O jogo "Imagem e ação" e a interpretação dos sonhos na psicanálise[1]

João Gabriel Vieira Melo,[2] Brasília
Guilherme Freitas Henderson,[3] Brasília

Resumo**:** Este artigo investiga as convergências entre o jogo "Imagem e ação" e o modelo freudiano-lacaniano de interpretação dos sonhos, propondo uma homologia estrutural fundada na escrita pictográfica e na encenação de mensagens cifradas. Em ambos, a censura impõe restrições à expressão direta, mobilizando mecanismos como condensação, deslocamento e figurabilidade, que produzem conteúdos desfigurados e exigem um trabalho interpretativo. Argumenta-se que o jogo opera segundo uma lógica de rébus, na qual imagens substituem palavras e demandam associações para sua decifração, de modo análogo ao funcionamento do sonho. Sustenta-se que essa homologia permite utilizar o jogo como operador didático na transmissão da lógica do inconsciente e da técnica interpretativa da psicanálise, contribuindo para o ensino e a formação clínica sem substituir a experiência analítica propriamente dita.

Palavras-chave: psicanálise, interpretação dos sonhos, jogos, linguagem, inconsciente

1 O presente artigo é derivado de pesquisa desenvolvida no âmbito do Programa de Iniciação Científica do Centro Universitário de Brasília, tendo recebido menção honrosa no referido programa em 2025. Parte dos resultados foi apresentada no 31º Congresso de Iniciação Científica da Universidade de Brasília (UnB).

2 Psicólogo graduado pelo Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

3 Psicanalista. Membro da Associação Lacaniana de Brasília. Professor titular do curso de psicologia do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB), doutor e mestre em psicologia clínica e cultura pela Universidade de Brasília (UnB).

Introdução

É conhecido o destaque dado por Freud ao jogo de xadrez como analogia em sua teorização sobre a direção do tratamento empreendido por um psicanalista. No texto "Sobre o início do tratamento" (1913/2010), Freud aprofunda essa analogia ao demonstrar que as estratégias encontradas nesse jogo permitem uma apresentação sistemática das melhores formas de efetuar as aberturas e os finais das partidas. No entanto, após seu início, cria-se uma variedade infinita de jogadas imprevisíveis – assim como o início, o percurso e o fim de uma análise (Lopes, 2007).

Entretanto, Freud não foi o único a debruçar-se sobre jogos como analogia ou metáfora. Lacan, em seu retorno a Freud, utiliza o jogo conhecido como bridge, também chamado de "xadrez das cartas", para produzir uma metáfora relacionada à estrutura do método analítico. Isto é, apenas a partir de um esvaziamento do imaginário e de um "jogo" situado no registro simbólico é que uma análise pode operar. Para Lacan, o bridge associa-se precisamente a seu sistema: são quatro jogadores divididos em duas duplas, em que uma representaria o eixo simbólico do esquema L, e a outra, o eixo imaginário do mesmo esquema, metaforizando assim a estrutura de uma análise e os lugares ocupados pelo analista e pelo analisando.

Evidencia-se, assim, a riqueza que um jogo pode oferecer como objeto de auxílio à compreensão do método psicanalítico. Diante disso, podemos indagar se novos jogos contemporâneos também podem servir como analogia, metáfora ou sistematização de conceitos psicanalíticos e da direção do tratamento. Nesse sentido, foi possível observar como as características de outro jogo podem contribuir para a compreensão do método psicanalítico, em especial o método interpretativo dos sonhos proposto por Freud. Trata-se do jogo "Imagem e ação", uma adaptação do Pictionary criado em 1985 pelo norte-americano Robert Angel. A versão brasileira consiste na formação de duas equipes: um jogador atua como desenhista e deve fazer com que seu time adivinhe uma expressão

ou palavra utilizando apenas lápis e papel, valendo-se exclusivamente do desenho (Metropoly, 2018).

Contudo, o jogo tornou-se mais conhecido pela utilização da mímica em vez do desenho, embora ambos os modos compartilhem a mesma dinâmica. A equipe que acertar a palavra que seu companheiro está tentando transmitir dentro do tempo estipulado ganha um ponto, até que todos os membros tenham participado. Ao final, compara-se o número de acertos entre as equipes (Metropoly, 2018). A aparente trivialidade do jogo esconde sua complexidade, na qual diversos mecanismos psíquicos e estratégias interpretativas entram em jogo para que se chegue a uma conclusão.

Henderson (2022) usa um exemplo do jogo "Imagem e ação" para mostrar como imagens podem ser lidas como um texto escrito. Em uma partida, uma jogadora fez gestos apontando para o quadril e fingindo bater em um copo, para representar um personagem de desenho. Outra jogadora interpretou esses sinais e respondeu "Rin tin tin", decifrando os sons por trás das imagens. O autor explica que a primeira criou uma mensagem usando imagens para transmitir sons, enquanto a segunda fez a leitura dessa mensagem como se fosse um texto. Observa-se que, nesse jogo, quem se prende apenas à imagem literal e ignora a pista simbólica do "personagem de desenho" tende a se perder na interpretação e não consegue chegar a uma conclusão.

Já em "A interpretação dos sonhos" (1900/2021a, p. 69), Freud utiliza um exemplo paradigmático da interpretação na psicanálise. Ao se aprofundar nos modelos interpretativos registrados na história, um sonho específico lhe chamou a atenção, não só pelo caráter decisório na história, mas principalmente pelo modelo analítico utilizado. Trata-se da análise feita por Aristandro sobre uma visão de Alexandre, o Grande, durante o cerco de Tiro. No relato de Artemidoro, Alexandre sonhou com um sátiro dançando sobre seu escudo. O intérprete, percebendo a impaciência do rei com a demora da conquista, dividiu a palavra "sátiro" em "Sa" + "Tiro", que pode ser lido como "Tiro é teu" e incentivou Alexandre a intensificar o ataque. Freud cita esse caso algumas

vezes em sua obra como um exemplo notável de interpretação onírica, afirmando ser um exemplo chave da interpretação psicanalítica.

Essa complexidade inerente à estrutura do "Imagem e ação" parece oferecer um caminho frutífero (Jerusalinsky, 2009; Henderson, 2022) para refletir sobre o método e a técnica da interpretação psicanalítica. É plausível supor que o esclarecimento dessa estrutura possa contribuir para a sistematização e compreensão rigorosa das teses freudianas sobre a interpretação em psicanálise, em especial a interpretação dos sonhos.

Este artigo tem como objetivo investigar se a estrutura do jogo "Imagem e ação" é capaz de elucidar a estrutura da proposta freudiano-lacaniana da interpretação dos sonhos em psicanálise. Especificamente, busca: (i) compreender as possíveis homologias estruturais entre o método de interpretação presente no jogo "Imagem e ação" e o método da interpretação dos sonhos na psicanálise; (ii) refletir sobre a importância da teoria dos jogos e do uso desse jogo na transmissão e no ensino da psicanálise.

Noções centrais da técnica da interpretação dos sonhos

Ao discorrer sobre a deformação ou desfiguração onírica, Freud recorre a dois conceitos importantes, o rébus e a pictografia, que corroboram essa noção. Embora os utilize brilhantemente como referência para compreender tanto o processo de deformação quanto sua interpretação, em "A interpretação dos sonhos" (1900/2021a), o autor não se aprofunda nem comenta sistematicamente sobre eles.

A primeira menção direta a esses conceitos serve para demonstrar o caráter enigmático do sonho e atribui ao conteúdo manifesto um caráter pictográfico que deve ser interpretado para alcançar sua "tradução". A "pictografia", nesse contexto, é uma espécie de escrita que recorre a símbolos que, isolados ou combinados, podem representar palavras ou sílabas, similar ao sistema empregado por longos períodos pelos egípcios (Jorge, 2022). Analogamente, o "rébus" utiliza combinações e fragmentações de palavras, símbolos e imagens para representar uma palavra, frase

ou sílaba, constituindo um verdadeiro “jogo de palavras”. Freud ilustra o modo pictórico do rébus com a seguinte passagem:

> 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, 1900/2021a, p. 313)

Lacan (1945/1998) amplia essa concepção ao afirmar que o sonho é estruturado como uma escrita de significantes, na qual o sentido emerge da articulação entre eles e não de um significado fixo preexistente. Ao retomar e destacar esses conceitos de rébus e pictografia, acrescenta a compreensão da linguagem como estrutura do inconsciente, o que amplia o alcance dessa conceitualização freudiana.

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

Estruturas e estratégias do jogo “Imagem e ação”

No jogo participam duas equipes, um jogador de cada uma atua como desenhista, tentando transmitir uma palavra ou expressão usando apenas lápis e papel. Com o tempo, a versão com mímicas, em que se mantém a dinâmica de adivinhação, tornou-se mais popular. A cada rodada, a equipe que acertar a palavra dentro do tempo estipulado marca ponto, e o jogo segue até que todos participem. Ao final, vence quem tiver mais acertos.

No modo desenho, equipes equilibradas competem em rodadas cronometradas de cerca de um minuto, nas quais o jogador sorteia uma carta e deve representar a palavra escolhida exclusivamente por meio de traços, sem uso de letras, números ou gestos explícitos. A equipe pode arriscar palpites livremente, sendo válidos sinônimos previamente aceitos; infrações resultam na perda da vez. O papel de desenhista alterna-se entre os participantes, e a vitória é atribuída ao grupo que acumular mais pontos ou alcançar primeiro a casa final do tabuleiro (Metropoly, 2018).

Na modalidade mímica, as equipes disputam rodadas rápidas em que o jogador deve representar o termo sorteado apenas com gestos, expressões e movimentos corporais, sem uso de fala, sons, letras ou números. A equipe pode arriscar quantos palpites quiser dentro do tempo, pontuando ao acertar, enquanto infrações resultam na perda da vez. O papel de mímico é revezado entre todos, e vence quem acumular mais pontos ou alcançar primeiro a última casa e acertar a palavra final (Metropoly, 2018).

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 por meio de uma análise profunda de suas semelhanças estruturais. Este paralelo comparativo visa a elucidar as homologias entre os elementos e mecanismos oníricos e a prática do jogo, servindo como uma contribuição teórico-clínica.

A censura constitui a regra fundamental tanto no jogo "Imagem e ação" quanto na formação dos sonhos. No jogo, as regras proíbem a expressão direta da palavra ou do conceito, seja no modo desenho, que veda escrever, falar ou gesticular, seja no modo mímica, que impede sons, fala ou a indicação direta de objetos. A comunicação é forçada a realizar-se por meio de representações indiretas. Essa interdição é estruturalmente homóloga à censura onírica descrita por Freud (1900/2021a), que atua para impedir que o conteúdo inconsciente (pensamento latente) acesse a consciência de forma direta. A censura psíquica deforma o conteúdo

latente, obrigando-o a manifestar-se de forma disfarçada e simbólica no conteúdo manifesto do sonho. Em ambos os casos, a censura opera como um princípio organizador primordial que exige um trabalho de decodificação e interpretação, baseando-se na estrutura da linguagem, em que o sentido circula por uma rede significante, nunca sendo dado de modo explícito (Lacan, 1945/1998).

Tanto o sonho quanto o jogo operam por uma lógica pictográfica ou de rébus. No jogo, o jogador utiliza símbolos imagéticos (desenhos ou gestos) para representar uma palavra ou conceito. Frequentemente, isso envolve a fragmentação da palavra-alvo em partes, cujas representações visuais ou gestuais, quando associadas, conduzem à solução por meio de aproximações fonéticas ou semânticas. Esse processo é um análogo perfeito do funcionamento do sonho, que Freud compreende como uma forma de escrita em que imagens oníricas isoladas ou combinadas representam palavras ou frases do pensamento latente. O sonho estrutura-se como um rébus, no qual cada elemento visual deve ser traduzido para a linguagem verbal para que seu sentido seja revelado. A articulação de combinações e fragmentações de símbolos e imagens para velar e, ao mesmo tempo, representar um significante é um operador fundamental na formação onírica (Lacan, 1945/1998). A interpretação, em ambos os campos, não se limita a decifrar um enigma visual, mas envolve reconhecer como os elementos condensam e deslocam significantes para manter o desejo recoberto.

A necessidade de superar a censura gera, tanto no sonho quanto no jogo, estratégias análogas de deformação e codificação. O deslocamento é um desses mecanismos. No sonho, a energia psíquica e o afeto associados a um conteúdo inconsciente importante são transferidos para um elemento aparentemente trivial ou menos ameaçador do conteúdo manifesto (Freud, 1900/2021a). No jogo, o jogador, impedido de representar a palavra-alvo diretamente, desloca sua representação para palavras, imagens ou gestos substitutos que carregam uma ligação simbólica ou associativa com o conteúdo principal. Os adivinhadores devem, então, por meio da associação, percorrer o caminho inverso desse deslocamento para chegar ao significante central.

A condensação é o outro mecanismo mestre do trabalho do sonho. Nele, múltiplos pensamentos, desejos e afetos inconscientes fundem-se em uma única imagem ou cena onírica, criando formações densas e superdeterminadas que portam, simultaneamente, diversas cadeias associativas (Freud, 1916/2022). No jogo, observa-se uma homologia direta quando uma única imagem desenhada ou um único gesto carrega múltiplos sentidos possíveis. A representação condensa simbolicamente diversos significados, e os adivinhadores são levados a explorar essa pluralidade de sentidos. O gesto ou a imagem funciona como um nó simbólico onde se entrelaçam várias possibilidades interpretativas, revelando a criatividade da linguagem inconsciente em produzir sobreposições simbólicas.

As imagens visuais que aparecem no sonho, e que se realizam no jogo, podem ser lidas na interpretação onírica como uma necessidade de que ideias e expressões verbais do inconsciente se transformem em imagens passíveis de serem visualizadas. Ou seja, o sonho é necessariamente visual, mas a formação vem da língua. Freud nomeou esse processo transicional de "consideração pela representabilidade" (1901/2021b). No jogo "Imagem e ação", há uma homologia formal evidente: a regra fundamental proíbe expressamente o uso da palavra falada ou escrita, permitindo apenas a utilização de recursos imagéticos puros (o desenho ou a mímica). Dessa forma, o jogo impõe uma tradução obrigatória de conceitos verbais em imagens, replicando concretamente a exigência primordial de figurabilidade que rege a formação dos sonhos.

Para que se possa associar a imagem visualizada a alguma ideia ou palavra, seja no sonho, seja no jogo, o inconsciente emerge por se estruturar enquanto linguagem, pela sua multiplicidade de formações de sentidos. Contudo, a resistência imposta pelo consciente barra essa abertura, o que dificulta tanto o acerto das palavras no jogo como nos conteúdos reprimidos pelo sujeito. Na psicanálise, para acessar o inconsciente e superar a censura, constitui-se o método fundamental que é a associação livre. Ela consiste na suspensão da crítica consciente para permitir que ideias e significantes surjam livremente, revelando conexões imprevistas ditadas pela lógica do inconsciente (Jorge, 2022). No jogo, observa-se a aplicação prática desse método. Diante de uma

representação pictórica ou gestual ambígua, os adivinhadores engajam-se em um processo espontâneo de associação livre, vocalizando uma cadeia de significantes que derivam da imagem observada. Amplia-se o campo associativo, permitindo que a palavra surja não de uma relação direta, mas de uma rede de significados subjetivos e culturais mobilizados coletivamente (Brightful, 2025).

Por fim, o objetivo final tanto do jogo quanto do sonho é a transmissão de uma mensagem. No jogo, a intenção consciente do jogador é transmitir uma palavra específica aos seus parceiros. No sonho, para Freud, a intenção inconsciente é a realização (disfarçada) de um desejo (Freud, 1900/2021a; Freud, 1901/2021b). Em ambos os casos, o emissor (o inconsciente/o jogador) enfrenta obstáculos à transmissão direta (a censura/as regras do jogo) e deve recorrer a formas indiretas e cifradas de comunicação. O receptor (o ego do sonhador/os adivinhadores) deve, então, empreender um trabalho de decifração para apreender a mensagem velada. Esse processo gera angústia, frustração e equívocos, mas é estruturalmente necessário. A mensagem só pode ser transmitida por meio de suas deformações, e sua recepção só é possível por um ato interpretativo que restaura, ainda que parcialmente, o sentido original.

Considerações finais

Com base na 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 (1900/2021a), 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, 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. Assim 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 (Jorge, 2022).

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 vividamente 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 modo 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.

El juego “Imagen y acción” y la interpretación de los sueños en el psicoanálisis

Resumen: El artículo investiga las convergencias entre el juego “Imagen y Acción” y el modelo freudiano-lacaniano de interpretación de los sueños, proponiendo una homología estructural basada en la escritura pictográfica y en la escenificación de mensajes cifrados. En ambos casos, la censura impone restricciones a la expresión directa y moviliza mecanismos como la condensación, el desplazamiento y la figurabilidad, produciendo contenidos deformados que exigen un trabajo interpretativo. Se sostiene que el juego opera según una lógica de rébus, en la cual las imágenes sustituyen a las palabras y requieren asociaciones para su desciframiento, de modo análogo al funcionamiento del sueño. Se concluye que esta homología permite utilizar el juego como operador didáctico en la transmisión de la lógica del inconsciente y de la técnica psicoanalítica.

Palabras clave: psicoanálisis, interpretación de los sueños, juegos, lenguaje, inconsciente

The game of Pictionary and the interpretation of dreams in psychoanalysis

Abstract: The article investigates the convergences between the game “Imagem e ação” (Brazilian version of Pictionary) and the Freudian-Lacanian model of dream interpretation, proposing a structural homology based on pictographic writing and the enactment of encrypted messages. In both cases, censorship restricts direct expression and mobilizes mechanisms such as condensation, displacement, and representability, producing distorted contents that require interpretive work. The game is shown to operate according to a rebus-like logic, in which images replace words and demand associative processes for deciphering, similarly to dream formations. The article argues that this homology allows the game to function as a didactic operator in the transmission of the logic of the unconscious and psychoanalytic technique, contributing to teaching and clinical training without replacing analytic experience itself.

Keywords: psychoanalysis, dream interpretation, games, language, unconscious

Referências

Brightful. (2025, 15 de agosto). *How to play charades: rules and tips*. https://www.brightful.me/blog/how-to-play-charades/

Freud, S. (2010). Sobre o início do tratamento. In S. Freud, *Obras completas* (P. C. Souza, Trad., Vol. 10, pp. 123-150). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1913)

Freud, S. (2021a). A interpretação dos sonhos. In S. Freud, *Obras completas* (P. C. Souza, Trad., Vol. 4). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1900)

Freud, S. (2021b). A psicopatologia da vida cotidiana. In S. Freud, *Obras completas* (P. C. Souza, Trad., Vol. 5). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1901)

Freud, S. (2022). *Conferências introdutórias à psicanálise*. Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1916)

Henderson, G. F. (2022). A condição do desamparo e a vida comum: um horizonte na cura psicanalítica. *Revista Brasileira de Psicanálise, 56*(2), 45-60.

Jerusalinsky, J. (2009). A criação da criança: letra e gozo nos primórdios do psiquismo. *Estilos da Clínica, 14*(26), 40-55.

Jorge, M. A. C. (2022). *Fundamentos da psicanálise de Freud a Lacan* (3ª ed., Vol. 1). Companhia das Letras.

Lacan, J. (1998). O tempo lógico e a asserção de certeza antecipada (V. Ribeiro, Trad.). In J. Lacan, *Escritos* (pp. 197-213). Zahar. (Trabalho original publicado em 1945)

Lopes, B. (2007). A teoria do jogo e a psicanálise. *Revista Brasileira de Psicanálise, 41*(1), 75-88.

Metropoly. (2018, 15 de janeiro). *Imagem e ação: um sucesso na vida real, na TV e nos games!* https://www.metropolybar.com.br/imagem-e-acao-um-sucesso-na-vida-real-na-tv-e-nos-games/

João Gabriel Vieira Melo

joao.gm@sempreceub.com

Guilherme Freitas Henderson

guilhermehendersonpsi@gmail.com

DOI: 10.67671/alter.2026.08

© Alter, 2026. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização prévia por escrito da editoria.