

BIBLIOTECA CIENCIAS DA EDUCAÇÃO

JEAN PIAGET

A FORMAÇÃO DO SÍMBOLO NA CRIANÇA

Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação

Tradução de
ALVARO CABRAL

CHRISTIANO MONTEIRO OTTICICA

DEDALUS - Acervo - FE



20500005688

ZAHAR EDITORES
RIO DE JANEIRO

2



criança (*A Linguagem e o Pensamento na Criança*, cap. V), procuramos reunir uma coleção tão completa quanto possível de jogos infantis, quer registrando dia a dia os jogos espontâneos dos nossos filhos, quer observando, com diversos colaboradores, os jogos praticados nas escolas (nomeadamente, na Casa da Criança, de Genebra) ou na rua. Na posse de cerca de um milhar de observações, procuramos então aplicar-lhes as classificações conhecidas. Ora, salta aos olhos, quando se tenta essa experiência, que a maioria dos autores só se preocupou com certos jogos-típos, em particular os que correspondiam às suas teorias explicativas, e menosprezou a imensa maioria dos casos intermédios, porque se mantinham inclassificáveis desse ponto de vista prestabelecido.¹ Se nos preocuparmos, pelo contrário, em ter na devida conta todos os casos, sejam eles vagos ou típicos, chegar-se-á então, necessariamente, a uma classificação de simples estruturas, na falta de se descobrir outro critério que seja, ao mesmo tempo, geral e capaz de se aplicar aos detalhes de cada caso particular.

Um ponto de vista célebre consistiu, por exemplo, em classificar os jogos segundo as tendências que eles concretizavam ou, por outras palavras, segundo o seu conteúdo. Foi o que tentou K. GROOS, seguido nesse ponto por CLAPARÈDE. Numa primeira categoria, chamada "jogos de experimentação" ou "jogos de funções gerais", estão agrupados os jogos sensoriais (assobios, gritos etc.), os jogos motores (bolas, corridas etc.), os jogos intelectuais (imaginação e curiosidade), os jogos afetivos e os exercícios da vontade (jogos de inibição, como sustentar uma posição difícil o máximo de tempo possível etc.). Uma segunda categoria, a dos "jogos de funções especiais", compreende os jogos de luta, perseguição, cortesia, os jogos sociais, familiares e de imitação. — É evidente que essa maneira de agrupar os fatos é solidária da teoria de pré-exercício, ao ponto de não deixar de revelar certos pontos fracos da teoria. Ora, a grande dificuldade é ser quase impossível situar numa só dessas divisórias, ao mesmo tempo, não só a multidão de casos intermédios revelados pela observação cotidiana, mas

até certos jogos que, no entanto, podemos considerar clássicos. O jogo de bolas de gude, por exemplo, é certamente sensorio-motor, porquanto se trata de visar e lançar. Mas, a partir dos sete ou oito anos, é também um jogo de competição e de lutas canalizadas, visto que a partir dessa idade já temos campos concorrentes e uma competição entre jogadores (quando as crianças mais pequenas jogam cada uma por si e para si); como bem disse CLAPARÈDE, "o instinto de luta intervém na maioria dos jogos, se não como móbil principal, pelo menos como móbil adicional" (*Psychologie de l'enfant*, 8.ª ed., pág. 467). Mas, além desses fatores, o essencial é, sem dúvida, a presença de regras (ver *O Juízo Moral na Criança*, cap. I): o jogo de bolas de gude é, pois, eminentemente social (imitação, sociabilidade etc.). Enfim, como não ficar impressionado, ao estudar as regras, pela sua complexidade intelectual: não se elabora um código e não se o aplica sem um esforço lógico, e as "funções gerais" intervêm todas aqui. Logo, onde classificar, de acôrdo com os quadros de K. GROOS, o jogo das bolas de gude?

Certo, êsse politeísmo de um jogo complexo é reconhecido por todos os autores. Mas não condena êle, afinal de contas, uma classificação baseada nos conteúdos ou "móveis"? Não, se um dos conteúdos predominar sobre os demais; mas, no jogo das bolas de gude, isso depende da idade dos jogadores, dos tipos individuais e quase dos momentos da partida. Tais dificuldades encontram-se, aliás, em diversos graus, praticamente em todos os jogos, a partir de um certo nível do desenvolvimento. Pelo contrário — e esta observação vai justamente permitir-nos estabelecer os limites aquém dos quais a teoria de GROOS é válida — existem jogos elementares que não pressupõem imaginação simbólica nem regras e nos quais é possível, sem arbitrariedade, assinalar qual a tendência que exercem. São todos os jogos dos animais (salvo alguns raros exemplos de jogos simbólicos nos chimpanzés), os jogos sensorio-motores das fases I a V do capítulo precedente e alguns jogos análogos que subsistem depois do aparecimento da linguagem (saltar, atirar pedras etc.). Em contrapartida, assim que aparecem pelo conteúdo simbólica e as regras sociais, a classificação de verificá-lo por um jogo de regras. Quanto aos jogos simbólicos, tomemos como exemplo o jogo de "brincar com bonecas".

¹ A notar, entretanto, a interessante classificação fornecida por J. O. GRANDJOUAN, *Le qui vive, Jeu d'observations* (Beauregard de France, 1942).

A primeira vista, seríamos levados a ver nesse jôco um caso típico de exercício das tendências familiares e, notadamente, do instinto maternal. Mas, em primeiro lugar, qual é, na menina que ama sua boneca como uma jovem, que "instinto", propriamente dito (supondo que ele exista como entidade simples na espécie humana), e qual o de uma imitação simpática do que a criança que brinca aprecia na sua própria mãe? Mesmo admitindo a intervenção de um instinto, este só poderia ser a causa originária de um interesse global, genérico e indefinido, sendo os pormenores das próprias atitudes inspirados, evidentemente, pelo meio ambiente. Mas há mais. Tôtá a observação sistemática de um jôco de bonecas mostra imediatamente que as atitudes puramente maternais da menina (as quais são, portanto, parcialmente adquiridas por imitação) constituem apenas uma pequena fração do conjunto do jôco. Com efeito, na maioria dos casos, a boneca serve apenas de ocasião para a criança reviver simbólicamente a sua própria existência, de uma parte para melhor assimilar os seus diversos aspectos e, de outra parte, para liquidar os conflitos cotidianos e realizar o conjunto de desejos que ficaram por saciar. Assim, podemos estar certos de que todos os eventos, alegres ou aborrecidos, que ocorrem na vida da criança repercutir-se-ão nas suas bonecas. Nesse sentido lato, a hipótese de um conteúdo específico do jôco com bonecas perde toda a validade: trata-se apenas de uma construção simbólica com múltiplas funções, tomando simplesmente da matéria familiar os seus meios de expressão, mas interessando, em seu conteúdo, a vida inteira da criança.

É claro que esses comentários sobre os jogos de bonecas ou de bolas de gude aplicam-se a todos os outros jogos que envolvem e implicam o pensamento: desde que o símbolo ou a regra intervenham, a classificação pelo conteúdo torna-se impossível e só os jogos sensorio-motores elementares res-pondem, assim, a esse princípio de classificação. Devemos, então, de acôrdo com QUÉRAT, ² basear-nos naquilo a que esse autor chama "a origem" dos jogos? Trata-se ainda do motor psíquico que preside ao aparecimento dos jogos mas, estando a questão circunscrita ao ponto de partida, apenas, a sua resolução poderá parecer mais fácil.

QUÉRAT distingue, de fato, três categorias: os jogos de hereditariiedade (lutas, perseguição etc.); os jogos de imitação (jôco do arco, proveniente da cópia de uma arma hoje abandonada) e jogos de imitação direta; e, finalmente, os jogos de imaginação, tendo como subclasses as metamorfoses de objetos, as vivificações de brinquedos, as criações de brinquedos imaginários, as transformações de personagens e a representação em ato de estórias e contos.

Tal classificação é, ao mesmo tempo, difícil de admitir em seu princípio e inaplicável em detalhe. Que significa, em primeiro lugar, a noção de jogos hereditários? Se a entendemos como o jôco de tendências instintivas, iremos encontrar de novo tôdas as dificuldades do ponto de vista de K. GROOS. Se, pelo contrário, considerarmos os jogos de perseguição, de cultura e mesmo de azar como resíduos hereditários das atividades próprias das sociedades primitivas, enveredamos pelo terreno da pura fantasia e nada nos permite hoje arriscar uma hipótese tão aventurosa. Em todo o caso, deixará de ser uma classificação para tornar-se apenas uma interpretação, solidária da famosa teoria do jôco de STANLEY HALL, que recordaremos no capítulo VI. Aliás, mesmo que se chegasse a determinar a origem de certos jogos, esse resultado não seria necessariamente decisivo no tocante às suas afinidades funcionais ou mesmo estruturais. O jôco das bolas de gude e o de perseguição regulamentada (esconde-esconde) são, por exemplo, muito aparentados: em ambos os casos o simbolismo é inexistente ou está num segundo plano; e, nos dois casos, existem regras transmitidas pela tradição social infantil, aplicando-se a uma matéria sensoria-motora que elas canalizam para transformá-la em competição organizada. Entretanto, seria possível, como certos etnógrafos querem, que o jôco das bolas de gude derivasse de antigas práticas divinatórias, ao passo que o jôco de perseguição é classificado por QUÉRAT nos jogos hereditários e não passa, sem dúvida, de um jôco que se socializou. Vê-se que o princípio da "origem" dos jogos a classificar continua sendo singularmente discutível. Quanto ao detalhe das aplicações, como se quer, por exemplo, ginástica? Todo o jôco simbólico é uma coisa e outra, ao mesmo tempo, e nós já entrevimos por que na conclusão do capítulo IV. Um jôco de "comidinha" é imitação de

² Les jeux des enfants, Paris, 1905.

situações reais e imaginação de novas cenas. Uma "meta-morfose de objetos", como um caixote transformado em automóvel (exemplo de QUÉRAR), é imitação do veículo ao mesmo tempo que criação imaginativa etc.

Só nos resta, então, um terceiro princípio de classificação possível. Se o conteúdo ou o móbil, isto é, de fato, a função do jogo, assim como a sua origem, não nos fornecem classificações unívocas, isso deve-se, certamente, a que essas classificações espécies de classificação permanente de duas primeiras espécies de interpretação prévias. Para classificar os jogos sem nos ligarmos antecipadamente a uma teoria explicativa ou, por outras palavras, para que a classificação sirva à explicação, em vez de pressupô-la, é indispensável, portanto, que nos limitemos a analisar as estruturas em si, tal como em cada jogo nos são reveladas: o grau de complexidade mental, do jogo sensorio-motor elementar ao jogo social superior.

Sem pretender realizar uma classificação exaustiva, STERN deu-nos um bom exemplo desse modo de classificar. Ele divide os jogos em duas grandes classes: os jogos individuais e os jogos sociais. Na primeira, distingue diversas categorias por ordem de complexidade crescente: conquista do corpo (jogos motores com o próprio corpo como instrumento), conquista das coisas (jogos de destruição e jogos de construtivos) e jogos de interpretação (metamorfose de pessoas e coisas). Os jogos sociais abrangem os jogos de imitação simples, os jogos de papéis (interpretações) complementares (professores e alunos etc.) e os jogos conduzidos. Desta vez, estamos no bom caminho que nos conduzirá a uma classificação objetiva: a análise das características estruturais, exclusivamente, com um *mínimo* de pressupostos teóricos. Mas algumas dificuldades de pormenor impedem-nos de adotar integralmente o esquema de STERN. Com efeito, a grande divisão entre jogos individuais e sociais não nos parece poder ser mantida sob a forma muito simples que esse autor nos sugere. Por uma parte, só existe uma diferença de grau entre o jogo simbólico individual (*Kollektivspiel*) e o jogo simbólico de muitos. Com muita das outras do que umas com as outras e é muito difícil assinalar, desse ponto de vista, o limite exato do individual e do

social. Sem dúvida, poder-se-á dizer que todo o jogo simbólico, mesmo individual, acaba por ser, mais cedo ou mais tarde, uma representação que a criança dá a um *socius* imaginário, e que todo o jogo simbólico coletivo, mesmo quando bem organizado, conserva algo de inefável que é próprio do símbolo individual. Por outra parte, o produto mais característico da vida social, tanto na criança como no adulto, é a existência de regras, e se quisermos reunir numa categoria especial os jogos infantis exclusivamente sociais, é nos jogos regulamentados que deveremos pensar, mais do que no simbolismo. Quanto aos jogos individuais, enfim, parece-nos que existe uma linha de demarcação relativamente nítida entre os jogos de exercícios sensorio-motores e o jogo simbólico, implicando este a ficção e a imaginação que os primeiros ainda não requerem.

Uma outra classificação estrutural interessante é a utilizada por Ch. BÜHLER.⁴ Os jogos infantis foram nela repartidos em cinco grupos: I) Os jogos funcionais (ou sensorio-motores). II) Os jogos de ficção ou de ilusão. III) Os jogos receptivos (ver imagens, ouvir histórias etc.). IV) Os jogos de construção. V) Os jogos coletivos. Mas é evidente que a categoria III não está no mesmo plano das outras e a própria autora reuniu esses jogos receptivos e os jogos de ilusão no seu quadro estatístico da evolução dos jogos infantis (pág. 135). Quanto aos jogos coletivos, limitemo-nos a repetir que somente a presença de regras permite distingui-los, do ponto de vista de suas estruturas, dos jogos de ficção e de construção. Mas é claro que tôdas as transições interligam os tipos extremos: entre um jogo de "ilusão", representando simbolicamente uma casa por uma pedra ou um pedaço de madeira, e um jogo de construção que procura reproduzir tão fiel e objetivamente quanto possível a casa, por um trabalho de modelagem, de montagem de cubos ou até de carpintaria, encontraremos sempre uma grande número de intermédios, encontraremos sempre Ch. BÜHLER é a própria a insistir nesse ponto, tal como CLAPARÈDE já o fizera antes — há continuidade, na criança, do jogo de construção constituir uma categoria particular, simultaneamente intermédia entre o jogo sensorio-motor e

³ *Psychol. d. fröh. Kindheit*, 4.ª ed., págs. 278 e seqs.

⁴ *Kindheit u. Jugend*, 3.ª ed., págs. 129-146 e 229-231.

o jogo simbólico, assim como entre ambos e a atividade adaptada (adaptação simultaneamente prática e representativa)? Construir uma casa em massa de modelar ou em cubos é, ao mesmo tempo, obra de habilidade sensorio-motora e de representação simbólica; e é, quanto ao desenhá-la, e projetá-la, ultrapassar o jogo propriamente dito na direção do trabalho ou, pelo menos, do ato gratuito de inteligência. Fala-se por vezes de "ocupações" para designar essas condutas de transição. Limitemo-nos, pois, de momento, a notar que os jogos de construção não constituem uma categoria situada no mesmo plano dos outros mas, antes, uma forma fronteiriça ligando os jogos às condutas não-lúdicas.

§2. O EXERCÍCIO, O SIMBOLO E A REGRA. — Procurando destrinçar o que resulta da discussão precedente, deparamo-nos, pois, com três grandes tipos de estruturas que caracterizam os jogos infantis e dominam a classificação de detalhe: o exercício, o símbolo e a regra, continuidade dos jogos de "construção" a transição entre os três e as condutas adaptadas.

Certos jogos não supõem qualquer técnica particular: simples exercícios, põem em ação um conjunto variado de condutas, mas sem modificar as respectivas estruturas, tal como se apresentam no estado de adaptação atual. Logo, sômente a função diferencia esses jogos, que exerciam tais estruturas, por assim dizer, em vazio, sem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento. Por exemplo, quando o sujeito pula um riacho pelo prazer de saltar e voltar, ao ponto de partida para recommear etc., executa os mesmos movimentos que se saltasse por necessidade de passar para a outra margem; mas fá-lo por mero divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma conduta. Pelo contrário, quando o sujeito faz de conta que come uma fôlha verde que êle qualifica de espinafre, uma além do esbôço sensorio-motor da ação de jantar, diferente evocação simbólica caracterizando uma estrutura diferente da da imagem representativa adaptada, porque êle não é por assimilação deformante e não-generalizadora, como no caso do conceito. Do mesmo modo, a regra de jogo não é uma simples regra especialmente construída em função do jogo, mas uma regra especialmente construída em função do jogo, embora possa conduzir a valores que o ultrapassem.

Esse jogo de simples exercício, sem intervenção de símbolos ou ficções nem de regras, caracteriza especialmente

condutas animais. Quando um gatinho corre atrás de uma fôlha morta ou de um novêlo, nenhuma razão temos para supor que êle considera esses objetos como símbolos do rato. Sem dúvida, quando uma gata luta com o seu filhote, usando as garras e os dentes, ela sabe muito bem que a luta não é "séria", mas não é necessário, para explicar a coisa, que o animal se represente o que seria o combate, se fôsse real: basta que o conjunto dos movimentos que servem habitualmente a essa adaptação seja moderado pelo amor materno e funcione, assim, "em branco" e não como se o animal estivesse na presença de um ser perigoso. A situação em que o esquema é acionado fornece, pois, a razão do jogo sem que haja a necessidade de falar, como GROOS,⁵ na consciência de "representar um papel" ou de "fazer como se" (pág. 130). Para êsse autor, só a ausência de linguagem impede comprovar a existência de uma "ficção" e no fato do gatinho repor em movimento uma bola, assim que esta pára, GROOS não hesita em ver "um cornêgo daquela ilusão voluntária, consciente, que é o elemento mais interno e o mais elevado do jogo" (pág. 130). Em suma, "o animal que compreende estar-se entregando a uma pseudo-atividade voluntária, do prazer da aparência, e encontra-se no limiar da produção artística" (págs. 317-18). Mas, se compararmos e com a maneira como quase todos os esquemas sensorio-motores dão lugar a um exercício lúdico, à margem do seu estado de adaptação, só se pode concluir pela inutilidade da hipótese de uma ficção representativa: a bola atrás da qual êle próprio corre é um objetivo como qualquer gênero. Só propiciar-se a ocasião de movimento nada mais faz do que veja, necessariamente, uma ilusão de qualquer outro e se mente no caso, já discutido mais acima, do chimpanzé de KOHLER, que acalenta e acaricia a sua própria perna, é que se pode falar de ficção, mas êsse exemplo, que está ao nível dos símbolos lúdicos infantis mais elementares, situa-se no apogeu dos jogos de animais e não acarreta consequências alguma no tocante aos jogos das espécies inferiores.

Na criança, o jogo de exercício é, portanto, o primeiro a aparecer e é o que caracteriza as fases II a V do desenvol-

⁵ K. Groos, *Le jeu des animaux*, Paris, 1902.

vimento pré-verbal, em contraste com a fase VI, no decorrer da qual tem início o jogo simbólico. Mas convém assinalar uma diferença entre os jogos sensorio-motores iniciais e os do animal ou, pelo menos, de uma grande parte deles. No animal, os esquemas motores exercidos em vazio são, frequentemente, de ordem reflexa ou instintiva (lutas, perseguições etc.); daí, em relação ao que essas atividades serão no estado de amadurecimento adulto, a noção de "pré-exercício" utilizada por Groos. Nas espécies superiores, como o chimpanzé, que se diverte a fazer a água correr, a juntar objetos ou a destruí-los, a dar cambalhotas e a imitar os movimentos de marcha etc., e na criança, a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos e prolonga quase todas as ações, daí resultando a noção mais vasta de "exercício" funcional de que nos serviremos: o jogo de "exercício" pode ser, assim, pós-exercício e exercício marginal, tanto quanto pré-exercício. Enfim, se é essencialmente sensorio-motor, o jogo de exercício também pode envolver as funções superiores; por exemplo, fazer perguntas pelo prazer de perguntar, sem interessar-se pela resposta nem pelo próprio problema.

Uma segunda categoria de jogos infantis é a que denominaremos o jogo simbólico. Ao invés do jogo de exercício, que não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica, o símbolo implica a representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação ficícia, porquanto essa comparação consiste numa assimilação deformante. Por exemplo, a criança que desloca uma caixa imaginando ser um automóvel representa, simbolicamente, este último pela primeira e satisfaz-se com uma ficção, pois o vínculo entre o significante e o significado permanece inteiramente subjetivo. Na medida em que implica a representação, o jogo simbólico não só aparece animal (exceto no caso recordado do seu desenvolvimento dito na criança durante o segundo ano do seu próprio desenvolvimento), vimos que entre o símbolo propriamente dito e o jogo de exercício existe um intermediário, que é o símbolo e o jogo de exercício executados para adorno em atos ou em movimentos, sem representarem para exemplo, o ritual dos movimentos destacado do seu contexto e reproduzido por jogo na presença do traveseiro (fases IV e V do capítulo precedente); depois, VI, o que marca o início da representação de outros objetos (fase VII), o que marca

o início da representação. Essa continuidade não prova, certamente, que o símbolo já está contido na assimilação lúdica sensorio-motora e nós insistimos nesse ponto no capítulo IV. Mas, em compensação, mostra-nos que, quando o símbolo vem-se enxertar no exercício sensorio-motor, não suporta este último e, simplesmente, subordina-se-lhe. A maioria dos jogos simbólicos, salvo as construções de pura imaginação, ativa os movimentos e atos complexos. Eles são, pois, simultaneamente sensorio-motores e simbólicos, mas chamamo-lhes simbólicos na medida em que ao simbolismo se integram os demais elementos. Além disso, as suas funções afastam-se cada vez mais do simples exercício: a compensação, a realização dos desejos, a liquidação dos conflitos etc. somam-se necessariamente ao simples prazer de se sujeitar à realidade, a qual prolonga, por si só, o prazer de ser causa inerente ao exercício sensorio-motor.

Não distinguiremos como categorias essenciais o jogo simbólico solitário e o simbolismo a dois ou a muitos. Com efeito, o simbolismo principia com as condutas individuais que possibilitam a interiorização da imitação (a imitação tanto de coisas como de pessoas) e o simbolismo pluralizado em nada transforma a estrutura dos primeiros símbolos. Sem dúvida, quando verdadeiras representações são organizadas em comum pelos grandes, como nas cenas que representam a vida escolar, um casamento ou o que se quiser, relação aos símbolos rudimentares e globais com que os mais pequenos se contentam. Mas é então que o símbolo lúdico se transforma, pouca a pouca, em representação dos pequenos se convertem em sábias construções de madeira, pedras ou de modelagem, a cargo das crianças maiores. Os símbolos coletivos promovidos à categoria de "papéis" num jogo de comédia etc. constituem apenas um caso particular, portanto, daqueles jogos de criação que evoluem na direção da atividade simbólica mas que se desenvolvem propriamente dito.

Enfim, aos jogos simbólicos sobrepe-se, no curso do desenvolvimento, uma terceira grande categoria, que é a necessariamente, relações sociais ou interindividuais. Um simples ritual sensorio-motor, como o de caminhar ao longo

de uma vedação de madeira tocando com o dedo em cada uma das tábuas, não constitui uma regra, dada a ausência de obrigação, e implica no máximo um sentido de regularidade ou uma *Regelbewusstsehn*, segundo a expressão de BÜHLER. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta. Ora, se vários jogos regulados são comuns às crianças e aos adultos, um grande número deles, porém, é especificamente infantil, transmitindo-se de geração em geração sem a intervenção de uma pressão adulta.

Assim como o jôco simbólico inclui, freqüentemente, um conjunto de elementos sensorio-motores, também o jôco com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos pedregados: exercício sensorio-motor como o jôco das bolas de gude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas. Mas apresentam a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Exercício, símbolo e regra, tais parecem ser as três fases sucessivas que caracterizam as grandes classes de jogos, do ponto de vista de suas estruturas mentais. Onde situar, então, os jogos de construção ou de criação, própria-mente ditos? Querendo construir uma classificação genética baseada na evolução das estruturas, esses jogos não caracterizam uma fase entre as outras mas assinalam uma transformação interna na noção de símbolo, no sentido da representação adaptada. Quando a criança, constrói representar um barco com um pedaço de madeira, plantando apresentar um barco, escavando a madeira, bancos, o realmente um barco, velas e acrescentando-lhe significativos, colocando por confundir-se com o próprio significado acaba por confundir-se com o próprio significado e o jôco simbólico com uma verdadeira imitação do barco. Surge então a questão de saber se essa construção é um jôco, uma imitação ou um trabalho espontâneo, modelagem problema não é específico de tais condutas de construção. Do pois interessa, em geral, os domínios do desenho, material, e todas as outras técnicas de representação converte em mesmo modo, quando o jôco de "papeis" se converte em criação de uma cena de teatro ou de uma comédia interna. salimos do jôco na direção da imitação e do trabalho. tanto, se concebermos as três classes de jogos de exercício de símbolo e de regras como correspondendo a três fases, estando entendido que essas fases são também caracterizadas

pelas diversas formas sucessivas (sensorio-motora, representativa e refletida) da inteligência, então é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo, no terceiro nível, uma posição situada a meio caminho entre o jôco e o trabalho inteligente, ou entre o jôco e a imitação.

§3. CLASSIFICAÇÃO E EVOLUÇÃO DOS JOGOS

DE EXERCÍCIO SIMPLES. — Podemos constatar, analisando no capítulo precedente o nascimento do jôco, que quase todos os esquemas sensorio-motores adquiridos pela criança, durante os dezoito primeiros meses, davam lugar a uma assimilação funcional à margem das situações de adaptação propriamente ditas, ou seja, a uma espécie de simples funcionamento por prazer. Ora, esses exercícios lúdicos, que constituem a forma inicial do jôco na criança, de maneira nenhuma são específicos dos dois primeiros anos ou da fase de condutas pré-verbais. Reaparecem, pelo contrário, durante toda a infância, sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos; durante a sua fase de construção e adaptação atuais (em contraste com a adaptação consumada), quase todas as condutas dão lugar, por seu turno, a uma assimilação funcional ou exercício em vazio, acompanhados do simples prazer de ser causa ou de um sentimento de poderio. Mesmo o adulto ainda age freqüentemente do mesmo modo: é muito difícil, quando se acaba de adquirir, pela primeira vez, um aparelho de rádio ou um automóvel, que o adulto não se divirta fazendo funcionar um ou passeando no outro, sem mais finalidade do que o prazer de exercer os seus novos poderes. É mesmo difícil ocupar uma nova função acadêmica sem se divertir um pouco, durante os primeiros tempos, com os novos gestos que se executam em público. Sem dúvida, todo o jôco de exercício acaba por cansar, dando azo a uma espécie de saturação quando o seu objetivo deixa de ser a ocasião para qualquer espécie de aprendizagem. Mas, como essa forma de jôco é vicariante e pode reaparecer com cada nova aquisição, ela ultrapassa largamente, assim, os primeiros anos da infância. Isso não significa, naturalmente, que os jogos de exercício sejam tão numerosos, absoluta ou relativamente, em todas as demais idades; pelo contrário, como formas de jôco que aparecem com o símbolo e a regra, a inteligência — tanto absoluta como relativa — dos jogos de

exercício diminui com o desenvolvimento do sujeito, a partir do aparecimento da linguagem. Não obstante, pois que o nôvo se constitui incessantemente, importa classificar e estudar a evolução dos jogos de exercício.

Em primeiro lugar, podemos dividi-los em duas categorias, segundo se conservam puramente sensorio-motores ou envolvem o próprio pensamento. Com efeito, existem jogos de pensamento que não são simbólicos e consistem em exercer, simplesmente, certas funções; por exemplo, as combinações de palavras, as perguntas por perguntar etc. (com exclusão das anedotas ou trocadilhos que saem do âmbito do jogo, propriamente dito, para provocar impressões de comicidade ou de espírito). Os próprios jogos de exercício sensorio-motores permitem uma classificação segundo as tipos seguintes, cujas formas inferiores já são nossas conhecidas do capítulo IV, ao passo que as formas superiores só ulteriormente aparecem.

Uma primeira classe é a dos jogos de exercício simples, isto é, aqueles que se limitam a reproduzir fielmente uma conduta adaptada, de ordinário, a um fim utilitário, mas retirando-a do seu contexto e repetindo-a pelo único prazer de se exercer tal poder. A essa classe pertencem, pois, quase todos os jogos sensorio-motores das fases II a V, descritos no capítulo IV, salvo os "rituais lúdicos" de que vamos voltar a falar. Mas, como acabamos de ver, em tôdas as idades se formam de nôvo jogos ou divertimentos desse tipo. Eis alguns exemplos, depois dos dois anos:

Obs. 66. e — J., aos 2;2 (25), apanha pedras para atirá-las numa poça de água, rindo muito. Aos 2;6 (3), faz rolar o seu carrinho imprimindo-lhe um certo impulso. Na mesma época, puxa o seu carrinho com um barbante, atira uma bola a várias distâncias etc. Vê-se, pois, que se trata dos movimentos aprendidos a partir do segundo ano do ponto de vista da própria inteligência (ver N. I.), mas utilizados aqui como jogos.

Aos 2;8 (2), ela enche um balde de areia, vira-o, desfaz o bolo

com a pá e recomeça, durante cerca de uma hora.

Aos 3;6 (2), ela cola e descola agulhas de pinheiro num pedaço de piche.

Aos 3;8 (0), ata e desata os sapatos com ar de satisfação, sempre

tê-lo aprendido há pouco a fazer.

e A partir deste grupo de observações, já não nos limitaremos aos nossos três filhos, J., L. e T., mas citaremos também as condutas de outros sujeitos.

Obs. 67. — Y., aos 3;6, faz correr insetos nas costas de sua mãe e ri com as cócegas que lhes produzem. Aos 3;7, esgaravata o solo, faz montes de poeira e desmancha-os. Acumula o máximo de poeira possível na sua mão para deixá-la depois cair em cone; diverte-se com a impressão que a poeira provoca ao escorrer-lhe entre os dedos e recomeça.

G., aos 3;11, apanha um grande pedaço de plasticina, que divide em pequenas parcelas. Depois reúne tudo e recomeça. No começo, trata-se de experimentos sobre a partilha e reconstrução de um todo, mas o esforço de adaptação, uma vez concluído, leva a criança a converter a conduta em jogo.

Percebe-se em que consiste o caráter lúdico dessas atividades banais. Cada uma dessas condutas, quer se trate de lançar, puxar um barbante, imprimir um impulso, entitilo etc., deu lugar a aquisições propriamente inteligentes. Nos casos mais simples (puxar, atirar etc.), trata-se de esquemas sensorio-motores constituídos por reações circulares terciárias, ou "experiências para ver", nas fases V e VI (decomposição e recomposição de um todo), trata-se de inteligência prática e intuitiva. Mas, em todos esses casos, o esquema utilizado deixou de impor à criança qualquer problema de adaptação atual; o esquema está adquirido e o exercício puramente funcional e efetuado por prazer.

Dessa primeira classe passa-se, insensivelmente, à segunda: a das *combinações sem finalidade*. A única diferença entre essas novas condutas e as precedentes consiste, simplesmente, em que o sujeito não se limita mais a exercer, simplesmente, atividades já adquiridas mas passa a construir com elas novas combinações que são lúdicas desde o início. Porém, como essas combinações não são lúdicas desde o início, há de prévia, constituem apenas uma ampliação do exercício funcional característico da primeira classe. A finalidade mais freqüente de produção de tais jogos é o contato com um material nôvo, destinado quer à diversão (boliche, bolas de gude, peteca, etc.), quer à construção (boliche, bolas de planos, volumes, cubos, ábacos, etc.). Mas também podem alguns exemplos:

Obs. 68. — J., aos 3;2, por exemplo, alinha os palitos de boliche dois a dois; depois, alinha (sem tê-la procurado intencionalmente) uma fila perpendicular a outra; finalmente, constrói filas simples

sem qualquer intuito de conjunto. Aos 3;6, coloca pedras dentro de um balde e depois retira-as uma a uma, repõe-nas, transvassa-as de um balde para outro etc. Depois o jogo reverte ao simbolismo (ela faz de conta que bebe chá com o balde cheio de pedras!).

Aos 3;6, caminha ao longo de uma balaustrada, tocando em todos os balaústres, um por um; depois tamborila nos vidros de uma porta e recomeça segundo o mesmo rito. Nessa mesma data, ela atravessa um bosque, seguindo sempre o mesmo itinerário e dizendo: "Eu estou fazendo um jogo. Trato de fazer com que as arvens não me toquem."

Obs. 69. — Os jogos educativos da Casa da Criança dão sempre lugar, nas crianças de três e quatro anos, a manipulações lúdicas sem finalidade, antes que se desenhem as construções propriamente ditas.

P., aos 3;11, diverte-se demoradamente a enfiar as contas nas hastes do ábaco, mas sem ordem nem plano, misturando as cores. Do mesmo modo, tateia e deforma a plastilina (massa de modelar), sem construir nem representar coisa alguma. Empilha os cubos de um jogo de volumes e desmancha tudo, sem qualquer plano.

Y., (4;2), começa por despejar no chão o conteúdo de uma caixa de cubos de armar, voltando a metê-los todos. Depois, diverte-se empurrando uns cubos contra os outros, remexendo assim o maior número de volumes ao mesmo tempo. Finalmente, coloca um cubo sobre outro e empurra o conjunto.

N., (4;3), mistura as contas de todas as cores a primeira vez que ela aborça o ábaco. Do mesmo modo, na presença de um jogo, empilha os cartões sem se ocupar das correspondências, depois espalha-os em cima da mesa para recomeçar a fazer pequenas pilhas.

Essas espécies de jogos sensorio-motores, que consistem em movimentos pelo movimento ou em manipulações pela manipulação, são essencialmente instáveis. O seu ponto de partida é, freqüentemente, aquela espécie de "ritual lúdico" descrito no capítulo IV, com a única diferença de que entre as crianças de um ou dois anos trata-se de combinasões fortuitas mas oferecidas tal qual pela realidade exterior, as quais são fielmente repetidas a título de jogo, ao passo que na obs. 68 (exemplo da balaustrada ou das arvens) é o próprio sujeito quem cria a combinação. Na primeira, temos puras explorações tateantes (obs. 68, no primeiro passo que na obs. 69) mas combinações encontradas propriamente ditas, como vamos ver. Antes, assinalamos ser, sem dúvida, a esta segunda classe que se deve atribuir os exemplos de destruição de objetos, de que é inútil darmos exemplos. Por vêzes, quis-se ver nessas destruições uma manifestação de curiosidades instintivas, o que certamente é exagerado. Quando há curiosidade propriamente dita, saímos do âmbito

to do jogo e revertemos à experimentação inteligente. Na maioria dos casos, há simplesmente uma exploração tateante por prazer de agir ou de encontrar novas e divertidas combinações; e, como é mais fácil desfazer que construir, o jogo converte-se então em destruição.

A terceira classe a distinguir é a das combinações com finalidade, ficando entendido que se trata, desde já, de finalidades lúdicas. Eis, primeiramente, dois fatos de ordem corrente e que citamos, simplesmente, para fixar as idéias:

Obs. 70. — Y., aos 5;2, diverte-se pulando de cima para baixo e de baixo para cima numa escada. Combinando primeiro os seus movimentos sem finalidade, propõe-se em seguida saltar do chão para cima de um banco, franqueando uma distância cada vez maior. K., (5;6), imita-o, então, mas do outro lado. Começam em seguida saltando a partir das duas extremidades opostas; correm pelo banco ao encontro um do outro, sendo um deles, portanto, rechaçado pelo choque. Este jogo, tornando-se social, transforma-se então em jogo de regras (obs. 93).

Obs. 71. — P., Y. e N., após a obs. 69, ultrapassam rapidamente o nível das combinações sem finalidade para divertirem-se ordenando cubos, planos e bolas de diferentes maneiras: enfiam as contas de um ábaco obedecendo à ordem de grandezas decrescentes, ou seletivamente em tôrres etc. Mas essas combinações inventadas por jogo puro evoluem incessantemente em duas direções distintas: ou o jogo predomina e essas combinações tornam-se simbólicas ("isto é uma ponte", "Eu fiz uma casa" ... etc.) ou, então, o interesse pela própria construção leva a melhor e a criança abandona a atitude lúdica para experimentar ou assumir tarefas decorrentes da inteligência prática e da adaptação autêntica.

Vê-se, assim, que os jogos de exercício sensorio-motor não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e constructivos, à maneira dos jogos de símbolos ou de regras. A sua função própria é exercitar as condutas por de seus novos poderes. Desde que cheguem a combinasões propriamente ditas, ou permaneem incoerentes e mesmo destrutivas, ou então atribuem-se finalidades e mesmo tarde, das três maneiras seguintes: 1.º) faz-se acompanhar de imaginação representativa e volta, pois, ao jogo simbólico (obs. 71); 2.º) socializa-se e envereda pelo caso, o jogo de exercício transformando-se, mais cedo ou mais tarde, em jogo regulado (a obs. 70 conduz-nos ao limiar

simbólica constitui o instrumento ou a forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos séres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo. Assim como o exercício, nos jogos não-simbólicos, consiste numa assimilação funcional que permite ao sujeito consolidar seus poderes sensorio-motores (utilização das coisas), também o símbolo lhe fornece os meios de assimilar o real aos seus desejos ou aos seus interesses: assim, o símbolo prolonga o exercício, como estrutura lúdica, e não constitui em si mesmo conteúdo que seria exercitado como tal, à semelhança da imaginação numa simples fabulação. Na prática, o critério de classificação é simples: no jogo de exercício intelectual, a criança não tem interesse no que pergunta ou afirma e basta o fato de formular as perguntas ou de imaginar para que se divirta, ao passo que, no jogo simbólico, ela interessa-se pelas realidades simbolizadas, servindo tão-só o símbolo para evocá-las.

Portanto, convém classificar os jogos simbólicos segundo o mesmo princípio dos jogos de exercício, isto é, seguindo a própria estrutura dos símbolos, concebidos estes como instrumentos da assimilação lúdica. A este respeito, a mais primitiva forma do símbolo lúdico é também uma das mais interessantes, visto que assinala, precisamente, a passagem e a continuidade entre o exercício sensorio-motor e o simbolismo: é o que designamos no capítulo IV por *esquema simbólico* ou reprodução de um esquema sensório-motor fora do seu contexto e na ausência do seu objetivo habitual. Já analisamos exemplos de fazer de conta que obs. 64 e 65, como na conduta de muitos outros casos similares. Encontraremos adiante muitos outros casos similares.

Obs. 74. — Ao 1;1 (20), J. arranha o tapete do quarto no lugar onde está desenhado um pássaro, depois fecha a mão como se esta contivesse o pássaro e encaminha-se para a mãe: — *Toma (Abre a mão e faz o gesto de entregar algo).* — O que é que tu me trazes? — *Um pio-pio (= pássaro).*

Aos 2;0 (8), o mesmo jogo com uma flor do tapete, depois com um raio de sol, que ela finge transportar. J. oferece então: — *Um pouquinho de luz.*

Igualmente aos 2;0 (8), ela abre a janela e grita, rindo: — *Um menino! (um menino que abre a janela em passeio e não está no jardim).* Depois acrescenta, rindo: — *Por ali!*

Aos 2;0 (16), simula, rindo, fazer voar uma gaiota desenhada numa caixa: — *Vem (J. abre os braços).* Depois, finge que a segue pelo quarto e acrescenta: — *Não vem.*

É claro, como já acentuamos no capítulo IV, que esses "esquemas simbólicos" marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico propriamente dito: do primeiro, conservam o poder de exercitar uma conduta fora do seu contexto de adaptação atual, por simples prazer funcional, mas, do segundo, manifestam já a capacidade de evocar essa conduta na ausência do seu objetivo habitual, quer na presença de novos objetos concebidos como simples substitutos (ver as obs. 64 e 65), quer na ausência de todo o suporte material (como na obs. 74 e já na obs. 65).

Mas, se o "esquema simbólico" já pertence aos jogos de símbolo, nem por isso deixa de constituir apenas uma forma primitiva, limitada pela seguinte condição: só põe em ação um esquema atribuído à conduta do próprio sujeito. Por outras palavras, a criança limita-se a fazer de conta que exerce uma de suas ações habituais, sem atribuir-se a atividade de um fôsse exercida pelos outros. Assim é que o sujeito faz de conta que dorme (obs. 64 e 65), que se lava (obs. 64), que se balança sobre uma prancha (obs. 64 bis), que come (obs. 65), que entrega e faz vir (obs. 74), outros tantos esquemas que ele exerce e faz vir (obs. sem adaptação atual mas também simbolicamente, visto que age na ausência dos objetivos habituais dessas ações e mesmo na ausência de todo e qualquer objeto real. Posteriormente, o sujeito fará dormir, comer ou andar ficticiamente outros objetos que não é próprio e começará, assim, transformando simbolicamente uns objetos e começará, assim, adivida, já já utiliza uma franja de toalha, uma gola de casaco ou uma cauda de burro como travessão (obs. 64), mas essa assimilação lúdica de um objeto a outro permanece então inferior à produção da conduta do sujeito (fazer de conta que dorme) e dela não se desliga, como acontece vinculada às ações atribuídas às coisas.

Vê-se, pois, em que consiste o limite superior dos símbolos lúdicos atingidos pelo desenvolvimento sensorio-motor (fase VI do cap. IV): trata-se sempre de esquemas de ação do próprio mas exercidos simbolicamente e não mais realmente (como nas fases II a V). Portanto, o símbolo ainda

não está emancipado a título de instrumento do próprio pensamento; é a conduta, exclusivamente, ou o esquema sensorio-motor, que fazem a vez de símbolos, e não tal objeto ou tal imagem particulares. Mas, assim mesmo, esse início de simbolismo apresenta uma considerável importância para o destino ulterior do jogo: desligado do seu contexto, o esquema simbólico já é suficiente para garantir o primado da representação sobre a ação pura, o que permitirá ao jogo assimilar o mundo exterior ao eu, com meios infinitamente mais poderosos do que os do simples exercício. A partir do esquema simbólico, vemos assim desenhar-se a função que será a do jogo simbólico, em seu todo. Por que motivo, com efeito, a criança sente prazer em fazer de conta que dorme, que se lava, balança, transporta, em pásata que dorme e lavar-se não são jogos, evidentemente, mas exercitar simbolicamente essas condutas converte-as em jogos *a posteriori*? É óbvio que esse exercício simbólico, ainda menos do que o exercício puro e simples, não pode explicar-se pelo pré-exercício: não é para aprender a lavar-se ou a dormir que a criança assim joga. O que ela procura é, simplesmente, utilizar com liberdade os seus poderes individuais, reproduzir as suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo, a si próprio e aos outros, o que orsuma, exibir o seu eu e assimilar-lhe, sem limites, o que condinariamente é tanto acomodação à realidade como assimiladora.

O que o jogo de exercício realiza mediante a assimilação funcional, o jogo simbólico reforçará, pois, pela assimilação representativa de toda a realidade ao eu. O "esquema simbólico" realiza a transição, constituindo ainda um simples exercício de condutas próprias mas um exercício que, por outro lado, já é simbólico.

— Durante o *segundo período* do desenvolvimento da criança (1;6 a 7 anos), pelo contrário, assiste-se ao sucesso da aquisição sistemática da linguagem, assiste-se ao desenvolvimento de uma série de formas novas de simbolismo aparecimento de uma série de formas novas de simbolismo judicios, que vamos tentar classificar e analisar, visto que só o estudo pormenorizado de sua formação poderá confirmar a significação entrevista há pouco do jogo simbólico em geral, isto é, de uma das variedades mais características da representação infantil.

Fase I Tipos I A e I B. — A primeira dessas formas (portanto, a primeira categoria após a forma de transição

constituída pelo "esquema simbólico") é a *projeção das esquemas simbólicos nos objetos novos* (Tipo I A). Uma vez em si mesma, chega mais cedo ou mais tarde o momento em que, graças ao jogo de correspondências estabelecidas entre o eu e os outros (e devidas ao mecanismo da imitação), o sujeito atribuirá a outrem e às próprias coisas o esquema que se tornou familiar. É o que já vemos desenhar-se no final das observações 64, 64 bis e 65: depois de, durante dois meses, ter brincado de dormir, J. passa a fazer o seu urso e o seu cão (64) façam "nanã". Depois dela própria ter imitado a ação de fazer "bimbam", J. balança pedaços de madeira e folhas (64 bis) e L., depois de fingir que come e bebe, acaba aplicando uma caixa contra a boca das pessoas que a rodeiam (65). A "projeção de esquemas simbólicos em novos objetos" nada mais é do que uma generalização dessas condutas:

Obs. 75. — J., ao 1;6 (30), diz "chora, chora" ao seu cão e ela própria imita o ruído do choro. Nos dias seguintes, ela faz chorar o seu urso, um pato, etc. Ao 1;7 (1), faz chorar o seu chapéu etc. Ao 1;6 (13), faz caminhar a sua boneca, "anda, anda" e, depois, quaisquer objetos. Ao 1;7 (25), em vez dela própria morder a face de sua mãe, como tem o hábito de fazer, aplica a cabeça do seu urso no mesmo local e diz: "Ai, ai, ai."
Ao 1;8 (25), apanha uma colher e dá de comer à sua boneca, mergulhando a colher numa terrina vazia. Serve-se, no mesmo dia, Ao 1;9 (28), coloca uma concha na boca de sua mãe e da boneca. Depois, coloca-a sobre outra e acrescenta, com ar encantado: "Sentada, tacho." Ao 1;11 (0), faz uma girafa beber numa pequena marmita: "Tu achou." Coloca então uma boneca na marmita, para fazê-la dormir; depois, pousa em cima dela um cartão postal: "Bebê co-berdor... tem frio." Depois dos 2;0, esse gênero de jogo prossegue ainda por algum tempo.

Obs. 75 bis. — L., ao 1;6 (2), dá de comer à sua boneca e fosse-a. Ao 1;6 (4), acalenta uma colher, rindo, como se esse utensílio fosse uma boneca. Ao 1;6 (22), enfia um vestido de boneca em uma fita nas mãos (como ela própria faz nessa época para adormecer) e finge que dorme, permanecendo de pé e rindo.

Percebe-se a diferença entre esses jogos e os das obs. 64-65 e 74: enquanto que o simples "esquema simbólico" consiste em reproduzir diretamente uma ação do sujeito, mas

ficticiamente, os jogos das obs. 75 e 75 bis consistem em atribuir a outros essa mesma ação, o que desliza definitivamente o símbolo do exercício sensorio-motor, projetando o a título de representação independente. Ora, no mesmo nível do desenvolvimento constitui-se uma forma de jogo aparentemente diferente das anteriores mas que é o seu complemento exato: é a projeção de esquemas de imitação em novos objetos (Tipo I B), isto é, trata-se ainda de uma projeção de esquemas simbólicos mas agora inculcados a certos modelos imitados e já não, diretamente, à ação do sujeito:

Obs. 76. — J., ao 1:9 (20), esfrega o assoalho com uma concha, depois com uma tampa de cartão, dizendo: "Eu varro Abebeá" (= como a arrumadeira). No mesmo dia, puxa os cabelos para trás, olhando-se num espelho, e diz rindo: "Papai". Aos 2:4 (13), finge que lê um jornal, assinala com o dedo certos pontos da folha de papel que segura e fala entre dentes. Ao 1:8 (2), finge que telefona. Nos dias seguintes, telefona com quaisquer objetos (folha de papel, enrolada em forma de cone).

Obs. 76 bis. — T., ao 1:3 (20), um quarto de hora depois de eu ter tocado diante dele uma trompa de caça, já apanha uma cadrinha de boneca, de 5 cm de altura, coloca-a diante da boca e finge tocar na trompa, imitando um som de buzina: "Pudô, pudô...". Não sabe que está sendo observado. Esta conduta foi o primeiro jogo simbólico observado em T., mas é muito possível, naturalmente, que certos esquemas simbólicos análogos aos das obs. 64 e 65 o tenham precedido, sem que nós estivéssemos presentes.

Vê-se, dêsse modo, que a estrutura desses jogos é semelhante à dos precedentes: trata-se sempre de esquemas aplicados simbolicamente a novos objetos, substituindo os seus objetivos habituais; mas esses esquemas foram simplesmente aplicados por imitação, em vez de pertencerem diretamente à ação do sujeito. Ora, este encontro dos fatos citados nas observações 76 e 76 bis com os das observações 75 e 75 bis é muito significativo e permite-nos, justamente, caracterizar esta primeira forma de transição entre esquemas simbólicos, em contraste com a forma de transição seguinte pelos "esquemas simbólicos" do nível em que os esquemas simbólicos se desligaram da ação habitual. Recordará o leitor que, no momento em que os esquemas simbólicos, pelo fato de se desligarem da ação habitual para se aplicarem a outros objetos, produz-se uma

ciação entre o significativo e o significado, que é, precisamente, constitutiva do simbolismo: o gesto executado por jogo, assim como o objeto ao qual ele se aplica, desempenham o papel de simbolizantes e o gesto representado desempenha o de simbolizado. Assinalamos, além disso (cap. IV, fase VI), que o simbolizante consistia sempre numa espécie de imitação, mas como os "esquemas simbólicos" só reproduzem as ações do próprio sujeito, tratava-se de uma auto-imitação.

Ora, nas "projeções de esquemas simbólicos e de esquemas de imitação", ambas essas características são desenvolvidas. Começando pelo segundo ponto, verificamos que existe em cada um desses fatos, tanto os descritos nas obs. 75 e 75 bis, como nas obs. 76 e 76 bis, um elemento de imitação e um de assimilação. Nas obs. 75 e 75 bis, há por assim dizer imitação dupla: a criança, ao projetar as suas próprias condutas em outros seres (fazer chorar, comer, beber ou dormir animais e bonecas), imita-os ela própria, tal como eles agem quando reproduzem suas próprias ações! Nas obs. 76 e 76 bis, a criança imita outras pessoas (a arrumadeira que varre, o pai que telefona, que lê o jornal ou toca trompa etc.). Ora, nesses dois casos, a imitação desempenha o papel de simbolizante, ao passo que o simbolizado é, no primeiro caso, a ação anterior do sujeito (a ação "séria") e, no segundo, o próprio modelo. Mas, no segundo caso, trata-se, entretanto, de um jogo e não de uma imitação pura, porquanto, em vez de imitar diretamente o modelo (o que seria fácil), a criança fá-lo por intermédio de objetos adequados que, portanto, intervêm igualmente a título de simbolizantes. Em suma, nos dois casos, a assimilação lúdica envolve um número mais elevado de intermediários do que anteriormente, desligando-se ainda mais da ação do sujeito; daí resulta uma dissociação completa entre o simbolizante e o simbolizado, a qual vai encontrar a sua generalização nas duas categorias seguintes de símbolos lúdicos.

Fase I. Tipos II A e II B. — Uma segunda fase da formação dos jogos simbólicos é caracterizada, primeiro, por uma forma II A a que chamamos a assimilação simples de um objeto a um outro (dizemos assimilação simples por opo-
sitemos, nos quais intervêm reproduções de primeiras, que a assimilação de um objeto a outro já

está implícita nos tipos precedentes: no "esquema simbólico", uma cauda de burro é tomada por um travessão; nas "projeções de esquemas simbólicos e de esquemas de imitação", uma cadeirinha de boneca é tomada por uma trompa de caça etc. Mas, nos tipos anteriores, essas assimilações conservam-se insertas nas ações de conjunto que as determinam. Nos fatos que se seguem, elas apresentam-se, pelo contrário, de modo direto e ocasionam o jôgo ou servem-lhe de pretexto:

Obs. 77. — Ao 1:8 (30), J. acaricia os cabelos de sua mãe e diz "bichano, bichano". Ao 1:9 (0), vê uma concha e diz antecipadamente "arroz"; só então a apanha e faz que bebe (cf. obs. 65, mas, aqui, o julgamento precede o ato). No dia seguinte, diante da mesma concha, diz "copo", depois "arroz", depois "chappêu" e, finalmente, "barco na água".

Ao 1:9 (3), agarra uma caixa vazia e fá-la ir e vir, dizendo "carro". Ao 1:9 (20), enche uma das mãos de conchas e diz "flores".

Ao 1:10 (30), põe uma concha na borda de uma grande caixa e fá-la deslizar, dizendo: "Gato no muro." Depois, sem nada fazer, "árvore" e, por fim (colocando a concha em cima da cabeça), "bem no alto" (da árvore: ela vira na véspera na ponta do seu indicador). Aos 2:1 (7), põe uma concha na ponta do seu indicador e diz "dal" (= dedal de costura), depois esfrega-a contra uma outra, como se estivesse cozendo, e diz "remendado".

Aos 2:0 (22), passava um dedo sobre a mesa e diz: "Deito passava... cavalo que t(r)ota." Aos 2:1 (4), ela também faz deslizar um cartão postal sobre a mesa e diz: "Automóvel." Aos 2:3 (8), imprime uma movimentação rápida de rotação aos seus dedos e diz: "Bicicleta está enquiçada." Depois recomenda: "Bicicleta consertada." Aos 2:3 (9), mostra um pedregulho rugoso: "É um cão. — Onde está a cabeça? — Aqui (aponta uma protuberância). — E os olhos? — Acabaram. — Mas é uma pedra, não é? — Sim (aproximada da minha boca). Boa para cão. É um barco, nada, nada." No dia seguinte, um biscoito que ela come: "É um cão. Agora é um leão." As suas formas para sapatos tornam-se "ferros de engomar" etc. Aos 2:3 (10), segura uma escôva sobre a cabeça: "É um guarda-chuva". Depois "um casaco" etc. etc.

Ainda aos 3:4 (0), referindo-se a um prendedor de roupa: "Entra na sua casa. É uma novô." Mas os símbolos deste nível já são insertos num cada vez maior número de combinações variadas, salvo algumas exceções residuais, como, por exemplo, aos 3:11 (24): "Vê uma rá morta. — Onde foi isso? — Aqui, tu vês os olhos, a boca! Ela tem um grande buraco nas costas, tu vê. — Mas eu não estou vendo nada. — Era de mentirinha. Isso é um ramo de flores."

Obs. 78. — Em L., notei aos 2:1 (26) as primeiras assimilações mútuas de objetos, independentemente dos esquemas simbólicos de apoio: uma casca de laranja é assimilada primeiro a uma boneca, depois a um pastel, que ela oferece em seguida a comer à sua boneca.

Aos 2:1 (27), faz escorrer lentamente um punhado de areia entre os dedos e diz "Chove." Aos 2:3 (22), segurando uma pedra de açúcar entre os dedos: "Ah! Não posso abrir a porta." Aos 2:5 (7), duas escôvas são "uma casinha".

Aos 3:0 (22), um pequeno retalho de fazenda é "novô, muito doente, está mal das pernas". Mas, nesta idade, os seus símbolos convertem-se cada vez mais em combinações complexas.

Ora, assim como ao tipo I A (projeção dos esquemas simbólicos) correspondia um tipo contemporâneo I B caracterizado pela projeção de esquemas de imitação, também ao tipo II A, definido pela assimilação mútua dos objetos, corresponde um tipo II B, que prolonga a forma I B no emprego dos esquemas de imitação e que consiste numa assimilação do corpo do sujeito ao de outrem ou a quaisquer objetos, isto é, um jôgo a que vulgarmente se dá o nome de "jôgo de imitação":

Obs. 79. — Em J., a assimilação do eu a outrem resulta diretamente dos jogos do tipo I B (obs. 76): ao 1:10 (30), ela finge que joga de esconde-esconde com um primo ausente há dois meses. Depois, ela própria é o seu primo: "Clive corre, Clive salta, Clive ri" etc., e imita o saracoteando-se. Aos 2:2 (23), faz de conta que passa a madeira; mas, instantes depois, ela própria é a engomadeira: "É a senhora Séhahad que passa."

Aos 2:4 (8), ela é a sua mãe: "É a mamãe", e diz para mim: "Vá, beije a mamãe", e dá-me um beijo.

Aos 2:6 (3), ela é a sua irmã pequena e imita a ação de mamar, jôgo que reaparece frequentemente. Aos 2:8 (27), imita os gestos do bebê e, depois, faz novamente de conta que mama.

Aos 2:7 (4), após ter visto um menino que dizia "You para minha casa", ela toma a mesma direção e diz também "You para dia, ela é uma senhora das nossas relações. Nesse mesmo primo da sua idade (muitas vezes ao dia, sem imitar o seu acento de voz nem o seu modo de andar)."

Aos 2:8 (5), ela entra de gatinhas no meu quarto, fazendo *mianu*. Subseqüentemente, este gênero de jogos funde-se como o tipo II A nas combinações simbólicas mais complexas.

Obs. 80. — Se, no caso de J., parece existir uma ligeira defasagem entre esses jogos do tipo II B e os da forma II A, com L., pelo contrário, são exatamente contemporâneos: aos 2:1 (7), ela apresenta-se à sua mãe imitando os gestos de J. e dizendo: "É (= eu sou) Jacuinet (= Jacqueline)."

Aos 2:3 (22), ela é o carteiro e, aos 2:4 (7), diz (sôzinha, num canto do meu escritório): "Eu sou Chouquette" (uma amiga minha vista recentemente, mas não nos dias precedentes).

Aos 2;5 (2), "Eu sou Suzanne" (a sua madrinha), e aos 3;0 (15), diz: "Thérèse com seu chapéu de veludo" (uma habitante da região de Valais).

Ainda aos 4;3, L., de pé ao meu lado, imóvel, imita uma espécie de repicar de sinos. Pego-lhe que se cale mas continua. Ponho-lhe então a minha mão sobre a sua boca. Ela repele-me, indignada, mas conservando sempre o trono empertigado: "Não faça isso. Eu sou uma igreja (= o campanário)".

Vê-se imediatamente que, esses dois tipos II A e II B, ou seja, portanto, as assimilações mútuas de objetos e as assimilações do eu a outrem, ainda estão mais vizinhas I B. De fato, é evidente que, tanto nas duas condutas do tipo II A como nas do tipo II B, intervêm simultaneamente a imitação e a assimilação simbólica.

Nas obs. 77 e 78, a criança começa por um comportamento que recorda o dos "esquemata simbólicos" da fase VI do período precedente: J. acaricia os cabelos como se fosse um gato e bebe por uma concha como se fosse um copo cheio; e L. dá a comer uma casca de laranja como se esta consistisse num bôlo. A criança limita-se, neste caso, a imitar, como nos jogos dos níveis precedentes, as suas próprias ações anteriores, mas na presença de novos objetos. Porém, e é nisso que reside a novidade dessas condutas, a assimilação simbólica (cabelos = gato, concha = copo, e cascas = doces) precede o movimento imitativo = e é verbalmente anunciada antes de toda e qualquer ação, em vez de ser precipitada pela ação. Além disso, a partir das condutas seguintes, o movimento imitativo desliga-se da ação do sujeito e consiste em copiar o objeto simbolicamente evocado: assim, J. imita o movimento de um automóvel com um caixote vazio, um ramo de flores, o andar de um gato e sua subida numa árvore, um cavalo que trotava etc., e L. imita a chuva deixando escorrer areia entre os dedos, uma porta fechada com um torrão de açúcar etc. Portanto, intervém um elemento de imitação, propriamente dita, nos símbolos do tipo II A; e esse elemento (ou "significativo", com o próprio objeto dado, o simbolizante (ou "significante"), ao passo que o simbolizado (ou "representativo", de ordem puramente representativa, e pelo objeto é o objeto ausente, de ordem puramente representativa, e pelo objeto simultaneamente pelo gesto imitativo e pelo próprio dado. Assim é que, no caso da caixa-automóvel, a própria caixa e o movimento real que lhe é imprimido desempenham o papel de símbolos ou de simbolizantes, enquanto

que o automóvel a que a caixa foi assimilada, bem como o seu movimento imaginado, constituem a significação (logo, o simbolizado ou significado) do símbolo. Desse modo se consuma a fusão da imitação simbólica e da assimilação lúdica, preparada desde a fase VI do período sensório-motor e a cujos progressos assistimos no começo da fase I do período verbal (tipos I A e I B).

Quanto às condutas do tipo II B (obs. 79 e 80), é evidente que apelam para a imitação, dado que a criança se identifica a outras personagens. Mas é igualmente notório que a imitação não é pura e que se subordina à assimilação lúdica, pois o sujeito não se limita a copiar outrem permanecendo êle próprio: assimila-se inteiramente a outrem, do mesmo modo que, nas obs. 77 e 78 (tipo II A), assimila um objeto a outro. Por consequência, vemos aqui de novo que o gesto imitativo desempenha a função de simbolizante, sendo a personagem evocada o simbolizado; logo, o símbolo revela-se, tal como nas condutas generalizáveis entre a assimilação lúdica e a imitação, ao passo que, até agora, o papel da imitação limitava-se à produção das condutas anteriores do próprio sujeito (esquemas simbólicos) ou à aplicação a novos objetos das condutas observadas em outrem (tipo I B).

Fase I. Tipos III. — Uma vez o símbolo constituído na sua generalidade, cedo se desenvolve em várias combinações simbólicas. As primeiras dentre elas são quase todas temporâneas dos tipos II e, algumas vêzes, até dos tipos I, mas conservam-se ainda rudimentares, nesse caso. As variedades combinações simbólicas, de proliferação infinita, caracterizam uma terceira fase que só se manifesta plenamente a partir dos três a quatro anos de idade, isto é, na segunda metade da fase I.

No nível das combinações simbólicas que vamos agora examinar, torna-se impossível repartir os jogos segundo a mesma oposição das categorias I A e I B ou II A e II B, isto é, segundo predomina a assimilação à ação própria do sujeito ou a imitação de personagens exteriores; em toda a combinação lúdica complexa, como as dos jogos com bonecas ou personagens imaginários inventados pela criança para acompanhá-la em suas ações, os elementos de imitação e de assimilação ao eu estão unidos tão intimamente

Aos 3;0 (17), longa cena valaisiana, na qual L. descobre e re-produz os episódios vividos dois meses antes na companhia de meninos da aldeia. Aos 3;0 (22), as mesmas cenas interferem com uma cena do lago, ondas, patos e o barco em que os valaisianos se reencontram todos a bordo.

Aos 3;1 (0), seu papai morreu, sua mãe e J. foram esmagadas por um automóvel e é uma tia que se ocupa de tudo. Aos 3;1 (17), todo o mundo é ruim, nos jogos, donde uma deformação das cenas habituais.

Aos 3;3 (29), uma bengala torna-se personagem múltipla, sucessivamente um cavalo que ela cavalga, uma senhora cuja toilette ela faz e com quem passeia, contando-lhe estórias. Em seguida, uma pá torna-se uma senhora mais pequena a quem ela lava os cabelos etc.; depois, ela transforma-se em preta.

A partir de 3;7, o personagem essencial a que tudo se refere (como a "Prima Andréé" de J.) passa a ser o seu travesseiro: "Ali", "Ali é extremamente brusco (como um amigo valaisiano real)", "Tem todos os seus defeitos, bem sabes. Conservarei o meu Ali até eu casar." Certos dias, o próprio "Ali" é o marido que a ajuda a cuidar de seus dois ou três filhos: "O seu marido me ajuda, mas ele é um pouco desajeitado, bem sabes (alusão ao seu próprio pai)." Aos 4;2 (22), ainda encontramos "Ali", que virou "Ali-Bandi, pastor em Pite" (aldeia imaginária de L.). Mas ingressamos agora nos jogos de uma fase superior.

Obs. 83. — Uma forma de combinações simbólicas, um pouco superiores às precedentes mas a elas vinculadas por todas as inter-mediárias, é composta pelos ciclos de episódios atribuídos a um personagem imaginário desde o começo (contrariamente a Ali, que é um travesseiro, ou a Marceline etc., que nunca foram vistos mas de quem se falou à criança). Sômente J. apresentou esse tipo de maneira sistemática. Aos 3;11 (20), ela inventa um animal a que dá o nome de "o pumbo" (por diferenciação intencional de "pombo", que ela já pronuncia corretamente nesta idade). J. imita-o e encarna-o: corre pelo quarto batendo as asas (os braços estendidos) para imitar o vôo. Mas corre igualmente de gatinhas, grunhindo: "É uma espécie de cão". Mas corre igualmente de gatinhas, grunhindo: "É uma espécie de cão" e, ao mesmo tempo, é "como um grande pássaro". A sua morfologia varia de um dia para outro: tem asas, patas, um tamanho "imenso", longos cabelos (J. diz à mãe: "Tu tens cabelos como os pumbos"). Possui autoridade moral: "Não se deve fazer isso (rascar um papai). Pumbo vai zangar". A dois dias de distância, J. esforça-se por comer bem, para que Pumbo não se zangue.

Aos 3;11 (22), J. observa um pato depenado: "Está morto, porque já não tem penas. — Sim. — Acho que foram os pumbos que te comeram." Aos 3;11 (24), depois de ter visto um par de botas de montanha: "Os pumbos têm pregos nos pés. Batem os pés assim na cavalariça."

Aos 3;11 (5), J. vê bater uma veia, após um corte: "De que é que brinca o suquinho vermelho que está na minha pele?... estar fazendo de pumbo, olha, assim (saltos periódicos a cada três passos)."

Aos 4;0 (7), o seu pumbo morreu. Aos 4;0 (17) "virei o colorinho e, depois, voltou outra vez a ser pumbo". A medida das des-

cobertas zoológicas de J., Pumbo adquire em seguida todos os atributos possíveis: inseto etc.

De modo geral, esse estranho ser que a preocupou durante cerca de dois meses serviu-lhe de suporte para tudo o que ela aprendia ou desejava, de encorajamento moral na execução de ordens e de consolador nos momentos de mágoa. Depois desapareceu.

Subsequentemente, aos 4;1 (15), Pumbo foi substituído por uma anã (ver a obs. 84), depois por uma preta chamada, um belo dia, "Cadlie". Cadlie transformou-se em "Marcéage", companheira simbólica associada também a tudo o que é nôvo, divertido ou penoso. s Marcéage, embora sendo preta, é originariamente representada por uma bengala, uma pá etc.

Tais jogos são, sem dúvida, os mais interessantes que a observação fornece no domínio da construção simbólica intencional da criança. Situam-se, gradativamente, entre a simples transposição da vida real, no plano inferior, e a invenção de seres imaginários sem modelo atributivo, no plano superior; contudo, todos eles reinem, embora de acôrdão com dosagens variáveis, elementos de imitação e elementos de assimilação deformante. Na reprodução de cenas reais, mediante os jogos com bonecas, a imitação está no seu máximo, mas existe, não obstante, uma transposição com intuítos subjetivos e não cópia num padrão de acomodação. Na história do "pumbo", a transposição é máxima; é imitado do real, sômente a montagem sendo "pumbo". As séries paralelas — imitativa e assimiladora — constata-das até aqui fundem-se pois, completamente, neste nível, que constitui como que o apogeu das construções simbólicas isoladas que analisamos precedentemente.

Quanto à função de tais jogos, seria necessária uma robusta convicção teórica para nêles ver uma tendência mais a sua vida atual do que pré-exercita exercita muito. Seria o caso dela pré-exercita atividades ulteriores, concebida esta como uma faculdade a desenvolver à maneira da própria inteligência (a qual, aliás, não é mais faculdade do que a "fantasia")? Mas a evolução ulterior da imaginação simbólica consistirá, precisamente, no seu desenvolvimento, em proveito de meios de representação mais

⁸ Ver o "Judas" citado por H. DELACROIX, no capítulo sobre jogos da sua *Psychologie de l'art*.

adaptados ao real. O que impressiona, além disso, nessas combinações simbólicas, é como o sujeito nelas reproduz e prolonga o real, nada mais sendo o símbolo imaginativo que um meio de expressão e de ampliação, nunca um fim em si. No fundo, a criança não tem imaginação e aquela que o senso comum lhe atribui reduz-se à incoerência e, sobretudo, à assimilação subjetiva de que suas transposições são testemunho. O elemento imitativo de seu jôgo (portanto, o aspecto simbolizante dos seus símbolos) é comparável aos desenhos dessa idade: cópia do real mas por justaposição de alusões sem representação adequada. Quanto ao conteúdo (ao simbolizado) é a própria vida da criança: assim como o jôgo de exercício reproduz por assimilação funcional cada uma das novas aquisições do sujeito, também o jôgo de "imaginação" reproduz todo o vivido, mas por representações simbólicas; e, nos dois casos, essa reprodução é, sobretudo, afirmação do eu por prazer de exercer seus poderes e de reviver a experiência fugitiva.

Em particular, os personagens fictícios que o jôgo permite à criança dar-se por seus companheiros só adquirem existência na medida em que servem de ouvintes benévolo ou de espelhos para o eu. A sua invenção supre aquilo que no adulto será o pensamento interior em suas formas residuais egocêntricas (divagação), assim como o monólogo dos sujeitos dessa idade equivale ao que, mais tarde, será a linguagem interior. Sem dúvida, esses companheiros míticos herdam também algo da atividade moralizadora dos pais, mas na medida em que se trata, precisamente, de incorporar-lhe mais agradavelmente do que na realidade. O personagem "pumbo" (obs. 83), que chega mesmo a rosnar, é especialmente interessante a tal respeito e recorda os fatos publicados por Wulf, Ferenczi e Freud, a propósito do que eles chamam o "totemismo infantil" ou imaginação de animais justiceiros.

A assimilação do real por meio da ficção simbólica de que os jogos precedentes são testemunho, prolonga-se naturalmente, em combinações compensatórias (tipo III B), sempre que o real é mais a corrigir do que a reproduzir por prazer. A compensação judica principia muito antes desse tipo III, logo que, por exemplo, um ato proibido executado ficticiamente; mas é evidente que as desenvolvimentos simbólicos precedentes reforçam o seu desenvolvimento.

Obs. 84. — J. aos 2;4 (8), não podendo brincar com a água de que se servem para lavar, apanha uma bacia (vazia), põe-se ao lado do tanque interdito e faz os gestos desejados: "Eu despejo a água." Aos 2;6 (28), ela quer segurar ao colo Nonette (= L., nascida pouco antes). Sua mãe adia a experiência para mais tarde. J. cruza os braços e diz: "Nonette está aqui dentro. Há duas Nonettes." Depois fala com a Nonette imaginária, embala-a etc. O jôgo é reatado no mesmo dia, mas cada vez mais secreto: J. cala-se quando me aproximo e fala com Nonette em voz muito baixa. Aos 2;7 (28), J. tem uma birra: grita de raiva e, como não se lhe fez a vontade, declara então que é Nonette e continua chorando, mas imitando, por assim dizer, o choro da sua irmã pequena, o que a consola.

Aos 2;8 (6), J. fica colérica com seu pai, quer bater-lhe etc. e, como a coisa corria o risco de acabar mal para ela, grita bruscamente: "Era muito mais bonito quando Caroline (uma amiga de seu padrinho) se zangava com o Padrinho." Então, ela conta, o que é pura imaginação, que Caroline deu sócos no Padrinho e desloca todo o caso para essa cena, que passa a imitar em detalhe. Em seguida, sua mãe fala-lhe da birra inicial, mas J. não quer saber disso: "Não, é Caroline." — Aos 2;8 (7), estando em regime de dieta, J. inventa toda uma cena de refeição.

Aos 3;11 (15), proíbe-se-lhe ir à cozinha, por causa dos baldes de água quente preparados para um banho. "Então eu vou numa cozinha de mentirinha. Uma vez, vi um menino que ia na cozinha e quando Odette passou com a água quente, ele arredou-se para um lado." A história continua com esse tema, por compensação. Depois, termina por uma aceitação simbólica: "Em seguida, ele não foi mais à cozinha."

Aos 4;1 (16), é todo um ciclo de combinações simbólicas que se desencadeia por necessidade de compensação. Esperando rever uma mãe que ela observara diversas vezes numa aldeia, J. fica sabendo que encontrou um anãozinho: "Depois ele morreu, mas ela tratou-o tão bem, tão bem, que ele ficou curado e voltou para sua casa." Nos dias seguintes, a mãe mistura-se com toda a sua vida. Aos 4;3 (10), a mãe de neve "e" a sua mãe e acompanhava-a no passeio etc.

O ciclo de "Marécage" (obs. 83), que em si mesmo nada tem de compensatório, serve frequentemente de compensação quando a ocasião o exige:

Aos 4;7 (20), J., que está com ciúmes de seu papai, inventa que "Marécage tem um papai muito ruim", que "a repreende quando ela brinca", que "a mãe de Marécage escolheu mal" etc. Aos 4;8 (1), nunca se dá conta depois do repouso, ela descobre que "Marécage seguiu para todo o lado, que se passava com ela e que voltava para casa com ela" etc.

Uma forma vizinha das precedentes consiste em reagir pelo jôgo contra um medo ou em realizar pelo jôgo o

que não se atreveria a fazer na realidade. Neste caso, a compensação torna-se catarse.

Obs. 85. — L. aos 2;9 (14) tem medo de um trator num campo vizinho do jardim. Conta então à sua boneca que "Porque me disse que gostaria de ir numa máquina como aquela". Aos 3;0 (10), ocorre a mesma cena a propósito de aviões. Aos 3;4 (0): "Tu sabes, Christian (uma boneca), quando era pequeno, deram-me um velho compressor e um trator pequenino..." etc. Aos 4;2 (10), não se atreveu a ir sozinho, como J., a uma granja vizinha onde as crianças fazem um teatro. Ela dispõe então as suas bonecas e organiza com estas um vasto jogo teatral, tanto para compensar como para "purgar" o seu medo.

Pode-se distinguir, além disso, um tipo III C, que se reveste de um certo interesse para a teoria do jogo simbólico e que é caracterizado pelas combinações liquidantes. Na presença de situações penosas ou desagradáveis, a criança pode compensá-las, como precedentemente, ou então aceitá-las; mas, neste último caso, procura revivê-las mediante uma transposição simbólica. Desligada, então, do que o seu contexto podia comportar de irritante, a situação é progressivamente assimilada por incorporação a outras condutas. Eis alguns exemplos, que também se situam, gradativamente, entre as formas elementares do simbolismo e as do presente nível:

Obs. 86. — J., aos 2;1 (7), teve medo de sentar-se numa nova cadeira, à mesa. Depois do almoço, coloca suas bonecas em posições incômodas e diz: "Não é nada. Não é nada. Tudo irá bem" etc., repetindo o que a ela própria fôra dito. Aos 2;3 (0), a mesma cena com um remédio, que ela dá em seguida a um carneiro.

Aos 2;7 (2), J. caiu e feriu-se numa lábio. Após a cena do costume, ela consola-se projetando tudo na "Prima Andréé", encarnada numa boneca: "Oh! É a Prima Andréé. Tem de se lavar a Prima Andréé, é claro, porque ela caiu com o lábio. Fêz um baratinho. Ela chorou" etc. No dia seguinte, ela volta a jogar de cair, pretendendo com seu "primo François", e o "xarope do seu lábio" fazer uma nódoa junto à parede.

Aos 2;7 (15), uma amiga de sua mãe acompanhava-as no passeio. J., que não gosta de terceiros, não controla suas apreciações: "Ela é má... Ela não sabe falar... Não gosto quando ela r" e, terminando "Não entendo o que dizem". Depois, assim que o passeio na sua casa fala-lhe e refaz com ela o passeio (tudo isso em imaginação), aos 3;11 (21), ela está impressionada com a visita de alguém morto e depenado, sobre a mesa da cozinha. No dia seguinte, os brás J. sozinho, estendida e imóvel no sofá do meu escritório,

colados no longo do corpo e as pernas dobradas. "Mas... que está você fazendo, J.? ... Não se sente bem? ... — Esta doente? — Não, eu sou o pato morto." Aos 4;6, o ciclo de "Marecage" ajuda-a a suportar um partida que lhe pregaram e o medo que J. sentiu julgando-se perdida. As duas cenas foram reproduzidas com todos os pormenores no personagem de Marecage.

Na mesma data, bati nas mãos de J. com um ancinho e faço-a chorar. Pego-lhe muitas desculpas, dizendo que fui um desastrado. No princípio, ela não acredita e continua furiosa, como se eu tivesse feito de propósito. Depois, bruscamente, diz-me já mais calma: "Tu és Jacqueline e eu sou papai. Toma (bate-me nos dedos). Diz agora para mim: Mas você me machucou! — (Eu digo). Perdão, minha querida. Não fiz de propósito. Tu sabes que eu sou muito desajeitado..." etc. Em suma, ela limitou-se a inverter os papéis, repetindo exatamente as minhas palavras.

Essas formas de jogo, que consistem, pois, em liquidar uma situação desagradável revivendo-a ficticiamente, mostram com particular clareza a função do jogo simbólico, que é a de assimilar o real ao eu, libertando este das necessidades da acomodação. Nos casos ordinários, trata-se apenas de reforçar a conscientização dos poderes recentemente adquiridos ou de ampliá-los ficticiamente. No caso do tipo III B, trata-se de permitir ao eu que se desforre da realidade, ou seja, que compense esta última. No caso enfim, deste tipo III C, basta que o jogo, para preencher a sua função própria, reproduza tal e qual as cenas em que o eu correu o risco de derrota para permitir-lhe assimilar e vencer ulteriormente. Do ponto de vista da estrutura, portanto, imitação exata, mas no propósito de se sublimar o modelo imitado e não no de submissão a êle.

No exemplo do pato morto, é mesmo o incômodo, simulação insensível, a um tipo IV D, que marca uma das formas extremas do simbolismo lúdico, quando êle inflête nas combinações simbólicas antecipatórias, quando êle inflête na precedentes de combinações antecipatórias. é o que se pode chamar constituintes de combinações simbólicas consistem em reações puras (III C), ou reconstruções misturadas a combinações imaginárias (III A), ou ainda reconstruções puras (III C), ou reconstruções misturadas a combinações imaginárias (III A), ou ainda reconstruções puras (III C), ou reconstruções misturadas a combinações imaginárias (III A). Pelo mesmo modo, há formas de jogo seguintes, trata-se de aceitar uma ordem ou um conselho (o que é ainda uma espécie de liquidação no sentido III C), mas antecipando-se simbóli-

amente as conseqüências da desobediência ou da imprudência que se seguiriam, no caso de recusa em acatá-los. Portanto, há de novo uma assimilação lúdica mas com uma antecipação que funciona à maneira de uma representação adaptada:

Obs. 87. — J. aos 4;6 (23) passeia na montanha, percorrendo um caminho escarpado. "Presta atenção a essa pedra escorregadia. — Tu sabes, Marçage (Ver a obs. 83) pôs uma vez o pé num pedregulho destes, não prestou atenção e escorregou, e ficou bastante machucada." Aos 4;6 (26), num outro caminho à beira de um precipício vertiginoso, eu advirto J., apontando para a torrente no fundo do declive. "Tu sabes o que ela fez, a minha amiguinha preta (ver obs. 84)? Ela rolou até o fundo da montanha, indo mesmo cair no lago. Rolou e rolou quatro noites a fio. Arranhou terrivelmente o joelho e a tibia. Nem sequer chorou. Apanharam-na depois. Ela estava no lago, não sabia nadar e quase se afogou. Ao principio não a viram mas depois acharam-na. — Como subeste tudo isso? — Mas ela contou-me tudo no barco! (O barco onde J. viu pela primeira vez uma mulher preta, que está na origem deste ciclo.)" Aos 4;7 (2), roçamos com urtigas e eu digo-lhe que tenha cuidado. Ela faz então de uma menina que se picou. No mesmo dia, ela brinca de ceifar com uma vara fina e pontiaguda. J. diz-me então, espontaneamente: "Papai, diz para mim: — Tu não te cortas, Jacqueline?" Depois, conta uma estória análoga às precedentes.

Obs. 87 bis. — No caso de L., este gênero de jogos aparece um ano mais cedo, o que mostra bem pertencermos já aos tipos III (talvez, aliás, não tivéssemos sabido assinalá-los em J. antes de 4;6). Aos 3;4 (16), L. brinca no jardim e eu proponho-lhe um passeio. Ela recusa enérgicamente. J., para encorajá-la, diz-lhe que também começava sempre por recusar mas depois acabava gostando. L. responde à altura: "O meu pequeno Christian (a sua boneca) foi um vez passar e depois encontrou um bicho enorme que lhe deu muito medo. Tive de consolá-lo. E, de mais a mais fazia tanto sol (= esta é a verdadeira razão, aquela que L. sabe que me impressiona) que o pobre Christian voltou muito quente e eu nem podia tocá-lo!" Aos 3;5 (3), L. hesita em fazer um giro pelo jardim à noite, porque os mochos estão piando nas árvores: "Tu sabes, papai, tinha um mocho no jardim e Ali (= o seu travesseiro) saiu com suas botas ferradas. Ele (= o mocho) teve medo e foi embora." Combinamos então pisar com força o cascalho para desimpedir o caminho.

Estes jogos, como os precedentes, recorrem a uma antepreparação do real, mas, além disso, com suas antecipações reproduzidas, ou simplesmente exageradas, das suas antecipações exatas, ou simplesmente exageradas, das suas antecipações do ato reproduzido. Entretanto, é claro que essa adequação à experiência e o trabalho quase dedutivo que a forma de visto que não se apresenta, precisamente, sob a forma de

uma antecipação e sim de uma reconstrução atribuída a um companheiro imaginário. Desta maneira, o símbolo do jogo preenche a sua função de assimilação ao eu: pouco importa a J. pensar que escorregará se pisar uma pedra, pois trata-se de um futuro irreal e dificilmente representável, mas converte-se, para ela, numa realidade tangível e viva saber "Marçage" caída no fundo do precipício e arrastada pela torrente até o lago.

Fase II. — Dos quatro aos sete anos, em média, os jogos simbólicos, de que acabamos de descrever as principais formas no seu período de apogeu, começam declinando. Não significa isso, sem dúvida, que diminuem em número nem, sobretudo, em intensidade afetiva; mas, ao aproximarem-se ainda mais do real, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se avizinhar de uma simples representação imitativa da realidade.

Três novas características diferenciam, assim, os jogos simbólicos dessa fase, dos quatro aos sete anos, dos jogos da fase anterior. A primeira é a ordem relativa das construções lúdicas, oposta à incoerência das combinações simbólicas do tipo III (por exemplo, as obs. 82 e 83). É difícil, naturalmente, avaliar o progresso da coerência e da ordem no próprio jogo, que é a atividade livre por excelência, tanto mais que essa característica permanece relativa, se a compararmos às sistematizações que ocorrem depois dos sete a oito anos. Entretanto, existem boas razões para pensar que não se cede a uma impressão simplesmente subjetiva ao supor a existência de tal progresso. De modo geral, sabemos, graças à experiência das pesquisas realizadas segundo o método de livre conversação (método clínico), que é quase impossível interrogar sujeitos de três anos, por falta de continuidade nas idéias durante o diálogo; a partir dos quatro anos, pelo contrário, é possível manter um interrogatório, o que não significa, naturalmente, que tenha o mesmo valor dos que se fazem depois dos sete aos oito anos. Ora, é evidente que essa seqüência de idéias no decurso do diálogo implica uma conduta afirmativa e dos jogos de representação espontânea que um jogo constitui e dos jogos de representação de um papel, de que falamos aqui a instantes. Por outra parte, as pesquisas sobre seis anos mal sabe ordenar um relato simplesmente verbal ou reconstruir à vontade uma seqüência de acontecimentos.

tos, ela sabe, em compensação, ordenar intuitivamente uma série de contas coloridas⁹ etc., em contraste com as crianças de três anos. Portanto, é natural que, no jogo simbólico, que é imitado e vivido por oposição à ordem intelectual ou operatória, se assista a um progresso da coerência dos quatro a cinco anos¹⁰ e o que se pode notar a partir das narrativas da obs. 87, que constitui a transição com os jogos da presente fase. Eis um exemplo de jogo de *combinação simbólica ordenada*, escolhido entre todos os que poderíamos citar:

Obs. 88. — J., aos 4;7 (3), carrega uma comprida pedra representando a vasilha de leite de Honorme (môça valaisiana que no-lo traz pela manhã): "Eu sou a irmã de Honorme, porque Honorme está doente. Tem coqueluche. Ela tosse e também escarra um pouco. Então serve uma pena se a menina (= a própria Jacqueline) a pegasse (tudo isso é dito com acento valaisiano e rolando os rrr, e é inteiramente imaginário). A senhora quer leite? — Obrigado. — Ah, eu cheguei muito tarde. Olha, aí vem Honorme (J. muda de papel e tosse). Eu ficarei longe da menina, para não lhe pagar a coqueluche (Gosto de despejar o leite.) Não creio que passe a coqueluche a este leite. (J. passa então a ser ela própria, recebendo o leite.) Preciso de muito, entende? *Marréage* (obs. 83) me disse que trata de Arolla (onde a mãe de J. se encontra nesse dia) Julie, Claudine, Augustine e Philomène. Preciso muito leite para todas essas meninas (todas imaginárias) ao jantar" etc. etc.

Percebe-se claramente o progresso destas cenas ordenadas sobre as do "pumbo" etc. (obs. 83 e precedentes).

Um segundo progresso essencial dos jogos dos quatro a sete anos é a crescente preocupação de *verossimilhança e de imitação exata do real*. A obs. 88 é um bom exemplo disso, do ponto de vista do papel imitado que acrescenta, sobretudo, é preciso destacar a preocupação com Mas, sobretudo, é preciso destacar a preocupação com a exatidão nas próprias construções materiais que acompanham o jogo: casas, berços, mesas e cozinhas, desenhos e modelagens etc. A esse respeito, estabelecem-se neste período duas espécies de conexões interessantes. Por uma parte, essas construções coordenam cada vez mais o próprio lúdico sensório-motor e intelectual (§3) com o próprio símbolo: por exemplo, uma casa de bonecas construída de tábuas, cartão, com telhado de palha, postigos pintados

etc., que a criança construirá durante dias a fio, é exercício sensório-motor e, simultaneamente, combinação simbólica. Mas, por isso mesmo, a assimilação simbólica e cada vez menos deformante e aproxima-se, pois, cada vez mais, da simples reprodução imitativa. Por outras palavras, o símbolo lúdico evolui no sentido de uma simples cópia do real, ficando os temas gerais meramente simbólicos e providendo os detalhes das cenas e das construções para a acomodação precisa e mesmo, com frequência, para a adaptação propriamente inteligente.

Obs. 89. — J., a partir dos 5;6, aproximadamente, passa o tempo organizando cenas de família, educação, casamento etc., com as suas bonecas, mas construindo casas, jardins e, frequentemente, móveis. Aos 6;5 (12), ela edifica, por meio de cubos e varetas, uma grande casa, uma estrebaria e um cercado para lenha, tudo rodeado de jardins e provido de caminhos e alamêdas. As bonecas circulam e dialogam sem parar, mas a atenção é atraída também para a exatidão e a verossimilhança das construções materiais.

Em seguida, é uma aldeia completa, "Ventichon", que é pouco a pouco montada. Toda a vida de J. é relacionada com esse lugar e seus habitantes. O essencial é a reprodução do real mas observam-se algumas compensações ("Em Ventichon é costume beber um copo de água inteiro" e não apenas um pouco no fundo!) e transposições protetoras: os habitantes têm um hábito especial (tapam o rosto para protegê-lo das indiscrições adultas) e pronunciam certas palavras de passe: "Ye tern" para entrar nas casas (no caso de não pronuncia, o intruso é repellido), "to-to-to" para passar por certas escadas etc.

Aos 6;7 (4), J. constrói uma fossa para ursos (em Ventichon) mas com uma grande preocupação de exatidão: o fundo é coberto de grandes pedras chatas e as paredes forradas de tábuas. A abertura permanece dominada por um simbolismo mais imaginativo: uma muralha de pedras impede que os cães venham assustar os ursos etc. Aos 6;7 (5), ela faz uma estrebaria com lajes sobrepostas, vigas são pedras de côres e as cabras as pedras menores. O todo resulta de trabalhos do campo: ceifa, junta etc., com a ajuda detalhadamente distribuindo as tarefas tal como se vê fazer no Valais. Imagina para isso um sistema de pequenas varas delgadas, representando as foices, e de paus recurvos para os ancinhos etc.

Aos 7;0 (7), ela constrói para a sua aldeia um cemitério com uma cruz de palha, muros de pedra e ciprestes com raminhos de pinheiro, o todo resultando numa reprodução muito satisfatória. Nos dias seguintes é uma cena médica: operar uma borbulha etc. Quanto às cenas faladas que acompanham essas diversas construções, trata-se de quadros calçados sobre a vida real (à maneira da obs. 88) mas com transposições imaginárias (cf. a coqueluche da

⁹ As pesquisas sobre o desenvolvimento do espaço na criança serão publicadas ulteriormente.

obs. 88) e, sobretudo, com continuação de um dia para o outro. J. e depois L., no seu rastro, acabaram assim por desempenhar papéis permanentes de mães de família, com filhos numerosos, avós, primos, vistas etc., passando os maridos um pouco para o segundo plano. "Senhora Odar", "Senhora Anouze" etc., são assim os centros de proleção de novos ciclos, análogos aos das fases precedentes mais muito mais próximos do real, sempre verossímeis e fazendo-se acompanhar de uma organização material, e, notadamente, de construções cada vez mais pormenhorizadas.

Uma terceira característica dos jogos de quatro aos sete anos é o início do simbolismo coletivo, propriamente dito, isto é, com diferenciação e ajustamento de papéis. É evidente que, desde as fases precedentes, a criança gosta muitas vezes de jogar a dois ou vários; mas, se os jogadores trocam assim de idéias e, algumas vezes, se imitam nos detalhes, nem por isso se registram transformações notáveis na própria estrutura dos símbolos: no começo, o jogo não é mais socializado que a linguagem entre as crianças, no caso dos "monólogos coletivos". Depois dos quatro anos pelo contrário, acontece que os papéis se diferenciam cada vez mais e tornam-se complementares:

Obs. 90. — J., aos 2;7 (2), brinca com um menino mais velho (cinco anos) que faz de "Senhor Durand" e organiza um jantar para dois. J. ora o copia servilmente e ri muito, no caso de ser bem sucedida, ora descobre um papel independente ("Eu lavo a escada") e prossegue nele, sem se ocupar mais do outro, embora lhe proponha serem "marido e mulher". O parceiro, impaciente, pergunta-lhe depois de um bom momento se ela já acabou de lavar a sua escada; J. responde-lhe que está lavando "a prima André", após o que o jovem marido já não entende mais nada, por falta de iniciação nos ciclos da obs. 81.

Aos 3;3 (27), J., que passa horas seguídas com três meninos de 3;6, 4;6 e 6 anos, ainda executa docilmente os papéis que lhe dão de iniciação nos ciclos da obs. 81.

Aos 3;11 (26), J. parece organizar com L. um jogo de loja: matricamente e sem que realmente coopere. (fazem-na ser "locomotiva", empurrando-a pelos ombros) mas esquece-se de 3;6, 4;6 e 6 anos, ainda executa docilmente os papéis que lhe dão de iniciação nos ciclos da obs. 81.

Aos 3;11 (26), J. parece organizar com L. um jogo de loja: matricamente e sem que realmente coopere. (fazem-na ser "locomotiva", empurrando-a pelos ombros) mas esquece-se de 3;6, 4;6 e 6 anos, ainda executa docilmente os papéis que lhe dão de iniciação nos ciclos da obs. 81.

Aos 3;11 (26), J. parece organizar com L. um jogo de loja: matricamente e sem que realmente coopere. (fazem-na ser "locomotiva", empurrando-a pelos ombros) mas esquece-se de 3;6, 4;6 e 6 anos, ainda executa docilmente os papéis que lhe dão de iniciação nos ciclos da obs. 81.

(13), o mesmo acórdio para fazer andar os aviões etc. (L. tem 1;7) mas os papéis idênticos não conduzem a qualquer desenvolvimento próprio.

Somente aos 4;5 (13) se pode dizer que J. organiza papéis sem utilizar L. como o faria com uma boneca. J. decide ser "Joseph" e que L. será "Thérèse" (dois amigos valaisianos); e L. parece aceitar o seu papel (ela imita Th. sem encarná-la), de modo que J. se adapta a algumas iniciativas da irmã mais nova. Um momento depois, J. investe os papéis e a coisa ainda corre mais ou menos bem (cenas de comer, de fazer compras etc.). Aos 4;7 (12), J. faz todo o possível por montar uma cena de passeio em automóvel. L., que aos 2;2 (18) está entregue à construção de uma cama, faz birra para manifestar a sua participação no movimento do automóvel mas de maneira nenhuma abandona o seu próprio jogo. A sequência é de início, uma mistura inextricável dos dois jogos para L., ao passo que J. organiza os papéis com perseverança. J. acaba levando a melhor e faz de L. a esposa de uma boneca (J.: "Tu és a mulher deste marido. — L.: Sim?"), sendo ela própria uma outra senhora: (J.) "São duas senhoras de automóvel. — (L.) A senhora vai passear de automóvel? — (J.) Sim, e eu ativo o seu marido e o seu filho pela janela (joga fora a boneca)." Mas L. vai buscá-los e esquece o jogo. Aos 4;7 (23), J. brinca com uma menina mais velha (dez anos) e adapta-se perfeitamente a todos os seus jogos de jantarinhos, família etc. e mostra, assim, que teria sido muito capaz de desenvolver os papéis complementares dos jogos precedentes, se a sua parceira tivesse a mesma idade dela. Quanto a L., educada pelos exemplos de J., adquire essa capacidade entre 3;8 e 3;9.

É óbvio que esta organização do simbolismo coletivo supõe os progressos no sentido da ordem e da coerência que assinalamos há pouco, como primeira característica dessa fase II. Mas poder-se-ia também dizer que a sequência nas idéias derivada dos progressos da socialização; aí estão, mento e é interessante notar esse círculo de aquisições sociais e mentais no domínio do simbolismo lúdico, tal como se pode assinalá-lo incessantemente no da representação adaptada. Nos dois casos, há passagem do egocentrismo inicial para a reciprocidade, graças a uma dupla coordenação nas relações interindividuais e nas representações correlativas. Mas, no que diz respeito ao simbolismo correlativo, não num reforço do progresso da socialização lúdico, conção, mais ou menos rápida, no sentido da imitação objetiva. Na presente fase II, em que a socialização ainda é muito frágil (tanto nos jogos coletivos em relação aos símbolos individuais como na linguagem socializada em relação à linguagem egocêntrica), esse começo já converge,

como vimos (obs. 89), com uma tendência nítida, para a objetivação dos símbolos, no sentido da imitação exata do real, mas, na fase III, cujo estudo vamos agora abordar, o período culminante e decisivo dos sete aos oito anos acentua uma modificação muito clara do simbolismo lúdico, assim como a socialização geral cujos efeitos notamos tão freqüentemente sôbre o pensamento.

Fase III. — Este último período, que devemos situar entre sete a oito anos e onze a doze anos, é caracterizado pelo declínio evidente do simbolismo, em proveito quer dos jogos de regras, quer das construções simbólicas cada vez menos deformantes e cada vez mais próximas do trabalho seguido e adaptado.

Recordaremos, em primeiro lugar, como uma investição anterior sôbre as regras do jôgo de bolas de gude (*O Julgamento Moral na Criança*, cap. I) nos revelou que a criança de sete anos abandona o jôgo egocêntrico das crianças mais pequenas, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores. O mesmo se aplica, naturalmente, aos jogos simbólicos coletivos, nos quais se observa, dos sete aos dez e onze anos, uma coordenação cada vez mais estreita dos papéis e um total florescimento da socialização que desabrochava no nível precedente. Foi o que pudemos observar, com J., L. e T., nos jogos de "família", de bonecas ou cenas de teatro de que falaremos abaixo (obs. 91).

Mas, em correlação com essa progressiva adaptação social, é necessário assinalar também o desenvolvimento das construções, trabalhos manuais, desenhos, cada vez melhor adaptados ao real e que marcam o coramento final do simbolismo lúdico. E T., sobretudo (obs. 92), quem nos vai dar o exemplo desses últimos destinos do jôgo simbólico, que assim parece chegar ao fim com o próprio final da infância, ao passo que o jôgo de regras, ignorado das crianças pequenas, durará até a idade adulta.

Obs. 91. — No que diz respeito ao simbolismo coletivo, limite-mo-nos a notar o modo como J. e L., prosseguindo depois dos sete a oito anos em sua colaboração agora sistemática (e não mais episódica, como no nível precedente) nos jogos de bonecas e para T. acabaram organizando incessantemente, para elas próprias e para mim (depois com T.), uma espécie de "comédias" ou representações apenas No começo, tudo era improvisado e a comédia consistia apenas no jôgo simbólico coletivo com espectadores. Depois, o tema era proposto

antecipadamente e discutido em suas lhas gerais (por vezes, até com uma preparação detalhada do princípio) mas, uma vez desmembrada de desenvolvimentos improvisados, restava sempre uma ampla margem de desenvolvimento improvisados. O final, em particular, jamais era previsto de uma forma conclusiva.

Essas condutas nos proporcionam um primeiro exemplo da passagem dos jogos simbólicos para uma espécie de criações espontâneas ou trabalhos livres, que caracterizam o segundo período da infância e que a pedagogia ativa tem utilizado tão amplamente.

Obs. 92. — Em seguida aos jogos simbólicos com J. e L., nos quais cada um tinha a sua aldeia e, depois, o seu país (chamados "Quas-Balas", "Três-Balas" etc.), T. constituiu um país próprio chamado "Seis-Vinte-Balas" e que começou à maneira dos ciclos de combinações da fase II (obs. 82-83 e 89). Mas, a partir dos sete anos, T. após ter desenhado os diversos aspectos de Seis-Vinte-Balas, passou a elaborar mapas desse país. O seu nome tornou-se Siwimbal e porosa-se de cidades chamadas Bergai, Mir, Blanker, Sogar etc. T. situa em Bergai um certo número de escolares como êle, com os quais imagina suas relações.

Depois dos oito anos, os personagens imaginários são eliminados mas T. redobra de cuidado e de engenho na feitura de seus mapas e na extensão de Siwimbal. Constrói seus modelos cartográficos com a mesma precisão dos mapas de países reais, pelos quais começou interessando-se. Aos 8;2 e 8;3; divide o seu tempo, durante uma enfermidade, entre a confecção de planisférios muito completos e o desenho de regiões detalhadas de Siwimbal. Além disso, diverte-se distribuindo às suas irmãs e aos seus amigos determinadas regiões do país, de climas variados (uma estada banhar em clima africano para um, uma parcela de terras árticas para outro etc.), e aprofundando as descrições por transposição das regiões do globo que, na realidade, êle estuda com paixão.

Subseqüentemente, por volta dos nove anos, os mapas reais levam a melhor (com retôno ocasional aos imaginários). Porém, surgiu um curioso termo de transição, representado pelos desenhos muito fronteiras: por exemplo, a Suíça abrange uma parte do norte da Méditerranée. A Alemanha é reduzida à sua expressão mais simples etc.

Entim, por volta dos dez anos, os mapas tornam-se inteiramente objetivos. Mas o jôgo simbólico reaparece ainda num outro plano. T., que começa a apaixonar-se pela História, diverte-se reconstruindo o Vestibário, os móveis, as casas etc. das épocas mais diversas: de século XVIII, Império etc.; os ursos e macacos minúsculos que êle aloja em quartos e dependências adequadas! Com uma paciência inatacável, examina minuciosamente os seus manuais e toda uma literatura para chegar, com um colega de classe, a passear seus personagens de século em século. Portanto, o simbolismo está aqui reduzido à sua expressão mais simples: puro pretexto lúdico para um tra-

balho a dois, confere uma nota divertida a um labor contínuo, simultaneamente intelectual e artístico. É preciso ter visto um macaquinho de peruca, de tricorno, de séda e gola de rendas, num móbiliário do século XVIII de cartolina brilhante, para compreender o prazer que dois colegiais de onze anos podem sentir dedicando suas horas de lazer a uma evocação espiritual do passado.

Comparando esta derradeira forma de jogo simbólico com as fases iniciais, avalia-se toda a distância percorrida. No ponto de partida, a construção simbólica (o objeto dado e os gestos imitativos a que ele é assimilado) apenas representa situações e objetos sem relação direta com aquela e mesmo estes últimos também são assimilados a um sistema de combinações subjetivas: por exemplo, uma cesta é assimilada a um automóvel e este é evocado para imitar uma viagem fictícia etc. No ponto de chegada, a construção simbólica (por exemplo, as casas, móveis e trajos do século XVIII) já nada mais constitui que uma reprodução imitativa direta da realidade correspondente e esta só é evocada para servir de objeto ao esforço de compreensão inteligente: portanto, o símbolo tornou-se imagem e esta já não serve para a assimilação ao eu, mas, outrossim, para a adaptação ao real, somente os macaquinhos (colocados no lugar de personagens humanos) conservando o contato entre essa adaptação objetiva e a assimilação lúdica do real à fantasia subjetiva.

§5. OS JOGOS DE REGRAS E A EVOLUÇÃO DOS JOGOS INFANTIS. — Ao passo que o jogo de exercício simples começa nos primeiros meses da existência e o jogo simbólico durante o segundo ano de vida, o jogo de regras só se constitui no decorrer da fase II que, sobretudo, regras só se precede (quatro a sete anos) e, sobretudo, guínos no § precedente (sete a onze anos). Em compensação, no período III (dos sete a onze anos) residuos dos jogos se no adulto se conservam apenas alguns resíduos dos jogos de exercício simples (por exemplo, brincar com o seu aparelho de rádio) e dos jogos simbólicos (por exemplo, jogos de relho de estória), o jogo de regras subsiste e desenvolve-se, durante toda a vida (esportes, xadrez, jogos de mesmo durante toda a vida (esportes, xadrez, jogos de cartas etc.). A razão além da infância, do ser socializado tardio e sobrevivência além da infância, do exercício simples o jogo de regras é a atividade substitui o exercício simples logo que surge o pensamento, do mesmo modo a certas regras fícti o símbolo e enquadra o exercício quando

ções sociais se constituem; portanto, o problema apenas consiste em determinar quais são elas.

Notemos, em primeiro lugar, que o indivíduo só se impõe regras por analogia com as que recebeu. De fato, nunca comprovamos a existência de regras espontâneas numa criança isolada. J., aos três anos,¹⁰ na posse de bolas de gude, ou faz simbolismo (ovos num ninho etc.) ou então brinca a atirá-las etc. (exercício simples), assim contraindo hábitos, ou seja, chegando à prática de regularidades espontâneas (atrair do mesmo lugar, à mesma distância etc.). Mas, além da regularidade, há na regra uma idéia de obrigação que supõe, pelo menos, dois indivíduos.¹¹ A situação mais próxima das regras, observada na criança em estado individual, é a dos jogos sensório-motores ritualizados, dos quais já demos exemplo (obs. 63 e 68), mas tampouco poderia ser confundida com o jogo de regras, dado que não existe nessa situação obrigações nem defesas. Quando J. diz: "Eu faço um jogo, trato de não ser tocada pelas avencas" (obs. 68), ela poderia, é certo, caminhar pelo atalho tece muitas vezes às crianças (e mesmo aos adultos!) carregarem os pés sobre as linhas que dividem as lajes ou a obrigação de só pisarem as pedras pretas. Mas de duas ou o sujeito dá-se uma regra porque conhece as regras por outras vias e interioriza, assim, uma conduta social (sem falar das condutas mágicas e supersticiosas que se podem enxertar nesse exemplo como, aliás, em todos os rituais).

Quando às regras, propriamente ditas, convém distinguirmos dois casos: as regras transmitidas e as regras espontâneas; por outras palavras, os jogos de regras que se tornam "institucionais", no sentido de realidades sociais que se impõem por pressão de sucessivas gerações, e os jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos na Suíça deixa de ser praticado no final da infância (que se conserva, pois, por mera pressão social infantil), e dos mais velhos por causa de seu prestígio etc. Estudamo-los noutra parte e não reverteremos agora a eles. Os jogos de

¹⁰ O Julgamento Moral na Criança, pág. 27.

¹¹ A Regelbewusstsein de K. Bühler não é, pois, necessariamente, uma "consciência da regra" nesse sentido definido.

regras espontâneas são mais interessantes do ponto de vista em que nos situamos no presente volume. Promanam da socialização quer dos jogos de exercício simples, quer mesmo, por vezes, dos jogos simbólicos, e de uma socialização que, embora possa comportar as relações entre mais novos e mais velhos, permanece quase sempre uma questão de relações entre iguais e contemporâneos:

Obs. 93. — Subseqüentemente aos fatos descritos na obs. 70, o jogo do banco generalizou-se na classe por imitação. Os jogadores saltam dois a dois para cima de um banco, cada um numa extremidade, e correm sobre o banco ao encontro um do outro, fazendo o choque cair um deles e deixando assim passagem livre ao vencedor. Ora, ao passo que os mais pequenos (que estão na origem do jogo) jogam quase sem regras, os grandes de sete a oito anos observam rapidamente certas normas de reciprocidade: partir ao mesmo tempo dos dois lados e, por vezes, a uma igual distância do banco; além disso, as meninas jogam entre elas, os rapazes entre eles, mas isso pode resultar de uma escolha espontânea, sem que tenha sido regulamentada.

Por outro lado, três rapazes de cinco anos, que se divertem saltando um, dois, três etc. degraus da escada da escola, chegaram a um princípio de regras. Trata-se de saltar o mais longe possível; ora, o que cai perde e o salto só é válido a partir do mesmo degrau para todos os concorrentes. Vê-se que essas regras nada têm de complexas mas, de qualquer modo, assinalam um começo suscetível de ampliação.

Obs. 94. — Uma transição interessante do jogo simbólico para o jogo de regras foi-nos fornecido por pequenos pastores valaisianos que se entretêm talhando ramos de aveleira em Y para representar as vacas; as duas pernas do Y são as hastas e a porção inferior representa o corpo (sem patas). Além disso, a casca é retinada por baixo para figurar o ventre, e mosqueada por cima, para figurar os tados e suas manchas. Até aqui, trata-se meramente de simbolismo do tipo da fase II (construção imitativa). Mas as vacas assim talhadas entregam-se a combates e é aí que aparece a regra: as vacas devem chocar-se hastas contra hastas e os jogadores empurram-nas pela base do Y; aquela que cair de costas perde. Trata-se, pois, de respeitar essas condições, de empurrar o vencedor. A perda torna-se propriedade do vencedor. Foi, sem dúvida, dessa maneira que os jogos de polícia e bandos etc., primeiro simbólicos (e assim permanecendo nos finais para voltar-se em jogos de perseguição regulamentada.

Em resumo, os jogos de regras são jogos de caráter sensório-motoras (corridas, jogos de bola etc.), com regras intelectuais (cartas, xadrez etc.), com regras de competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil).

e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acórdos momentâneos. Os jogos de regras podem ter origem quer em costumes adultos que caíram em desuso (de origem mágico-religiosa etc.), quer em jogos de exercício sensório-motoras que se tornaram coletivos (obs. 39), quer, enfim, em jogos simbólicos que passaram igualmente a coletivos mas esvaziando-se, então, de todo ou parte do seu conteúdo imaginativo, isto é, de seu próprio simbolismo (obs. 94).

Essas indicações bastam-nos para que se possa concluir este extenso capítulo procurando definir as grandes linhas da evolução do jogo infantil. Do exercício simples ao símbolo e à regra, vê-se que existem três sistemas definidos cujo aparecimento é sucessivo mas cujas interferências, assim como suas relações diversas com os jogos de construção ou de criação, exigem que se faça um breve apanhado final, a título de esclarecimento.

Se os jogos de exercício são os primeiros a aparecer, também são os menos estáveis, porque vicariantes: surgem a cada nova aquisição e desaparecem após saturação. Ora, como as aquisições verdadeiramente novas são cada vez menos numerosas com o desenvolvimento da criança, os jogos de exercício simples, após um período de apogeu durante os primeiros anos, diminuem (absoluta e relativamente) de importância com a idade. Algumas delas são um pouco mais duráveis porque ligadas a situações que se renovam por mais tempo: tal é o caso dos jogos combativos que surgem em todas as situações sociais que implicam competição e que se reencontram, pois, em diferentes idades,¹² ou os jogos de saltos, escaladas etc., que ressurgem em cada occasião propícia. Mas, em geral, há uma extinção das três espécies de simples exercício, e isso em virtude

do exercício simples de transformação seguitas:
Em primeiro lugar, a criança passa, insensivelmente, com finalidade, a combinação sem finalidade, depois mesmo manipulações é coordenado em função de movimentos dimensões crescentes ou decrescentes etc. (obs. 71), o jogo de exercício volta-se para a construção. Ora, entre a construção lúdica e o trabalho propriamente dito existem

¹² P. Boyer, *L'institut combatif*, Delachaux & Niestlé, 1937.

as transições mais insensíveis,¹³ constituindo assim essa reintegração do jogo na atividade adaptada uma causa primeira da gradual extinção dos jogos de exercício.

Em segundo lugar, o exercício simples pode-se transformar em simbolismo ou desdobrar-se em jogo simbólico, quer porque o próprio esquema sensorio-motor se converte em esquema simbólico (obs. 64-65), quer porque as construções resultantes de combinações lúdicas, em vez de passarem diretamente à ação adaptada e ao trabalho, engendram imitações simbólicas (tórres, casas etc.: ver obs. 71 e 89).

Em terceiro lugar, o exercício que se torna coletivo pode ser regulado e evoluir, assim, para os jogos de regras (obs. 70 e 93), o que constitui um último motivo para o desaparecimento dos jogos de exercício com a idade, sem contar com a sua extinção espontânea por saturação.

Quanto ao jogo simbólico, se o seu apogeu deve ser situado entre os dois e quatro anos, também declina subseqüentemente e isso por razões que é importante apurar, visto que elas fazem compreender os móveis inversos de seu anterior incremento. De modo geral, pode-se dizer, com efeito, que quanto mais a criança se adapta às realidades físicas e sociais, menos se entrega às deformações e transposições simbólicas, visto que, em vez de assimilar o mundo ao seu eu, submete progressivamente, pelo contrário, o eu ao real. Daí resultam as três razões essenciais de entaquecimento do simbolismo lúdico com a idade.

A primeira diz respeito ao conteúdo do simbolismo: nos casos em que esse conteúdo testemunha as necessidades de expansão do eu, de compensação, de liquidação ou mesmo, simplesmente, de continuação da vida real (bonecas etc.), a criança encontra sempre e cada vez mais na verdadeira existência — se esta for normal — os alimentos que tornam inútil a assimilação simbólica e fictícia. Crescendo, a criança presta atenção ao seu círculo social e, sobretudo, torna-se igual (ou superior) a um número relativamente crescente de personagens reais: a vida oferece-lhe, então, os meios de compensar, liquidar etc., em muitos casos onde até então, o jogo era indispensável.

A segunda razão é que o simbolismo compartilhado por vários pode engendrar a regra, daí a transformação possível dos jogos de ficção em jogos de regras (ver obs. 12

¹² Ver CLAPARÈDE, *Psychologie de l'enfant*, 8.ª ed., págs. 493-504.

Enfim, uma terceira razão sobrepuja as outras duas e explica a diminuição gradual do jogo, em geral, e não só do jogo simbólico: na medida em que a criança procura submetê-lo ao real, mais do que assimilá-lo, o símbolo de-formante transforma-se em imagem imitativa e a própria imitação incorpora-se à adaptação inteligente ou efetiva. Acentuamos que a criança torna-se, primeiramente, cada vez mais exigente nos casos de simbolismo: dos quatro aos sete anos, ela quer reproduzir exatamente e os seus símbolos tornam-se, desse modo, cada vez mais imitativos (obs. 89).¹⁴ Por isso mesmo, o jogo simbólico integra o exercício sensorio-motor ou intelectual e transforma-se, em parte, em jogos de construção. Em segundo lugar, por outro lado, encontra-se toda a sorte de intermediários entre as relações entre o símbolo imaginativo e a imitação adaptada (obs. 91 e 92): daí o declínio, entre os oito e os doze anos, do jogo simbólico e do jogo todo.

Somente os jogos de regras escapam a essa lei de involução e desenvolvem-se (em número relativo e mesmo absoluto) com a idade. São quase os únicos que subsistem no adulto. Ora, estando esses jogos socializados e disciplinados, precisamente em virtude da regra, poder-se-á inda-taneamente, tanto o declínio do jogo infantil nas suas formas específicas de exercício e, depois, principalmente, sim-bolo fictício, como o desenvolvimento dos jogos de regras, na medida em que são essencialmente sociais. Se, ver-dadeiramente, o exercício é devido ao prazer decorrente de novos poderes e capacidades adquiridas pela atividade pró-tudo do sujeito; se, realmente, o simbolismo lúdico é, sobre-zeros por submissão fictícia de todo o universo físico e pró-social, então esse duplo processo de extinção dos mesmos pra-dos jogos em proveito da construção adaptada e da evolução e abundância do jogo infantil, tornar-se-ia facilmente ex-plicável. É o que vamos tentar, justamente, demonstrar

¹⁴ Por outra

parte, a antecipação simbólica (obs. 87) torna-se dedução.