

Curso de especialização EE

Data: 4 de maio de 2012

Local: Escola de Enfermagem da USP

Horário: das 9h00 às 11h00

Profa. Dra. Marie Claire Sekkel, do Instituto de Psicologia da USP

e-mail: sekkel@usp.br

O que é o brincar, a partir de 3 autores:

Johan Huizinga (1872-1945): historiador holandês, escreveu obra fundamental, que inaugura o pensar sobre o lúdico na cultura, que é *Homo Ludens*, de 1938. Em 1942, ao se manifestar contra o nazismo, foi preso e morreu poucas semanas antes do final da II Guerra.

Walter Benjamin (1892-1940): filósofo e crítico literário alemão, cuja obra tem encontrado boa receptividade entre nós, e que se dedica especialmente a pensar o lugar da criança e da brincadeira. Algo de suas ideias sobre a brincadeira tem inspiração em Freud. Também foi vítima do nazismo.

Donald Woods Winnicott (1896-1971): médico pediatra e psicanalista inglês, discípulo de Melanie Klein, foi presidente da Sociedade Britânica de Psicanálise, membro da UNESCO e da OMS, dedicou-se ao estudo do brincar. O Brincar e a Realidade é de 1971.

Esses três autores tem fortes pontos comuns sobre o entendimento do que é e da importância do brincar.

Huizinga:

Nas línguas europeias *spielen*, *to play*, *jouer* e *jugar*, significam tanto jogar como brincar. Destaca a importância do jogo na cultura: **é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve**. Estudou o jogo numa perspectiva histórica, dando pouco relevo (embora reconhecendo a importância) às interpretações psicológicas e antropológicas. **O jogo é anterior à cultura**. Os animais brincam e em suas brincadeiras estão presentes todos os elementos essenciais da brincadeira humana. Mesmo entre os animais, o jogo tem sempre um sentido, que não pode ser reduzido à dimensão material, biológica e nada explica chama-lo de instinto. Há muitas teorias psicológicas e fisiológicas que procuram explicar a finalidade biológica do jogo (o jogo serve para descarga de energia, serve ao desejo de dominar e competir, satisfação de um

‘instinto de imitação’, preparação da criança para a vida do adulto etc.), mas nenhuma delas preocupa-se em saber o que a brincadeira é *em si mesma*, o que ela significa para quem brinca. **O essencial da brincadeira reside na fascinação, e na capacidade de excitar que ela exerce.** O *divertimento* do jogo resiste a toda análise e interpretação lógica. “O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas características.”(p.10)

- 1) É sempre uma atividade voluntária: e pode ser interrompido a qualquer momento, não pode ser uma tarefa, nem ser imposto. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar. O jogo é **livre**.
- 2) O jogo é **diferente da vida ‘real’**. A criança que brinca, sempre sabe que está brincando. É um intervalo na vida cotidiana (possibilidade de distensão), que é parte integrante da vida em geral. Torna-se uma necessidade para o indivíduo e para a sociedade, pelo sentido que encerra, mas permanece desinteressado no sentido que sua finalidade não se relaciona aos interesses materiais imediatos nem à satisfação de necessidades biológicas. **O jogo não tem compromisso moral: podemos ser ladrões , bandidos, usar armas etc.**
- 3) **O jogo tem começo, meio e fim**, distingue-se da vida comum pelo lugar e duração que ocupa. O jogo acaba. E mesmo depois de acabar, permanece como criação do espírito na memória e pode tornar-se tradição → pode ser **repetido**. “Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição (...) os elementos de repetição e alternância (como no refrão) constituem como que o fio e a tessitura do objeto”.(p.13).
- 4) O jogo cria ordem e é ordem: introduz na confusão da vida uma perfeição temporária. O jogo tem regras, sempre. E há sempre no jogo ‘algo em jogo’, que é o elemento de tensão, incerteza, acaso. O jogador procura conseguir alguma coisa e aliviar uma tensão. Em geral, quanto mais competitivo, mais apaixonante, mas a competição termina quando termina o jogo.

Resumindo:

“Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considera-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de

maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.”(p.16)

Benjamin:

Sobre a brincadeira:

Para Benjamin, a grande lei que rege o mundo das brincadeiras é a **lei da repetição**. “Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o ‘mais uma vez’. (...) toda e qualquer experiência mais profunda deseja insaciavelmente, até o final de todas as coisas, repetição e retorno, restabelecimento da situação primordial da qual ela tomou o impulso inicial.”(Benjamin, 2002, p.101). Esse texto de Benjamin (*Brinquedos e Jogos*), de 1928, tem inspiração na leitura de Freud em *Além do princípio do prazer*, de 1920.

Se levarmos em consideração observações [como essas], baseadas no comportamento, na transferência e nas histórias da vida de homens e mulheres, não só encontraremos coragem para supor que existe realmente na mente uma compulsão à repetição que sobrepuja o princípio de prazer, como também ficaremos agora inclinados a relacionar com essa compulsão os sonhos que ocorrem nas neuroses traumáticas e o impulso que leva as crianças a brincar. (p.12, texto digital)

Para WB há duas funções presentes no brincar: uma delas é apropriar-se de terríveis experiências primordiais mediante o conjuro (**1** Invocação mágica. **2** Palavras imperativas que se dirigem ao demônio ou às almas do outro mundo. *V exorcismo.*) ou a paródia (imitação burlesca); a outra é “de saborear, sempre de novo e da maneira mais intensa, os triunfos e as vitórias”. (p.101)

“A criança volta a criar para si todo o fato vivido, começa mais uma vez do início. Talvez resida aqui a mais profunda raiz para o duplo sentido nos ‘jogos alemães (spielen pode ser traduzido como ‘brincar’, jogar’ e ‘representar’, como no teatro): repetir o mesmo seria o elemento verdadeiramente comum. **A essência do brincar não é um**

‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comovente em hábito.’(p.101-102)

“Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos.”

(Texto Brinquedos e Jogos, de 1928 – 10 anos antes de Homo Ludens)

Sobre o brinquedo:

O brinquedo representou inicialmente um produto secundário das oficinas manufactureiras. O brinquedo era uma peça do processo de produção que ligava pais e filhos. Não foram invenção de uma indústria especializada.

Benjamin acredita ser um equívoco acreditar que a brincadeira da criança fosse determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo e afirma que, na verdade, se dá o contrário: o brinquedo é criado na brincadeira. “A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou polícia. Conhecemos bem alguns **instrumentos de brincar** arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária (possivelmente vinculados na época a rituais): bola, arco, peteca, pipa – autênticos brinquedos, tanto mais autênticos, quanto menos o parecem ao adulto. Poia quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva. (...) A imitação – assim se poderia formular – é familiar à brincadeira e não ao brinquedo.”

(Texto História Cultural do Brinquedo, de 1928)

Canteiro de Obras (p.103):

“Meditar com pedantismo sobre a produção de objetos – material ilustrado, brinquedos ou livros – que devem servir às crianças, é insensato. Desde o Iluminismo isto é uma das mais rançosas especulações dos pedagogos. A sua fixação pela psicologia impede-os de perceber que a Terra está repleta dos mais incomparáveis objetos da atenção e da ação das crianças. Objetos dos mais específicos. É que crianças são especialmente inclinadas a buscarem todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se processa de maneira visível. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nesses produtos residuais elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas. Neles, estão menos empenhadas em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes

materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma relação nova e incoerente. Com isso as crianças formam o seu próprio mundo de coisas, um pequeno mundo inserido no grande. Dever-se-ia ter sempre em vista as normas desse pequeno mundo quando se deseja criar premeditadamente para crianças, e não se prefere deixar que a própria atividade – com tudo aquilo que é nela requisito e instrumento – encontre por si mesma o caminho até elas.”

Winnicott:

Em sua experiência como psicoterapeuta, Winnicott reconhece a grande importância da brincadeira e relaciona-a à saúde da criança. Reconhece a brincadeira como universal e natural: (...) “*é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros*”(Winnicott, 1975, p.63)

Para ele, a brincadeira nasce dos ‘fenômenos transicionais’ e o seu lugar é o *espaço potencial* entre o bebê e a mãe, entre o mundo interno e a realidade externa. Winnicott criou o conceito da **mãe suficientemente boa**, que é aquela que permite ao bebê a experiência da frustração numa medida suportável para ele, que é o que vai tornar concreta a realidade externa. Segundo Winnicott: “*A mãe suficientemente boa começa com uma adaptação quase completa às necessidades de seu bebê, e, à medida que o tempo passa, adapta-se cada vez menos completamente, de modo gradativo, segundo a crescente capacidade do bebê em lidar com o fracasso dela.*” (p.25)

O bebê tem necessidade de tentar controlar aquilo que começa a perceber como objeto externo. “Para controlar o que está fora, há que fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, e *fazer coisas toma tempo*. Brincar é fazer.”(p.63)

“É bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia.” (p.74)

“Quando um paciente não pode brincar, o psicoterapeuta tem de atender a esse sintoma principal, antes de interpretar fragmentos de conduta.” (p.71).

Sobre a participação dos adultos nas brincadeiras das crianças:

“Pessoas responsáveis devem estar disponíveis quando crianças brincam, mas isso não significa que precisem ingressar no brincar das crianças. Quando o organizador tem de

se envolver, numa posição de administrador, ocorre então a implicação de que a criança ou crianças são incapazes de brincar no sentido criativo que pretendo expressar nessa comunicação”. (p.75)

“Há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais.” (p.76)

Bibliografia

Benjamin, W. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. e apresentação de Marcus Vinícios Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.

Winnicott, D. W. *O brincar & a realidade*. Trad. José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1975.