

# **Cara a cara com os personagens familiares o uso elaborativo do jogo a partir de uma abordagem winnicottiana**

## **Face to face with familial characters: the elaborative use of a game in Winnicott's perspective**

Maria Galrão Rios Lima<sup>1</sup>, Renata Galves Merino Kallas<sup>2</sup>

### **Resumo**

Na psicanálise infantil atualmente, além da necessidade de se avaliarem os determinantes do sofrimento, tecido entre as esferas intra e interpúscuas, as técnicas utilizadas são de grande importância. O objetivo deste trabalho é, a partir da apresentação de um exemplo clínico, refletir sobre a possibilidade de que a construção, no espaço analítico, de um jogo, “Cara a cara com os conflitos familiares”, usado como objeto facilitador da emergência de conteúdos familiares conflituosos, possa assumir valor terapêutico. A metodologia empregada é qualitativa, de estudo de caso. O referencial teórico é psicanalítico winnicottiano. É apresentado um recorte do atendimento de uma menina de oito anos, marcada por intenso sofrimento nos vínculos familiares. Com a construção do jogo, conflitos anteriormente indizíveis obtiveram legitimidade e um registro que permitiu o início da elaboração. A menina passou a falar sobre pessoas que nunca mencionava, como o pai, e também sobre a configuração familiar – homoparental - na qual vivia. Passou a apresentar um brincar mais infantil e criativo. Cabe ao terapeuta estar atento às comunicações dos pacientes, permitindo a emergência na sessão, em um gesto espontâneo mútuo, de elementos facilitadores da expressão dos conteúdos e a vivência de uma experiência autêntica, situada em uma continuidade espaço-tempo.

**Palavras-chaves:** Jogo. Brincar. Psicanálise infantil. Conflitos familiares.

### **Abstract**

In child psychoanalysis, currently, besides the need to evaluate the determinants of suffering, structured between the intra and inter psychic spheres, the techniques used are of great importance. The aim of this article is, with the use of a clinical example as a base, to reflect on the possibility that the development, in the analytical space of a game - face to face with the familiar conflicts - used as a facilitator object regarding the appearance of conflicting family contents, may come up to assume therapeutic value. The methodology used is qualitative, based upon a case report. The theoretical framework is psychoanalytical Winnicott. It presents a cutout of care of an eight years old girl, marked by intense suffering originated from family ties. With the development of the game, previously unutterable conflicts gained legitimacy and a record that allowed the beginning of the elaboration. The girl started to speak about persons whom she never mentioned, as the father, as well as the homoparental familial configuration in which she lived. She started to present a more childish and creative play. It is up to the therapist to be aware of the communications of patients, allowing the emergence in the session, in a mutual spontaneous gesture, of elements that may facilitate the expression of unconscious contents, as well as the observation of an authentic experience, located in a space/time continuity.

**keywords:** Game. Play. Child psychoanalysis. Family conflicts.

<sup>1</sup> Psicóloga; Doutora em Psicologia Clínica pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. E-mail: mariagri@hotmai.com

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia Clínica pela Universidade de São Paulo. Docente na instituição Incursos. E-mail: renatamerino@terra.com.br

## **Introdução: A Psicanálise de Crianças nas Interfaces do Brincar e das Questões Familiares**

A psicanálise de crianças, que teve seu marco teórico inicial há mais de cem anos, com Freud e o caso do Pequeno Hans (FREUD, 1996), foi se desenvolvendo e transformando ao longo dos anos. Autores como Anna Freud, Melanie Klein e Donald Woods Winnicott foram essenciais no desenvolvimento de teorias, elaboradas a partir do atendimento direto a crianças, que auxiliam psicólogos e analistas atualmente em um trabalho que exige grande capacidade criativa e de transformação.

Dentre as novas propostas que se verificam no atendimento a crianças, destaca-se a percepção cada vez mais difundida da relevância de se pensar o papel da dinâmica familiar no surgimento de sintomas no filho (GOMES, 2011), entendendo-se a criança e seus sofrimentos dentro de todo um contexto familiar muitas vezes gerador de conflitos e patologias. Disto, decorrem diversas possibilidades de abordagem terapêutica, que podem culminar em atendimentos familiares, vinculares ou do casal parental. (NUSSBAUM; MOGUILLANSKY, 2009)

Para Nussbaum e Moguillansky (2009), analistas de casal e família argentinos que regem seu trabalho pela chamada Psicanálise Vincular, corrente teórica que tem como alguns dos principais expoentes Isidoro Berenstein e Janine Puget, é possível, mesmo na análise individual de crianças ou adultos, pensar e colocar em destaque o papel da família na determinação e na elaboração do sofrimento psíquico. Consideram que, mesmo em um atendimento individual, é de grande vantagem terapêutica a incorporação da compreensão do papel que tem a família. Respondendo à questão: “Como intervém o familiar nas motivações psíquicas individuais?”, colocam que cada família institui uma determinada subjetividade, e que o “eu” é um fragmento itinerante daquilo que nele instituem a família e a sociedade. Seu padecimento psíquico

mostra, então, as marcas do pertencimento a um determinado conjunto familiar inscrito em um determinado contexto histórico-social.

Na psicanálise infantil na contemporaneidade é necessário avaliar quais são os determinantes do sofrimento, que surge no entretecimento entre as esferas intra e intersíquica, e quais as abordagens mais adequadas para cada caso, ou seja, em última análise, qual o estatuto dado ao “infantil” e como este é compreendido no emaranhado de redes que o compõem. Entra também em jogo a consideração das técnicas mais adequadas e efetivas no tratamento de crianças, bem como a construção do *setting* terapêutico e o posicionamento do analista. Aqui, são extremamente valiosas as contribuições de Winnicott sobre o brincar no desenvolvimento e na análise infantil (WINNICOTT, 1975), bastante difundidas tanto na prática clínica quanto no corpo teórico psicanalítico contemporâneo.

Destaca-se, portanto o objetivo deste trabalho que é o de, neste contexto, refletir sobre a possibilidade de que a construção de jogos no espaço analítico, usados como objetos facilitadores da emergência de conteúdos familiares carregados de conflito, possa assumir valor terapêutico. Para tanto, apresenta-se um exemplo clínico em que criança e terapeuta construíram um jogo que é aqui chamado de “Cara a cara com os conflitos familiares”.

Este trabalho se justifica na medida em que oferece, além da possibilidade de reflexão sobre o atendimento infantil em psicanálise, a inspiração de um recurso/intervenção analítica que pode se mostrar bastante efetivo nos casos em que os conflitos familiares mostram-se intensos e de difícil significação e verbalização para o paciente. Não se pretende abordar a construção do jogo como um manual a ser seguido por outros analistas, mas sim indicar quão rica pode ser a construção de jogos, ou a adaptação de jogos já existentes no mercado, levando em conta as especificidades e demandas de cada uma das crianças em tratamento psicoterápico.

### *A concepção winnicottiana do brincar e suas repercussões clínicas*

Em um trabalho destinado, principalmente, a mães de crianças pequenas, Winnicott (2014) discorre a respeito das razões pelas quais as crianças brincam. A princípio, como ele próprio afirma, essas razões podem parecer óbvias, mas trazem muitas contribuições às possibilidades de compreensão do mundo interno infantil e de interação com a criança.

Em primeiro lugar, brincar traz prazer físico e emocional às crianças. Em segundo lugar, a brincadeira serve para as crianças dominarem suas angústias, ou, ainda, controlarem ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados. O autor enfatiza que a angústia é sempre um fator na brincadeira infantil e, frequentemente, um fator dominante. A ameaça de um excesso de angústia conduz à brincadeira compulsiva, ou à brincadeira repetida, ou a uma busca exagerada dos prazeres que pertencem à brincadeira. E, se a angústia for muito grande, a brincadeira redonda em pura exploração da gratificação sensual. Em terceiro lugar, a criança adquire experiência brincando. Enquanto tanto as experiências externas quanto as internas podem ser férteis para os adultos, para as crianças, essa riqueza encontra-se, sobretudo, na brincadeira e na fantasia. Nesse mesmo sentido, assim como a personalidade dos adultos se desenvolve por meio de suas experiências de vida, a das crianças evolui por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos.

Outro fator importante propiciado pela brincadeira é a organização para a iniciação de relações emocionais, favorecendo o desenvolvimento de contatos sociais. No início, a criança brinca sozinha ou com a mãe. Mais tarde, é em grande parte por meio da brincadeira que fazem amigos ou inimigos.

Além disso, a brincadeira, o uso da arte e a prática religiosa tendem, por diversos métodos, para

uma unificação e integração geral da personalidade. A brincadeira serve de elo entre a relação do indivíduo com a realidade interior, por um lado, e com a realidade externa ou compartilhada, por outro lado. É lugar de união das ideias com a função corporal. "As atividades lúdicas são a alternativa para a sensualidade, no esforço da criança para manter-se íntegra. É sobejamente conhecido que, quando a angústia é relativamente grande, a sensualidade torna-se compulsiva e a brincadeira se torna impossível." (WINNICOTT, 2014, p. 164).

Essas ideias a respeito do brincar são reorganizadas e rerepresentadas em *O brincar e a realidade* (WINNICOTT, 1975), quando o autor se dedica especificamente ao estudo da importância dos fenômenos transicionais, que evoluem para o brincar, do brincar ao brincar compartilhado e deste para as experiências culturais.

Nessa obra, o autor propõe uma inversão conceitual. Assinala que, tradicionalmente, os profissionais que se dedicam à psicanálise infantil exploram o uso e os sentidos das brincadeiras. Ele, por outro lado, acentua a importância do brincar em si, suplementar à sublimação do instinto. Apresenta o brincar como uma forma básica de viver e com efeito terapêutico em si mesmo. Ele estende, inclusive, a importância da brincadeira à análise de adultos, manifesta na escolha das palavras, nas inflexões de voz e, em um sentido mais abrangente, no senso de humor. Para o autor, a brincadeira é universal e, ela própria, é sinônimo de saúde:

Destaca-se que em seu entender, "O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros". (WINNICOTT, 1975, p. 63).

É dessa concepção que provém sua tão famosa proposição de que "A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do

paciente e a do terapeuta" (WINNICOTT, 1975, p. 59). Para ele, a psicoterapia trata de duas pessoas que brincam juntas e, portanto, onde o brincar não é possível, o trabalho deve se guiar no sentido de trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado em que o é. Assim, uma psicanálise profunda pode ser realizada sem trabalho interpretativo, desde que haja a possibilidade de a criança surpreender a si mesma.

### *Propostas clínicas atuais*

De acordo com Franco (2003), não podemos encarar o brincar de Winnicott de um modo ingênuo, já que ele pretende ampliar o leque de recursos do analista, e não diminuí-lo mediante uma caricatura. O brincar só pode ser entendido com a concorrência de sua noção de transicionalidade. O brincar winnicottiano, para este autor, tem uma topologia e uma temporalidade, e a sessão de psicanálise pode ser pensada como uma manifestação sofisticada e contemporânea da experiência de brincar. A sessão se funda em um espaço e temporalidade próprios que têm semelhanças com o espaço e a temporalidade das relações iniciais mãe-bebê. O autor ressalta ainda que não se trata de uma visão romântica, porque o brincar pode tornar-se assustador, considerando que é frequente que crianças precisem de alguém que observe o brincar para que o aspecto aterrador não destrua a dimensão criadora da brincadeira, o que também ocorre na sessão analítica. Desta maneira, então, o analista compreenderá que seu trabalho tem a ver com a sustentação deste brincar do paciente, que se dá em um espaço e tempo construído transferencialmente. O autor considera, que, neste contexto, o brincar se apresenta como possibilidade de rearranjar campos.

Avellar (2004), em um trabalho que aborda o brincar e o uso desta intervenção na análise de crianças a partir de um referencial winnicottiano, considera que a relação analítica com a criança é diferente daquela estabelecida com o adulto, existindo a conseqüente necessidade um uso diferenciado da interpretação na situação clínica. A

criança utiliza-se de jogos, desenhos, movimentos na sala, verbalizações, constrói histórias e personagens para se comunicar, e cabe ao analista compreender aquilo que lhe está sendo comunicado, para construir suas intervenções no momento e na forma adequada. Em uma análise infantil, para a autora, existe a necessidade de outros recursos que não apenas a interpretação verbal, que devem ser adequados aos meios expressivos utilizados pela criança durante a sessão. Além disso, exige-se muitas vezes uma posição mais participativa do analista que possibilita uma maior interação com o material não verbal trazido pelo paciente, devendo o analista fazer uso desta possibilidade ao formular sua interpretação. A autora considera mais adequado o uso do termo intervenção, pois tal conceito contém um número maior de possibilidades para além da interpretação. Finalmente, pontua que as intervenções do analista devem estar de acordo com a maneira que a criança se expressa, do contrário o analista interrompe o jogo e ocorre a interrupção da comunicação por parte da criança.

Ainda de acordo com Avellar (2004), a leitura da obra de Winnicott permite compreender a intervenção do analista como um ato criativo, ao assinalar o sentido da comunicação da criança e dar-lhe a possibilidade de vivenciar uma experiência que reorganiza sua maneira de se ver no mundo. Considerando-se que o trabalho do analista acontece no espaço compartilhado do jogo, o brincar aparece para a criança como possibilidade de expressar seus conflitos, permitindo ao analista fazer suas intervenções. A atividade de interpretação está, portanto, subordinada ao brincar e contida na palavra intervenção. (AVELLAR, 2004)

Para Felice (2003), na situação de análise infantil, o brincar mútuo entre paciente e analista constitui-se na principal realização da psicoterapia. Ela resgata a proposição winnicottiana do valor terapêutico do brincar e sua premissa de que a psicanálise pode ser considerada como uma forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

Nesse mesmo sentido, Rodrigues e Mishima-Gomes (2013) enfatizam o favorecimento do brincar compartilhado com a finalidade de sustentação emocional, que permita a retomada do sentimento de *continuar a ser*, uma vez que, por meio do brincar, o paciente tem a possibilidade de ser criativo e fazer uso de sua personalidade integral.

Ainda seguindo o eixo da sustentação emocional, Medeiros e Aiello-Vaisberg (2014) acreditam que esse tipo de intervenção permite ao paciente, a partir de seu próprio potencial criativo, integrar, revisitar e inaugurar aspectos de si mesmo que se encontravam antes dissociados e não vividos. O primordial, portanto, é a relação terapêutica que se estabelece, capaz de prover essa sustentação por meio do mergulho em uma experiência emocional real com o paciente, que desperta intensos sentimentos contratransferenciais no terapeuta, cuja principal tarefa é manter-se vivo e presente em um mundo que vai sendo paulatinamente criado pela dupla.

## Metodologia

A metodologia empregada é qualitativa, de estudo de caso. O referencial teórico adotado, tanto no atendimento clínico em si quanto na análise dos dados é o da psicanálise, na conjunção entre as vertentes winnicottiana e a psicanálise vincular.

A importância e o lugar ocupado pelos relatos de caso, como metodologia de trabalho em psicanálise, foram bastante bem explorados por Zanetti e Kupfer (2006). As autoras retomam os trabalhos de Freud que, desde o princípio, serviram-se da clínica como base e norte a partir dos quais se construíram os eixos fundamentais da elaboração teórica em psicanálise. Dessa maneira, apontam que os relatos de caso, ou seja, os desdobramentos de uma análise e seu acompanhamento pelo analista são um instrumento na construção do método e da pesquisa em psicanálise (ZANETTI; KUPFER, 2006). Para elas, esse tipo de trabalho é o primeiro passo e ao mesmo tempo o passo fundamental para o encontro da experiência psicanalítica com

elaboração teórica, além de ser a marca distintiva do método psicanalítico.

Aiello-Vaisberg et al. (2009) discutem a pesquisa psicanalítica como uma experiência dramática vivida, acessível somente por um encontro interpessoal entre duas singularidades pessoais. Esse encontro seria o único ponto de partida confiável e funda todo o rigor da investigação. Ao contrário do relatório científico, o relato do caso clínico é a apresentação da experiência humana vivida, que poderá ser pensada e (re)vivida em um momento posterior, uma vez que o método psicanalítico permite pensar, sentir e reviver a experiência. Nesse caso, a presença, sempre pessoal, do pesquisador é a via pela qual se pode abordar, com rigor, o drama existencial humano. Assim, o conjunto formado pela narrativa e a reflexão a respeito dela constituirão a totalidade da pesquisa realizada.

## Resultados e Discussão: O jogo “Cara a cara com os conflitos familiares” - Construção e Valor Terapêutico

Durante a discussão do caso clínico, dar-se-á ênfase aos aspectos ligados ao desenvolvimento do jogo e efeitos deste no processo psicoterápico, recorte que, inevitavelmente, não contemplará todos os aspectos do atendimento. Por razões éticas, os dados de identificação foram alterados, para se impedir o reconhecimento da criança e de seus familiares. Foi assinado, ainda, um termo de consentimento livre e esclarecido pela mãe da criança, responsável legal por ela, permitindo a utilização do material clínico para produção de conhecimento na área da Psicologia.

A mãe de Larissa, 8 anos, procurara psicoterapia para a filha, indicada por médico psiquiatra, em virtude de sintomas de comportamento adulto, grande agitação e irritabilidade, rendimento escolar insatisfatório, dificuldade de relacionamento da menina com colegas na escola, dificuldade de concentração, sexualização excessiva da criança, bem como sofrimento vivenciado em consequência

da dinâmica familiar em que se encontrava. Os pais de Larissa, divorciados, encontravam-se em litígio pela guarda da criança, em um processo que se arrastava por mais de dois anos, e que envolvia acusações bilaterais de abuso sexual. De acordo com recomendação judicial, Larissa poderia ver o pai, Claudio, aos domingos em um visitário municipal. A criança estava distanciada de toda a família paterna por conta desta determinação. Também havia certo afastamento em relação à família materna – avó, tios e primos – em virtude de a mãe de Larissa, Júlia, após o divórcio, ter assumido um relacionamento homossexual com uma antiga funcionária, Joelma, o que fez com que sua família, que não concordava com esta união, se afastasse. Após realização de psicodiagnóstico, Larissa passou a ser atendida semanalmente em psicoterapia, sendo que seu atendimento é atrelado a sessões de orientação de responsáveis. Há, ainda, a possibilidade de realização de sessões familiares/vinculares de acordo com as necessidades que surgem no processo. A criança encontra-se em terapia há oito meses.

Larissa, no início do contato com a terapeuta, preocupava-se em parecer sempre “correta”, medindo todas as palavras, não querendo se sujar ou parecer mal-cuidada, atitude que era compreendida dentro de toda uma experiência de julgamento e avaliação a que fora submetida em decorrência do litígio dos pais, em diversos âmbitos da justiça. Não falava sobre o pai ou a família paterna. Em suas produções gráficas e nas brincadeiras que envolviam faz-de-conta, trazia personagens que, apesar de crianças, tinham que aprender a se virar sozinhas, sem o apoio de figuras adultas, sejam masculinas ou femininas. Imagens de desamparo eram comuns nos materiais lúdicos que produzia. Em uma brincadeira, Larissa organizou, em uma casinha de madeira, vários bichos, tanto domésticos quanto selvagens. Um cachorrinho, que estava em apuros preso no telhado, tentava encontrar um meio de se salvar. Embora todos os outros animais estivessem por perto, o cachorrinho

nem ao menos tentava chamá-los. Apoiou-se na cortina e tentou se salvar, sofrendo uma queda e se machucando. Então, foi sozinho até o hospital, muito preocupado, pois, com a queda, sujou-se e bagunçou seu cabelo. Esta é uma vinheta que exemplifica a situação de desamparo em que a menina se encontrava, e o pedido de socorro por se prender tanto às aparências e não sentir que sua essência pudesse aparecer ou ser compreendida na família. Falava da mãe e de sua companheira de maneira sentida como “rígida” pela terapeuta.

O jogo que foi utilizado como inspiração e base para o jogo relatado neste artigo é comercializado no Brasil com o nome de “Cara a Cara”, pela empresa Brinquedos Estrela S.A., ou “Adivinha quem?”, pela empresa Hasbro. Este era o jogo preferido de Larissa nas primeiras sessões de terapia.

O jogo original, com as regras tradicionalmente utilizadas, consiste em dois tabuleiros plásticos, cada um com 24 personagens. Há, ainda, 24 cartas secretas, uma com cada personagem. Cada partida envolve dois jogadores. Cada participante sorteia aleatoriamente um personagem secreto dentre as 24 cartas disponíveis, que não pode ser visualizado pelo oponente. Além disso, os jogadores escolhem cada um seu tabuleiro, e o colocam em uma superfície plana de forma que todos os personagens estejam voltados para cima. O objetivo de cada um dos jogadores é descobrir qual o personagem secreto do adversário. Para isso, vão fazendo perguntas – cujas respostas podem ser apenas “sim” ou “não” – alternadamente, e eliminado, abaixando no tabuleiro, os personagens que não correspondem às características perguntadas.

Usualmente, as crianças, ao jogarem o jogo da forma como ele é comercializado, apoiam-se nas características físicas dos personagens desenhados. São bastante comuns perguntas como “Tem cabelo branco?”, “Usa óculos?”, “Tem bigode?”, “Tem olho azul?”, entre tantas outras possibilidades.

Chamou a atenção da terapeuta o fato de Larissa sempre começar por perguntas que envolviam a raça

do personagem – “É branco?, É negro?” Parecia que, desta maneira, Larissa tentava verbalizar a dificuldade em aceitar o relacionamento atual de sua mãe com uma mulher negra, utilizando este aspecto específico da raça para conseguir trazer à tona toda uma série de questões familiares. Em uma sessão, a terapeuta perguntou, sobre a personagem secreta de Larissa: “É negra como a Joelma?”, sendo que a resposta de Larissa foi “É sim. Será que ela é casada com uma mulher? Mas aqui não tem a Joelma”. A terapeuta, então, perguntou se Larissa gostaria de inserir a Joelma no quadro de personagens. A menina ficou bastante animada com a sugestão, pedindo, na sequência, para inserir novas pessoas. Ao longo de nove sessões, quando manifestava o desejo de prosseguir com o projeto, foi escolhendo os personagens que gostaria de incluir no jogo, desenhando-os e escrevendo seus nomes. A terapeuta, após cada sessão em que a menina desenhava novos personagens, escaneava

o material para a produção de três desenhos iguais nos tamanhos adequados – um desenho para cada um dos dois tabuleiros, e um para as cartas secretas. Na sessão seguinte, Larissa escolhia os locais do tabuleiro em que queria colocar cada um dos novos personagens e quais personagens originais do jogo gostaria de substituir.

Larissa escolheu incluir no jogo, em um primeiro momento, ela própria, a mãe e a companheira da mãe. Os desenhos das três eram indiferenciados em relação à idade e cor da pele – como se fossem três adultas de cor de pele branca. Depois, gradualmente, decidiu incluir a terapeuta, o pai, os avós paternos, bichos de estimação – tanto da mãe quanto do pai – e amigos de sua mãe, adultos. Em seguida, adolescentes filhos dos amigos de sua mãe. Ao final, colegas de classe – crianças – e sua professora. Dois personagens do jogo inicial foram mantidos. O jogo ficou com a seguinte configuração, sendo que os nomes foram omitidos por razões éticas:

**Figura 1** - Resultado final do jogo



**Fonte:** Os autores.

Cabe uma consideração de que o jogo abarca uma flexibilidade de que novos personagens podem ser substituídos e incluídos a qualquer momento. Além disso, as regras podem ser reformuladas e combinadas ao longo do processo. Com Larissa, por exemplo, não foi mantido o sorteio aleatório de uma carta. Em alguns momentos eram sorteadas as cartas para que o adversário adivinhasse, em outros a escolha era feita de maneira deliberada. Mesmo tendo escolhido desenhar o pai e incluí-lo no jogo, na primeira vez em que o sorteou, Larissa pediu para trocar o personagem secreto, o que foi entendido pela terapeuta como uma dificuldade em falar naquele momento do pai e de todos os conflitos que o cercavam. Foi apenas no momento em que a terapeuta sorteou a carta do pai como personagem secreto, e que Larissa deveria adivinhar, que a menina começou a falar dele “mora muito longe?”, “tem uma filha?”, “gosta muito da filha, né?”.

No contexto de um atendimento clínico psicoterápico, as regras não precisam ser tomadas de maneira rígida, até por conta da necessidade de se pensar cada caso em sua singularidade e em suas necessidades específicas. É por isso, que, ao invés de se apresentar um “manual de instruções” do jogo “clínico”, optou-se por um relato de caso em que o jogo foi transformado e utilizado como instrumento facilitador na tentativa de elaboração de conflitos familiares trazidos por uma criança que se encontrava em atendimento em psicoterapia psicanalítica de abordagem winnicottiana.

Na medida em que a terapeuta e a criança iam jogando, novos assuntos começavam a circular. Inicialmente, Larissa prendia-se mais às características físicas dos personagens, mas, a cada partida, novas perguntas, afirmações e questões eram inseridas, tanto pela terapeuta quanto pela criança. “É negra?”, “Faz tempo que você não vê?”, “Sente saudade?”, “Você conhece ou já ouviu falar?”, “Tem filhos?”, “Qual é a profissão?”, “É casada?”, “É divorciado?”, “Tem uma enteada?”, “É criança? Mas de vez em quando gostaria de ser adulta?”, “Eu gosto dessa pessoa?”, “É homem ou mulher, ou macho ou fêmea?”...

Interpretações e intervenções puderam ser feitas por via da brincadeira, e Larissa foi se permitindo, cada vez mais, legitimar-se falar do pai e dos sentimentos em relação a ele, assim como outros membros de sua família, reconhecendo ambivalências e conflitos em relação a cada um deles, e podendo integrar sentimentos de diversas ordens como o amor, a raiva, a saudade, etc. Concomitantemente com o jogo, Larissa foi apresentando maior liberdade e criatividade nas outras brincadeiras, sujando-se com tinta, utilizando materiais menos estruturados e, em suas palavras, “sobrevivendo no final”.

Na medida em que Larissa ia partindo dos personagens adultos: mãe, esposa da mãe, ela mesma (criança adultizada), pai, avós, e inserindo adolescentes e depois crianças, coleguinhas de classe, ela passou a se posicionar, nas sessões, a partir do ponto de vista infantil. Suas brincadeiras passaram a incluir crianças que podiam, inclusive, contar com a ajuda e com o acolhimento de adultos nas situações de dificuldade, e que podiam se sujar e se despentear, sem se sentirem ameaçadas em perder o amor dos pais por conta disso. Há duas vinhetas que podem ilustrar este movimento:

Ao fazer o desenho de uma colega de escola para inserir no jogo, Larissa, a princípio, mostrou-se incomodada com o próprio desenho, dizendo que o cabelo da menina estava feio. Quando a terapeuta questionou o que poderia acontecer com a menina se ela ficasse com aquele cabelo, Larissa respondeu “Ah, a mãe dela vai ficar brava... Mas pode ser que ela goste, né? A amiga dela falou que fica legal. Vamos deixar assim para ver o que acontece?”

Em uma sessão que ocorreu doze semanas após a brincadeira do cachorrinho que caiu do telhado, novamente Larissa armou a casinha, colocando todos os animais do lado de dentro e o cachorrinho preso no telhado. “Alguém aí tem uma escada? Ei, seu bando de folgados, alguém aí tem uma escada?”, gritou o cachorrinho para os animais, chegando a xingar-los por não levarem rápido a escada. Este gesto foi compreendido pela terapeuta como um sinal do



nascimento da esperança da criança em um ambiente capaz de fornecer sustentação e de sobreviver aos seus ataques. Em termos winnicottianos, trata-se de pensar na possibilidade de holding permitindo um contato com a criatividade, com a agressividade, com a essência da psique, anteriormente bloqueada e escondida em uma armadura adulta, arrumadinha, impecável e sem confiança no ambiente.

Outra consequência interessante da construção do jogo nos atendimentos foram as sessões vinculares, em que pessoas da família – mãe e companheira da mãe, até o presente momento – eram convidadas por Larissa para participar da sessão e jogar com ela. Os conteúdos que circulavam entre terapeuta e paciente podiam, desta maneira, ampliar-se, sendo interpretados no conjunto familiar.

### Considerações Finais

Este foi um exemplo da possibilidade de uma intervenção analítica: a construção de um jogo/ brincadeira entre analista e criança que permitiu uma comunicação efetiva no que diz respeito aos conflitos familiares vivenciados pela paciente. Com a co-construção do jogo e a possibilidade de verbalização dela decorrente, conflitos anteriormente indizíveis – ou mesmo impensáveis – obtiveram legitimidade e um registro que permite o início da elaboração.

Larissa iniciou a terapia como uma pequena mulher, sexualizada, adulta, e pôde, a partir do trabalho terapêutico, facilitado pela circulação dos conteúdos conflitivos via jogo, resgatar uma vivência infantil segura. Nas crianças muito pequenas, o desejo de comunicar-se por meio de brincadeiras é empregado em lugar da fala nos adultos. Entretanto, as crianças mais velhas, como no caso abordado, podem já se encontrar desiludidas a esse respeito (WINNICOTT, 2014). Para elas, não constitui um choque não serem compreendidas. Por outro lado, conservam-se em maior ou menor grau capazes de recuperar a crença nessa compreensão e "em suas brincadeiras podemos surpreender sempre a saída para o inconsciente e para a probidade, a

franqueza inata, que tão curiosamente começa em plena floração na criança e depois vai murchando até tornar-se um reduzido botão." (p. 165). A construção conjunta do jogo permite uma forma de comunicação autêntica e profunda, o desabrochar da infância e da confiança, o encontro da criança com um objeto criado tanto por ela quanto pelo analista, que está ali presente e pode ser acessado por ambos (RODRIGUES; MISHIMA-GOMES, 2013).

Ressaltamos a importância de que o material aqui discutido não seja utilizado como uma "receita" de brincadeira, e sim como uma possível inspiração. Até porque, para que o brincar seja efetivamente terapêutico, é essencial que se dê de uma maneira espontânea, a partir das necessidades de cada criança. Como bem salientam Medeiros e Aiello-Vaisberg (2014), somente respeitando o ritmo do paciente, com confiança em seu potencial criativo, pode-se favorecer o restabelecimento de um desenvolvimento saudável. Isso permite a sustentação de sua *continuidade de ser*, a partir da qual se vislumbra a possibilidade de alguém viver uma experiência criada por si e que tem começo, meio e fim. Importante fator para a integração do *self*.

Cabe ao terapeuta estar atento às comunicações de seus pequenos pacientes, permitindo a emergência na sessão, em um gesto espontâneo mútuo, de elementos que facilitem a expressão dos conteúdos a serem comunicados e a vivência de uma experiência autêntica e criativa, situada em uma continuidade espaço-tempo.

### Referências

- AIELLO-VAISBERG, T. M. J. et al. Les récits transferenciels comme presentation du vécu clinique: une proposition méthodologique. In: BEAUNE, D. (Org.). *Psychanalyse, philosophie, art: dialogues*. Paris: L'Harmattan, 2009. v. 1, p. 39-52.
- AVELLAR, L. Z. *Jogando na análise de crianças: intervir-interpretar na abordagem winnicottiana*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

FELICE, E. M. O lugar do brincar na psicanálise de crianças. *Psicologia Teoria e Prática*, São Paulo, v. 5, n. 1, jun. 2003. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-36872003000100006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872003000100006&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 8 jun. 2015.

FRANCO, S. G. O brincar e a experiência analítica. *Ágora*, Rio de Janeiro, v. 4, n.1, p. 45-59, 2003.

FREUD, S. Análise de uma fobia em um menino de cinco anos. In: \_\_\_\_\_. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 10.

GOMES, I. C. *O sintoma da criança e a dinâmica do casal*. 2. ed. São Paulo: Zagodoni, 2011.

MEDEIROS, C.; AIELLO-VAISBERG, T. M. J. Reflexões sobre *holding* e sustentação como gestos psicoterapêuticos. *Psicologia Clínica*, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 49-62, dez. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652014000200004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652014000200004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 8 jun. 2015.

NUSSBAUM, S.; MOGUILLANSKY, R. La inclusión del punto de vista vincular en la clínica y en la teoría. Bases que lo fundamentan. Seminario de Teoría y Clínica Vincular. Modulo 1. Disponível em: <<http://www.apdeba.org>>. Acesso em: 18 mar. 2009.

RODRIGUES, C. M.; MISHIMA-GOMES, F. K. T. As flores estão brotando: atendimento infantil em consultas terapêuticas. *Psicologia Clínica*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 89-100, jun. 2013. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652013000100006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652013000100006&lng=en&nrm=iso)> Acesso em: 8 jun. 2015.

WINNICOTT, W. W. *A criança e o seu mundo*. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

\_\_\_\_\_. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANETTI, S. A. S.; KUPFER, M. C. O lugar do relato de caso na pesquisa em psicanálise. *Estilos da Clínica*, São Paulo, v. 11, n. 21, p. 170-185, 2006.

Recebido em: 16 jun. 2015.

Aceito em: 19 out. 2015.