

O brincar como elo geracional: transmissão cultural e psíquica

Playing as a generational link: cultural and psychic transmission

El juego como vínculo generacional: transmisión cultural y psíquica

Kadichary Garcia Ivassaki¹ 

Resumo: Este artigo investiga o brincar como elo geracional, enfatizando sua relevância para compreender tanto a cultura quanto a subjetividade. Partindo da concepção de Johan Huizinga, que situa o jogo como fundamento antropológico da cultura, até a psicanálise, em que brincar se constitui como experiência fundante, o texto articula a clínica de Donald Winnicott, as formulações de René Kaës sobre transmissão geracional e a obra freudiana, que permite reconhecer a análise como um jogo de descoberta. Sustenta-se, ao final, que o brincar é uma herança cultural e psíquica indispensável, tão significativa quanto qualquer legado material, pois transmite valores, molda subjetividades e abre, na clínica, um espaço para reinscrição e transformação.

Palavras-chave: Brincar, Psicanálise, Cultura, Transmissão geracional.

Abstract: This article investigates play as a generational link, emphasizing its relevance for understanding both culture and subjectivity. From Johan Huizinga's conception of play as an anthropological foundation of culture to psychoanalysis, where play becomes a constitutive experience, the text articulates Donald Winnicott's clinical perspective, René Kaës's formulations on generational transmission, and Freud's work, which allows us to recognize analysis as a game of discovery. In conclusion, it is argued that play constitutes an indispensable cultural and psychic heritage, as significant as any material legacy, capable of transmitting values, shaping subjectivities, and opening, within the clinic, a space for reinscription and transformation.

Keywords: Playing, Psychoanalysis, Culture, Generational transmission.

Resumen: Este artículo investiga el juego como un vínculo generacional, subrayando su relevancia para comprender tanto la cultura como la subjetividad. Desde la concepción de Johan Huizinga, que lo sitúa como fundamento antropológico de la cultura, hasta el psicoanálisis, donde el juego se constituye como una experiencia fundante, el texto articula la perspectiva clínica de Donald Winnicott, las formulaciones de René Kaës sobre la transmisión generacional, y la obra freudiana, que permite reconocer el análisis como un juego de descubrimiento. Al final, se sostiene que el juego constituye una herencia cultural y psíquica indispensable, tan significativa como cualquier legado material, capaz de transmitir valores, moldear subjetividades y abrir, en la clínica, un espacio para la reinscripción y la transformación.

Palabras clave: Juego, Psicoanálisis, Cultura, Transmisión generacional.

Psicanalista formada pelo Centro de Estudos Psicanalíticos – CEP, Gestora Financeira, Pós-graduada em Neuropsicologia pela Universidade Candido Mendes, Graduanda em Psicologia pela Universidade Nove de Julho.

Centro de Estudos Psicanalíticos São Paulo/SP, Brasil. Endereço: Avenida Conceição nº 367, Carandiru, São Paulo/SP, CEP 02072-000 E-mail: kady.ivassaki@hotmail.com

Recebido em: 13/01/2024 | Alterado em: 18/06/2025 | Aprovado em: 01/08/2025



Introdução

Estávamos ali, três gerações sentadas à mesa. O novo brinquedo sendo avidamente vasculhado. Peças de plástico e potes de massa de modelar espalhados. Sobre a mesa, um grande cachorro com partes vazadas e as mais variadas formas simulando curativos, remédios, coleira, laços, estetoscópio. Assim, o espaço se enchia de cor formando ferramentas veterinárias, as massinhas, ao serem empurradas pelos espaços vazados do cachorro, formavam sua língua, unhas, rabo, orelhas. Minha mãe, que até então só observava minha sobrinha de 5 anos e eu brincando, comenta que também quer brincar. Escolhe uma cor de massa e um molde. Empurra a massa, limpa rebarbas, tenta tirar a massa do molde, mas não consegue sem provocar grandes estragos no formato. Sinaliza que não está conseguindo e pergunta como se faz. Eu explico, mostro como faço e digo que não tem como retirar a massa do molde sem causar algum dano na ponta da massa. Minha mãe tenta novamente. Não consegue. Suspira e diz: “acho que não sei brincar”.

Tal cena causou grandes repercussões em mim. Foi revisitada várias vezes e foi tema de diversas sessões de análise. E, agora, torna-se o ponto de partida e fio condutor deste trabalho. O percurso teórico que propomos parte de Johan Huizinga, que posiciona o brincar como dimensão fundante da cultura; passa por René Kaës, que descreveu a transmissão psíquica como herança que atravessa gerações; atravessa Donald Winnicott, que concebeu o brincar como espaço potencial entre interno e externo; e desemboca em Freud, cujas propriedades da clínica psicanalítica se apresentam em uma estrutura que viabiliza o brincar ao adulto.

O historiador Johan Huizinga (1938/2000), em sua obra clássica *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, situou o brincar como dimensão fundante da vida cultural, anterior às instituições sociais. Essa concepção ressalta o caráter antropológico do brincar e se desdobra em expressões culturais como a arte, os rituais e a linguagem.

Enquanto Huizinga situa o brincar como elemento originário da cultura, a psicanálise o reconhece como experiência constitutiva da subjetividade. Donald Winnicott (1975) concebeu o brincar como espaço potencial entre a realidade interna e externa, onde o sujeito pode simbolizar, criar e experimentar formas de existir. A capacidade de brincar é, para o autor, central no desenvolvimento humano e permanece como recurso clínico, sendo a própria psicanálise concebida como uma sofisticação da experiência lúdica.

A transmissão entre gerações do potencial de brincar, contudo, não ocorre de modo linear. René Kaës (1993a, 2005) evidencia que os processos psíquicos se inscrevem em uma trama herdada, na qual o sujeito é sempre sujeito do grupo. Essa herança pode assumir duas formas: a transmissão intergeracional, marcada por elaboração simbólica e adaptativa; e a transmissão transgeracional, atravessada por traumas, silêncios e negatividade. Propomos, neste artigo, que é precisamente pela via da negatividade radical que se transmite uma incapacidade de brincar. O brincar, assim, pode ser legado como tesouro simbólico (por meio de tradições, jogos e narrativas) ou como uma não representação (quando a ausência de simbolização deixa marcas no sujeito). A cena inicial narrada — a dificuldade de uma adulta em se reconhecer como alguém que sabe brincar — abre um campo de investigação sobre como experiências lúdicas ou sua ausência são legadas de geração em geração.

Esse percurso nos conduz, enfim, a Freud: em sua obra localizamos especificidades essenciais da experiência analítica. Ao colocarmos em diálogo tais atributos com os elementos do jogo descritos por Huizinga, torna-se possível compreender a psicanálise como uma forma de jogo de descoberta, em que brincar e analisar se aproximam como experiências que produzem sentido a partir daquilo que retorna, se repete e se transforma.

A relevância deste estudo decorre do fato de que o brincar atravessa dimensões culturais, subjetivas e clínicas. Refletir sobre como ele se transmite ou se perde ilumina aspectos fundamentais do laço entre sujeitos e gerações e abre caminhos para a clínica como espaço de reinscrição e ressignificação de heranças psíquicas.

No princípio era o brincar, e o brincar estava com a cultura, e o brincar era a cultura

Do ponto de vista evolutivo, a emergência do Homo sapiens resulta de um longo processo de aquisições biológicas e comportamentais cada vez mais complexas. Dalgarrondo (2011) indica que na paleoantropologia é usado o termo sapienização para descrever o processo que originou o Homo sapiens a partir de homínidos do gênero Homo e tal processo é caracterizado por quatro dimensões principais: (1) a aquisição de uma linguagem articulada e de uma simbolização complexa; (2) mudanças genéticas que possibilitaram um cérebro mais desenvolvido, capaz de novos padrões de cognição e comportamento; (3) o desenvolvimento de uma vida social organizada e interdependente; e (4) a criação de ferramentas e tecnologias que ampliaram as condições de sobrevivência.

A cultura material decorrente dessa trajetória traz registros muito antigos da atividade lúdica. Escavações arqueológicas revelaram, por exemplo, chocalhos de argila com cerca de 4.500 anos encontrados em Hama (Síria), possivelmente os brinquedos mais antigos já identificados. Outros achados incluem uma pequena carruagem de aproximadamente 5.000 anos, na Turquia, e uma cabeça de pedra, talvez de boneca, datada de 4.000 anos na Itália (Metcalf, 2025). Esses vestígios sugerem que, desde as primeiras sociedades humanas organizadas, o brincar se apresenta como prática simbólica e social, acompanhando o próprio curso da espécie.

É nesse horizonte que se insere a contribuição fundamental de Johan Huizinga (1938/2000). Em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, o autor propõe que o brincar não é derivado da cultura, mas sim sua condição originária. Para Huizinga, o jogo transcende as necessidades imediatas de sobrevivência e de adaptação: é uma atividade livre, desinteressada e dotada de sentido em si mesma. O historiador sugere que o jogo é uma atividade básica tanto para humanos quanto para outros animais. A brincadeira de um filhote de cão ou gato, por exemplo, demonstra a natureza universal e espontânea do jogo. Essa atividade não requer uma estrutura social elaborada ou um sistema de símbolos complexos.

Sob essa lente, as dimensões da sapienização ganham novos contornos. Huizinga identifica como jogos primevos justamente a linguagem e o mito, que encontram paralelo direto com a aquisição da simbolização e da comunicação articulada. Do mesmo modo, os jogos coletivos — rituais, competições, danças — podem ser relacionados à vida social organizada e interdependente. Até mesmo a invenção de ferramentas pode ser articulada com a cultura material do brincar, já que objetos lúdicos integram a mesma aptidão que impulsiona a produção técnica. O que a antropologia descreve como marcos evolutivos, Huizinga recoloca como experiências lúdicas que inauguram uma significação.

Retomando esse ponto, é importante aprofundar o lugar que Huizinga atribui à linguagem e ao mito como formas de jogo primevo. Se antes mencionamos sua coincidência com dimensões da sapienização, agora cabe destacar o que significa compreendê-los sob uma lógica lúdica. A linguagem, ao criar metáforas e associações, inaugura universos simbólicos que ultrapassam a materialidade imediata. O mito, por sua vez, amplia essa potência ao transformar o mundo em narrativa coletiva que explica, organiza e transmite propósito.

É justamente nesse aspecto que Huizinga pode ser aproximado, ainda que de modo indireto, à psicanálise. Em *Totem e Tabu*, Freud (1912-1913/2012) também recorre ao mito para pensar a fundação da vida psíquica e social. Se Huizinga compreende o mito como forma primeva de jogo, Freud o interpreta como jogo simbólico de desejos, culpas e interditos que, ao serem encenados coletivamente, instauram a lei e a ordem social. Ambos convergem na ideia de que a humanidade se constitui simbolicamente a partir de narrativas ora de criação, ora de elaboração de conflitos.

A compreensão do brincar como elemento originário da cultura e como jogo simbólico que estrutura a vida psíquica encontra um desdobramento contemporâneo na obra de Rutger Bregman (2021). Ao revisitar a expressão *Homo ludens*, o historiador propõe que um futuro mais esperançoso para a humanidade depende justamente da valorização do brincar como prática social fundamental. Em oposição às leituras que enfatizam o lado sombrio do ser humano, Bregman retoma pesquisas recentes para sustentar que a cooperação e a confiança são tendências tão constitutivas quanto a agressividade e a competição.

Sua crítica recai sobre a forma como as sociedades atuais restringem o tempo e o espaço do brincar, sobretudo na infância, substituindo-o por atividades programadas e por um ritmo acelerado que inibe a espontaneidade. Para o autor, o déficit contemporâneo não é apenas material, mas sobretudo de experiências significativas: a ausência de brincadeiras empobrece a vida psíquica e coletiva, fragilizando a curiosidade e a imaginação. Ao recolocar o brincar no centro das práticas sociais — seja na educação, na política ou na economia —, Bregman sugere que é possível instaurar formas mais livres e colaborativas de viver em sociedade.

Além de situar o jogo como fundamento da cultura, Huizinga (1938/2000) descreve algumas características estruturais que o definem e que ajudam a compreender sua relevância. São elas:

1. Voluntariedade – o jogo é uma escolha livre, não uma obrigação. Ele exercita a liberdade e o desejo, distinguindo-se das exigências impostas por deveres morais ou por necessidades físicas;
2. Construção de um novo mundo – o jogo projeta uma realidade própria para os participantes. O *faz de conta* permite a criação de papéis e situações imaginárias, instaurando um universo paralelo ao cotidiano;
3. Espacialidade e Temporalidade – o jogo ocorre em um espaço e tempo delimitados, apartados da rotina, em uma espécie de “mundo temporário”. Sua satisfação reside na própria realização, marcando uma suspensão da vida ordinária;
4. Fenômeno cultural – o jogo transcende o momento presente e se transmite como tradição. Ao ser repetido, integra-se à cultura e funciona como produtor de vínculos entre gerações;
5. Instauração de ordem – longe de ser caótico, o jogo é regido por regras claras e convenções. A observância dessas regras assegura um espaço de convivência ordenada, no qual se podem experimentar papéis, emoções e conflitos de modo simbólico.

Para Huizinga, essas propriedades revelam que o jogo instaura uma experiência com contornos precisos, mas que, ao mesmo tempo, abre um campo de possibilidades. É justamente por esse duplo movimento — de ordem e transgressão, de regra e imaginação — que o jogo se torna um fenômeno tão decisivo para a cultura. Mais adiante, retomaremos essas características ao relacioná-las com a experiência psicanalítica, na qual a análise também pode ser concebida como um espaço de brincar.

Em síntese, do processo de sapienização (Dalgarrondo, 2011) às formulações de Huizinga (1938/2000), passando pela leitura freudiana do mito e pelas críticas de Bregman (2021), o brincar aparece como fio condutor da história humana unindo passado, presente e futuro. O brincar não se limita a acompanhar a evolução biológica e cultural: ele instaura mundos, organiza vínculos e transmite significados. Essa herança simbólica, entretanto, não se reduz à esfera coletiva. Ela se transmite psiquicamente, e é sobre essa passagem entre gerações que nos voltamos a seguir.

O brincar como transmissão psíquica entre gerações

O brincar não se esgota na experiência individual: ele se transmite como herança psíquica que atravessa gerações. Neste tópico, abordaremos como essa transmissão pode sustentar a criatividade e a capacidade lúdica quando se dá de modo elaborativo, ou comprometer a simbolização e a espontaneidade quando marcada por traumas e silêncios.

Retomando a característica de Huizinga (1938/2000) de que o jogo tem a particularidade de ser um fenômeno cultural, o brincar se torna tradição através de um processo que consiste em 1) brincar é uma manifestação inata que 2) ao ser estimulada, conservada e repetida é transmitida entre gerações.

A própria etimologia da palavra brincar já indica sua natureza de elo e transmissão. O termo deriva de “brinco”, que por sua vez tem origem no latim *vinculum* (“laço”), através das formas *vinclu*, *vincru* e *vrinco* (Cunha, 2010). Nesse sentido, brincar é, desde sua raiz linguística, um gesto de vínculo: uma prática que une sujeitos, gerações e contextos culturais. O brincar não se restringe, portanto, a uma atividade

individual; ele opera como uma linguagem de laços que inscreve cada sujeito em uma tradição e em uma rede de pertencimento. Essa dimensão etimológica reforça a ideia de que brincar é também uma forma de herança simbólica.

A psicanálise vincular, especialmente a partir da obra de René Kaës (1993a, 2005), oferece um quadro teórico fundamental para compreender essa herança. Para o autor, o sujeito é sempre sujeito do grupo e, por isso, também sujeito de uma herança que o antecede. Não existimos fora de vínculos: tal como não há sujeito sem corpo, também não há sujeito fora de uma trama de significações, valores e expectativas que o inscrevem em uma história coletiva. A transmissão psíquica designa justamente esse processo: a passagem de conteúdos simbólicos, afetivos e inconscientes entre indivíduos e gerações, os quais participam ativamente da construção da subjetividade. Trata-se, então, de um movimento complexo e dinâmico, que pode se realizar tanto pela via da elaboração e da transformação, favorecendo o brincar e a simbolização, quanto pela via da repetição e da compulsoriedade, que cristaliza traumas e silêncios.

Fala-se em duas modalidades de transmissão: intergeracional e transgeracional.

A transmissão intergeracional se desenrola entre as gerações sob um prisma dialético porquanto adaptativo: o conteúdo psíquico transmitido foi antes minimamente elaborado pelo seu transmissor, quando tal conteúdo chega ao herdeiro, este possui um espaço para transcrevê-lo, transformá-lo e diferenciá-lo. Para então, por sua vez, transmiti-lo à próxima geração (Kaës, 1993b; Trachtenberg, 2023).

Destarte, não se trata de uma transmissão passiva, mas sim de um processo ativo que implica uma elaboração psíquica por parte de cada geração. A forma como os elementos transmitidos são recebidos, apropriados, transformados e integrados na própria psique individual é singular. Nessa toada, Trachtenberg (2021) elucida que “Nas heranças intergeracionais, o sujeito não é somente beneficiário, herdeiro, servidor forçado, mas também adquirente singular daquilo que é transmitido entre elas. Cada sujeito torna-se um elo e é inscrito em uma cadeia e num grupo” (p. 250). Exemplos desse tipo de transmissão são as fantasias, a reprodução de crenças, os valores, os princípios, as tradições e as culturas.

Podemos supor que a transmissão de jogos, em geral, ocorra no nível intergeracional, da ordem do que é dito, representado e presente. Citam-se as transmissões orais e escritas, como ocorre com cantigas de ninar, com as histórias infantis, com os rituais religiosos (que envolvem a repetição de orações, gestos e cânticos) e com as regras dos esportes (que viabilizam que pessoas de diferentes épocas e culturas possam competir e se divertir juntas).

A transmissão transgeracional, em contraste com a intergeracional, não se dá por meio de uma elaboração simbólica e adaptativa. Ao contrário, ela ocorre de forma impositiva e violenta, com a transmissão de traumas não resolvidos, angústias e conflitos inconscientes. Essa transmissão, muitas vezes, se dá através de mecanismos como a identificação projetiva, na qual o sujeito projeta em outro indivíduo partes de si que não consegue integrar, aliviando sua própria angústia, mas ao mesmo tempo, aprisionando o outro em um destino que não é o seu. Ela pode se manifestar de diversas formas, como a repetição de padrões de comportamento, a vivência de sintomas físicos e psíquicos sem causa aparente e a dificuldade em estabelecer relacionamentos saudáveis. A história familiar, marcada por traumas não elaborados, torna-se um fardo a ser carregado pelas gerações seguintes, dificultando a construção de uma identidade autêntica (Trachtenberg, 2023).

Para aprofundar a compreensão da transmissão psíquica, Kaës (1993a) introduz a noção de negativo, conceito que designa não só o que falha e falta, mas também do que não está inscrito e representado. Então seria aquilo que circula entre gerações não apenas pelo que é dito ou simbolizado. Ainda segundo Kaës (Fernandes, 2021; Kaës, 2005) existem três formas do negativo:

- I. Negatividade de Obrigação: refere-se aos processos psíquicos que visam a proteção do indivíduo ou do grupo. É uma forma de defesa que exige a rejeição, a negação ou o apagamento de elementos psíquicos que possam ameaçar a integridade do Eu ou da organização psíquica como um todo. Essa negatividade é fundamental para a manutenção de um equilíbrio psíquico, mas pode levar à repressão de aspectos importantes da experiência;

- II. Negatividade Relativa: está atrelada à própria constituição do sujeito e à sua relação com o objeto. A falta, a insuficiência e a desapareição do objeto são elementos constitutivos da experiência psíquica. A negatividade relativa, portanto, não é apenas uma ausência, mas também um potencial para a criação e a transformação. É o espaço do possível, onde o sujeito pode imaginar e desejar o que não tem;
- III. Negatividade Radical: é a forma mais extrema de negatividade. Ela se refere a tudo aquilo que escapa à representação, que é irreduzível a qualquer simbolização. É o não-ser, o vazio absoluto. A negatividade radical não é apenas uma ausência, mas uma ausência de possibilidade, uma impossibilidade de representação.

É sobretudo essa última — a negatividade radical — que nos permite pensar na transmissão de uma incapacidade de brincar. Quando pais ou cuidadores, marcados por traumas não elaborados, apresentam embotamento afetivo e falhas simbólicas, transmitem ao filho uma herança marcada pelo não-dito e pelo não-vivido. Nesse cenário, o brincar não encontra espaço para florescer, e a criança acaba herdando uma habilidade comprometida.

O ‘faz-de-conta’ característico do jogo, que permite a composição de um mundo simbólico e que, segundo Huizinga, exerce um fascínio irresistível sobre a criança, corre o risco de ser transmitido de maneira precária. A seguir, um trecho que evidencia a imensidão do imaginar:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo (Huizinga, 1938/2000, p. 14).

O pensamento de Donald Winnicott sobre o brincar inaugura uma perspectiva singular na psicanálise, ao situá-lo no centro da experiência humana. O autor descreve a existência de uma área intermediária de experiência, que não pode ser localizada unicamente na realidade interna nem na realidade externa. Essa área, inaugurada nas primeiras trocas entre o bebê e a mãe, é o espaço em que se origina a vida cultural, pois permanece ao longo da existência em atividades como a arte, a religião, a imaginação e a criação (Winnicott, 1975). É nesse território que a criança aprende a integrar as tensões entre suas fantasias e as exigências da realidade compartilhada, encontrando uma forma de dar seguimento à experiência subjetiva sem se perder do mundo objetivo.

Para dar lugar a essa experiência, Winnicott (1975) introduz o conceito de espaço potencial, uma zona situada entre a mãe e o bebê e sustentada pela confiabilidade do ambiente. Nesse espaço, o brincar surge como atividade universal e própria da saúde: ele favorece o crescimento, possibilita a construção da subjetividade e abre caminhos para que o indivíduo se reconheça como autor de sua experiência. O brincar depende de um ambiente suficientemente bom que estimule o aprendizado, favoreça a criatividade e ofereça condições para que a criança possa experimentar e simbolizar, construindo uma personalidade integrada.

No plano do desenvolvimento winnicottiano é descrita uma sequência em que o brincar nasce da fusão entre bebê e objeto, passa pela rejeição e retomada desse objeto até alcançar a possibilidade de estar só na presença de alguém. A partir daí, o brincar evolui para a sobreposição das áreas de jogo do bebê e da mãe, transformando-se em atividade compartilhada. Essa dinâmica introduz o bebê em um espaço de confiança, no qual o sentimento de onipotência encontra limites e, ao mesmo tempo, viabiliza o encontro com a realidade externa (Winnicott, 1975).

Quando privada de um ambiente que favoreça o brincar e outras vivências enriquecedoras, a criança pode buscar saídas patológicas para seus conflitos internos, como comportamentos agressivos ou até mesmo a delinquência, em casos mais extremos (Winnicott, 1987).

Ao situar o brincar no espaço potencial, Winnicott (1975) nos mostra que ele é, ao mesmo tempo, expressão da subjetividade e experiência compartilhada, sustentada pelo ambiente. Essa dimensão relacional permite cotejar tal concepção com as formulações de René Kaës sobre a transmissão psíquica entre gerações. Se para Winnicott o brincar é a forma primordial pela qual o sujeito articula suas realidades internas e externas, para Kaës a transmissão constitui o processo pelo qual elementos simbólicos, afetivos e inconscientes circulam entre indivíduos e grupos, atravessando o tempo histórico e a trama familiar. Assim, o brincar pode ser pensado como elo privilegiado dessa transmissão: nele se inscrevem heranças, marcas e recursos vindos das gerações anteriores, mas também se abre espaço para reelaborações. A experiência lúdica funciona como um canal de conservação e transformação, assegurando tanto a permanência dos vínculos psíquicos quanto a perspectiva de novos modos de existir em uma relação.

Para Winnicott (1975), a psicanálise pode ser vista como uma sofisticação do brincar, pois ambas as atividades visam a comunicação consigo mesmo e com o outro. Ele nos lembra que o brincar não se limita à infância, mas persiste na experiência adulta. Essa observação ilumina a própria situação analítica, que se funda na superposição das áreas lúdicas do paciente e do analista. Como o autor afirma, “sugiro que devemos encontrar o brincar tão em evidência nas análises de adultos quanto o é no caso de nosso trabalho com crianças”. Manifesta-se, por exemplo, na escolha das palavras, nas inflexões de voz e, na verdade, no senso de humor” (Winnicott, 1975, p. 61).

É nesse espaço intermediário, sustentado pela transferência e pela presença do outro, que os conteúdos herdados e transmitidos inter e transgeracionalmente encontram possibilidade de elaboração. A análise, assim como o brincar, não se reduz à técnica ou à repetição de gestos: trata-se de uma experiência criativa, em que elementos inconscientes transmitidos podem ser simbolizados, transformados e reinscritos na história singular do sujeito. A partir disso, a clínica psicanalítica se apresenta como campo privilegiado de transmissão e recriação, onde brincar, herança psíquica e elaboração analítica convergem.

Desse percurso, torna-se possível pensar a análise também como um jogo, em que a experiência se sustenta por regras próprias, mas que ao mesmo tempo abre espaço para o novo e inesperado. É justamente nesse terreno intermediário que a psicanálise se encontra com as características do jogo descritas por Hui-zinga: liberdade, delimitação de tempo e espaço, presença de regras, tensão criativa, repetição. Ao explorarmos cada um desses atributos em paralelo com a experiência analítica, podemos compreender como a sessão se organiza como um espaço lúdico, mas profundamente sério, no qual paciente e analista se engajam num processo de descoberta e construção de significados.

Propomos compreender a psicanálise como um “jogo de descoberta” ao qual cada paciente é convocado a participar. A clínica psicanalítica, nesse horizonte, reúne as mesmas características destacadas na primeira parte do artigo. A seguir, examinaremos cada uma delas sob uma chave psicanalítica:

1. Voluntariedade – a escolha de iniciar uma análise é, em grande medida, voluntária. Freud (1913/2017) ressalta a importância de informar o paciente sobre os termos do tratamento, permitindo-lhe uma decisão livre e esclarecida. Ele inclusive ressalta que jamais obrigava seus pacientes a permanecerem em análise por um período fixo, deixando-os livres para interromper o processo quando desejassem;
2. Regras e estrutura – Freud (1912/2017a, 1913/2017) estabelece princípios fundamentais para a condução da análise, como a atenção flutuante, a associação livre, a abstinência e a neutralidade do analista. Essas regras podem ser comparadas às regras de um jogo, proporcionando um marco estrutural para o processo;
3. Construção de uma realidade - o setting analítico oferece um espaço para o paciente explorar seus desejos, medos e fantasias, construindo novas narrativas sobre si mesmo. Sob tal aspecto, Freud (1937/2017) indica que a tarefa do analista é “inferir o esquecido a partir dos sinais por ele deixados, ou, mais corretamente, ele terá de construir o esquecido” (p. 367);
4. Transferência como um “faz-de-conta” – a transferência, segundo Freud (1912/2017b), é um processo no qual o paciente revive, na relação com o analista, sentimentos e atitudes do passado. Essa reedição

permite a atualização dos afetos e conflitos infantis, projetados sobre a figura do analista, oportunizando ao paciente a elaboração de conflitos inconscientes;

5. Espacialidade e Temporalidade - o momento da sessão é apartado do mundo real, pode-se falar dele, mas não se restringe a ele. Naquele tempo e espaço podemos ir além do cotidiano dando vazão e explorando o mais ignóbil e recôndito sentimento/pensamento. O analisando é instado a trazer matéria-prima livre de qualquer moral, já que naquele momento vigora uma ordem temporária de não julgamento;
6. Simbolismo - Freud (1923/2011) sugere que os símbolos oníricos não são invenções individuais, mas sim elementos de uma herança psíquica comum à humanidade. A linguagem, a mitologia e o folclore apresentam inúmeras analogias com os símbolos oníricos, reforçando essa ideia. Ademais, o universo simbólico dos sonhos é mais amplo e complexo do que a linguagem cotidiana. Ele abarca um conjunto de significados que vão além das palavras e expressões convencionais;
7. Repetição - em Huizinga a repetição aparece como elemento constitutivo do jogo e na psicanálise, Freud (1914/2017, 1920/2020) enfatiza a importância da repetição como recurso essencial do processo analítico: ao repetir, o paciente não apenas revive, mas também reinscreve e elabora experiências, transformando o passivo em ativo. Em *Além do Princípio do Prazer* (1920/2020), Freud apresenta a ideia da compulsão à repetição, um impulso que, em alguns casos, parece sobrepor-se ao princípio do prazer. Para ilustrar essa teoria, Freud descreve a brincadeira de seu neto, que ele denomina “fort-da”. O “fort-da” consiste em uma ação repetitiva: o bebê joga um carretel para longe (fort - “desapareceu”) e o puxa de volta (da - “aqui”). Essa brincadeira, aparentemente prazerosa, revela uma dinâmica mais profunda.

Freud interpreta essa brincadeira como uma tentativa do bebê de dominar a angústia causada pela ausência da mãe. Ao jogar e recuperar o objeto, a criança simula a experiência da separação e da reunião, adquirindo um senso de controle sobre uma situação que, inicialmente, era passivamente vivenciada. A partir dessa observação, Freud propõe que a brincadeira pode ter uma função além do prazer: ela pode ser um mecanismo de elaboração do desprazer. Ao repetir a experiência traumática da separação, a criança a transforma em uma experiência ativa e, assim, a domina.

Na confluência entre Freud e Huizinga, evidencia-se que a análise compartilha a mesma estrutura lúdica que funda a experiência humana. Essa costura revela que o brincar não é apenas um estágio da infância ou um fenômeno cultural periférico, mas um princípio organizador da subjetividade e do próprio dispositivo analítico: lugar onde o sujeito pode reinscrever sua história e produzir novos sentidos para sua experiência.

Ao pensarmos na herança cultural e psíquica, o brincar se revela tão precioso quanto qualquer bem material. Ele constitui um patrimônio invisível que atravessa gerações, garantindo não apenas a preservação de práticas e valores, mas também a possibilidade de invenção e reposicionamento subjetivo. A ausência desse legado pode ser tão devastadora quanto a carência de recursos materiais.

O filme *Cidadão Kane* (Welles, 1941) ilustra de forma pungente essa dimensão. A vida de Charles Foster Kane é marcada pela posse de riquezas incalculáveis e pelo poder social, mas, no fim, sua existência é condensada em uma palavra: *Rosebud*. Esse termo enigmático remete a um trenó de infância, símbolo de um tempo em que o brincar, sustentado pelo calor familiar, oferecia segurança e sentido. Ao evocar *Rosebud*, Kane não reivindica seus impérios ou conquistas, mas o retorno a uma experiência de pertencimento e continuidade interrompida.

Nesse gesto final, o filme nos lembra que a verdadeira herança transmitida não se mede em propriedades ou fortunas, mas na possibilidade de brincar como um ato de liberdade e imaginação. Assim, o brincar se afirma como um elo fundamental entre gerações, sustentando tanto a vida cultural quanto a psíquica. É nesse espaço lúdico — frágil, mas imprescindível — que se transmite o mais essencial: a habilidade de viver criativamente.

No trecho final do filme, o jornalista responsável pela investigação sobre o que ou quem seria *Rosebud*, conclui que “Nenhuma palavra pode explicar a vida de um homem”. *Rosebud* é apenas uma

palavra, uma peça faltante no quebra-cabeça que é a vida de um homem, ele reflete. E o que é o quebra-cabeça senão um jogo? No fim, nenhuma palavra pode explicar a vida de um homem. Mas talvez um jogo, sim.

Ao percorrer desde suas raízes evolucionistas até as elaborações da psicanálise, pode-se situar o brincar como herança que se transmite entrelaçando cultura e psiquismo. Mais do que mapear seus fundamentos, interessa reconhecer as implicações desse legado: na clínica, o brincar pode funcionar como espaço de reinscrição, em que falhas e silêncios herdados encontram possibilidade de elaboração; no campo cultural, ele reafirma sua força de execução coletiva, sustentando vínculos e rituais que atravessam gerações. Portanto, considerar o brincar como eixo da transmissão abre não apenas uma via de compreensão teórica, mas também de intervenção: resgatar a capacidade lúdica é devolver ao sujeito e ao grupo a potência de recriar sentidos para o vivido, ainda que esse vivido se configure como um vazio.

Referências

- Bregman, R. (2021). *Humanidade: uma história otimista do homem* (C. Carina, Trad.). Planeta.
- Cunha, A. G. (2010). *Dicionário etimológico da língua portuguesa* (4ª ed.). Lexikon.
- Dalgalarondo, P. (2011). *Evolução do cérebro: Sistema nervoso, psicologia e psicopatologia sob a perspectiva evolucionista*. Artmed.
- Fernandes, M. I. A. (2021). Negativo. In Levisky, R. B., Dias, M. L., & Levisky, D. L. (Orgs.). *Dicionário de psicanálise de casal e família*. (pp. 365-368). Blucher.
- Freud, S. (2020). *Além do princípio de prazer* (M. R. S. Moraes, Trad.; P. H. Tavares, Rev. Trad.). Autêntica. (Obra original publicada em 1920)
- Freud, S. (2017). Construções na análise. In S. Freud, *Fundamentos da clínica psicanalítica* (C. Dornbusch, Trad.) (pp. 365-382). Autêntica Editora. (Obra original publicada em 1937)
- Freud, S. (2017). Lembrar, repetir e perlaborar. In S. Freud, *Fundamentos da clínica psicanalítica* (C. Dornbusch, Trad.) (pp. 151-164). Autêntica Editora. (Obra original publicada em 1914)
- Freud, S. (2011). “Psicanálise” e “Teoria da Libido”. In S. Freud, *Obras Completas Volume 15, Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923)* (P. C. de Souza, Trad.) (pp. 273-308). Companhia das Letras. (Obra original publicada em 1923)
- Freud, S. (2017a). Recomendações ao médico para o tratamento psicanalítico. In S. Freud, *Fundamentos da clínica psicanalítica* (C. Dornbusch, Trad.) (pp. 93-106). Autêntica Editora. (Obra original publicada em 1912)
- Freud, S. (2017b). Sobre a dinâmica da transferência. In S. Freud, *Fundamentos da clínica psicanalítica* (C. Dornbusch, Trad.) (pp. 107-120). Autêntica Editora. (Obra original publicada em 1912)
- Freud, S. (2017). Sobre o início do tratamento. In S. Freud, *Fundamentos da clínica psicanalítica* (C. Dornbusch, Trad.) (pp. 121-150). Autêntica Editora. (Obra original publicada em 1913)
- Freud, S. (2012). Totem e Tabu. In S. Freud, *Obras Completas Volume 11, Totem e Tabu, Contribuição à História do Movimento Psicanalítico e Outros Textos (1912-1914)* (P. C. de Souza, Trad.) (pp. 17-193). Companhia das Letras. (Obra original publicada em 1912-1913)
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura*. Perspectiva. (Obra original publicada em 1938)
- Kaës, R. (2005). *Espaços psíquicos comuns e partilhados: transmissão e negatividade*. Casa do Psicólogo.
- Kaës, R. (1993a). Introducción: el sujeto de la herencia. In Kaës, R.; Faimberg, H; Enriquez, M; Baranes, J. -J. *Transmisión de la vida psíquica entre generaciones*. Amorrortu.
- Kaës, R. (1993b). Introducción al concepto de transmisión psíquica en el pensamiento de Freud. In Kaës, R.; Faimberg, H; Enriquez, M; Baranes, J. -J. *Transmisión de la vida psíquica entre generaciones*. Amorrortu.

- Metcalfe, T. (2025, 10 de junho). Qual seria o brinquedo mais antigo do mundo? Chocalhos de 4.500 anos de idade estão na lista, dizem os arqueólogos. *National Geographic Brasil*. <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2025/06/qual-seria-o-brinquedo-mais-antigo-do-mundo-chocalhos-de-4500-anos-de-idade-estao-na-lista-dizem-os-arqueologos>.
- Trachtenberg, A. R. C. (2021). Herança intergeracional. In Levisky, R. B., Dias, M. L., & Levisky, D. L. (Orgs.). *Dicionário de psicanálise de casal e família*. (pp. 250-252). Blucher.
- Trachtenberg, A. R. C. (2023). *Transgeracionalidade, intergeracionalidade: holocausto e dores sociais*. Blucher.
- Welles, O. (Diretor). (1941). *Cidadão Kane* [Filme]. RKO Radio Pictures.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Imago.
- Winnicott, D. W. (1987). *Privação e delinquência* (A. Cabral, Trad.). Martins Fontes.