

## CAPÍTULO 4

# APRESENTAÇÃO DO JOGO TERAPÊUTICO JUNGUIANO SÍMBOLOS DO INCONSCIENTE: UMA NOVA TÉCNICA PARA A CLÍNICA E A PESQUISA EM PSICOLOGIA ANALÍTICA

---

### Clarissa De Franco

Professora titular dos Programas de PósGraduação em Psicologia da Saúde e em Ciências da Religião da UMESP.

Psicóloga junguiana, Doutora em Psicologia e em Ciências da Religião com Pós-Doutorado em Estudos de Gênero e em Psicologia Clínica Junguiana. Coordenadora do Núcleo de Estudos e Pesquisas Junguianas da Metodista. Trabalho clínico em análise de sonhos e Símbolos do Inconsciente.



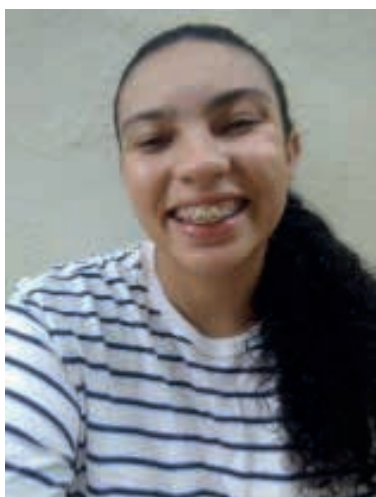
### Thiago Cruz Domingues

É poeta e psicólogo clínico. Especialista em Filosofia (UMESP) e mestrando em Psicologia da Saúde (UMESP), tem a palavra como matériaprima de seu trabalho. Pesquisa a interface da psicologia com saúde, leitura, literatura, imaginário e criatividade. Tem dois livros publicados: Instrução para distantes (poesia) e Remédios Imaginativos (ensaios psicológicos) ambos pela editora Caravana.



### **Maria Elayne da Silva Cipriano**

Psicóloga, com foco no atendimento de adolescentes e adultos pela abordagem da Psicologia Analítica. Participou da produção e pesquisa do jogo Símbolos do Inconsciente e é coautora do artigo científico “Hades: a morte como processo de transformação e renascimento na perspectiva da Psicologia Analítica”, com Maristela dos Reis Souza. Também é uma das autoras do livro de poesia “Um olhar e tudo se transforma”, de Luiz D’ Salles. Atualmente, integra o grupo de pesquisa sobre morte e pós-morte da PUC/SP.



### **Renata Felix Canal**

Mestranda em Psicologia da Saúde pela Universidade Metodista; especialização em Psicoterapia Junguiana pela Unip; Aprimoramento em Infância e Adolescência pela PUC/SP.



**RESUMO:** O objetivo do artigo é apresentar para a comunidade junguiana uma nova técnica que pode ser utilizada na prática clínica junguiana e também em pesquisas no campo da Psicologia Analítica: o jogo Símbolos do Inconsciente, desenvolvido nos anos de 2022 e 2023 e que tem como fundamentos os estudos da imagem, dos símbolos e dos sonhos dentro da abordagem junguiana. A validação desta técnica ocorreu por meio de pesquisa de PósDoutorado com quarenta terapeutas junguianos/as que realizaram avaliação do jogo (Franco, 2024). O jogo tem como objetivo principal promover um espaço de ampliação de consciência acerca de um tema de vida trazido para o jogo. Nesse artigo, apresentaremos os principais pontos da fundamentação do instrumento, seus objetivos, elementos, instruções e procedimentos, abrindo caminho para a utilização da técnica na prática clínica de abordagem analítica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo terapêutico, Símbolos do Inconsciente, Psicologia Analítica

## 1 | APRESENTAÇÃO GERAL DO JOGO

Símbolos do Inconsciente é um jogo terapêutico colaborativo baseado em elementos da Psicologia Analítica ou Junguiana que estudam a análise de símbolos, imagens, com conceitos como as Fases Alquímicas, Amplificação Simbólica, Imaginação Ativa, entre outros. Não se trata de um jogo de interpretação de sonhos, e sim, uma ferramenta terapêutica que utiliza o conhecimento do estudo dos sonhos para apoiar a compreensão de símbolos e imagem que orientam e possibilitam ampliação de consciência sobre um Tema de Vida escolhido para ser abordado no jogo. Tampouco se trata de um oráculo, no sentido de um instrumento que permite previsões. Mas sim de um jogo projetivo que pode evocar conteúdos do próprio inconsciente.

O jogo foi criado nos anos de 2022 e 2023 pela psicóloga junguiana e doutora Clarissa De Franco. Além de terapeuta clínica, Clarissa é professora universitária e desenvolveu ao longo de vinte anos trabalho de estudos dos sonhos. A produção do jogo, em especial para a construção do Livro dos Símbolos, contou com uma equipe de profissionais: as/os psicólogas/os junguianas/os Clarissa De Franco, Eduarda Ribeiro Silva, Maria Elayne da Silva Cipriano e Thiago Domingues; a estagiária de Psicologia Kamila Soares Ascenção; a revisora de português Erotilde Ribeiro De Franco; e a ilustradora e designer Beatriz Ascenção Teixeira, ou Bia Teixeira, que cuidou de toda a produção artística do jogo.

A ideia do jogo surgiu em um sonho em que a criadora Clarissa De Franco visualizava os relatos de sonhos de seus pacientes e de pacientes de Carl Gustav Jung em formato de cartas. No sonho, ela visualizava imagens de elementos (fogo, terra, ar e água), como se compusessem uma grande roda da vida. As cartas dos sonhos iam caindo nessa grande roda de elementos, algumas se transformavam em imagens, como vasos de cerâmica, água com substância efervescente, partes grudadas e ao mesmo tempo sendo desprendidas com dor de uma pessoa que estava deitada na terra, lembrando as sete operações alquímicas (Edinger, 1990), que apoiaram a fundamentação do jogo... Assim nasceu Símbolos do Inconsciente, em julho de 2022, em um momento de férias em que Clarissa e seus filhos estavam no sítio da família na cidade de Extrema, Minas Gerais.

Durante o ano de 2024, Clarissa desenvolveu uma pesquisa científica de Pós-Doutorado junto ao Núcleo de Estudos Junguianos do Programa de Estudos PósGraduados em Psicologia Clínica da PUCSP, realizando sessões online do jogo com quarenta terapeutas junguianas/os/es. Os resultados da pesquisa indicaram avaliações do jogo pelos/as terapeutas junguianos/as muito positivas, abrindo caminhos de validação do instrumento na prática clínica e de pesquisa. A publicação da pesquisa pode ser vista em Franco, 2024. A equipe de pesquisa contou com a participação da mestrandia Renata Canal e Thiago Domingues, da doutora Clarissa De Franco, do doutor Durval Luiz de Faria, da psicóloga Maria Elayne da Silva Cipriano, todos/as psicólogos/as do campo junguiano.

Existem duas versões do Jogo Símbolos do Inconsciente, uma impressa, indicada para sessões presenciais coletivas e individuais com o jogo e a outra disponível para pessoas cadastradas e autorizadas no site: [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br), que é voltada a sessões individuais, no formato online.

Mesmo se tratando de uma ferramenta terapêutica, que pode ser utilizada na área clínica e também em pesquisas do campo clínico junguiano, por ser um jogo, evoca o universo lúdico, convocando para a cena um importante e controverso arquétipo do inconsciente coletivo – o Trickster – conhecido por diversas manifestações culturais como o Coringa, o Bobo ou o Louco do Tarô de Marselha, o Bufão da Idade Média, Hermes, entre outros. Carl Gustav Jung (2000) aponta que Trickster é um personagem ligado ao arquétipo da sombra e que atua em bases instintivas. O Trickster tem um caráter ambíguo que representa um desafio à racionalidade oficial dos sistemas vigentes. Tem regras próprias, opera nas margens da oficialidade, provoca riso mesmo diante das dificuldades da vida, desafiando-nos a relativizar o olhar para a nossa caminhada existencial, a partir de uma lógica incomum, da diversão, do confronto a regras rígidas, da desestabilização da ordem conhecida.

A partir da lógica arquetípica tricksteriana, o jogo se torna uma ferramenta que desafia o contexto clínico tradicional, ativando funções psíquicas menos valorizadas na cultura ocidental, como a intuição e o sentimento. Sendo a Psicologia um campo científico nascido em uma tradição racionalista e empirista, como boa parte das ciências modernas que se estruturaram nos séculos XVIII e XIX, e estando portanto ligada mais fortemente às funções pensamento e sensação, a proposição de um jogo terapêutico convida a desestabilizar momentaneamente as bases nas quais estão apoiadas a prática clínica tradicional ocidental para abrir-se a novos caminhos cognitivos de compreensão dos fenômenos e desenvolvimento do processo de individuação.

Símbolos do Inconsciente enquadra-se na modalidade de jogo terapêutico, que propicia entretenimento, junto com apoio para a elaboração de processos de vida. Existe todo um debate sobre a perspectiva do “terapêutico”. Sendo “therapeia” o sentido grego da palavra terapia, ligado ao cuidado e tratamento de enfermos na busca de cura dos males, consideramos que o Jogo Símbolos do Inconsciente se apresenta como uma ferramenta que oferece caminhos de cuidado, tratamento, elaboração e manejo dos conteúdos psicológicos e emocionais ligados a um tema de vida. Não se trata em si de uma terapia, mas de uma ferramenta de apoio ao processo terapêutico, ou pontualmente uma ferramenta que desperta elementos ligados à arte do cuidado e do tratamento do campo “psi”.

O jogo é colaborativo, sendo indicada a presença de uma figura facilitadora, tanto nos jogos individuais, quanto coletivos. Caso as pessoas se sintam devidamente instruídas a manejar o jogo Símbolos do Inconsciente, é possível realizar jogadas ou sessões sem a presença de uma pessoa facilitadora, após capacitação no instrumento. É possível

que pessoas que já passaram pela Formação do Jogo e por sessões acompanhadas por pessoas facilitadoras, possam jogar sozinhas.

Símbolos do Inconsciente é indicado para um/a a seis jogadores/as. As sessões do jogo podem ser online ou presenciais. Conforme indicamos, recomendamos que haja a presença de uma pessoa facilitadora para conduzir os conteúdos simbólicos do Jogo. Tal pessoa facilitadora poderá ser do campo da Psicologia ou não, mas é indicado que realize a Formação do jogo para fins de treinamento e capacitação para o manejo da ferramenta diante da prática clínica terapêutica. As informações sobre a Formação do Jogo Símbolos do Inconsciente estão disponíveis em: [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br).

Lembramos que para os jogos online, é preciso fazer o cadastro no site e obter a autorização para jogar. As informações para obter a licença e também para obter o jogo presencial também estão disponíveis no site.

## **2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Este item será apresentado de forma resumida, considerando que a fundamentação do jogo Símbolos do Inconsciente se apoiou em uma bibliografia extensa da Psicologia Analítica, abordando diversos aspectos e estudos que aqui neste artigo não puderam ser descritos e analisados, em função das limitações de espaço.

### **2.1 O trabalho com imagens na Psicologia Analítica e Arquetípica**

Paulo Afrânio Sant'Anna (2005, p. 19) indica que “para a Psicologia Analítica, a imagem não é apenas uma representação visual, resultado da percepção sensorial, da atividade mnemônica ou da transferência da energia psíquica, mas a linguagem básica da psique, criativa e autogeradora em si mesma”. Nesse sentido, a imagem não se restringe a uma representação de algo na consciência, não tendo apenas papel visual ou estético, nem se refere a algo estático, com conteúdo fixo. A imagem se liga à capacidade da psique de agrupar elementos em imagens primordiais que lhes atribuem significado, constitui-se no próprio ato da consciência.

A escola clássica de Psicologia Analítica, que traz foco à vivência do eixo ego-self e ao caráter religioso dessa experiência, segundo o qual a consciência passa a se relacionar com a dimensão transcendente, ou o si mesmo, as imagens ocupam um lugar de mediadoras entre consciente e inconsciente. Para construir e identificar as pontes entre consciente e inconsciente, são utilizadas técnicas como imaginação ativa e amplificação simbólica, presentes na estruturação desse jogo. Por meio dessas técnicas, o diálogo com as imagens psíquicas favorece a conscientização e a integração das dimensões inconscientes da psique. Já o olhar complementar trazido pela escola arquetípica considera a imagem como expressão direta da psique.

Contrariamente à perspectiva simbólica, que tende a classificar as imagens em arquetípicas ou não a partir de sua forma – mais ou menos universais –, a perspectiva imagética da escola arquetípica propõe também a operacionalização desse conceito: o que torna uma imagem arquetípica é o modo como ela é tocada, não a forma dela. Recorre-se ao sentido dado por Jung, segundo o qual os arquétipos são portadores de significado, razão pela qual o que determina o caráter arquetípico de uma imagem é sua capacidade de evocar significado, e não sua forma. (Sant’Anna, 2005, p. 25).

Hillman (1977, 1978) chama de “consciência da alma” ou “criação da alma” o desenvolvimento de uma consciência metafórica apoiada em imagens. É proposta uma abordagem direta e vivencial da imagem, a partir da qual “a explicação ou a interpretação egóicas são substituídas pela vivência, pelo tratamento lúdico e pela conexão emocional. Enfatizam-se os aspectos funcionais e valorativos do arquétipo e não os formais e descritivos. (...) Trabalhar no plano da imagem permite o reconhecimento dos movimentos da alma e sua integração à consciência”. (Sant’Anna, Paulo Afrânio, 2005, p. 25). Na criação da alma, qualquer imagem pode tornar-se arquetípica, pois no trabalho com a imagem ela passa a significar algo para o sujeito, com um sentido emocional, afetivo, vivencial e poético.

## 2.2 Amplificação Simbólica e Imaginação Ativa

A amplificação simbólica é um processo de expansão do significado de um símbolo ou imagem, de modo a torná-lo aplicável em diferentes situações e contextos. Andrew Samuels (2002, p. 7-8) a define como: “(...) uma técnica que envolve o uso dos paralelos míticos, históricos e culturais de forma a esclarecer, tornar mais amplo e, por assim dizer, aumentar o volume do material factual, emocional e de fantasia, que pode ser obscuro, tênue e difícil de tratar”. O método de amplificação foi introduzido de forma estruturada na psicologia por Carl Gustav Jung no livro *Símbolos da Transformação* (Jung, 1986), obra que busca firmar a Psicologia Junguiana com a perspectiva de uma psique coletiva, saindo do vies personalístico da Psicanálise.

Jung alertava sobre a importância de não se fixar literalmente na imagem (Jung, 1984), pois a psique utiliza metáforas para expressar um sentido desconhecido. O método de amplificação inclui aspectos coletivos, fazendo analogias com fontes míticas, históricas e culturais para expandir o conteúdo simbólico. Isso permite que o indivíduo vá além do seu limite individual e se conecte com uma coletividade simbólica arquetípica, ampliando as possibilidades de interpretação. Jung caracterizou a amplificação como um “método de abordagem dos significados oníricos” (Jung, 1999, p. 170).

A hermenêutica junguiana clássica utiliza a técnica da amplificação para explorar os mitos e alcançar estruturas arquetípicas do inconsciente. Essa técnica envolve o uso de analogias para enriquecer o sentido das imagens, tornando mais amplo e esclarecedor o material factual, emocional e fantasioso. A amplificação utiliza uma linguagem circular e

poética do mito e do símbolo para conectar o pensamento dirigido com camadas profundas do espírito humano.

Não se deve perder uma proximidade com o conteúdo imagético original, conforme observa Jacobi (2013, p. 101): “A amplificação é, portanto, uma espécie de associação limitada, vinculada e dirigida que retorna continuamente ao centro de significado dado no sonho, girando, por assim dizer, em torno deste mesmo centro”. Esse movimento de girar em torno de um mesmo centro da imagem é conhecido como *circum-ambulação* e faz parte da amplificação, que tem basicamente três momentos: contato inicial com o símbolo, amplificação coletiva por meio de paralelos míticos, históricos, culturais, e retorno ao subjetivo com o auxílio das analogias universais.

Já a imaginação ativa consiste no desdobramento de “uma imagem onírica e uma associação do paciente para lhe dar como tarefa elaborar ou desenvolver estas imagens, deixando a fantasia trabalhar livremente” (Jung, 1984, p. 139). Por meio de expressões variadas como modelagem, pintura, desenho, teatro, cria-se uma cadeia de significados e fantasias ligadas à imagem inicial. Esta cadeia vai se transformando, se desenvolvendo, a partir de uma lógica própria, podendo assumir um caráter de encenação. A imaginação ativa requer a participação criativa do ego e promove uma interação entre conteúdos inconscientes e o estado de vigília.

“Pelo pensamento-fantasia se faz a ligação do pensamento dirigido com as camadas mais antigas do espírito humano, que há muito se encontram, abaixo do limiar da consciência [...]” (Jung, 1999, p. 25). O desdobramento livre e pessoal da imagem na imaginação ativa encontra-se com elementos arquetípicos, estimulados pela amplificação.

## 2.3 Fases Alquímicas

Carl Gustav Jung (2008; 2011a; 2011b) acreditava que a alquimia era uma metáfora para o processo de individuação, ou seja, o processo de integração dos aspectos conscientes e inconscientes da psique. O processo de individuação é composto por várias fases ou etapas, que poderiam corresponder de forma metafórica às fases alquímicas.

Edinger (1990) descreve sete principais fases alquímicas: *Calcinatio* (operação ligada ao elemento fogo e à função intuição), *Solutio* (ligada ao elemento água e à função sentimento), *Coagulatio* (ligada ao elemento terra e à função sensação), *Sublimatio* (ligada ao elemento ar e à função pensamento), *Mortificatio*, *Separatio* e *Coniunctio*. Estas fases fazem parte de outras etapas alquímicas, como a *Nigredo* – fase em que o indivíduo confronta sua sombra e sente-se perdido e desorientado. É um momento de crise e caos, mas também de potencial transformação; *Albedo*, ou “branqueamento”, quando começa a integrar sua sombra e a ganhar clareza mental e emocional, sendo um momento de purificação e renovação; *Citrinitas*, ou “amarelecimento”, em que o indivíduo começa a desenvolver seus aspectos criativos e intuitivos, sendo um momento de expansão e



descoberta, e Rubedo ou “vermelhidão”, em que o indivíduo alcança a realização do self e se torna plenamente integrado, um momento de transcendência e união com o divino.

Em relação às sete fases, de modo resumido, podemos compreendê-las como um processo de transformação da consciência, análogo à individuação. A Pedra Filosofal simboliza o ápice desta tarefa que integra matéria e espírito, após um árduo e sagrado trabalho conhecido como opus, ou a realização das fases alquímicas em busca do elixir sagrado. Na Alquimia, tudo começa pela prima matéria, que é caótica e indiferenciada, estruturada em torno dos quatro elementos (fogo, terra, ar e água). Os processos alquímicos vão promovendo a diferenciação destes elementos até que seja possível uma integração novamente em um estado já transformado. De forma análoga, na consciência, o processo conhecido como Prima Matéria dá origem ao ego estruturado em quatro funções: intuição, sensação, pensamento e sentimento. O processo de individuação nos leva a nos diferenciar dos outros seres e a encontrar a nossa Pedra Filosofal: a integração entre consciente e inconsciente.

Coniunctio é a operação alquímica que finaliza todos os processos, e que pode finalmente produzir a Pedra Filosofal, uma pedra, como diz Marie Louise Von Franz (2022a) “mediadora dos elementos”, que “oculta toda a ciência” em si, ou todo o conhecimento. O milagre desta etapa consiste em integrar matéria e espírito, aspectos inferiores e superiores. A chamada “união de opostos” é uma síntese, após queimar as prisões do ego em Calcinatio, deixar as águas dissolverem as emoções negativas em Solutio, afirmar novos desejos para recomeçar em Coagulatio, elevar a consciência e enxergar outras perspectivas em Sublimatio, reconhecer a podridão do processo e identificar as mortes em Mortificatio, fazer os cortes necessários e identificar e o que sobra de essencial em Separatio, em Coniunctio é hora de realizar o casamento alquímico, o ouro que se busca, que sintetiza todo trabalho para elaborar os processos.

Edinger (1990) destaca que essas fases não são lineares e podem se sobrepor ou ocorrer simultaneamente. Além disso, cada indivíduo vive essas fases de forma única e pessoal.

## 2.4 Etapas de interpretação dos sonhos

Finalmente, um outro conceito estruturante presente na dinâmica do jogo Símbolos do Inconsciente é relativo aos passos de interpretação de sonhos. Nesse contexto, destacamos o trabalho de Marion Rauscher Galbach (2000; 2021). Marion (2000) propõe uma estrutura de processamento dos sonhos, dividida em etapas como: 1. Exposição (local, personagens, indicação de tempo e de tema, questão inicial); 2. Intriga (ações e dinâmicas expressas pelo sonho); 3. Culminação (sequências, mudanças e questões levantadas); 4. Lise ou desenlace (resultado, solução ou catástrofe)” (Gallbach, 2000. p. 14-18), além



de dar foco nos/as protagonistas, suas ações e sentimentos e no processo de “recriação imaginativa do sonho” (Gallbach, 2000, p. 18).

Para a dinâmica do jogo, os passos de interpretação de sonhos foram adaptados e simplificados, de modo que a interpretação das cartas do jogo Símbolos do Inconsciente passa pelas etapas indicadas nos procedimentos presentes nesse Livro do Jogo e no Cartão Orientativo de Interpretação das Cartas. Percebe-se que este roteiro mantém alguns passos fundamentais em roteiros clássicos de interpretação de sonhos: principais emoções e imagens, personagens, desfecho da história, símbolos... No entanto, ele foi adaptado para uma dinâmica de jogo.

Este roteiro adaptado para o jogo, já indicado, contém os seguintes passos: 1) N: Número: Número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e número da Carta sorteada (ex.: 10.N, 13.I ou 17.ZS). 2) H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem). 3) DS ou C: Desenho ou Cena em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa). 4) EPCH: Emoções e palavras-chave. 5) T: Título. 6) P: Personagens com características. 7) D: Desfecho. 8) FA: Fase Alquímica. 9) S: Símbolo (escolha e amplificação). 10) RTV: Relação da carta com o Tema de Vida. 11) Não repetir cartas sorteadas

### 3 | OBJETIVO DO JOGO

O jogo Símbolos do Inconsciente tem como objetivo ampliar a consciência das pessoas jogadoras, gerando orientação sobre um tema de vida trazido para o jogo, seja ligado a uma questão desafiadora, a uma temática que está trazendo dúvidas ou angústias, ou simplesmente um ponto da vida para o qual a pessoa busca reflexões e aprimoramentos. O jogo pode auxiliar na integração de processos emocionais e psicológicos relativos a este tema, por meio de processos como amplificação simbólica e imaginação ativa, e pode ser também utilizando como instrumento lúdico em arteterapia ou voltado a encenações, improvisações teatrais.

Também pode ser uma ferramenta de apoio a tomadas de decisões ou deixar mais claras algumas direções internas a respeito de situações e contextos de vida, fazendo emergir conteúdos inconscientes sobre o tema em questão, e tornando-se um instrumento que permite que nosso self, como guia interno, nos conduza. Indicamos que não se trata de uma ferramenta oracular, que realiza previsões de futuro, mas sim, um instrumento projetivo.

Além de oferecer um exercício de amplificação de consciência sobre o Tema de Vida trazido para a sessão com o jogo, a ferramenta também pode servir como exercício simplificado para a análise de sonhos, já que a base teórica do jogo é a teoria junguiana de interpretação de sonhos e muitos dos elementos presentes são relativos a esta teoria, inclusive o roteiro de interpretação das Cartas. Conforme indicamos no item anterior, o Jogo

tem contornos terapêuticos, no sentido de oferecer um cuidado e um encaminhamento no manejo dos conteúdos que surgem.

## 4 | MODALIDADES DO JOGO

Símbolos do Inconsciente pode ser jogado nas seguintes modalidades:

- **Jogo individual com apoio de pessoa facilitadora:** Nessa modalidade, a sessão pode ser online (por meio de cadastro no site: [simbolosdoinconsciente.com.br](http://simbolosdoinconsciente.com.br)) ou presencial com o jogo físico. A pessoa facilitadora deve passar pelo curso de Formação do jogo, cujas informações estão disponibilizadas no site.
- **Jogo individual sem apoio de pessoa facilitadora:** Nesse caso, a pessoa que já passou pelo curso de Formação do jogo pode jogar sozinha, seja na modalidade online ou física.
- **Jogo coletivo (até 6 pessoas) com Tema de Vida Coletivo e com o apoio da pessoa facilitadora:** Indicamos que os jogos coletivos sejam desenvolvidos na modalidade presencial. A pessoa facilitadora deve passar pelo curso de Formação do Jogo, cujas informações estão disponibilizadas no site: [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br). Nessa modalidade, escolhe-se um único Tema de Vida comum ao grupo e são feitas três rodadas de interpretação com três cartas comuns a todo o grupo, que deve compartilhar impressões e percepções, passando por todas as etapas de interpretação coletivamente (H ou DS, EPCH, T, P, D, FA, S). Para maiores informações, consultar o item de Jogos Coletivos com Tema de Vida Coletivo.
- **Jogo Coletivo (até 6 pessoas) com Tema de Vida Coletivo e sem o apoio da pessoa facilitadora:** Nessa modalidade, o grupo segue as informações do item anterior, sem a presença de uma pessoa facilitadora.
- **Jogo Coletivo (até 3 pessoas) com Tema de Vida Individual para cada jogador/a com apoio da pessoa facilitadora:** Esta modalidade tem regras próprias que devem ser lidas no item do Jogo Coletivo com Tema de Vida Individual. Cada pessoa do grupo escolhe seu Tema e receberá palpites e sugestões do grupo.
- **Jogo Coletivo (até 3 pessoas) com Tema de Vida Individual para cada jogador/a sem apoio da pessoa facilitadora:** Nessa modalidade, o grupo segue as informações do item anterior, sem a presença de uma pessoa facilitadora.

## 5 | ELEMENTOS DO JOGO

- 1 dado personalizado com faces N, I, ZS, N, I, N/I
- 14 fichas para cálculo dos níveis do Jogo (jogos coletivos)
- 30 Cartas de Narrativa (N)

- 37 Cartas de Imagem (I)
- 23 Cartas de Zona de Sombra (ZS)
- 1 Livro do Jogo
- 1 Livro dos Símbolos
- 1 Círculo das Fases Alquímicas (Tabuleiro)
- 1 Cartão Orientativo de Interpretação das Cartas (frente) e das Sínteses Interpretativas (verso).

## 5.1 Cartas de Narrativa, Imagem e Zona de Sombra

O jogo possui 90 cartas divididas em três tipos: Imagem, Narrativa e Zona de Sombra e a seleção destas cartas teve dois tipos de critérios: os níveis de integração da sombra pelo ego e as sete operações alquímicas.

Para discernir as três categorias de cartas do jogo primeiramente nos baseamos em níveis de integração da sombra pelo ego, considerando que para a Psicologia Junguiana, a sombra contém elementos negados, reprimidos, desconhecidos ou não reconhecidos em nossa psique. Jung aponta que a sombra representa “um lado menos perfeito, menos luminoso que, sendo assim, não corresponde aos ideais de perfeição” (Jung, 2014, p. 50). No entanto, a sombra pode conter também elementos criativos que seriam como potências ocultas nossas, que ainda não identificamos em nós e que podem ser criativas e construtivas, caso venhamos a integrar estes aspectos à nossa consciência.

Apesar de conter também aspectos criativos e potências não reconhecidas, de uma maneira geral, a sombra envolve conteúdos que não queremos ver e com os quais não queremos lidar, seja porque dói, porque não estamos maduros/as para lidar com o tema, ou porque envolve um tema constrangedor, dolorido, embaraçoso e desconcertante. Marie Louise Von Franz indica que a sombra é como “um outro” com quem precisamos nos relacionar, às vezes cedendo e outros momentos resistindo. E que este outro poderá se tornar hostil quando ignorado ou mal compreendido (Von Franz, 2016).

Todo indivíduo possui sombra, já que se trata de todo potencial inconsciente. Quanto menos a sombra estiver incorporada e integrada à vida consciente, tanto mais densa e difícil ela se tornará.

Em termos de níveis de integração da sombra pelo ego, compreendemos que Cartas de Imagem evocam aspectos mais intuitivos e sensoriais, permitindo caminhos de integração mais fluidos, espontâneos e menos racionais. Nesse sentido, as funções sensação e intuição, chamadas por Jung de irracionais, assumem a cena, convocando caminhos em que o símbolo encontra perspectivas de pontes entre a consciência e o inconsciente.

Um segundo nível de integração da sombra está ligado ao contato com as Cartas de Narrativa, que produzem um caminho que pode ser menos invasivo psicologicamente para o sujeito, mas também menos fácil de criar pontes, ou seja, entendemos que os relatos de sonhos lidos como uma história “vívda” por outras pessoas produzem um distanciamento inicial, permitindo que o ego organize suas defesas e vá aos poucos se relacionando com o conteúdo dos relatos por meio das etapas orientadas pelo roteiro de interpretação. Nesse sentido, no contato com as Cartas de Narrativa, a integração de conteúdos sombrios ocorre de forma um pouco mais controlada que em relação às Cartas de Imagem, pois permite que as funções racionais (pensamento e sentimento) organizem os passos da integração.

Finalmente, as Cartas de Zona de Sombra, que contêm conteúdos normalmente associados a pesadelos: queda, acidente, morte, separação, perda, caos, fantasma, prisão, dor, sufocamento, entre outros temas, foram chamadas de Zona de Sombra porque invadem o ego de maneira mais evidente e menos controlada. Composta por cartas tanto de relatos de sonhos, quanto de imagens, a Zona de Sombra está especificada por seu conteúdo e não pela forma. Nesse sentido, a integração de tais conteúdos tende a acontecer de forma menos organizada e estruturada pelo ego, sendo sua integração mais difícil, porque negada e reprimida.

A partir da seleção dos três tipos de Cartas (Imagem, Narrativa e Zona de Sombra), partimos para a seleção das cartas propriamente ditas em cada uma das três categorias. Para isso, utilizamos as sete fases alquímicas, que podem ser melhor compreendidas a partir dos estudos de Edward Edinger (1990): *Calcinatio*, *Solutio*, *Coagulatio*, *Sublimatio*, *Mortificatio*, *Separatio* e *Coniunctio*.

A atribuição de cada fase alquímica a cada carta se deu por meio das imagens ou símbolos que se destacam, seja na pintura (Cartas de Imagens), nos relatos de sonho (Cartas de Narrativa) ou nas Cartas de Zona de Sombra, ligadas a situações que representam pesadelos. Compreendendo os símbolos e imagens que são frequentes em cada fase alquímica e como estas se expressam nos sonhos (Edinger, 1990), identificamos nas cartas estas fases, sendo que algumas poucas cartas não possuem fases alquímicas e outras (também poucas) possuem mais de uma fase alquímica para que a pessoa jogadora possa escolher no momento do jogo.

### *5.1.1 Cartas de Imagem (I)*

As cartas de Imagem (trinte e sete no total) são identificadas pela letra I tanto no dado quanto no verso das cartas e são compostas por quatro tipos de imagens: I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público, I-B: Imagens alquímicas de Matthäus Merian retiradas do Livro *Atalanta Fugiens* (MAIER, 1617), I-C: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser, que trabalhou com Carl Gustav Jung, e e sobre as quais (cartas de imagem de Peter Birkhäuser) a criadora do jogo obteve

autorização da família para seu uso, e por último, I-D: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira.

Reconhecemos que a seleção das imagens e de pintores/as tem um caráter eurocentrado e ocidentalizado. Algumas autoras latinas, como Bia Teixeira (dez pinturas, sendo seis em Cartas de Imagem e quatro em Cartas de Zona de Sombra), Abigail de Andrade (uma pintura nas Cartas de Imagem) e Frida Kahlo (uma pintura na Cartas de Zona de Sombra) fizeram parte da seleção, ainda assim, é preciso reconhecer que tivemos dificuldades de encontrar autoras dentro do critério de domínio público (que faleceram há mais de setenta anos). E, em função de desconhecimento da autora do jogo Símbolos do Inconsciente a respeito da arte oriental, também reconhecemos essa defasagem de conteúdo. Tal viés, no entanto, será revisado em versões posteriores do jogo.

Exemplo de carta de imagem:



#### *5.1.1.1 Categorias das Cartas de Imagem*

**I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público**

- 1.I: Roda da Rosa – Edward Pothast – Fase alquímica: Coniunctio.
- 5.I: Ponte sobre uma lagoa de lírios d'água – Claude Monet – Fase alquímica: Solutio.
- 7.I: Nabucodonosor – William Blake – Fase alquímica: Coagulatio.
- 8.I: A glorificação – Edmund Blair Leghton – Fase alquímica: Separatio.
- 9.I: As idades e a morte – Hans Baldus Grien – Fase alquímica: Mortificatio.
- 13.I: Peter Birkhäuser. Sem Fase alquímica.

- 15.I: O ancião dos dias – William Blake – Fase alquímica: Separatio.
- 18. I: A dança da vida – Edvard Munch – Fase alquímica: Coniunctio.
- 19.I: A senhorita do mar – Edvard Munch - Fase alquímica: Solutio.
- 20.I: Disparates: modos de voar – Francisco de Goya – Fase alquímica: Sublimatio.
- 22.I: A árvore da vida – Gustav Klimt – Fase alquímica: Coniunctio.
- 27.I: Quarto em Arles – Vicent Van Gogh – Sem fase alquímica.
- 30.I: O barbeiro de Suez – Leon Bonnat – Fase alquímica: Coniunctio.
- 31.I: San Giorgio Maggiore no crepúsculo – Claude Monet – Fase alquímica: Solutio.
- 32.I: O beijo – Gustav Klimt – Fase alquímica: Coniunctio.
- 35.I: Estrada do Mundo Novo com Pão de Açúcar ao Fundo – Abigail de Andrade – Sem fase alquímica.

#### **I-B: Imagens alquímicas de Matthäus Merian retiradas do Livro *Atalanta Fugiens*, de Michel Maier (1617)**

- 2.I: Emblema 2: “A Terra é sua enfermeira” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coagulatio.
- 3.I: Emblema 23: “Quando Pallas nasceu, e Sol estava em conjunção com Vênus, choveu ouro em Rodas” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coagulatio.
- 6.I: Emblema 18: “O fogo gosta de queimar, mas não transforma as coisas em ouro” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Calcinatió.
- 10.I: Emblema 29: “Como uma salamandra vive no fogo, uma pedra também” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Calcinatió.
- 21.I: Emblema 14: “Este é o dragão que devora seu rabo” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Coniunctio.
- 25.I: Emblema 19: “Se você matar um dos quatro, todos morrerão imediatamente” – imagem de Matthäus Merian – Fase alquímica: Separatio.

#### **I-C: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser**

- 4.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Coagulatio.
- 11.I: Fogo gera nascimento – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatió.
- 14.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Separatio.
- 17.I: Puer – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Sublimatio.

- 23.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 24.I: O urso na árvore de luz – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 29.I: O andarilho – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Sublimatio.
- 33.I: A dançarina de fogo – Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Calcinatio.
- 34.I: Peter Birkhäuser – Fase alquímica: Coniunctio

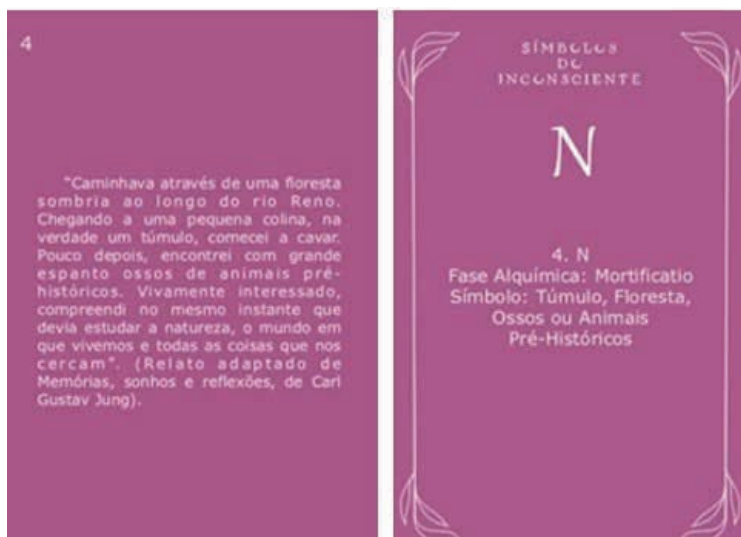
**I-D: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira.**

- 12.I: Espelho – Bia Teixeira – Fase alquímica: Coniunctio.
- 16.I: Café – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.
- 26.I: Baleia – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.
- 28.I: Borboleta – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio.
- 36.I: Floresta – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio.
- 37.I: Animais – Bia Teixeira – Fase alquímica: Solutio.

### 5.1.2 Cartas de Narrativa (N)

As trinta Cartas de Narrativa são compostas por N-A: relatos de sonhos já publicados em obras junguianas ou N-B: relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso.

Exemplo de Carta de Narrativa:





## **N-A: Relatos de sonhos publicados em obras junguianas**

- 1.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 2.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Separatio.
- 4.N: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 5.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Calcinatio.
- 7.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 11.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 13.N: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Sem fase alquímica.
- 16.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Solutio.
- 17.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Calcinatio
- 24.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 26.N: Relato adaptado do livro: Freud e Jung: sobre a religião, de Michael Palmer. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 27.N: Relato adaptado do livro: Sonhos: símbolos religiosos do inconsciente, de James A. Hall. – Fase alquímica: Mortificatio.
- 28.N: Relato adaptado do livro: Anatomia da Psique, de Edward Edinger. – Fase alquímica: Coagulatio.
- 30.N: Relato adaptado do livro: Breve curso sobre sonhos, de Robert Bosnak. – Fase alquímica: Separatio.

## **N-B: Relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para**

**uso**

- 3.N – Fase alquímica: Coagulatio.
- 6.N – Fase alquímica: Solutio.
- 8.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 9.N – Fase alquímica: Sublimatio.

- 10.N – Fase alquímica: Solutio.
- 12.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 14.N – Fase alquímica: Coagulatio.
- 15.N – Fase alquímica: Sublimatio.
- 18.N – Fase alquímica: Separatio.
- 19.N – Fase alquímica: Calcinatio.
- 20.N – Sem fase alquímica.
- 21.N – Sem fase alquímica.
- 22.N – Sem fase alquímica.
- 23.N – Fase alquímica: Sublimatio.
- 25.N – Fase alquímica: Coniunctio.
- 29.N – Fase alquímica: Solutio

### 5.1.3 *Cartas de Zona de Sombra (Zs)*

As vinte e três Cartas de Zona de Sombra contêm tanto imagens quanto relatos de sonhos, mas se referem a conteúdos que podemos associar aos pesadelos, como imagens e símbolos ligados a: caos, separação, perda, morte, sufocamento, fantasma, contaminação, queda, acidente, entre outros temas. As Cartas de Zonas de Sombra são áreas do jogo que convidam a lidar com elementos de sombra de maneira mais evidente que em outros processos do jogo. Isso quer dizer que a integração pelo ego dos conteúdos das Cartas de Zona de Sombra é mais trabalhosa e difícil, porque se trata de conteúdos que normalmente reprimimos, negamos, que nos incomoda e com os quais não queremos lidar.

No Jogo Símbolos do Inconsciente, as Cartas de Zona de Sombra evocam conteúdos relativos às “ilhas de consciência própria” que podem estar subterrâneas à consciência do ego que tenta organizar e orientar a psique. São aspectos que em geral podem tocar em pontos mais sensíveis e menos elaborados psicologicamente.

Em jogos coletivos, durante a interpretação das Cartas de Zona de Sombra existe uma regra diferente das demais Cartas. A pessoa que está passando pela sessão do Jogo deverá escolher uma pessoa que sirva de guia para aquela jogada. Isso deve ocorrer apenas em jogos coletivos. A pessoa guia deverá servir de apoio para as percepções e reflexões da/o/e jogador/a/e, apoiando seu processo e momentaneamente assumindo o papel da pessoa facilitadora, que deverá permanecer orientando, mas de forma menos direta naquela rodada específica.

Exemplo de Carta de Zona de Sombra:



#### *5.1.3.1 Categorias das Cartas de Zona de Sombra*

As Cartas de Zona de Sombra são compostas por Imagens e Narrativas. Dividimos em três subtipos ligados às imagens de Zona de Sombra e dois subtipos ligados aos relatos de sonho: ZS-I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público, ZS-I-B: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser, que trabalhou com Carl Gustav Jung, e e sobre as quais (cartas de imagem de Peter Birkhäuser) a criadora do jogo obteve autorização da família para seu uso, e por último, ZS-I-C: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira; ZS-N-A: relatos de sonhos publicados em obras junguianas; e ZS-N-B: relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso.

#### **ZS-I-A: Pinturas ou fragmentos de pinturas de artistas renomadas/os e que já entraram em domínio público**

- 1.ZS: Separação – Edvard Munch – Fase alquímica: Separatio
- 4.ZS: Caveira com o cigarro aceso – Vicent Van Gogh – Fase alquímica: Mortificatio.
- 8.ZS: O Grito – Edvard Munch – Fase alquímica: Solutio.
- 10.ZS: O fim do mundo – Peter Martin – Fase alquímica: Coagulatio.
- 13.ZS: O colosso – Francisco de Goya – Fase alquímica: Coagulatio.
- 14.ZS: A queda de Ícaro – Peter Raul Rubens – Fase alquímica: Sublimatio.
- 23.ZS: O veado ferido – Frida Kahlo – Fase alquímica: Mortificatio

### **ZS-I-B: Obras do pintor suíço Peter Birkhäuser**

- 2.ZS: Peter Birkhäuser. – Fase alquímica: Sublimatio.
- 22.ZS: A alma de quatro olhos, Peter Birkhäuser. Fase Alquímica: Mortificatio

### **ZS-I-C: Imagens criadas especialmente para o jogo Símbolos do Inconsciente pela artista brasileira Bia Teixeira.**

- 5.ZS: Sufocar – Bia Teixeira – Sem fase alquímica.
- 11.ZS: Avião caindo – Bia Teixeira – Fase alquímica: Sublimatio ou alcinatio.
- 15.ZS: Cemitério – Bia Teixeira – Fase alquímica: Mortificatio.
- 17.ZS: Miséria – Bia Teixeira – Fase alquímica: Mortificatio.

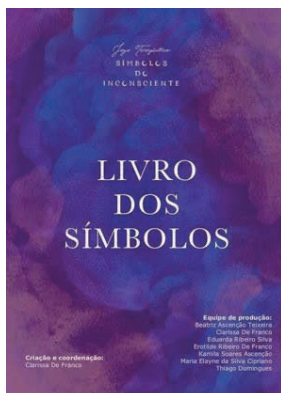
### **ZS-N-A: Relatos de sonhos publicados em obras junguianas**

- 21.ZS: Relato adaptado do livro: Memórias, sonhos e reflexões, de Carl Gustav Jung. – Fase alquímica: Mortificatio.

### **ZS-N-B: Relatos de sonhos presentes em casos clínicos, com autorização para uso**

- 7.ZS: Fase alquímica: Mortificatio
- 9.ZS: Fase alquímica: Mortificatio.
- 12.ZS: Fase alquímica: Calcinatio.
- 16.ZS: Fase alquímica: Separatio ou Solutio.
- 18.ZS: Fase alquímica: Separatio.
- 19.ZS: Fase alquímica: Calcinatio ou Separatio.
- 20.ZS: Sem fase alquímica.

## 5.2 Livro dos Símbolos



As Cartas de Narrativa, de Imagem e as Cartas de Zona de Sombra oferecem símbolos associados a elas. A cada rodada a pessoa escolhe um símbolo e pode ler sobre o seu significado no Livro dos Símbolos, criado para o Jogo por meio de uma tarefa de pesquisa e compilação de interpretações de símbolos baseadas em Dicionários de Símbolos especializados na área junguiana e psicológica. Tal Livro não tem pretensão de ser um Dicionário de Símbolos, mas de oferecer um compilado de imagens, informações e conteúdos para apoiar as reflexões no momento das sessões do Jogo.

Lembramos que o Livro dos Símbolos é um ponto de partida e de inspiração para abordar os símbolos e facilitar o processo a que Carl Gustav Jung chama de amplificação (JUNG, 1999), que basicamente se refere à tarefa de amplificar o significado de um símbolo a partir de referências de várias culturas, retornando depois ao significado que faz sentido ao/à sonhador/a. O Livro dos Símbolos traz uma discussão simplificada acerca dos símbolos presentes no jogo e não deve, nem de longe, esgotar ou limitar a discussão sobre os significados dos símbolos, sendo uma breve fonte de inspiração para refletir e ampliar a consciência.

Ao final do jogo, cada Símbolo que fica com o/a jogador/a traz um significado que poderá ser visto como um talismã a ser evocado em sua vida desperta quando tiver que lidar com o Tema de Vida escolhido para o Jogo.

### 5.3 Círculo das Fases Alquímicas (Tabuleiro)



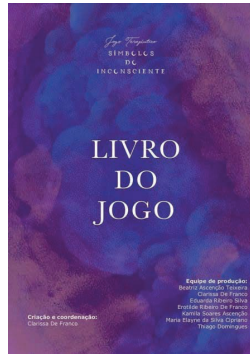
O tabuleiro do jogo foi criado em formato circular, já que o círculo simbolicamente é associado à eternidade, aos eternos ciclos que não têm exatamente um início e um final, mas representam um processo contínuo, fazendo analogia aos processos de desenvolvimento da consciência durante a jornada existencial humana, processos tais em eternos recomeços, retomadas, reestruturações e aprendizados.

A criação do Jogo Símbolos do Inconsciente esteve apoiada nas referências das sete operações alquímicas: Calcinatió, Solutio, Coagulatio, Sublimatio, Mortificatio, Separatio e Coniunctio. As referências científicas dessa abordagem podem ser encontradas em várias obras do Jung (2002; 2008a; 2011a; 2011b) e também na obra de Edward Edinger (1990; 2008). Neste Livro do Jogo, a pessoa facilitadora pode ler sobre essas fases alquímicas na Fundamentação Teórica. É muito importante que a pessoa facilitadora aprenda sobre este conteúdo porque faz parte da dinâmica do Jogo refletir sobre os estágios de consciência que cada pessoa se encontra em relação ao Tema de Vida (TV).

O círculo é dividido em sete fases alquímicas e mais o setor para serem colocadas as fichas. Nesse sentido, a perspectiva desse tabuleiro é que cada fenômeno humano está momentaneamente ligado a determinados aprendizados que podemos conectar às fases alquímicas.

O Círculo das Fases Alquímicas é utilizado em jogos grupais presenciais. Os jogos individuais dispensam as fichas no tabuleiro, mas ainda sim utilizam as frases de referência de cada fase alquímica indicadas.

## 5.4 Livro do Jogo



O Livro do Jogo traz orientações procedimentais e teóricas para pessoas facilitadoras da ferramenta, compilando dados de pesquisa realizada com terapeutas junguianos/os/es a partir de sessões com o uso do jogo Símbolos do Inconsciente. Foi desenvolvido com as seguintes seções principais: 1) Currículo da criadora e da equipe de produção, 2) Apresentação dos objetivos e elementos do jogo, 3) Procedimentos e técnicas de aplicação do Jogo, 4) Fundamentação teórica, 5) Pesquisa de Campo e 6) Referências.

## 5.5 Cartão Orientativo das Interpretações

ROTEIRO SIMPLIFICADO DE INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS	
1)	<b>N: Número:</b> Anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3).
2)	<b>H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem):</b> Criar uma história a partir da imagem. Anotar o principal.
3)	<b>DS ou C: Desenho ou Cena em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa):</b> Após a leitura, fazer um desenho, à sua maneira, que represente o relato lido, seja parcialmente, totalmente, ou de forma apenas inspirada. Em jogos coletivos, fazer uma encenação grupal sobre a carta.
4)	<b>EPCH: Emoções e palavras-chave:</b> Anotar as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram.
5)	<b>T: Título:</b> Criar e anotar um título para a cena ou relato.
6)	<b>P: Personagens:</b> Identificar personagens presentes, com destaque para as características.
7)	<b>D: Desfecho:</b> Criar e anotar um desfecho para continuar a história para além do que foi indicado na carta.
8)	<b>FA: Fase Alquímica:</b> Anotar a Fase Alquímica e as principais indicações.
9)	<b>S: Símbolo:</b> Escolher um símbolo, ler no Livro dos Símbolos seu significado e anotar as principais temáticas.
10)	<b>RTV: Relação da carta com o Tema de Vida:</b> Refletir e anotar sobre associações entre a Carta interpretada e o Tema de Vida.
11)	<b>Não repetir cartas sorteadas.</b>



<b>ROTEIRO SIMPLIFICADO DA SÍNTESE INTERPRETATIVA FINAL (STS)</b>	
1)	<b>EPCH: Emoções e palavras-chave:</b> Escolher duas palavras de cada uma das cartas interpretadas para compor as sínteses.
2)	<b>T: Título:</b> Ler os três Títulos (das três cartas interpretadas) e criar um título final para a jornada do jogo, a partir da leitura.
3)	<b>P: Personagens:</b> Identificar personagens presentes, procurando reconhecer padrões entre os/as personagens das três cartas.
4)	<b>D: Desfecho:</b> Ler os três Desfechos (das três Cartas) e criar um Desfecho final.
5)	<b>FA: Fase Alquímica:</b> Relembrar as Fases Alquímicas e as principais indicações.
6)	<b>S: Símbolo:</b> Relembrar os três símbolos escolhidos e seus significados e criar uma frase que sintetize os sentidos integrados.
7)	<b>RTV: Relação das cartas com o Tema de Vida:</b> Responder à questão trazida para o jogo a partir das sínteses anteriores.

Na parte da frente, o Cartão contém o roteiro de interpretação das Cartas, indicado neste livro no item de Procedimentos e técnicas de aplicação do Jogo. Já o verso do Cartão traz indicações para realizar a Síntese Interpretativa Final. Este Cartão serve para guiar de maneira mais rápida e acessível as interpretações das Cartas sem precisar recorrer ao Livro do Jogo a todo momento.

## 5.6 Dado



O dado foi desenvolvido para o Jogo e possui as faces: N, I, N, I, ZS e N/I. Cada uma das faces indica: N: Cartas de Narrativa, I: Cartas de Imagem, ZS: Cartas de Zona de Sombra e N/I: a pessoa pode escolher entre Carta de Narrativa ou de Imagem.

O dado, como instrumento para conduzir a escolha das Cartas, evoca os movimentos de sincronicidade e de acesso entre o inconsciente pessoal da pessoa jogadora ao inconsciente coletivo, permitindo que o fluxo de imagens chegue até a jogadora de forma sincrônica.

## 5.7 Fichas



O jogo contém 14 fichas na cor lilás. As fichas são utilizadas para marcar as fases alquímicas alcançadas durante o jogo no Círculo das Fases Alquímicas nos jogos coletivos. Já nas sessões individuais, as fichas não se fazem necessárias.

## 6 | PROCEDIMENTOS E TÉCNICAS DE APLICAÇÃO DO JOGO

O Jogo tem basicamente três grandes momentos: 1) Escolha e anotação do Tema de Vida; 2) Rodadas de interpretação das cartas (geralmente três) e 3) Síntese Interpretativa Final.

Em jogos individuais (seja com a pessoa facilitadora e uma pessoa participante ou somente com a pessoa participante), essa dinâmica pode ser realizada de uma só vez, o que dura em média de uma hora e meia e duas horas, ou pode ser realizada em mais de uma etapa, por exemplo: Encontro 1: definição do Tema de Vida e interpretação da primeira carta. Encontro 2: interpretação da segunda carta. Encontro 3: interpretação da terceira carta e Síntese. Outros formatos de encontros são cabíveis e possíveis, respeitando o roteiro de interpretação das cartas, descrito nos próximos passos, como por exemplo, pode ocorrer a interpretação de apenas uma carta para um tema específico. A pessoa facilitadora poderá escolher o modelo que mais for adequado. Encorajamos que novas modalidades e formas de aplicação sejam realizadas, desde que respeitados passos fundamentais do jogo (definição de Tema de Vida (TV), roteiro de interpretação das Cartas, Síntese Final (STS)).

O Jogo se inicia com a anotação do Tema de Vida. Em seguida, a primeira pessoa jogadora lança o dado e pega aleatoriamente uma carta que corresponde com a categoria indicada no dado (I (Carta de Imagem), N (Carta de Narrativa) ou ZS (Carta de Zona de Sombra) ou N/I: pessoa jogadora pode escolher Carta de Narrativa (N) ou Carta de Imagem (I). Há um roteiro de interpretação das cartas a ser seguido, mostrada no Cartão Orientativo de Interpretação das Cartas e também aqui nos próximos itens.

Em sessões individuais, a pessoa facilitadora deve trabalhar na direção de amplificar a consciência da pessoa jogadora sobre os significados e sentidos que surgem a cada jogada. Em jogos coletivos, a pessoa facilitadora deverá estimular uma troca de ideias entre o grupo para auxiliar na interpretação. Nos jogos coletivos, a primeira rodada é de

partilha e anotação dos temas de vida de cada jogador/a/e, em caso de jogos coletivos com temas específicos para cada jogador/a. Verificar procedimentos no item: Jogos Coletivos deste Livro.

## 6.1 Preparando a viagem

Quem passar pela sessão do Jogo deverá disponibilizar papel e caneta para as anotações, da mesma forma que a pessoa facilitadora deverá realizar anotações. Esse procedimento não é banal e será necessário durante a etapa das Sínteses Finais.

## 6.2 A Partida: Tema de Vida (Tv)

O Jogo Símbolos do Inconsciente começa com o Tema de Vida de cada jogador/a. A primeira rodada do Jogo envolve a escolha e anotação do Tema de Vida de cada jogador/a. O Tema de Vida representa um desafio ou uma questão de momento, algo que está impactando a vida do/a jogador/a, e refere-se à história de base que servirá de tema central por todo o jogo. Pode ser algum relacionamento difícil, alguma situação que trouxe dores, um objetivo que você ainda não atingiu, uma decisão a ser tomada, um tema para o qual se quer pedir orientações, ou simplesmente um tema para o qual se quer aprofundar as reflexões.

O ideal, seja em jogos individuais como grupais, é que o Tema de Vida (TV) seja exposto ou compartilhado com o grupo, de forma a contribuir na dinâmica grupal de interpretação que o jogo propõe e receber sugestões. Caso escolha não compartilhar o Tema de Vida, pode ser importante para a dinâmica do Jogo compartilhar ao menos a ideia geral (exemplo: amor, profissão, saúde, família, etc.), pois assim poderá receber auxílio das sugestões e palpites interpretativos do grupo conectando as interpretações ao seu tema.

Indicamos que a pessoa facilitadora ou, no caso de estar jogando sozinha, a pessoa jogadora, anote os dados de sessão, pois estes dados serão necessários para a Síntese Final do Jogo (STS).

### 6.2.1 Exemplos de Temas De Vida

- Como elaborar/lidar com tal situação?
- O que o Jogo Símbolos do Inconsciente orienta a fazer nessa situação?
- Quais imagens arquetípicas o Jogo oferece sobre tal tema?
- Tal caminho será positivo? É uma boa escolha?
- O que significa/representa simbolicamente essa pessoa ou situação em minha vida?
- Por que estou sentindo isso? O que quer dizer esse sentimento?

- O que eu tenho que aprender com essa situação ou tema?
- Devo tomar essa decisão, o que vem junto com esse passo?
- Quais as motivações envolvidas nessa situação?
- O que esse caminho representa?
- O que esse caminho atrai?
- Qual é o meu lugar/papel nessa situação?
- O que devo fazer para realizar tal situação?
- Como reescrever os elementos de dor que compõem essa história?

Após a escolha e anotação do Tema de Vida, a pessoa jogadora deve lançar o dado. Em jogos coletivos, decide-se quem vai começar e a sequência de jogadores/as/es. O/a jogador/a lança o dado e, ao cair sobre uma face N, I, ZS ou N/I, escolhe aleatoriamente uma Carta correspondente (N: Carta de Narrativa, I: Carta de Imagem, ZS: Carta de Zona de Sombra, ou N/I: quando o/a jogador/a pode escolher entre Carta N ou Carta I). Nos jogos online, o sorteio é feito de forma eletrônica pelo dado no site: [simbolosdoinconsciente.com.br](http://simbolosdoinconsciente.com.br). Existe um procedimento interpretativo a ser realizado para a interpretação das Cartas, indicado nos próximos itens e também nos Cartões orientativos que podem ser consultados a cada jogada.

As cartas que são escolhidas aleatoriamente por cada jogador/a a cada rodada nos jogos físicos/presenciais devem ser colocadas à sua frente, não voltando mais para o baralho. No caso de sorteio online, não se deve repetir as Cartas, necessitando de um novo sorteio, caso haja repetição.

### 6.3 Roteiro de Interpretação das Cartas

Após a definição do Tema de Vida (TV), três Cartas deverão ser interpretadas a partir do roteiro que segue abaixo, além da Síntese Interpretativa Final (STS). Essa regra pode passar por alterações, como já apontamos, caso a pessoa facilitadora entenda ser mais adequado manter interpretação de menos cartas. Nos jogos grupais, o número de cartas pode variar, conforme indicado no item de Jogos coletivos. Abaixo, indicamos o roteiro de interpretação das cartas de forma mais detalhada. Este roteiro foi apoiado nos estudos de Marion Galbach (2000; 2021). No próximo item, apresentamos o roteiro de forma resumida, para facilitar a jogabilidade. O roteiro de interpretação nos dois casos (jogos individuais e coletivos) deverá seguir os itens:

- 1) **N: Número:** A pessoa facilitadora deve anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e também o número da Carta (exemplos: 10.N, 27.I, 13.ZS).
- 2) **H: Criação da História (H) em cartas de Imagem ou de Zona de Sombra (imagem):** Ao perceber que a pessoa jogadora visualizou a Carta de Imagem ou de

Zona de Sombra (imagem), a pessoa facilitadora deve dizer: “O que está acontecendo nessa cena? Crie, a partir da imagem, uma breve história”. Observação: não é preciso se prender à imagem, e sim ser inspirado/a por ela. O relato é livre e não precisa inicialmente estar conectado ao Tema de Vida. Depois essa conexão vai se estabelecendo. O relato deve ser compartilhado com o grupo e com a pessoa facilitadora no caso de sessões individuais. A pessoa facilitadora pode fazer perguntas sobre a cena de forma a estimular a elaboração e a criação de mais detalhes, mas é importante que a história seja uma criação da pessoa jogadora ou participante e não da facilitadora. O ideal é que a pessoa facilitadora anote detalhes marcantes da história criada pela pessoa participante. A pessoa jogadora pode anotar, se quiser. Jung (2000) chama esse processo de **imaginação ativa**, quando deixamos os personagens e situações do sonho criarem vida.

**3) DS: Desenho em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa):** O relato descrito na Carta de Narrativa deve ser lido em voz alta, seja pela pessoa jogadora ou pela pessoa facilitadora. Após a leitura, a pessoa facilitadora deve dizer: “faça um desenho, da sua maneira, sem se preocupar com estética, para representar essa cena que foi lida no relato. Pode desenhar o que for importante ou o que se destacou na história para você, ou pode desenhar a cena toda, ou ainda algum elemento inspirado pela história lida”. Observação: o desenho pode representar somente alguns aspectos, símbolos e elementos da narrativa, pode indicar o relato continuando, não sendo necessário reproduzir exatamente do modo como está e sim como intuitivamente a pessoa jogadora foi tocada pela Carta. Em alguns casos, quando a pessoa se sentir envergonhada ou fiscalizada em relação a fazer o desenho, a pessoa facilitadora pode dizer: “essa etapa do desenho não vai ser avaliada como um teste psicológico. O objetivo é permitir um espaço para que seus conteúdos comecem a se relacionar com o relato da Carta lida. Não se preocupe com estética, nem com outras questões formais. Esteja livre para desenhar da sua maneira”. Depois do desenho, a pessoa facilitadora deve pedir que a jogadora fale sobre o desenho. A pessoa facilitadora deve anotar o que saiu a partir do desenho e a jogadora pode anotar se quiser. Assim como o item anterior, este processo se configura como parte da **imaginação ativa**.

**4) EPCH: Emoções e palavras-chave:** A pessoa facilitadora deve perguntar sobre as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram. “Quais emoções e palavras se destacam nessa cena para você? O que você sentiu? O que os personagens sentiram? Que imagens se destacam?” A facilitadora deve fazer anotações. A pessoa jogadora pode anotar se quiser.

**5) T: Título:** A pessoa facilitadora pede à pessoa jogadora para criar um título para a carta interpretada. “Que título você daria para essa cena ou essa história?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações. A pessoa jogadora pode anotar se quiser.

**6) P: Personagens:** A pessoa facilitadora questiona sobre personagens presentes, com destaque para características quando for o caso, exemplo: “Homem assustado”. “Quem são os personagens que se destacam nessa cena? Quais são as principais

características deles?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

7) **D: Desfecho:** A pessoa facilitadora deve perguntar: “Como essa história se encaminha depois desse ponto? O que acontece depois dessa cena? Quais seriam as cenas do próximo capítulo?” A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

8) **FA: Fase Alquímica:** A pessoa facilitadora deve indicar para a pessoa jogadora olhar o verso da Carta. No jogo online, é possível acessar o verso da Carta voltando na seta disposta na tela. A pessoa facilitadora deve explicar sobre a Fase Alquímica correspondente, procurando estabelecer associações com o Tema de Vida (TV). Nesse ponto, a pessoa facilitadora precisa ter conhecimento prévio sobre as Fases Alquímicas para conduzir as reflexões. No item de Fundamentação Teórica desse Livro do Jogo poderá ser encontrado material formativo sobre as Fases Alquímicas e também nas aulas de Formação do Jogo, que acompanham o jogo. Após as anotações, em jogos coletivos, é necessário colocar uma ficha no tabuleiro na fase alquímica correspondente. A cada duas fichas colocadas pelo grupo no tabuleiro, uma ficha extra é recebida pela pessoa jogadora que escolhe em que posição a colocará. Essa informação está esclarecida no item dos Jogos Coletivos. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

9) **S: Símbolo:** A pessoa facilitadora deve pedir para a pessoa jogadora escolher, dentre os símbolos indicados no verso da Carta, um símbolo para ser realizada a amplificação simbólica. Nesse momento, deve-se buscar este símbolo no Livro dos Símbolos e fazer a leitura em voz alta de seu significado. Após a leitura, a pessoa facilitadora deve estimular reflexões sobre o tema. Anotar o que for relevante. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser. Jung chama esse processo de **Amplificação**, conforme indicamos na Fundamentação Teórica desse Livro.

10) **RTV: Relação da carta com o Tema de Vida:** A pessoa facilitadora deve propiciar reflexões finais relativas à Carta, indicando possíveis relações da Carta com o Tema de Vida (TV) trazido no início do Jogo. A pessoa facilitadora ajudará com as associações. A pessoa facilitadora deve fazer anotações e a jogadora pode anotar se quiser.

11) **Não repetir cartas sorteadas:** Em jogos presenciais, deixar a Carta na mesa em frente. A Carta não deve retornar ao baralho. Em jogos online, caso seja sorteada uma mesma Carta em rodadas diferentes, deve-se repetir o sorteio, buscando uma nova Carta.

No caso de a pessoa fazer um jogo sozinha, sem a presença da pessoa facilitadora e sem interlocução com nenhuma outra figura, seguir os passos simplificados a seguir (estes passos também estão indicados no Cartão Orientativo do Roteiro das Interpretações):

### 6.3.1 Roteiro Simplificado

- 1) **N: Número:** Anotar o número da rodada de interpretação da Carta (1, 2 ou 3) e número da carta sorteada (ex.: 10.N, 13.I, 17.ZS).
- 2) **H: Criação da História (H)** em cartas de Imagem ou de Zona de **Sombra (imagem):** Criar uma história a partir da imagem. Anotar o principal.
- 3) **DS: Desenho em cartas de Narrativa ou Zona de Sombra (narrativa):** Após a leitura, fazer um desenho, à sua maneira, que represente o relato lido, seja parcialmente, totalmente, ou de forma apenas inspirada.
- 4) **EPCH: Emoções e palavras-chave:** Anotar as principais emoções e palavras-chave que a imagem ou o relato evocaram.
- 5) **T: Título:** Criar e anotar um título para a cena ou relato.
- 6) **P: Personagens:** Identificar personagens presentes, com destaque para as características.
- 7) **D: Desfecho:** Criar e anotar um desfecho para continuar a história para além do que foi indicado na carta.
- 8) **FA: Fase Alquímica:** Anotar a Fase Alquímica e as principais indicações.
- 9) **S: Símbolo:** Escolher um símbolo, ler no Livro dos Símbolos seu significado e anotar as principais temáticas.
- 10) **RTV: Relação da carta com o Tema de Vida:** Refletir e anotar sobre associações entre a Carta interpretada e o Tema de Vida.
- 11) **Não repetir cartas sorteadas.**

## 6.4 No Caminho dos Símbolos

O Jogo Terapêutico Junguiano Símbolos do Inconsciente possui entre seus componentes o Livro dos Símbolos, criado e construído a partir de pesquisas em Dicionários de Símbolos especializados. O Livro dos Símbolos é utilizado na etapa 9 do Roteiro de Interpretação das Cartas, quando a pessoa jogadora deve escolher um dos símbolos indicados na Carta para realizar o exercício de Amplificação Simbólica, que basicamente se refere à prática de buscar significados paralelos de um mesmo símbolo em diversas culturas, de forma a identificar como aquele conteúdo reverbera no inconsciente coletivo e pode ser integrado à experiência da pessoa.

O Livro dos Símbolos oferece o conteúdo compilado e resumido sobre cada símbolo, de modo a facilitar a experiência de jogabilidade. O ato de escolher um símbolo faz com que a pessoa participante da experiência se implique em seu próprio processo terapêutico, selecionando aquela imagem ou símbolo que mais gerou identificação no processo de interpretação da Carta.



## 6.5 A Volta para casa: Síntese Interpretativa Final (STS)

No caso de sessões individuais, a dinâmica do Jogo é completada ao terminar a terceira carta interpretada, que deve ser seguida da Síntese Interpretativa Final (STS). Em jogos coletivos, indicamos verificar os procedimentos no próximo item. Reforçamos que a ferramenta criada (jogo Símbolos do Inconsciente) permite novos formatos de trabalho e encoraja que nossas pesquisas sejam realizadas com o instrumento.

Ao final da interpretação das três cartas, o/a jogador/a deverá elaborar uma síntese, a partir dos passos que se seguem, indicando o caminho que o inconsciente dele/a utilizou para avançar em seu processo de individuação referente ao Tema de Vida. A pessoa facilitadora deve indicar que a pessoa jogadora relembre o **Tema de Vida** trazido para a sessão com o Jogo e faça as sete sínteses do Jogo:

### 6.5.1 Roteiro da Síntese Interpretativa Final (STS)

**7 Primeira Síntese: Emoções e Palavras-chave (EPCH).** A pessoa facilitadora deve ler o item EPCH de todos os níveis e pedir que a pessoa jogadora **escolha duas emoções ou palavras representativas de cada carta**. Em casos excepcionais, pode ser escolhida uma palavra a mais. Nesse item estamos atentas/os a apontar repetições, similaridades e destaques, ao realizar a Primeira Síntese. A facilitadora deve dizer: “O que você sentiu durante o jogo de mais relevante? O que se destacou? Vamos indicar as palavras-chave mais importantes para registrar como síntese? Escolha duas palavras de cada carta”. Fazer anotações.

**8 Segunda Síntese: Título (T).** A pessoa facilitadora **deve ler o Título de todas as Cartas interpretadas** (para cada jogador/a/e) e indicar que a pessoa jogadora faça a Segunda Síntese do Jogo, dizendo: “**Crie um título final** para a jornada do Jogo Símbolos do Inconsciente, sintetizando as imagens trazidas nos três títulos. O ideal é que se crie um título novo, a partir da síntese dos três títulos, mas pode-se repetir um dos títulos, se assim você preferir, ou repetir palavras dos títulos”. Fazer anotações.

**9 Terceira Síntese: Personagens (P).** A pessoa facilitadora **deve ler o item Personagens de todas as Cartas interpretadas e buscar padrões** ou destaques e dizer: “Faça a Terceira Síntese: Com quem você esteve? Quem te ajudou no caminho? Quem são os/as personagens e quais as características deles/as? Reflita porque determinados personagens (mãe, pai, irmão/irmã, filhos/as, vizinhos/as, chefe...) apareceram hoje”. Essa etapa é difícil, pois requer habilidade de identificar padrões entre figuras que podem aparecer com “nomes” diferentes (por exemplo: pai e marido ou borboletas e nuvens), mas que contenham características ou funções similares nas jogadas. Nesse momento, também pode ser relevante identificar padrões de animus e anima. A pessoa facilitadora deve ajudar e guiar esta etapa. Fazer anotações.

10 **Quarta Síntese: Desfecho (D).** A pessoa facilitadora deve ler o Item Desfecho em cada um dos níveis interpretados e indicar que a pessoa jogadora: “Faça a Quarta Síntese do Jogo: elabore uma **frase que sintetize os diferentes desfechos vividos** nas Cartas. Para onde sua jornada pelos símbolos do inconsciente lhe conduziu?” Fazer anotações.

11 **Quinta Síntese: Fases Alquímicas (FA).** A pessoa facilitadora deve lembrar quais Fases Alquímicas foram visitadas para cada jogador/a/e, tentando conectá-las com a experiência que a pessoa jogadora precisa vivenciar a partir de seu Tema de Vida (TV). Buscar compreender os recados orientativos de cada fase. A pessoa facilitadora, após essas trocas, deve dizer: “Faça a Quinta Síntese: **o que as fases alquímicas orientam?**” Fazer anotações.

12 **Sexta Síntese: Símbolos (S).** A pessoa facilitadora deve relembra os símbolos escolhidos pela pessoa jogadora e os significados vindos do exercício de amplificação simbólica com o Livro dos Símbolos. Dizer: “Faça a Sexta Síntese do Jogo: **elabore uma frase que unifique os significados dos diferentes símbolos que você escolheu.** Qual é a mensagem dos símbolos?”. Fazer anotações.

13 **Sétima Síntese: Relação com Tema de Vida (RTV).** Chegou o momento de responder à questão/tema trazida/o para a sessão do Jogo. A pessoa facilitadora deve dizer: “Faça a Sétima e Última Síntese do Jogo: **“Quais orientações finais o Jogo apontou para lidar com seu Tema de Vida? Como respondemos à questão trazida?”**”

Existe um roteiro simplificado das Sínteses, no verso do Cartão Orientativo.

#### **Roteiro Simplificado das Sínteses Finais (Sts):**

- 1) **EPCH: Emoções e palavras-chave:** Escolher duas palavras de cada uma das cartas interpretadas para compor as sínteses.
- 2) **T: Título:** Ler os três Títulos (das três cartas interpretadas) e criar um título final para a jornada do jogo, a partir da leitura.
- 3) **P: Personagens:** Identificar personagens presentes, procurando reconhecer padrões entre os/as personagens das três cartas.
- 4) **D: Desfecho:** Ler os três Desfechos (das três Cartas) e criar um Desfecho final.
- 5) **FA: Fase Alquímica:** Relembrar as Fases Alquímicas e as principais indicações.
- 6) **S: Símbolo:** Relembrar os três símbolos escolhidos e seus significados e criar uma frase que sintetize os sentidos integrados.
- 7) **RTV: Relação das cartas com o Tema de Vida:** Responder à questão trazida para o jogo a partir das sínteses anteriores.

## 6.6 Jogos Coletivos

Indicamos que os Jogos coletivos com Temas particularizados para cada jogador/a sejam de até três participantes, além da pessoa facilitadora, que ocorram presencialmente com o jogo físico (impresso) e com a presença de uma pessoa facilitadora. Nos jogos coletivos com temas compartilhados, indicamos que até seis pessoas possam participar, além da pessoa facilitadora. Estas orientações podem sofrer adaptações, caso o grupo se sinta devidamente instruído para realizar a sessão coletiva sem uma pessoa guiando ou com mais pessoas participantes. Em nossa experiência, com mais pessoas, as sessões dos jogos coletivos acabam sendo muito longas e cansativas.

Assim como nos jogos individuais, as etapas de definição, compartilhamento e anotação do Tema de Vida (TV), Roteiro de Interpretação das Cartas e Síntese Interpretativa Final (STS) devem acontecer. Inicialmente, propomos duas maneiras de realizar os jogos coletivos.

### *6.6.1 Jogos Coletivos com Tema de Vida Coletivo (até 6 Pessoas + Pessoa Facilitadora)*

A primeira modalidade envolve escolher um Tema de Vida comum a todo o grupo e ao interpretar as três cartas, realizar todos os passos coletivamente. A etapa do Desenho pode ser substituída por uma dramatização coletiva. As demais etapas são elaboradas coletivamente, como a escolha das Emoções e Palavras-Chave, do Título, a caracterização dos/as Personagens, a criação do Desfecho, a leitura e discussão sobre as Fases Alquímicas e a escolha e amplificação do Símbolo, o aprofundamento da Relação da Carta com o Tema de Vida e as Sínteses. Essa modalidade pode acontecer com a presença de uma pessoa facilitadora ou não.

Apesar de todas as etapas serem coletivas e da troca de ideias, percepções e compartilhamento de emoções ser estimulado nessa modalidade, cada pessoa pode fazer suas próprias anotações, acerca de temas trouxeram maior reverberação em sua história pessoal. Trata-se de uma dinâmica mais leve que as sessões individuais e pode ser indicada para situações em que um grupo quer se aprofundar em temas comuns (resolução de conflitos, metas coletivas, entre outras).

### *6.6.2 Jogos Coletivos com Temas de Vida individuais para cada jogador/A (Até 3 Pessoas + Pessoa Facilitadora)*

A segunda modalidade de jogo coletivo é mais complexa. Nessa modalidade, cada jogador/a escolhe seu próprio Tema de vida e compartilha com o grupo. A primeira rodada consiste na escolha, compartilhamento e anotação dos temas de vida de cada jogador/a. A pessoa facilitadora precisa anotar todos os passos de todas as pessoas jogadoras.

Cada rodada consiste em fazer uma interpretação de cada carta para cada jogador/a da roda, recebendo sugestões e palpites dos/das demais jogadores/as. Ou seja, cada jogador/a deve completar um nível de interpretação e somente se avança para as próximas rodadas ao final das interpretações de todos/as os/as jogadores/as. A pessoa facilitadora deverá estimular uma troca de ideias entre o grupo para auxiliar na interpretação. Assim como nas outras modalidades, a presença da pessoa facilitadora é opcional, e pode ser dispensada somente se o grupo se sentir suficientemente seguro e instruído sobre as regras do jogo.

Em Cartas de Zona de Sombra, nos jogos coletivos, a pessoa jogadora deverá escolher alguém do grupo para guiar a interpretação junto com a pessoa facilitadora. Nesse caso, apenas nas Cartas de Zona de Sombra, as demais pessoas deverão permanecer em silêncio, já que se trata de um momento do jogo em que é preciso aprender a “se guiar no escuro”.

Nessa modalidade de jogos coletivos leva-se em conta a regra das fichas e do tabuleiro, indicada a seguir. A meta coletiva ou o objetivo prático dessa modalidade é completar o Círculo das Fases Alquímicas, colocando uma ficha em cada uma das fases no tabuleiro antes de completar três cartas interpretadas por cada jogador/a.

O Jogo contém sete Fases Alquímicas: *Calcinatio*, *Solutio*, *Coagulatio*, *Sublimatio*, *Mortificatio*, *Separatio* e *Coniunctio*, marcadas no Círculo das Fases Alquímicas. Para saber mais sobre as Fases Alquímicas, leia o item referente a este tema na Fundamentação Teórica deste Livro. Uma das formas de completar a jornada coletiva do jogo é passar pelas sete fases em grupo, o que simbolicamente representaria um processo alquímico completo de transformação da consciência. Essa é a meta para jogos coletivos, com 2 ou 3 jogadores/as com temas individuais: passar pelas sete etapas do Círculo das Fases Alquímicas respeitando o máximo de três cartas interpretadas por cada jogador/a. Conforme vimos anteriormente, em jogos individuais, o Jogo se encerra com a interpretação de três cartas e não há o objetivo de passar por todas as fases alquímicas, apenas identificar as fases de destaque.

A cada carta ligada a uma fase alquímica que sai para qualquer jogador/a dos jogos coletivos com temas individuais, existe uma indicação de fase alquímica (algumas cartas não possuem tal indicação e nesse caso, nada precisa ser feito). O/a jogador/a da vez deve colocar uma ficha na fase correspondente no Círculo das Fases Alquímicas e ler em voz alta a reflexão sobre a fase presente no tabuleiro, anotando-a, além de anotar também outras reflexões promovidas pela pessoa facilitadora acerca das fases alquímicas. Algumas cartas possuem uma indicação de duas fases alquímicas. Nesse caso, o/a jogador/a da vez deve escolher em qual das duas colocar a ficha e pontuar.

Caso as fichas caiam nas mesmas fases alquímicas, as rodadas seguem em busca de completar pelo menos uma ficha em cada uma das fases.

**FICHA EXTRA:** Em jogos de duas pessoas, a cada duas fichas colocadas em fases alquímicas no tabuleiro (Círculo das Fases Alquímicas), o grupo ganha uma ficha extra para escolher em qual fase colocar. O grupo deve escolher uma fase alquímica ainda sem ficha. No caso de jogos com três participantes, a cada três fichas colocadas em fases alquímicas, ganha-se uma a mais. Desse modo, com as fichas extras, é possível que os jogos de 2 ou 3 jogadores/as atinjam as sete fases alquímicas antes das três cartas interpretadas por jogador/a. Caso o grupo atinja um número máximo de interpretações de cartas por jogador/a (3 cartas para cada jogador/a) antes de completar o Círculo das Fases Alquímicas (tabuleiro), o jogo se encerra, e as interpretações seguem trazendo elementos valiosos para elaborar o Tema de Vida de cada jogador e jogadora.

Em resumo, a quantidade máxima de cartas a serem interpretadas por cada jogador/a é de no máximo 3 cartas em jogos de 1 a 3 jogadoras/es.

Portanto, o Jogo Coletivo com Temas Individuais termina em duas situações: 1) quando o grupo atingir coletivamente pelo menos um ponto (uma ficha) em cada um dos sete níveis alquímicos no caso de jogos com 2 ou 3 jogadoras/es, considerando uma ficha extra a cada duas fichas colocadas no tabuleiro para jogos de duas pessoas e a cada três fichas para jogos com três jogadores/as; ou 2) quando todos/as os/as jogadores/as atingirem três cartas interpretadas.

Obs. Pode acontecer do Círculo das Fases Alquímicas ser completado antes das três rodadas completas de interpretação. Nesse caso, alguns/mas jogadores/as finalizam seu jogo e vão para a Síntese Interpretativa Final (STS) com menos cartas interpretadas e fazem a síntese com duas cartas, por exemplo.

A cada rodada das Cartas de Narrativa ou de Imagem em jogos grupais, todas as pessoas jogadoras podem dar palpites e sugestões interpretativas durante toda a interpretação, compartilhando impressões e sensações sobre a Carta, no entanto, o roteiro final de interpretação é do/a jogador/a da vez. Já nas Cartas de Zona de Sombra, conforme indicado, o/a jogador/a da vez deverá escolher um/a integrante do Jogo para ser seu guia e compartilhar as impressões apenas com esta pessoa guia, podendo a pessoa facilitadora apoiar orientações formais sobre o processo.

## 6.7 Esclarecimento sobre direito de uso de imagens

O Jogo Símbolos do Inconsciente contém imagens de pintores/as e ilustradores/as, alguns/mas conhecidos/as pelo grande público. Pela Lei no. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, sobre direitos autorais, art. 41: “os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil”. Isso significa que pinturas de autores/as que faleceram há mais de setenta anos entram em domínio público, como é o caso de muitos/as pintores/

as que utilizamos nesse Jogo. Além desses casos, temos a utilização de obras criadas exclusivamente para o jogo pela artista brasileira Bia Teixeira.

Declaramos que no caso do pintor suíço Peter Birkhäuser, que faleceu há menos de setenta anos, temos a licença para o uso de suas imagens, concedida pelo Birkhäuser-oeri Foundation. As imagens aqui utilizadas de Peter Birkhäuser estão publicadas nos livros: *Light from the Darkness: the paintings of Peter Birkhäuser* (Birkhäuser, 2014), *Windows on Eternity: Paintings of Peter Birkhäuser* (Wertenschlag-Birkhäuser, Eva, 2008) e *Der rote Faden: Malerei und Grafik von Peter Birkhäuser* (Wertenschlag-Birkhäuser, Eva; B Birkhäuser, Kaspar, 2013). Peter Birkhäuser pintou várias imagens de sonhos de pacientes de Carl Gustav Jung.

## 6.8 Algumas considerações

O Jogo Símbolos do Inconsciente pode apoiar tomadas de decisão. Nesse caso, podem ocorrer variações dos procedimentos apresentados. Uma forma de atuar em jogos de tomadas de decisão é interpretar apenas duas cartas, uma que aponta na direção de uma opção e outra que aponta na direção da outra opção. O roteiro de interpretação deve ser o mesmo, mas nesse caso, não há Síntese Interpretativa Final, sendo a Carta a própria indicação do inconsciente acerca daquele caminho ou possibilidade.

Em alguns momentos, uma carta com um sentido geral negativo pode apresentar partes que são entendidas como positivas no Jogo. Por exemplo, uma narrativa que fala da necessidade de separação com um desfecho positivo. Como o Jogo valoriza as pequenas partes (título, personagens, desfecho, símbolos...), a síntese final vai depender de como estas partes se encaixam e são interpretadas. Por isso, não se apresse em julgar uma carta.

O Jogo Símbolos do Inconsciente também pode funcionar como um indicativo do caminho que o Tema de Vida está sendo orientado a percorrer, desde um diagnóstico do que está mais aparente na situação atual, em geral apresentado na primeira carta, passando pelo desdobramento e aprofundamento do tema, representado pela segunda carta, até chegar ao encaminhamento, à tendência que o jogo aponta para o tema, mostrado na terceira e última carta. Nossa escolha pelo roteiro de três cartas envolve a perspectiva de que, pela pesquisa realizada, a dinâmica de interpretação de três cartas traz normalmente um caminho da primeira à terceira carta.

Lembramos que o Jogo Símbolos do Inconsciente, embora possa atuar de forma similar, não funciona como um oráculo, no sentido de indicar o que vai ou deve acontecer, e sim como um guia interno, psicológico e projetivo, que auxilia a compreender os caminhos que o inconsciente está trilhando acerca de determinado tema, como os medos, fantasias e mecanismos de defesa envolvidos, ou o que aponta a intuição da pessoa sobre aquele assunto, e outros elementos simbólicos e psicológicos despertados diante do Tema.

O Jogo Símbolos do Inconsciente pode ser aplicado na prática clínica psicoterapêutica, quando se busca aprofundar ou enriquecer o repertório simbólico e analítico de determinado tema do processo terapêutico. Ele pode ser aplicado repetidas vezes para temas diferentes ou para novas perspectivas de um mesmo tema. E também pode ser aplicado no contexto de pesquisa.

Indicamos que o jogo Símbolos do Inconsciente seja acompanhado por uma figura facilitadora ou terapeuta. O jogo pode ser facilitado por pessoas que não tenham formação em Psicologia. Em qualquer dos casos, recomendamos que a pessoa facilitadora realize a formação do Jogo, com a criadora psicóloga Clarissa De Franco. Disponível em: [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br). Após a formação, a pessoa poderá realizar jogos de forma individual, para ela mesma, e também aplicar terapeuticamente em outras pessoas participantes.

Realizamos em 2024 uma pesquisa de Pós-Doutorado em Psicologia Clínica (Núcleo de Estudos Junguianos da PUCSP) com quarenta terapeutas de abordagem junguiana que teve como objetivo principal validar o jogo terapêutico Símbolos do Inconsciente na prática clínica junguiana, por meio de análises sobre sessões terapêuticas desenvolvidas com uso do jogo. Como objetivos específicos, buscamos verificar a avaliação de terapeutas junguianas/os sobre o jogo; avaliar como o conteúdo emergido durante as sessões atuou terapeuticamente, quais são os alcances terapêuticos da ferramenta; e se a fundamentação dos pressupostos epistemológicos, conceituais e clínicos da Psicologia Analítica foi reconhecida pelo grupo pesquisado. Os resultados demonstraram que a receptividade do jogo dentro do grupo de terapeutas junguianos/as foi muito positiva, permitindo a validação do instrumento por um corpo de especialistas tanto para utilização na clínica junguiana, quanto no campo de pesquisas em Psicologia Analítica. Além disso, outros caminhos terapêuticos são possíveis com o instrumento. Os resultados dessa pesquisa podem ser vistos no Livro do Jogo (Franco, 2024) e também no site: [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br).

## 7 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou para a comunidade junguiana uma nova ferramenta que pode ser tanto utilizada na prática clínica junguiana, quanto em pesquisas no campo da Psicologia Analítica, e também em outros caminhos terapêuticos, que envolvem ludicidade e arte.

Conforme apontado, a fundamentação dos pressupostos epistemológicos, conceituais, teóricos e metodológicos do jogo Símbolos do Inconsciente está toda baseada em princípios e fundamentos da Psicologia Analítica, considerando em especial os estudos que perpassam análises sobre o uso das imagens, dos símbolos e sobre a interpretação de sonhos.



Apoiado em resultados de pesquisas (Franco, 2024) o jogo Símbolos do Inconsciente foi validado a partir da avaliação de quarenta terapeutas junguianas/os/es, que consideraram que a ferramenta cumpre seus objetivos de trazer orientações sobre um tema de vida, ampliar a consciência sobre este tema, trazendo reflexões com profundidade e intensidade, conectadas às histórias pessoais das pessoas participantes. O retorno sobre a experiência, a partir dos comentários e respostas do questionário de pesquisa, foi amplamente positivo. O jogo foi considerado um instrumento terapêutico junguiano com bom potencial para ser utilizado na prática clínica pelo grupo analisado.

Consideramos que o manejo da figura facilitadora do instrumento é decisivo para que o método clínico junguiano se desenrole profunda e adequadamente durante as sessões com o jogo Símbolos do Inconsciente. Nesse sentido, recomendamos que o jogo seja aplicado por pessoas que passaram pelo curso de Formação.

Vislumbramos várias formas de utilização do jogo Símbolos do Inconsciente na prática clínica e também em pesquisas do campo da Psicologia Analítica. As categorias apresentadas como passos do Roteiro de Interpretação (Desenho, história, Emoções e Palavras-Chave...) podem ser utilizadas como categorias no campo da pesquisa clínica com o jogo, e também novas categorias podem ser pensadas, como o estudo de que forma determinados arquétipos (animus e anima, por exemplo) se comportam durante as sessões com o jogo com sujeitos e grupos específicos. As categorias podem ser exploradas em pesquisas posteriores com novos focos e aprofundamentos. Encorajamos que tais pesquisas sejam realizadas, de forma a ampliar as possibilidades técnicas da clínica e da pesquisa com Psicologia Analítica.

Além de ter validado o jogo Símbolos do Inconsciente como uma ferramenta clínica junguiana em pesquisas anteriores (Franco...), indicamos que os pressupostos teóricos do jogo, aqui apresentados, juntamente com a dinâmica da vivência do jogo, apoiam a vasta literatura de que o estudo junguiano dos sonhos fornece bases para a compreensão de processos psíquicos profundos, já que o jogo foi totalmente estruturado com base na literatura junguiana do estudo dos sonhos. Apontamos a relevância e o desafio de abrir novas frentes científicas de estudo com o instrumento, de forma a ampliar as reflexões sobre seu campo, seus limites e suas possibilidades de uso.

## REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do Fogo**. Lisboa: Estúdios, 1972.

BECKER, Udo. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: Paulus, 2019.

BIRKHÄUSER, Peter. **Light from the Darkness: The Paintings of Peter Birkhäuser**. Editora Birkhäuser, 2014.

BOSNAK, Robert. **Breve Curso Sobre Sonhos**: Técnica Junguiana Para Trabalhar com os Sonhos. São Paulo: Paulus, 1997.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Editora José Olímpio, 2020

EDINGER, Edward. **O mistério da Coniunctio: imagem alquímica da individuação**. São Paulo: Paulus, 2008.

EDINGER, Edward. **A anatomia da psique. O simbolismo alquímico na psicoterapia**. São Paulo: Cultrix, 1990.

FERREIRA, Agripina Encarnación Alvarez. **Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos**. Londrina: Eduel, 2013.

FRANCO, Clarissa De. O Livro do Jogo Símbolos do Inconsciente. Rio de Janeiro: Ludens, 2024. (Disponível em: [simbolosdoinconsciente.com.br](http://simbolosdoinconsciente.com.br)).

FRANZ, Dean L. "Meaning for Modern Man in the Paintings of Peter **Birkhäuser**". C.G. Jung Institute, Zürich, 1977.

GALLBACH, Marion Rauscher. **Aprendendo com os sonhos**. São Paulo: ed. Paulus, 2000.

GALLBACH, Marion Rauscher. **Sonhos na psicologia junguiana**: Novas perspectivas no contexto brasileiro. São Paulo: Paulus, 2021.

HALL, James. **Jung e a interpretação dos sonhos**: manual de teoria e prática. São Paulo: Cultrix, 1983.

HALL, James. **Jung e a interpretação dos sonhos**: Um guia prático e abrangente para a compreensão dos estados oníricos à luz da psicologia analítica. São Paulo: Cultrix, 2021.

HILLMAN, James. **Further Notes on Images**. Spring Journal, 1978.

HILLMAN, James. **Psicologia arquetípica**: Um breve relato. São Paulo: Cultrix, 1995.

HILLMAN, James. **Ficções que curam**. Psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler. São Paulo: Verus, 2010.

HILLMAN, James. **Anima**: anatomia de uma noção personificada. São Paulo: Cultrix, 1989.

JACOBI, Jolande. **A psicologia de C.G.Jung**. Petrópolis. Editora Vozes. 2013.

JACOBI, Jolande. **Complexo, Arquétipo, Símbolo**. São Paulo: Cultrix, 1995.

JUNG, Carl Gustav. **Memórias, sonhos e reflexões**. Editora Nova Fronteira, 1963.

JUNG, Carl Gustav. **Visions Seminars**. Zurique: Spring Publications, 1976.

JUNG, Carl Gustav. **A natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 1984.

JUNG, Carl Gustav. Obras Completas. **O desenvolvimento da personalidade**. Vol. XVII. Petrópolis. Editora Vozes [1945] 1986.

JUNG, Carl Gustav; WILHEM, Richard. **O segredo da flor de ouro. Um livro de vida chinês**. Petrópolis. Editora Vozes. 1987.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1991

JUNG, Carl Gustav **Fundamentos de Psicologia Analítica**. 9a ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **O Livro Vermelho. Liber Novus**. Edição de Sonu Shamdasani. Editora Vozes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2008a.

JUNG, Carl Gustav. *Mysterium coniunctionis*: **pesquisas sobre a separação e a composição dos opostos psíquicos na alquimia**. vol. 1. Tradução de Valdemar do Amaral. 4a. edição. Petrópolis: RJ: Vozes, 2008b.

JUNG, Carl Gustav. *Psicologia e Alquimia*. Tradução de Maria Luiza Appy, Margaret Makray e Dora Mariana R. F. da Silva. 5a. edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011a.

JUNG, Carl Gustav. *Estudos Alquímicos*. Tradução de Dora Mariana R. Ferreira e Maria Luiza Appy. 2a. edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011b.

JUNG, Carl Gustav. **Sobre sentimentos e a sombra: sessões de perguntas de Winterthur**. (L. Richter, Trad.). Petrópolis: Vozes, 2014.

LABONDE, Eliane. **A Alquimia dos Complexos**. [Monografia de Especialização em Psicologia Analítica, Pontifícia Universidade Católica do Paraná]. Curitiba, 2014.

LEXIKON, Herder. **Dicionário de símbolos**. São Paulo: Cultrix, 1990.

MAIER, Michel. **Atalanta Fugiens**. Hyeronimus Galler, 1617.

MARTIN, Kathleen. **O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens arquetípicas**. Ed. Taschen, 2012.

MATTOON, Mary Ann. **Como Entender os Sonhos**. São Paulo: Paulus, 2013.

NEUMANN, Erich. **The origins and history of consciousness**. Nova York: Pantheon, 1954.

PENNA, Eloisa M. D. O paradigma junguiano no contexto da metodologia qualitativa de pesquisa. **Psicol. USP**, São Paulo, v. 16, n. 3, p. 71-94, set. 2005.

ROOB, Alexander. **Alquimia e Misticismo: o museu hermético**. Köln: Taschen, 2001.

SAMUELS, Andrew. **A psique política**. São Paulo: Imago, 2002.

SANTANA, Leonardo. **O simbolismo do fogo e as tentativas de suicídio**. Monografia de Conclusão de Curso, Faculdade de Psicologia, Universidade de Brasília, 2005.

SANT'ANNA, Paulo Afrânio. Uma contribuição para a discussão sobre as imagens psíquicas no contexto da Psicologia Analítica. **Psicol. USP**, 16 (3), Set 2005. <https://www.scielo.br/j/pusp/a/5zPRytQhPB446kZQy8YjnmH/>

SERBENA, Carlos A. Considerações Sobre o Inconsciente: Mito, Símbolo e Arquétipo na Psicologia Analítica. **Revista da Abordagem Gestáltica** – XVI(1): 76-82, jan-jul., 2010.

SHARP, Daryl. **Léxico junguiano. Dicionário de termos e conceitos**. São Paulo. Editora Cultrix. 1991.

SILVEIRA, Suely. **Caracterização do Método da Imaginação Ativa na Obra de C.G. Jung: Singularidades e Desdobramentos**. Dissertação de Psicologia. Universidade Federal de São João Del Rei, 2020.

SOUZA, Marcos Bráulio. **Sombra e Persona na Psicologia Junguiana**. TCC de Graduação em Psicologia, Universidade de Caxias do Sul, 2020.

TRIMEGISTO, Hermes. **Alquimia e Ocultismo**. São Paulo: Edições 70, 1972.

VON FRANZ, Marie Louise. **A interpretação dos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1981.

VONZ FRANZ, Marie Louise. **Alquimia: Uma introdução ao simbolismo e seu significado na psicologia de Carl G. Jung**. São Paulo: Pensamento, 2022a.

VON FRANZ, Marie Louise. **Alquimia e a imaginação ativa: Estudos integrativos sobre imagens do inconsciente, sua personificação e cura**. São Paulo, Cultrix, 2022b.

VON FRANZ, Marie Louise. A percepção da sombra nos sonhos. In: ZWEIG, C., & ABRAMS, J. (orgs.). **Ao encontro da sombra** (15ª ed.). (pp. 57-60). São Paulo: Cultrix, 2016.

WERTENSCHLAG-BIRKHÄUSER, Eva. Windows on Eternity: Paintings of **Peter Birkhäuser**. Editora Daimon, 2008.

WERTENSCHLAG-BIRKHÄUSER, Eva; BIRKHÄUSER, Kaspar. **Der Rote Faden: Malerei und Grafiken von Peter Birkhäuser**. Editora Daimon, 2013. [www.simbolosdoinconsciente.com.br](http://www.simbolosdoinconsciente.com.br)