibilitar uma via de acesso aos desejos inconscientes, sem que estes sejam vivenciados no sonho explicitamente. Há um mecanismo que deforma o conteúdo original do sonho, produzindo assim duas versões do mesmo conteúdo em duas linguagens diferentes. Freud aborda que

...o conteúdo do sonho nos aparece como uma transposição dos pensamentos oníricos para outro modo de expressão, cujos signos e regras sintáticas devemos conhecer pela comparação do original com a tradução (FREUD, 1900, p. 318).

Ele chega a comparar o conteúdo onírico manifesto a uma “espécie de pictografia”, em que os signos ali presentes devem ser traduzidos para os pensamentos oníricos latentes.

Os signos do sonho, contudo, enganam quanto ao seu valor imediato de imagem, exigindo uma elaboração pictórica enigmática, semelhante a um rébus. Lacan (1998) amplia essa concepção ao afirmar que o sonho é estruturado como uma escrita de significantes, em que o sentido emerge da articulação entre eles e não de um significado fixo pré-existente.

Jerusalinsky (2009), por sua vez, acrescenta que a lógica do sonho envolve também uma dimensão lúdica e criativa, próxima à que se observa nas narrativas infantis, em que o sujeito experimenta diferentes posições e combina elementos simbólicos de maneira singular. Nessa perspectiva, a interpretação compreende a forma como o sonhador joga com as imagens e significantes, reorganizando-os em um espaço que, embora regido pela censura, preserva a potência simbólica do inconsciente

Rébus e Pictografia

Ao discorrer sobre deformação ou desfiguração onírica, Freud recorre a dois conceitos interessantes já mencionados que coadunam com tal noção, o rébus e a pictografia. Há de se comentar que, em *A interpretação dos sonhos*, Freud (1900) não se aprofunda e nem comenta sistematicamente sobre eles, apesar de utilizá-los brilhantemente como referência para contribuir na compreensão tanto no processo de deformação onírica quanto no de interpretação dessa deformação.

O primeiro momento em que Freud os cita diretamente foi para demonstrar o caráter enigmático do sonho, atribuindo ao conteúdo manifesto um caráter pictográfico que deve ser interpretado para chegar à sua “tradução”, assim como começamos a introduzir na seção anterior. Portanto, a “pictografia” aqui utilizada é uma espécie de escrita que recorre a símbolos que, sozinhos ou unidos, podem representar palavras ou sílabas, como foi o caso do sistema empregado durante um longo período histórico pelos egípcios (JORGE, 2022). De forma semelhante, o “rébus” utiliza combinações e fragmentações de palavras, símbolos e imagens para representar

uma palavra, frases ou sílabas, constituindo um verdadeiro “jogo de palavras”. Freud (1900) apresenta uma passagem que ilustra o modo de utilização pictórica do rébus:

A consideração adequada do rébus só acontece quando não faço objeções ao conjunto e aos seus detalhes, mas procuro substituir cada imagem por uma sílaba ou uma palavra representada de alguma forma pela imagem. As palavras que assim se formam deixam de ser sem sentido e podem resultar numa bela e significativa frase poética. O sonho é um enigma pictórico desse tipo, e nossos precursores na esfera da interpretação dos sonhos cometeram o erro de interpretar o rébus como um desenho (FREUD, 1900, p. 313,).

Nesse sentido, o rébus e a pictografia mostraram-se elucidativos para o enigma da desfiguração e interpretação onírica. Lacan (1998) também retoma tais conceitos, acrescentando a compreensão da linguagem enquanto estrutura do inconsciente, ampliando o prestígio dessa associação conceitual freudiana. Essa articulação entre imagem e linguagem no sonho, reinscreve em uma lógica própria, em que a forma e o arranjo simbólico são constitutivos do sujeito.

Condensação

Quando observamos os enigmas por trás do sonho, percebe-se a fusão, ou melhor, a condensação de elementos ao comparar o conteúdo onírico manifesto com o pensamento onírico latente. Trata-se de um trabalho indeterminável de condensação realizado pelo psiquismo, de modo que as interpretações possíveis não se esgotam. Mesmo quando a resolução do sonho parece satisfatória, novos sentidos podem emergir a partir de outros encadeamentos associativos (FREUD, 1916).

O que Freud evidencia é a capacidade de associações inconscientes circunscritas na cena onírica condensada, na qual um conteúdo onírico pode contemplar múltiplos sentidos relacionados ao pensamento onírico. O processo gera diferentes sequências de pensamentos que se articulam com interpretações de outros elementos do sonho. Essa indeterminação possibilita que uma figura onírica reúna traços atuais de duas ou mais pessoas, formando uma “pessoa coletiva”, ou que a semelhança fonética de um elemento conduza a outro de sonoridade próxima e de significado relevante no plano inconsciente para o sonhador (LACAN, 1998). Freud observa que,

...o trabalho de condensação do sonho se torna mais evidente quando escolhe palavras e nomes como seus objetos. Muitas vezes as palavras são tratadas como coisas no sonho e são submetidas às mesmas combinações que as representações de coisas. Sonhos assim trazem criações de palavras divertidas e insólitas (FREUD, 1900, p. 337,).

Podemos novamente retomar a noção de rébus, o qual logra caracterizar essa “brincadeira” com as palavras, na medida em que a palavra em si não significa algo, mas seus fragmentos nos levam para um campo de sentido inconsciente antes não alcançado (JORGE, 2022).

Deslocamento

Outro fator que chama atenção nos sonhos está nos elementos que se destacam no conteúdo manifesto e que apresentam valor distinto nos pensamentos oníricos latentes. Isso indica que aspectos considerados essenciais no nível do pensamento onírico podem ser representados de forma deslocada no sonho. Freud (1900) exemplifica esse fenômeno no sonho dos escaravelhos, o qual a articulação entre crueldade e sexualidade se constrói a partir de ligações que, no plano consciente, não guardam relação direta com conteúdos sexuais.

O núcleo dos pensamentos oníricos passa, assim, por um processo de deslocamento em direção a elementos que, na lógica consciente, não mantêm vínculo direto com seu significado. Representações que em vigília possuem grande valor psíquico podem assumir posição secundária na elaboração onírica, enquanto elementos inicialmente de pouca relevância tornam-se centrais pela multiplicidade de determinações que os atravessam (FREUD, 1900).

Jorge (2022) observa que essa multiplicidade é resultado de um rearranjo simbólico operado pelo trabalho do sonho, em que a censura redistribui intensidades e reorganiza os elementos para permitir que determinados conteúdos atravessem a barreira defensiva sem provocar resistência excessiva. Freud contribui

Então é plausível pensar que no trabalho do sonho se manifesta um poder psíquico que, de um lado, despoja de sua intensidade os elementos de alto valor psíquico, e de outro, por meio da sobredeterminação, a partir de elementos inferiores cria novos valores que depois conseguem chegar ao conteúdo do sonho. Se for assim, houve na formação do sonho uma transferência e deslocamento das intensidades psíquicas dos elementos, de que decorre a diferença textual entre conteúdo do sonho e pensamentos oníricos (Freud, 1900, p.350,).

Assim, o efeito do deslocamento é distinguir o núcleo dos pensamentos oníricos do conteúdo do sonho, reproduzindo, deformado o desejo onírico inconsciente. Na leitura de Lacan (1998), o deslocamento é um mecanismo fundamental na lógica do inconsciente, pois transfere o sentido de um elemento para outro na medida em que desejo inconsciente se inscreve na cadeia significante de forma cifrada, sob formas transformadas que preservam o trabalho da censura.

Consideração pela representabilidade

Dentro das diferentes formas de deslocamento observadas, Freud (1901) nos oferece um tipo específico que possibilita observarmos o trabalho de representabilidade do sonho por meio de suas aparições absurdas. Me refiro ao deslocamento de “expressão verbal”, dado que seu resultado leva a uma troca de formulação verbal de um elemento por outro. Esse mecanismo se evidencia quando a formulação verbal de um elemento é substituída por outra, possibilitando que pensamentos oníricos inicialmente “abstratos” e “descoloridos” sejam convertidos em figuras concretas, mais suscetíveis de representação onírica. Essa transformação facilita a criação de pontos de contato entre a nova expressão figurativa e outras identidades do material onírico, expandindo a rede de associações que o sonho mobiliza.

Tal característica enriquece o trabalho do sonho tendo em vista a censura e a condensação. Sobre a censura, apreendemos que ela exerce uma enorme pressão psíquica sobre o inconsciente, na medida em que o trabalho do sonho é aliviar essa pressão sem que os conteúdos inconscientes manifestem-se subitamente. Sendo assim, é dada preferência a representações verbais, moldando pensamentos oníricos em “outra forma verbal, ainda que esta seja a mais incomum, desde que ela permita a representação e assim ponha fim à pressão psicológica do pensamento constrangido” (FREUD, 1900, p.387,).

Ao tratar da condensação, é impossível dissociá-la da censura, pois esta constitui sua condição de possibilidade. Na lógica do trabalho do sonho, a substituição de expressões verbais também cumpre função condensadora, explorando a ambiguidade intrínseca à linguagem. Essa ambiguidade permite que uma única formulação significante abrigue simultaneamente mais de um pensamento onírico,

articulando sentidos diversos em um mesmo ponto da cadeia associativa. O efeito de equívoco que emerge de palavras ambíguas amplia o repertório de recursos simbólicos pelos quais o inconsciente se faz presente, tornando sua apreensão consciente mais complexa. a interpretação vacila entre o literal e o figurado justamente porque o significante, ao condensar múltiplos conteúdos, mantém aberta a possibilidade de diferentes leituras, sustentando a opacidade característica do sonho (JORGE, 2022).

Consideração pela inteligibilidade

É de se questionar se tudo contido no sonho realiza-se em decorrência dos pensamentos oníricos. Freud considera que não, aqueles elementos do sonho que quando aparecem para dar sentido lógico às cenas desprovidas de sentido, ou até mesmo criticar a falta de sentido ali presente, “pretende minimizar a importância do que se acabou de viver e tornar suportável o que virá.”. Quando pensávamos que a censura exercia apenas a função de “filtro” do sonho, por meio de restrições e omissões, agora pretende-se atribuir a ela também a função de formação do sonho, por meio de interpolações e acréscimos neste.

O resultado do seu esforço segundo Freud é que “o sonho perde a aparência de absurdo e desconexão e se aproxima do modelo de uma experiência compreensível”. Porém, há momentos em que esse fator traz novas contribuições para o sonho, quando sua influência se manifesta no favorecimento e na escolha de materiais psíquicos já formados nos pensamentos oníricos. Freud irá chamar este fenômeno de “fantasia”, elemento que se inscreve na vida diurna e noturna, o qual muitas vezes se confunde no senso comum com o “sonho”. Tal confusão se justifica por suas propriedades

Como os sonhos, elas são realizações de desejos; como os sonhos, baseiam-se em grande parte nas impressões de vivências infantis; como os sonhos, beneficiam-se de certo relaxamento da censura para suas criações. Quando examinamos sua estrutura, percebemos como o motivo do desejo que age em sua produção misturou e reorganizou o material de que são feitas e formou um conjunto novo (FREUD, 1900, p. 540).

Dessa forma, a censura participa da formação do sonho unindo “devaneios” que visam à inteligibilidade com a apropriação de fantasias inconscientes, incorporando-as ao conteúdo onírico. As exigências de inteligibilidade, que frequentemente levam o sujeito a acordar tranquilizando-se por “ser só um sonho”, compõem desde o início o

processo de formação, operando em conjunto com a condensação, a censura e a representabilidade (JORGE, 2022).

Até aqui, discutiu-se os mecanismos de formação do sonho, ou melhor, o trabalho que o sonho exerce para fazer emergir os conteúdos inconscientes, aproveitando do rebaixamento do recalque, na medida em que “burla” a censura remanescente do período onírico. O que leva o sujeito ao acesso dos pensamentos oníricos sem entrar em contato com o seu conteúdo puro, desnudado, íntegro.

Se o trabalho do sonho deforma, o trabalho da análise caminha no sentido inverso. Isso significa que o relato manifesto do sonho, produzido pelo analisando, deve passar por uma investigação minuciosa associada à associação livre, possibilitando o desrecalcamento de ideias inconscientes suprimidas e deformadas. A observação e identificação dos mecanismos que estruturam a censura, como a condensação e o deslocamento, permitem decifrar o desejo inconsciente que o sonho introduz na cena onírica (FREUD, 1916).

Os mecanismos que estruturam o sonho operam a partir da linguagem e de suas amplas possibilidades de articulação. A capacidade de a linguagem criar deslocamentos, condensações e múltiplos modos de significação confere ao sonho seu potencial de deformação, permitindo atravessar a censura sem bloquear o desejo inconsciente. Como observa Lacan (1998), é no jogo significativo que o inconsciente encontra meios de se abrir à consciência e é pela análise que se torna possível destrinchar essas redes associativas, restituindo ao sujeito algo da verdade de seu desejo.

Estruturas e estratégias do jogo de imagem e ação

O jogo “imagem e ação” é uma adaptação do jogo “Pictionary”, que teve sua origem em 1985, desenvolvido pelo norte-americano Robert Angel. A adaptação brasileira consiste na formação de duas equipes, um jogador será o desenhista e deverá passar a sua equipe uma expressão ou palavra, utilizando somente um lápis e um papel, por meio unicamente do desenho. Porém, o jogo ficou mais famoso pela utilização somente da mímica ao invés do desenho, tendo os dois a mesma dinâmica. A equipe que acertar a palavra que seu companheiro está tentando lhes transmitir,

dentro de um determinado tempo ganha o ponto, até todos da equipe participarem. Por fim, compara-se a quantidade de acertos entre as equipes (METROPOLY, 2018).

Para jogar Imagem & Ação no modo desenho, formam-se duas ou mais equipes com número equilibrado de participantes e define-se qual começará. Antes do início, estabelece-se o tempo de cada rodada, geralmente um minuto, e combinam-se os critérios para considerar uma resposta correta, como aceitar sinônimos ou variações no singular e plural. As cartas são separadas e disponibilizam-se papel e lápis, enquanto uma ampulheta ou cronômetro é utilizado para controlar o tempo (METROPOLY, 2018).

Na vez de uma equipe, o representante retira uma carta sem mostrar aos demais, sorteia ou define a categoria e, ao virar a ampulheta, inicia o desenho. A representação deve ser feita exclusivamente com traços e imagens, sem letras, números ou gestos que indiquem diretamente a resposta. Durante o tempo estipulado, a equipe pode dar quantos palpites quiser; se acertar, marca ponto ou avança no tabuleiro, caso esteja em uso, e, se errar ou infringir as regras, perde a vez. O papel de desenhista deve ser revezado entre os integrantes, não sendo permitido pular a vez. Vence a equipe que somar mais pontos ao final ou, no caso de jogo com tabuleiro, aquela que alcançar a última casa e acertar a palavra final (METROPOLY, 2018).

No modo mímica, a formação das equipes e a definição de quem começa seguem o mesmo padrão do modo desenho. Também se ajusta previamente o tempo de cada rodada, que pode variar conforme a preferência do grupo, e acordam-se os critérios de acerto. É possível seguir as categorias originais determinadas pelo dado de letras ou optar por defini-las livremente, como ocorre na versão popular, que permite rodadas mais rápidas ou temáticas (METROPOLY, 2018).

O representante da vez retira uma carta, identifica a palavra ou expressão e, ao iniciar a contagem do tempo, começa a encenação. A comunicação deve ocorrer exclusivamente por meio de gestos, movimentos corporais e expressões faciais, sendo proibido falar, emitir sons, apontar para objetos reais ou simular letras e números no ar. É permitido apenas o uso de gestos convencionados e o ato de apontar para si mesmo, desde que não infrinjam as restrições (METROPOLY, 2018).

A equipe pode dar quantos palpites quiser dentro do tempo, se acertar, marca ponto ou avança no tabuleiro, conforme a pontuação adotada. Em caso de erro ou quebra das regras, a vez é perdida. O papel de mímico deve ser alternado entre todos

os participantes para garantir a participação de todos. Ao final, vence a equipe que acumular mais pontos ou, se o tabuleiro estiver sendo usado, aquela que chegar à última casa e acertar a palavra final (METROPOLY, 2018).

3 Método

A presente pesquisa foi realizada através de uma via qualitativa voltada para a pesquisa em psicanálise e se dividiu em três etapas. Segundo o próprio Freud, a psicanálise não se restringe a um método investigativo clínico, mas trata-se também de um método investigativo científico (FIGUEIREDO & MINERBO, 2006). Diferente do método científico positivista, em que o sujeito é excluído por não ser compatível com os parâmetros de objetividade, na psicanálise o sujeito não é renunciado, pois seu fundamento encontra-se, justamente, no sujeito do inconsciente (MOREIRA et al., 2018).

Dessa maneira, a pesquisa se caracteriza pela sustentação da ética psicanalítica. Me refiro à ética fundamentada pelo desejo, apontando para a impossibilidade do predicado e da universalidade. Pois, não se restringe a pura objetividade da ética do sujeito racional, ela se dirige ao caso a caso. Sustenta-se no discurso do analista, aquele que não cede ao discurso capitalista, no qual visa tamponar a falta, num ideal de controle dos objetos, que reduz a sua complexidade (MOREIRA et al., 2018).

Ao sair da posição de neutralidade, o pesquisador se entrega ao objeto, deixando-se fazer por ele, ao mesmo tempo que o constrói. Desse modo, ao avançar na pesquisa, já não se pode acessar nenhum dos dois termos assim como eram antes de seu início. Sempre haverá como efeito, a transformação do objeto e do sujeito da pesquisa. Isto se dá, devido a posição de analista que o pesquisador ocupa, ao retirar o objeto de seu estado opaco, pois a partir da interpretação, olha-se para o fenômeno, investigando-o fora de seu campo habitual. Assim, o objeto ressurgue desconstruído, transformado, diferente, bem como o sujeito, que “se transforma na medida que se torna capaz de ver coisas que não via antes” (FIGUEIREDO & MINERBO p.260, 2018).

Portanto, dentre as metodologias qualitativas possíveis, optou-se nesta pesquisa pela pesquisa-investigação em psicanálise, visto que esse tipo de pesquisa alcança as exigências dos objetivos propostos. A metodologia escolhida, consiste em uma investigação teórico-metodológica que visa o crescimento e o aperfeiçoamento da disciplina psicanalítica. Ela dá suporte e complementa a pesquisa clínica, ao mesmo tempo que a recebe como embasamento para seu trabalho constitutivo (NAFFAH NETO, 2006).

A primeira etapa desta pesquisa realizou uma revisão da literatura sobre o tema da interpretação dos sonhos na psicanálise, na obra freudiana e lacaniana.

A segunda etapa desta pesquisa buscou realizar uma revisão de literatura sobre a uso da teoria dos jogos na psicanálise freudiana e lacaniana. Buscará ainda realizar uma pesquisa sobre a origem, construção e sistematização do jogo Imagem e Ação, a fim de entender suas regras internas, estrutura, seus componentes e elementos.

A terceira etapa pretendeu estabelecer as relações possíveis entre ambas as etapas anteriores, a fim de lograr nossos objetivos de pesquisa tal como sistematizados.

4 Resultados e discussão

Homologias entre o jogo de imagem e ação e a interpretação dos sonhos

A relação entre a interpretação dos sonhos freudiana e o jogo "Imagem e Ação" pode ser explorada em uma análise mais profunda, destacando não apenas as semelhanças estruturais entre os dois, mas também os desafios interpretativos que ambos impõem aos envolvidos no processo. Tendo em vista, os mecanismos e elementos formadores do sonho e seus desdobramentos para técnica interpretativa impetrados por Freud. Propomos aqui a realização de um paralelo comparativo, que poderá vir a ser uma contribuição teórico-clínico ao tentar elucidar por meio do jogo de imagem e ação, as homologias dos diferentes elementos e mecanismos oníricos, a própria prática clínica, bem como suas diferenças. Sendo assim, a separação categorial às homologias se mostrou importante para melhor compreensão da análise buscada neste artigo, na medida em que, o trabalho de aprofundamento dos fundamentos do jogo e a própria interpretação dos sonhos, nos proporcionou as seguintes categorias: Censura; Representação pictográfica; Formas de driblar a censura; Figurabilidade; Associação Livre; Tempo; Transmissão de uma mensagem.

Censura

O jogo de imagem e ação possui popularmente dois modos, a saber, desenho e mímica. Quando pensamos a censura nesse contexto é necessário pensá-la por suas particularidades. No modo desenho, não é permitido desenhar a própria figura, gesticular, falar, bem como escrever letras e números. A decodificação deve ser feita a partir de desenhos que possam remeter ao adivinhador a figura desenhada. Para exemplificar Suponha que a palavra a ser adivinhada seja "avião". No modo desenho, o jogador não pode escrever "a-v-i-ã-o", nem desenhar uma pista com letras, como uma placa com o nome de um aeroporto. Também não pode usar gestos, como fazer um movimento com a mão imitando voo, ou falar qualquer coisa. Assim, o jogador precisa recorrer apenas ao desenho de um objeto que remeta ao conceito de avião, como uma figura com asas, janelas e trilha no céu, de modo que o adivinhador compreenda a

imagem exclusivamente por meio de sua capacidade de associar visualmente o desenho ao conceito correto.

Já no modo mímica, a única forma permitida de expressão é o corpo, sendo assim, não pode falar, emitir sons, apontar para objetos ou “desenhar palavras e letras no ar”. A decodificação deve ser feita a partir das diferentes mímicadas que remontam ao conteúdo real driblando as limitações impostas pela regra. Para evidenciar essa dinâmica, suponhamos que a categoria estabelecida é “filme”, sugerindo o filme “O Rei Leão”, o jogador optou por fragmentar sua mímica em duas sequências simbólicas e consecutivas. Na primeira etapa, buscou representar a palavra “rei”. Para isso, ergueu a postura, colocou as mãos sobre a cabeça como se estivesse ajustando uma coroa imaginária e caminhou com ar de imponência e autoridade. Em seguida, fez gestos que indicavam comando ou ordens, como apontar e mover os braços de forma ampla, simulando um personagem de alto poder. Esses elementos foram suficientes para que os participantes começassem a gritar palavras como “rei”, “rei!”, acertando a primeira parte.

Na segunda etapa, o jogador voltou-se para a palavra “leão”. Abaixando o tronco e flexionando os braços como patas dianteiras, começou a simular o andar de um felino robusto. Em seguida, levou as mãos ao redor do rosto, formando uma espécie de juba imaginária, e rugiu silenciosamente, abrindo bem a boca e exibindo os dentes sem emitir som. Por fim, fingiu caçar ou correr, utilizando movimentos rápidos e instintivos que evocavam a natureza selvagem do animal. Diante dessas imagens, o grupo identificou prontamente a figura: “leão!”. A partir da união simbólica entre as imagens de “rei” e “leão”, os participantes chegaram ao título completo: “O Rei Leão”.

Os sonhos possuem mecanismos de censura que se assemelham à regra do jogo, em que se proíbe a explicitação da imagem ou palavra. A censura no sonho se estrutura de forma a impedir que o conteúdo inconsciente seja acessado diretamente pelo sonhador. Para isso, a produção onírica mobiliza mecanismos de desfiguração, como o deslocamento e a condensação, que operam como estratégias de mascaramento, fornecendo apenas pistas associativas sobre o conteúdo central inconsciente. Lacan (1998) descreve que essa operação se apoia na estrutura da linguagem, em que o sentido não é dado de forma direta, mas circula pela rede significante, exigindo um trabalho de leitura. Nesse sentido, a interpretação exige

associar elementos dispersos do sonho a significantes que remetam subjetivamente ao núcleo inconsciente. Freud descreve um sonho seu que ilustra o funcionamento dessa lógica:

Uma colina, sobre a qual há uma espécie de privada ao ar livre, um banco muito comprido com um grande buraco no final. Toda a borda de trás está densamente coberta de pequenos montes de fezes de todos os tamanhos e estágios de frescor. Atrás do banco há um arbusto. Eu urino sobre o banco; um longo jato de urina limpa tudo, os bolos de fezes se desprendem facilmente e caem na abertura. No fim, é como se algo ainda restasse. (FREUD, p. 516, 1900)

Ele associa a colina e o arbusto a Aussee, onde estavam seus filhos, interpretando como representação de sua própria realização: “descobri a etiologia infantil das neuroses, e assim protegi meus próprios filhos da doença”. O banco era presente de uma paciente fiel, remetendo à gratidão recebida em seu trabalho clínico e a associações afetivas ligadas a um caso de histeria. A corrente de urina associa à potência e grandeza, comparável a feitos de Hércules. Jerusalinsky (2009) destaca que, nesse tipo de elaboração, a censura não apenas oculta, mas reorganiza os elementos, criando encadeamentos simbólicos que preservam algo do desejo e, ao mesmo tempo, o mantém velado.

Assim, percebe-se o exercício da censura em deformar o conteúdo latente, que formará o texto do sonho por meio da associação livre, tal como Freud demonstrou nesse exemplo, produzindo a cena onírica experienciada. De modo geral, a censura atua como a regra fundamental tanto no jogo “Imagem e Ação” quanto na própria formação e, conseqüentemente, na interpretação dos sonhos, sendo os mecanismos subsequentes, como deslocamento e condensação, desdobramentos dessa estrutura primordial.

Representação Pictográfica

A Representação Pictográfica foi outra homologia encontrada entre o jogo e o sonho, que pode contribuir para a observância de maneira mais clara, um mecanismo fundamental encontrado por Freud e reforçado por Lacan para a formação onírica. Dentro do jogo, a formação das palavras que remetem a imagens, objetos e afins, são utilizados pelo jogador através de símbolos imagéticos, seja no modo desenho em que

se desenha diferentes figuras que associadas produzem uma outra palavra, seja na mímica que através de gestos e ações faz associar ou produzir de diferentes maneiras uma palavra ou mais.

Por meio de um gesto é possível que os adivinhadores acertem a palavra, mas pode ser que seja necessário uma fusão de gestos (símbolos) que nada tem a ver com a palavra, mas que pela sonoridade ou fonema leve a palavra central, assim como no desenho. Portanto, há um trabalho de tradução por parte dos adivinhadores, que por meio das imagens se produz uma palavra. Na mímica é possível perceber tal fenômeno neste exemplo: suponhamos que a categoria é “objeto”, o jogador recebe a palavra “liquidificador”. Para representá-la por meio da mímica, inicia fazendo gestos que sugerem “líquido”: finge beber água e simula algo escorrendo com a mão. Em seguida, representa “ficar” ao parar bruscamente no lugar, como se tivesse recebido uma ordem. Por fim, encena “dor” levando as mãos ao joelho e fazendo expressão de sofrimento. Os adivinhadores, diante dessas partes isoladas, “líquido”, “ficar” e “dor”, começam a juntar as sonoridades até que alguém chega à palavra “liquidificador”.

No desenho a palavra sorteada é “beija-flor”. O jogador começa desenhando duas figuras humanas próximas, com os rostos inclinados um para o outro, os lábios se tocando uma imagem clara de um beijo. Em seguida, desenha uma flor simples, com caule, pétalas e uma folha. As imagens são colocadas lado a lado, sem setas ou indicações adicionais. Os adivinhadores observam os dois desenhos, o beijo e a flor e, ao unir os significados por aproximação fonética e semântica, chegam à palavra composta: “beija-flor”. Assim como na mímica, várias outras palavras podem ser utilizadas da mesma maneira, como “guarda-roupa”, “pasta de dente”, “paraquedas” entre várias outras.

Na perspectiva trazida por Freud sobre a pictografia nos sonhos, é possível observar fenômenos semelhantes ao funcionamento de sistemas simbólicos históricos. Aqui, ela se aplica como uma espécie de escrita, utilizando símbolos imagéticos que, isolados ou combinados, representam palavras e frases, à semelhança do que ocorreu nas escritas pictográficas utilizadas por civilizações como a egípcia. De modo análogo, o rébus — citado nas obras de Freud e relido por Lacan como operador significante fundamental na formação onírica — articula combinações e fragmentações de palavras, símbolos e imagens para representar um significante que se mantém

encoberto pelo jogo da linguagem (LACAN, 1998).

Esse modelo pictográfico que estrutura o sonho se apresenta a partir de uma ordenação simbólica singular, na qual seus caracteres precisam ser extraídos, desmembrados e transferidos para a linguagem do pensamento onírico — o conteúdo latente —, permitindo que se revele uma sílaba ou palavra transformada pela censura onírica. Freud (1900/2019) esclarece:

“A consideração adequada do rébus só acontece quando não faço objeções ao conjunto e aos seus detalhes, mas procuro substituir cada imagem por uma sílaba ou uma palavra representada de alguma forma pela imagem. As palavras que assim se formam deixam de ser sem sentido e podem resultar numa bela e significativa frase poética. (FREUD, p. 319, 1900)”

Para exemplificar, o próprio Freud apresenta um sonho que ilustra com precisão essa técnica:

“Em outra ocasião, o mesmo paciente relata um sonho breve, que lembra a técnica de um rébus. Seu tio lhe dá um beijo dentro do automóvel. Ele acrescenta imediatamente a interpretação, a que eu jamais teria chegado, que é: autoerotismo. Isso seria uma piada também no estado de vigília.”

Nesse caso, o conteúdo manifesto a cena do tio que beija dentro do automóvel constitui a imagem a ser decodificada. Em alemão, “tio” é *Onkel*, foneticamente próximo de *Onanie*, termo que remete a “masturbação” em linguagem infantil ou vulgar. “Automóvel” se reduz a “auto”, e a combinação entre “beijo do tio” e “dentro do automóvel” produz, pela articulação significativa, o texto onírico interpretado pelo próprio analisando como “autoerotismo”. Jerusalinsky (2009) aponta que, nesse processo, a interpretação não se limita a decifrar um enigma visual, mas envolve reconhecer como o sonho condensa e desloca significantes para manter o desejo recoberto. Já Henderson (2021), acrescenta que essa operação pode ser entendida como um jogo estratégico de forças psíquicas, em que a censura e o desejo movem-se de forma combinatória, produzindo enunciados que, como no rébus, só se completam pela leitura atenta de suas peças simbólicas.

Formas de driblar a censura

Até aqui, estamos introduzindo o modo de atuação da censura, na medida em que deforma o conteúdo inconsciente e forma o conteúdo manifesto, ou seja, a cena vivida pelo sonhador. Entretanto, a deformação onírica não é realizada pela censura propriamente dita, mas em função desta censura. Isso quer dizer, que existem outros fenômenos e mecanismos, os quais podemos inseri-los enquanto parte do que Freud denomina como “trabalho do sonho”, que produzem modos de superar, ou como colocamos neste título, de driblar a censura. A pictografia anteriormente exposta é quase como o resultado da codificação elaborada por dois fenômenos estratégicos descritos por Freud, a saber, “deslocamento” e “condensação”, chega inclusive a escrever, “O deslocamento e a condensação do sonho são, os dois mestres artesãos a cuja atividade podemos atribuir essencialmente a forma do sonho” (FREUD, 1900, p. 350). Tendo em vista esses dois conceitos, os separamos para que o argumento das homologias com o jogo fique mais clara.

Deslocamento

Nesses dois conceitos, penso que a inversão da ordem anteriormente estabelecida de abordar primeiro os aspectos do jogo e depois os dos sonhos se mostrará mais eficaz para a compreensão da análise proposta. Segundo Freud (1900), a energia psíquica subsidiada pelo conteúdo onírico latente associa-se a um elemento do sonho que, num primeiro momento, pode parecer não ter nenhuma semelhança ou significado.

No entanto, pela via da associação livre, observa-se a substituição entre o conteúdo do afeto inconsciente e o conteúdo manifesto aparente no sonho, o qual mantém apenas pequenas ligações com o conteúdo reprimido. Desse modo, a energia pulsional afetiva encontra possibilidade de distensionamento, na medida em que emerge à consciência onírica sem se apresentar de forma direta, mas por meio de um substituto. Essa operação responde ao mecanismo de deslocamento, no qual o núcleo afetivo é preservado do contato consciente por sua transferência para representações menos ameaçadoras, compatível com a lógica da censura psíquica descrita também por Lacan (1998).

Para que fique mais claro, utilizo o sonho que o próprio Freud apresenta para

exemplificar o fenômeno do deslocamento. Trata-se do caso de uma paciente que sonha estar deitada na cama com Safo, a célebre poetisa grega associada ao amor entre mulheres.

No sonho, Safo a segura “de modo indecente” e realiza nela um movimento de “subir e descer”, provocando-lhe prazer. A paciente relata esse sonho sem reconhecer qualquer conteúdo sexual evidente, tratando-o com aparente neutralidade. Freud interpreta tal narrativa como uma realização deformada de desejos homossexuais reprimidos. O movimento de subir e descer, embora descrito de forma aparentemente inocente, é identificado como representação simbólica do ato sexual, assim como outros elementos corporais presentes no conteúdo manifesto. A escolha de Safo como figura onírica funciona como uma formação substitutiva, deslocando o afeto da figura real, uma mulher por quem a paciente nutria sentimentos intensos, para uma personagem histórica culturalmente aceitável (FREUD, 1900).

A partir da elucidação do funcionamento do deslocamento onírico, passamos a exposição da maneira a qual este fenômeno pode ser observado no jogo de imagem e ação. No jogo, com o intuito de superar a censura imposta pelas regras do jogo, o jogador substituirá a palavra\imagem verdadeira por outras que carregam consigo o sentido simbolicamente o conteúdo principal. Assim, os adivinhadores por meio das palavras\imagens\gestos substitutos irão por associação buscar a palavra central. No jogo existem diferentes estratégias que possibilitam que os adivinhadores alcancem a palavra de maneira mais rápida, driblando a censura. Por exemplo, ao cortar palavras, então se desenha ou gesticula-se algumas palavras substitutas que através das sílabas selecionadas de cada palavra se alcança a palavra central (BRIGHTFUL, 2025; GET CHARADE IDEAS, 2025).

Condensação

Outra maneira de “driblar a censura” é a condensação. Quando observamos os enigmas por trás do sonho, percebe-se a fusão, ou melhor, a condensação de elementos ao comparar o conteúdo onírico (manifesto) com o pensamento onírico (latente). Trata-se de um trabalho indeterminável realizado pelo psiquismo, de maneira que as interpretações possíveis jamais se esgotam. Mesmo quando a resolução do

sonho parece satisfatória, há sempre a possibilidade de que outros sentidos venham a se manifestar. Nesse processo, a condensação funde diferentes elementos inconscientes numa só imagem, criando uma figura onírica que porta simultaneamente diversas cadeias associativas. Freud (1900) destaca que essa operação é central para a economia do trabalho onírico, pois permite ao inconsciente preservar múltiplos significados em um espaço mínimo de representação, reduzindo o risco de ruptura da censura.

Para elucidar tal fenômeno, Freud traz o sonho da monografia botânica. No relato, ele sonha estar escrevendo uma monografia científica sobre a planta venenosa *Cicuta virosa*, recebendo elogios de um professor. O conteúdo manifesto parece simples: uma atividade científica associada a reconhecimento. Contudo, pela associação livre, Freud revela que essa cena condensa o desejo de validação intelectual e o reconhecimento por figuras de autoridade, aqui simbolizado pelo professor com significados ligados à *cicuta*, que remetem ao veneno e à morte (evocando, por exemplo, o destino de Sócrates) e a conteúdos pulsionais reprimidos, como sexualidade e agressividade. Há também a recordação de experiências infantis com botânica, que introduz um elemento lúdico e afetivo no conjunto (FREUD, 1900).

Assim, a cena aparentemente neutra e científica reúne múltiplas camadas de sentido inconsciente, operando como um nó simbólico em que se entrelaçam desejo, memória e afeto. Essa articulação confirma a observação lacaniana de que o sonho estrutura-se como uma rede de significantes, em que um único elemento pode sustentar uma pluralidade de sentidos (LACAN, 1998). a condensação revela a criatividade da linguagem inconsciente em produzir sobreposições simbólicas capazes de velar e, ao mesmo tempo, transmitir o desejo (JERUSALISNKY, 2009).

Em relação ao jogo, podemos observar similaridades com as formações dos materiais oníricos condensados, uma vez que, há possibilidade que uma imagem desenhada ou gesticulada possua mais de um sentido. Assim, os adivinhadores são levados, muitas vezes, a associarem com outros sentidos. O interessante é que esses sentidos contidos na atuação do jogador podem também estar associados à palavra central. Aqui, pode ser que o jogador saiba desses sentidos análogos, ou não, tendo em vista a multiplicidade de sentidos contidos nos símbolos utilizados.

Isso se observa, quando um único gesto ou imagem desenhada carrega múltiplos sentidos simultâneos. Por exemplo, ao tentar representar a palavra “banco”, o jogador pode simplesmente desenhar ou mimetizar uma pessoa sentada. Esse gesto, embora aparentemente simples, pode ativar uma série de interpretações distintas entre os adivinhadores: alguns associam à ideia de “cadeira” ou “assento”, outros pensam em “praça” ao relacionar o gesto com um espaço público, enquanto outros ainda podem remeter à instituição financeira, sugerindo “dinheiro” ou “agência”. Assim, a representação do gesto de sentar-se condensa simbolicamente diversos significados possíveis, ainda que o jogador tenha tido em mente apenas um deles, ou mesmo sem ter plena consciência da multiplicidade de sentidos acionados.

Figurabilidade

Para o sonho forma-se enquanto uma cena imagética é necessário que expressões verbais e ideias afetivas inconscientes se transformem em imagens que, pelas associações verbais condensam e deslocam os conteúdos inconscientes para imagens que muitas vezes podem parecer absurdas, mas carregam consigo estruturas de linguagem que associa-se aos pensamentos oníricos. O objetivo é des-tencionar o psiquismo mediante a censura. Esta formação é descrita na obra freudiana como figurabilidade (FREUD,1901).

Quando transferimos a ideia desse conceito para o jogo de imagem e ação, podemos perceber que no jogo, há uma regra que proíbe a utilização de sons e falas. Isto quer dizer que, só é possível utilizar recursos imagéticos, seja no desenho, seja na mímica. Logo, transformam-se as palavras e ações em imagens.

Associação Livre

A associação livre na psicanálise é considerada o seu método elementar. Freud (1916) compreende que, para viabilizar o acesso aos conteúdos inconscientes e superar a censura, de modo que o próprio sujeito se depare tanto com a irrupção desses conteúdos quanto com os momentos em que a resistência se impõe, é necessário suspender o compromisso com o discurso consciente estruturado pela relação imaginária com o Outro.

O que se pretende com esse procedimento é ampliar os sentidos atribuídos às

relações simbólicas, favorecendo o surgimento de novas configurações de significação próprias à estrutura simbólica do sujeito. Essa abertura discursiva cria condições para que o encadeamento significante revele conexões imprevistas (JERUSALISNKY, 2009).

No jogo observa-se o uso da associação livre como uma forma estratégica para acertar o mimetizado ou desenhado, utilizando-a no seu mais íntimo rigor teórico. Pois assim, se amplia o campo de associação simbólica, tendo em vista a multiplicidades de sentidos que a imagem proporciona e a limitação associativa que o foco na imagem provoca. Por exemplo, ao tentar representar a palavra “fumaça” no modo mímica, o jogador simula uma tosse e faz gestos como se estivesse afastando algo do rosto, sem representar diretamente a fumaça, que é invisível.

Diante dessa cena ambígua, os adivinhadores iniciam um encadeamento de associações livres, alguns mencionam “cheiro ruim”, outros “poeira”, “incêndio”, “fogão”, “churrasco”, até que, por associação simbólica, alguém chega à palavra “fumaça”. O interessante, é que quanto menos consciente se pensa em uma associação com as palavras expressadas ou a imagem elaborada, mais associações acontecem e mais chance possui de acertar a palavra mimetizada (BRIGHTFUL, 2025; GET CHARADE IDEAS, 2025). Nesse percurso, amplia-se o campo associativo, permitindo que a palavra não surja de uma relação direta entre gesto e objeto, mas de uma rede de significados subjetivos e culturais mobilizados pelos jogadores.

Tempo

A importância de acertar o mais rápido possível dentro da imagem e ação está vinculada com o limite de tempo estabelecido na regra. O jogo possui um tempo que comumente varia de 1 a 2 minutos, mas se o grupo de jogadores estabelecer um tempo que ultrapasse este “limite” não há prejuízo na experiência lúdica. O que fica claro é o estabelecimento da limitação temporal para a adivinhação. Tal limitação reverbera nos jogadores de diferentes maneiras. Pode precipitar interpretações, confundindo tanto os parceiros adivinhadores como o mímico, podendo afetar tanto a sequência de mímicas, quanto às interpretações dos companheiros. É possível vislumbrar esse exemplo, quando um adivinhador erra a categoria da mímica ou do desenho e os companheiros o acompanha na mesma categoria, mesmo que se produza novas interpretações, o erro se mantém.

Um exemplo ocorre quando a palavra sorteada é “escorregador” e o jogador, no modo mímica, inicia a representação com um gesto de descida, simulando o ato de escorregar. Contudo, um dos adivinhadores, ao interpretar o gesto apressadamente, sugere “esqui”, deslocando imediatamente a categoria da associação para esportes de inverno. Pressionados pelo tempo e guiados pela primeira interpretação verbalizada, os demais jogadores seguem na mesma linha: “neve”, “montanha”, “snowboard”. Mesmo com o mímico tentando reformular a mímica para sugerir um brinquedo infantil, o grupo permanece preso à associação inicial equivocada. O tempo se esgota sem que a palavra seja descoberta. Esse exemplo evidencia como a limitação temporal pode não apenas precipitar interpretações, mas também manter o grupo aprisionado em cadeias associativas incorretas, mesmo diante de novas pistas gestuais, revelando a força do primeiro significado atribuído e a dificuldade de reorganizar simbolicamente as interpretações sob pressão.

Transmissão de uma mensagem

Por excelência, o objetivo do jogo e do sonho é a transmissão de uma mensagem. O objetivo do imagem e ação é que os parceiros adivinhadores acertem a mensagem mímica ou o desenho proposto dentro das regras pré-estabelecidas. Logo, o jogador que faz a mímica é um aliado do seu parceiro jogador que interpreta, um é o emissor da mensagem e outro receptor. A intenção consciente é ajudá-lo a acertar, produzindo uma mímica que o leve o mais rapidamente para a resposta. O problema é que as regras do jogo o forcem a ter que encontrar meios espontâneos, inventados no momento do jogo muitas vezes, de transmitir sua mensagem, o que leva a deformações e erros interpretativos.

Na brincadeira muitas vezes os adivinhadores podem sentir que o mímico está indo tão mal que, tanto a sensação de angústia aparece perante a impossibilidade de interpretar corretamente, quanto a falsa percepção que o mímico não quer que acertem. Um exemplo é quando a palavra sorteada é “helicóptero”, o jogador responsável pela mímica começa girando os braços acima da cabeça, tentando representar o movimento das hélices, e em seguida agacha-se e estica os braços para cima, como se decolasse. Impedido de usar sons, apontar ou fazer gestos óbvios, ele recorre a movimentos improvisados para transmitir a ideia. Os adivinhadores, diante

desses sinais, iniciam suas tentativas: “passarinho?”, “ventilador?”, “chuva?”, “dançarino?”. Com o tempo se esgotando e a resposta não surgindo, instala-se uma sensação de frustração no grupo. Um dos participantes comenta que o mímico parece não querer que acertem, enquanto outro, rindo, diz que ele está apenas inventando coisas. O mímico, por sua vez, repete os gestos com mais intensidade, tenta outras estratégias, mas já pressionado pelo tempo e pela incompreensão, seus movimentos tornam-se ainda mais confusos.

Existem alguns pontos incompatíveis com o sonho, mas aqui demonstrarei os aspectos semelhantes que nos fazem pensar sobre a relação do desejo inconsciente censurado e a consciência do sonhador. Nesse sentido, o sonho, segundo Freud (1900), é sempre a expressão de um desejo, inclusive nos chamados “sonhos de angústia” ou, popularmente, “pesadelos”. Trata-se de uma realização disfarçada de desejos inconscientes, na qual a censura onírica não é abolida, mas rebaixada, permitindo que o material recalçado encontre vias de expressão. Observa-se, assim, a função do sonho como meio privilegiado de acesso ao inconsciente, operando no distensionamento dos afetos reprimidos que se ligam a desejos censurados pela consciência, frequentemente considerados impossíveis ou moralmente inaceitáveis para a constituição do Eu do sonhador.

Mesmo que o conteúdo apareça desfigurado e velado, o período onírico possibilita, pela suspensão parcial do controle consciente, que se formem representações simbólicas capazes de dar um escoamento parcial às tensões afetivas inconscientes. Essas representações, moldadas pelos mecanismos de condensação e deslocamento, atuam como formações substitutivas que preservam o desejo do impacto direto com a consciência, permitindo que ele se manifeste sob formas aceitáveis ou enigmáticas (FREUD, 1916).

5 Considerações finais

A partir da análise empreendida neste trabalho, é possível observar que o jogo “Imagem e Ação” apresenta estruturas formais que se aproximam do modelo freudiano de interpretação dos sonhos. Sua dinâmica lúdica coloca em operação, de forma concreta e acessível, mecanismos psíquicos fundamentais descritos por Freud, como a censura, o deslocamento, a condensação, a representação pictográfica e a associação livre. A lógica do jogo permite que essas formações simbólicas, produzidas sob restrições comunicativas, sejam vivenciadas e interpretadas em tempo real pelos participantes, funcionando como uma espécie de simulação ativa dos processos que estruturam o conteúdo manifesto do sonho.

No jogo, a censura se apresenta sob a forma de regras explícitas, a proibição do uso da fala, sons, escrita ou apontamentos, remetendo ao princípio freudiano segundo o qual o desejo inconsciente não pode emergir de maneira direta e precisa no conteúdo manifesto do sonho. Tal como o trabalho onírico precisa contornar a censura interna por meio da formação de imagens simbólicas e fragmentadas, o jogador precisa construir mensagens mímicas ou pictográficas que permitam, mesmo sob limitação, a transmissão de uma ideia à sua equipe.

Além disso, o jogo oferece uma experiência prática dos conceitos de condensação e deslocamento. Observa-se a fusão de múltiplos significantes em um único gesto ou imagem, como ocorre nos sonhos, e o uso de representações substitutivas para alcançar uma palavra ou expressão vetada pelas regras. A possibilidade de que uma única imagem suscite múltiplas interpretações entre os adivinhadores também espelha o campo aberto das associações livres que compõem o método interpretativo psicanalítico. Assim como o analista acolhe as formações do inconsciente pelo discurso do analisando, os adivinhadores no jogo acolhem os sentidos possíveis de um gesto e os testam até encontrar aquele que se aproxima da solução desejada.

Dessa forma, pode-se afirmar que o jogo “Imagem e Ação” se apresenta como um valioso recurso para a formação de analistas, não no sentido de substituir a clínica ou o rigor da escuta analítica, mas como uma experiência simbólica capaz de ilustrar vivamente o funcionamento da linguagem inconsciente. Ao deslocar os conceitos

psicanalíticos para o campo lúdico, amplia-se sua inteligibilidade e favorece-se a apropriação encarnada dos mesmos, de maneira que a teoria deixa de ser apenas um sistema descritivo e se torna uma vivência sensível, tensionada pelas mesmas leis que regem o inconsciente.

Portanto, a analogia com o jogo possibilita aos estudantes de psicanálise e clínicos em formação um espaço para exercitar, observar e refletir sobre os mecanismos inconscientes em operação, contribuindo significativamente para a sustentação teórica e prática do método freudiano de interpretação dos sonhos e, por extensão, da escuta clínica psicanalítica.

REFERÊNCIAS

BRIDGE – jogando com o morto – Blog da EBP Rio. 5 ago. 2022. Disponível em: <https://ebp.org.br/rj/blog/index.php/2022/08/05/bridge-jogando-com-o-morto/>.

Acesso em: 15 ago. 2025.

BRIGHTFUL. *How to play Charades: rules and tips*. Disponível em: <https://www.brightful.me/blog/how-to-play-charades/>. Acesso em: 15 ago. 2025.

FIGUEIREDO, L. C.; MINERBO, M. Pesquisa em psicanálise: algumas ideias e um exemplo. *Jornal de Psicanálise*, v. 39, n. 70, p. 257-278, 2006.

FREUD, S.; DORNBUSCH, C. *Fundamentos da clínica psicanalítica*. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

FREUD, S. *Conferências introdutórias à psicanálise*. São Paulo: Companhia das Letras, 2022. (Obra original publicada em 1916).

FREUD, S. *Obras completas*, v. 4. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. (Obra original publicada em 1900).

FREUD, S. *Obras completas*, v. 5. São Paulo: Companhia das Letras, 2021. (Obra original publicada em 1901).

HENDERSON, G. F. *A condição do desamparo e a vida comum: um horizonte na cura psicanalítica*. 2021.

JERUSALINSKY, J. *A criação da criança: letra e gozo nos primórdios do psiquismo*. 2009.

JORGE, M. *Fundamentos da psicanálise de Freud a Lacan – Vol. 1*. Nova ed. São Paulo: Schwarcz: Companhia das Letras, 2022.

LACAN, Escritos. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1998, 19ª ed. p. 197-213. (Obra original publicada em 1945)

LOPES, B. *A teoria do jogo e a psicanálise*. 2007.

MOREIRA, J. D. O.; OLIVEIRA, N. A.; COSTA, E. A. Psicanálise e pesquisa científica: o pesquisador na posição de analisante. *Tempo Psicanalítico*, v. 50, n. 2, p. 119-142, 2018.

NAFFAH NETO, A. A pesquisa psicanalítica. *Jornal de Psicanálise*, v. 39, n. 70, p. 279-288, 2006.

PSICANÁLISE: verdade e ciência. Christian Dunker, Gilson Iannini e Paulo Beer. [S. l.: s. n.], [202-?]. 1 vídeo (1h 54min 11s). Publicado pelo canal YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CfCdZAfCG3I>. Acesso em: 6 maio 2024.

“Imagem e Ação”: um sucesso na vida real, na TV e nos games! | METROPOLY. 15 jan. 2018. Disponível em: <https://www.metropolybar.com.br/imagem-e-acao-um-sucesso-na-vida-real-na-tv-e-nos-games/#:~:text=O%20E2%80%98Imagem%20%26%20A%C3%A7%C3%A3o%E2%80%99%20%C3%A9%20uma%20adapta%C3%A7%C3%A3o%20brasileira>. Acesso em: 15 ago. 2025.