

*Handwritten notes:*  
C437j  
1994

Dados de Catalogação na Publicação (CIP) Internacional  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Château, Jean, 1908-

O jogo e a criança / Jean Château ; [tradução  
Guido de Almeida]. — São Paulo : Summus, 1987.  
(Novas buscas em educação ; v. 29).

Bibliografia.

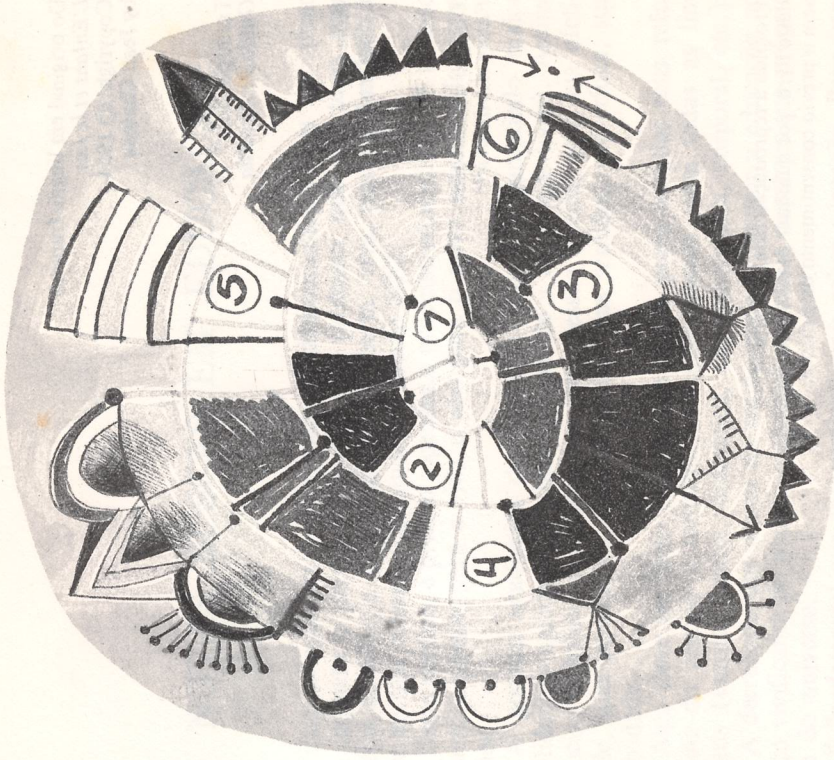
1. Jogos infantis 2. Jogos infantis — Aspectos psicológicos 3. Psicologia infantil I. Título. II. Série.

CDD-790.1922  
155.4

87-1645

Índices para catálogo sistemático:

1. Crianças : Psicologia infantil 155.4
2. Jogos infantis : Recreação 790.1922
3. Psicologia da criança 155.4



# • O • J O G O • E • • A • C R I A N Ç A •

JEAN CHATEAU



©



Se, com efeito, a psicologia genética dá tamanha atenção ao jogo, é, sem dúvida, porque ele constitui em si mesmo uma atividade singularmente importante que "se move entre a pura ficção e a realidade do trabalho". E também o jogo que nos ajuda a conhecer melhor as tendências da criança: pensemos no papel progressivo dos jogos — o de marionetes, por exemplo — entre as técnicas de investigação que se inspiram na psicanálise.

Mas, em especial, parece-me, seu estudo nos oferece um verdadeiro laboratório de observações, de onde podemos ter uma visão global da infância. O jogo possibilita a percepção total da criança, em seus aspectos motor, afetivo, social ou moral. Eu diria até que o jogo, tal como a linguagem, se bem que de outra forma, nos revela muito das estruturas mentais sucessivas da criança. Pode-se considerar este trabalho como um dos estudos-piloto da psicologia genética. Era, portanto, imperativo que um dos primeiros volumes da coleção "A la découverte de l'enfant" lhe fosse consagrado.

O jogo é, além do mais, uma boa maneira de compreender certas atividades do adulto, aquelas que se podem considerar com M. Pradines como as grandes criações do gênio humano: a esse respeito, as páginas que tratam, no fim do livro, das relações entre a arte e o jogo são de grande interesse.

Enfim, o jogo tem um papel pedagógico que o autor examina e discute num capítulo novo e importante que serve de conclusão a esta nova edição de seu livro. Todos os que conhecem as demais obras que ele publicou não se surpreenderão com suas reservas no que diz respeito a certos exageros e possíveis erros. Pessoalmente, creio natural e necessário que J. Chateau exponha, à luz de suas pesquisas psicológicas sobre o jogo infantil, seu ponto de vista pessoal sobre esse grande problema educacional, diante do qual as opiniões são, como se sabe, há muito compartilhadas. Chateau fez isso num capítulo rico de pensamento, excelente para estimular a reflexão de seus leitores, o que aumenta ainda o valor e o alcance de seu livro.

Maurice Debese  
Professor da Sorbonne

uma "fórmula de escolha" para decidir quem será o "pegador". São muito conhecidas entre nós fórmulas de escolha como: "Una, duna, tena, catena, bico de pena, esta sim, esta não" ou "Une, dune, té, salamé mingüé, o sorvete colorê, une, dune, té". Geralmente são palavras sem sentido, quer no português, quer em outras línguas. (N.T.)

## INTRODUÇÃO

### POR QUE A CRIANÇA BRINCA? <sup>1</sup>

Seria desnecessário, hoje em dia, assinalar o papel capital do jogo no desenvolvimento da criança e mesmo do adulto.

"O homem só é completo quando brinca", escrevia Schiller, e a frase tem sido constantemente comentada. Arte, ciência é mesmo religião são freqüentemente jogos sérios. Brinca-se de pintar ou de rimar como se joga xadrez; e muitas obras que encantam gerações e gerações foram para seus autores meras brincadeiras. Admitte-se até que o jogo se insinue em especulações aparentemente bem pouco preocupadas com a satisfação íntima que proporciona a conduta lúdica.<sup>2</sup> Não há algo de jogo nas máximas de La Rochefoucauld? E os mitos que Platão divulga em seus diálogos, não foram também um jogo para o filósofo? Pelo jogo, com efeito, podemos abandonar o mundo de nossas necessidades e de nossas técnicas, este mundo interessado que nos fecha e nos estreita; escapamos da empresa do constrangimento exterior, do peso da carne, para criar mundos de utopia. Pomos então em jogo — que admirável a ambigüidade do termo! — funções que a ação prática consideraria inúteis; nós nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo.

Por motivo ainda mais forte, o mesmo se dá com a criança que a solicitude adulta afasta dos contatos muito brutais das coisas inumanas. Para ela, quase toda atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores. "Para a criança, escreveu Claparède, o jogo é o trabalho, o bem, o dever, o ideal da vida. É a única atmosfera na qual seu ser psicológico pode respi-

1. "Jouer" em francês significa tanto "jogar" quanto "brincar" ou "representar". Na verdade, quando a criança brinca, ela joga e representa. Em português, ora ficaria melhor um termo, ora outro, mas há sempre a polivalência do termo francês. Achamos conveniente chamar a atenção do leitor de língua portuguesa para esse fato. Convém que ele leia este livro tendo sempre em mente que "jogar", "brincar" e "representar" são atitudes muito próximas e mesmo superpostas, e cujos contornos é impossível delimitar. (N.T.)
2. "Ludique": de jogo (do latim *ludus*, jogo). (N.T.)



rar e, conseqüentemente, pode agir.”<sup>3</sup> A criança é um ser que brinca/joga, e nada mais.

Perguntar por que a criança brinca, é perguntar por que é criança. “A infância serve para brincar e para imitar”, diz ainda Claparède.<sup>4</sup> Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Supunhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois, é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio — pelos quais os pais às vezes se alegam erroneamente — que se anunciam frequentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária à idade adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande” pelo jogo. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Se o jogo desenvolve assim as funções latentes, compreende-se que o ser mais bem-dotado é também aquele que joga mais. A planta contenta-se em crescer, seria vão procurar em todas as suas funções alguma coisa que se aproximasse do jogo animal. O animal inferior, micróbio, esponja, verme, absolutamente não brinca. A aparição da brincadeira nos animais superiores testemunha uma etapa capital nessa lenta ascensão das formas vivas em direção à forma evoluída que é o homem. Mas, nas formas animais superiores, o lugar tomado pelo período do jogo, pela infância, é também um sinal revelador da superioridade ou da inferioridade de uma espécie. A cobaia, cuja inteligência é muito limitada, comporta-se como adulto a partir de dois ou três dias de vida, enquanto que o rato branco, muito mais inteligente, tem uma infância de quatro semanas. Se se

3. *Psychologie de l'Enfant*, 1. I, p. 179.

4. *Ibid.*, p. 165.

compara, sob esse ponto de vista, o homem com o macaco, constata-se que o segundo tem uma infância muito mais curta. No chimpanzé, cuja longevidade média é de quarenta anos, atingindo às vezes sessenta, “o crescimento é muitíssimo conhecido. Pode-se dividi-lo em três períodos: um período infantil, que vai do nascimento aos dois anos e meio; um período de juventude, que vai de dois anos e meio aos sete ou oito anos; um período de maturidade sexual, que vai dos sete ou oito anos até, aproximadamente, os doze anos”.<sup>5</sup> O pequeno chimpanzé anda com as quatro patas aos seis meses, e fica em pé com um ano. Essa rapidez do desenvolvimento inicial, longe de ser favorável à inteligência, é, ao contrário, nociva. “Com efeito, quanto mais longa a infância, maior o período de plasticidade durante o qual o animal brinca, joga, imita, experimenta, isto é, multiplica suas possibilidades de ação e enriquece com o fruto de sua experiência individual o fraquíssimo capital que lhe foi transmitido como herança.”<sup>6</sup>

A infância tem, portanto, por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas. O jogo é, assim, o centro da infância, e não se pode analisá-la sem atribuir-lhe um papel de pré-exercício, como dizia Groos. Mas falta precisar que papel é esse. Não se pode, na verdade, tratar da mesma maneira o jogo do animal e os diversos jogos de crianças de idades diferentes.

É preciso reconhecer que o jogo do animal depende de sua estrutura e de seus instintos; um cachorrinho não brinca de dar cabeçadas como um cabritinho, ou com uma bola de lã como um gatinho. Os jogos dos animais dependem dos instintos próprios a cada espécie, e essa é a preparação para a atividade adulta. É através desses jogos que cada função se fortalece e se afirma. A maior parte das funções instintivas é, em sua primeira manifestação, muito abrangente, muito difusa, e a atividade que lhe corresponde é muito desajeitada. Mas, através do jogo, essas funções são exercitadas. Há um jogo da caminhada e da corrida que desenvolve os músculos das pernas; os jogos de caça precisam os instintos de caça: é o que faz o gato com sua bola de lã. Pode-se aplicar perfeitamente ao animal o que, de acordo com a teoria de Groos, disse Lee sobre a criança: “O crescimento de cada criança é a história da Bela Adormecida, em que o jogo desempenha o papel do Príncipe. Existe um corpo virtual, mas sua existência em ato depende de seu uso, e seu uso está prescrito no instinto do jogo.”<sup>7</sup>

5. Urbain e Rode, *Les Singes Anthropoïdes*, p. 83.

6. Claparède, *ibid.*, p. 166.

7. Lee, *Play in Education*, p. 5.



Tais jogos são observáveis nos bebês, e são meros exercícios das funções. É o que se pode chamar, de acordo com Bühler, *jogos funcionais*. Basta observar durante alguns minutos um bebê de oito meses em seu carrinho para constatar tais jogos: ele bate o pé no carrinho, balbucia ladainhas de sons incompreensíveis, move os braços como se fizesse ginástica sueca, movimento a cabeça, pega objetos e os deixa cair. Nenhum desses gestos tem, em si mesmo, uma significação; parece que a criança "não faz nada". Entretanto, ela cumpre um trabalho capital: ela se molda a si mesma, se exercita movendo as pernas (o que lhe permitirá andar mais tarde), esboça em seus murmúrios a linguagem que se aproxima, forma suas mãos para a manipulação. Não há, então, gestos inúteis, cada atividade concorre para desenvolver uma função, para fazer emergir também funções mais difíceis como a palavra ou o andar, que seriam impossíveis sem os movimentos de pernas e os balbucios que as preparam. A atividade dos jogos funcionais permite a cada função explorar sua área e se expandir para dar surgimento a novos resultados. Pode-se também observar que a aparição, na criança, de toda função nova (falar, andar etc.) dá sempre lugar a múltiplos jogos funcionais como se ela quisesse "tirar a prova de todas as possibilidades da função".<sup>8</sup> Daí os movimentos espontâneos; depois atividades exploratórias que, durante o primeiro ano de vida, ganham cada vez mais importância. Alguns psicólogos tentaram medir mês a mês do primeiro ano o tempo dessas atividades espontâneas de jogo. Eis os resultados encontrados por Mme. Ch. Bühler:

Idade (em meses)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Duração das atividades espontâneas (com base em 144 minutos)	14	24	133	161	94	304	309	375	337	430	492	510	460

Essa atividade espontânea, quase nula no recém-nascido, chega, em um ano, a representar dois terços do tempo que a criança passa acordada.

Notável a respeito desses jogos é que eles se dirigem unicamente à atividade infantil, não importando o objeto do jogo. "As atividades da criança durante o primeiro ano caracterizam-se por sua independência do material, isto é, a criança faz os mesmos movimentos característicos de seu nível de desenvolvimento independente da natureza do material de que se ocupa. Durante um período, a criança

8. Wallon, *L'évolution Psychologique de l'Enfant*, p. 66.

sacode todo objeto, três semanas mais tarde, bate os objetos uns contra os outros ou os atira fora. É um período em que a criança exerce as funções que se desenvolvem, qualquer que seja o material que manipula. O importante aqui não é nem o material usado, nem o resultado da atividade, mas sim, o treinamento da função como tal (a prática da função)."<sup>9</sup> Tais observações nos parecem de muito valor, pois — insistiremos nisso mais adiante — não é apenas o jogo do bebê, mas o jogo da criança mais crescida que é totalmente voltado para o sujeito em detrimento do objeto.

Até aqui não ultrapassamos o nível do jogo animal. Mas o pequeno ser humano não se detém aí, como se sabe. E isso se compreende facilmente. Admitimos, com Groos, que o jogo tem o papel de exercitar as funções. Como se trata de funções formadas por antecipação nas tendências intuitivas, como a caça ao rato para o gato, o jogo só pode seguir essas funções, esposar estreitamente os limites de seu domínio. Há, portanto, no jogo funcional, algo de fixo e de estereotipado: pode-se também facilmente prever a época, em que aparecerá na criança normal o jogo que consiste em sacudir, ou o que consiste em bater. Mas a estrutura humana comporta funções muito mais amplas, o que torna impossível esboçar com antecedência as grandes linhas e delimitar a área. Como prever as atividades que vêm das funções criativas da inteligência? Como prever as atividades múltiplas pelas quais a personalidade do homem se afirma? Na realidade, trata-se aqui menos de verdadeiras funções dadas de uma vez por todas (pelo menos na sua estrutura virtual) do que de criações. Ademais, o jogo da criança vai apresentar uma variedade e uma imprevisibilidade que jamais se encontram no jogo mais ou menos mecânico do pequeno animal. Ao passo que os jogos dos animais dependem essencialmente da espécie e variam de uma espécie para outra, o jogo da criança depende, antes de mais nada, de uma personalidade flexível que se afirma de múltiplas maneiras através de novas atividades. Não se pode mais, nessa área, apelar para os instintos específicos a que correspondem os jogos funcionais dos animais; só é possível seguir as tentativas em todas as direções que faz um ser inteligente para afirmar seu próprio ser. Há portanto na atividade lúdica da criança algo de leve, de instável que o animal ignora; mas é justamente aí que se exprime a preeminência do homem, ser autônomo e criador. No jogo da criança de dois anos que dispõe os cubos à sua maneira, já se vê esboçar a reflexão futura do cidadão.

Mas não nos apresseemos, e procuremos estudar, ainda que brevemente, a passagem pela qual a atividade funcional se transforma

9. Ch. Bühler, *From Birth to Maturity*, pp.78-80.



nessa atividade autônoma que dá ao jogo da criança seu traço particular.

Mesmo entre os animais superiores já se observam os jogos que M. Guillaume chama de jogos de experimentação; por exemplo, um cãozinho brinca com sua imagem no espelho, um macaquinho pode brincar com areia ou com o bafo que ele sopra na vidraça; mas esses são jogos excepcionais no animal, e seria difícil atribuir-lhes a significação que têm para a criança os "jogos com o novo". Esses jogos aparecem normalmente na criança aos quatro meses (Piaget), senão mais cedo (Ch. Bühler cita movimentos de exploração a partir do segundo mês). De início trata-se simplesmente de manter um resultado interessante; assim, a criança que por acaso provocou um resultado novo, como o de fazer soar um chocalho, repete seu gesto várias vezes; é o processo a que Baldwin chamou "reação circular". Depois vem um momento em que a novidade interessa por si mesma, pelo inusitado, ainda que não presente, além disso, qualquer característica interessante. A partir de então, a criança procurará provar o novo, variando mais ou menos seus gestos; ela terá chegado a uma espécie de experimentação das possibilidades que lhe oferecem os lados direito e esquerdo de seu corpo. O caráter da atividade muda, portanto: ao passo que no início era o resultado interessante, o prazer sensorial que comandava o gesto, agora, ao contrário, o prazer sensorial cede lugar ao prazer de um ato; o objeto ou antes a sensação interessante se dilui na atividade do sujeito. O que agrada à criança é menos o resultado em si mesmo do que o fato de que ela produziu esse resultado.

Aparece, então, uma atividade lúdica de um gênero novo, que o animal ignora completamente, e pela qual a criança afirma seus poderes, prova seu valor. É essa atividade lúdica essencialmente humana que nos interessa agora, unicamente, porque dela nascem todos os jogos posteriores. Mas, antes de analisá-la mais longamente, vejamos suas origens. Ela provém de uma atividade interessada (repetir um resultado interessante), mas não é mais voltada para o prazer sensorial que proporcionava esse resultado. Ela se separa, assim, do objeto que nada mais é do que uma ocasião a fim de obter um certo resultado, nada mais que um instrumento. Por isso é totalmente voltada para o sujeito, comporta-se como uma reflexão sobre si mesma: o que conta, para a criança que construiu uma torre com seus cubos, não é tanto a torre, mas sua edificação, a realização de uma obra sua. Sob esse aspecto, a atividade nova de jogo se aproxima dos jogos funcionais que também vêm no objeto apenas uma oportunidade. Pode-se mesmo considerar que eles são a continuação dos jogos funcionais. Mas o jogo funcional provém unicamente de uma necessidade de atividade: se o bebê grita, é por uma espécie de

+ entre os jogos funcionais e os jogos + quíridos

impulso interno comparável à vontade que temos às vezes de bocejar; se movimentamos as pernas, é por uma compulsão comparável àquela que nos leva às vezes a "esticar as pernas". Ao contrário, no jogo das crianças maiores, é preciso buscar o princípio da atividade lúdica não mais num impulso interno de tendências, mas numa necessidade mais ampla de se afirmar, de revelar seus poderes. Sem dúvida, não se podem separar completamente esses dois princípios do jogo, há continuidade entre eles; mas, ao passo que o princípio do jogo funcional consiste no impulso vindo de uma única função, o impulso que há no princípio do jogo propriamente humano vem de todo o ser e exprime todo o ser. Jogar não é mais, a partir de então, afirmar tal ou tal função nova, é afirmar-se a si mesmo por ocasião de tal ou tal atividade, ainda que essa atividade seja a de uma função recentemente surgida (o que se observará em certos jogos sexuais). Enquanto o ser dos jogos funcionais é um ser segmentário, feito de funções simplesmente justapostas e desconexas, o que joga um jogo humano é um ser uno (não mais uma soma) que tem sua personalidade e se concebe como único e singular. De tais considerações resumam, evidentemente, muitos problemas quanto à origem e à gênese da personalidade; mas não podemos abordá-los aqui.

Voltemos, portanto, ao jogo propriamente humano, que é o que nos interessa agora, para examiná-lo mais de perto. Para isso, poderemos daqui em diante usar todos os jogos da infância. E, analisando as características essenciais desses jogos, poderemos apontar qual é esse princípio motor cujo desenho apenas esboçamos até aqui.

Por que a criança brinca? Será para "se divertir", para alcançar um prazer sensorial? De modo algum, ou são jogos de bebê que convencionamos deixar de lado, ou uma atividade séria que nada tem a ver com o jogo. E essas observações levam-nos a uma idéia importante: no fundo, o jogo do bebê e a atividade séria fonte de prazer sensorial (como chupar o dedo ou afagar o braço nu), são da mesma ordem; de uma parte e da outra, é o prazer sensorial que comanda o ato. Trata-se, portanto, mais de uma atividade prática do que de uma atividade lúdica, e somos levados a ver nos chamados jogos do bebê apenas pseudojogos. São chamados jogos porque dão origem aos verdadeiros jogos ulteriores, mas não procedem, absolutamente, do mesmo princípio. A analogia entre eles é, na verdade, superficial, residindo na forma exterior do ato que nos leva a estabelecer a confusão, não na essência da atividade, no seu princípio motor. O jogo funcional provém de uma necessidade sensorial e dá origem a uma satisfação sensorial; o bebê que tem necessidade de exercer suas cordas vocais goza desse exercício como, quando temos vontade de bocejar, gozamos o bocejo. Essa é uma atividade que visa a dar um resultado concreto e agradável, como toda atividade

Para Charlot os jogos funcionais (do bebê) não podem ser chamados de jogos.



prática. Tivemos, portanto, razão, e se por acaso alguém a fecha, põe-se de deixar de lado esses jogos do bebê. Não apenas eles ficam no nível animal, mas convém acrescentar que nesse nível não há jogo propriamente dito, mas apenas uma atividade prática mais ou menos variável em suas formas exteriores. O verdadeiro jogo é coisa bem diferente.

Para começar, ele tem um caráter sério para o que nem sempre se está atento. A criança, sobretudo em seus primeiros anos, gosta sempre de "fazer-se de boba", de "divertir-se", mas sente perfeitamente a diferença entre fazer-se de boba e brincar/jogar (entre o *fooling* e o *play*, dizem os ingleses). O jogo é sério, tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas e às vezes levando mesmo ao esgotamento. Não é um mero divertimento, é muito mais. A criança que brinca de médico se toma tão a sério que não admite zombarias. "Se você observa atentamente uma criança brincando", escreve com propriedade Lee, "creio que a primeira coisa que chamará sua atenção será a seriedade dela. Fazendo uma massa de areia, edificando com cubos, brincando de barco, de cavalo, de trenzinho, de soldado defendendo a pátria, você verá, observando seu rosto, que ela dá toda sua alma ao assunto em questão e é tão absorvida em tudo isso quanto você em suas pesquisas mais sérias. Ou se as bonecas estão doentes, e as crianças tomam sua temperatura, chamam o médico e administram remédios estranhos e terríveis que parecem sempre necessários nos casos de doença de bonecas, você constatará que são coisas sérias e que não há nada mais agressivo do que intervir com palavras impróprias ou irônicas." <sup>10</sup> É porque a criança pode chegar, sobretudo nos seus primeiros anos, a absorver-se tão bem no seu papel que ela se identifica momentaneamente com a personagem que representa. Discute-se a existência dessa ilusão do jogo, mas os exemplos são abundantes. <sup>11</sup> Citemos dois casos clássicos:

"Uma criança de três anos brinca de limpador de chaminés. Enquanto sua mãe dirige-se a ela para pentear-lhe os cabelos, ela se afasta e grita: Oh, não, mamãe, o cabelo do limpador está tão sujo que vai sujar seus dedos." <sup>12</sup>

"Uma criança de dois anos e meio, minha conhecida, ocupa-se, regularmente, em alimentar, com grãos imaginários, os pássaros do viveiro, também imaginários. Ela pede que se deixe aberta a porta do

10. Lee, *Play in Education*, p. 2.

11. Em nossa obra: *O Real e o Imaginário no Jogo Infantil*, apresentamos exemplos e tentamos demonstrar o mecanismo dessa ilusão. Mas não nos acontece identificarmos-nos com heróis de romance e chorar com eles?

12. Scupin, *Bubis Erste Kindheit*, p. 204.

cômodo onde os mantêm; e se por acaso alguém a fecha, põe-se logo a chorar: os pobres patos e seus filhotes estão presos." <sup>13</sup>

Que se trata, aqui, de casos excepcionais, é certo. Mas se a crença na ilusão, a fusão total com a situação arbitrariamente imaginada é rara, não se pode negar sua existência. Lembra-me o choro convulso de uma criança da escola maternal que se dizia bicada por um brinquedo de madeira em que via um pato; não havia absolutamente nenhuma fenda na madeira. Por mais excepcional que seja uma confusão dessa ordem, ela testemunha amplamente a importância da atividade lúdica na consciência infantil. A criança que joga de fato não olha em torno de si como o jogador de baralho num café, mas mergulha fundo em seu jogo, porque ele é coisa séria.

Essa seriedade do jogo infantil é, entretanto, diferente daquela que consideramos, por oposição ao jogo, a vida séria. Para compreender a natureza do jogo infantil, é necessário, portanto, precisar essa atitude lúdica tão misteriosa e tão cheia de encantos. O problema não é, aliás, prerrogativa do jogo. A atitude estética, a atitude do sábio, mesmo aquela do homem que reflete, se aproximam extremamente da atitude lúdica, e isso não deve nos surpreender, já que admitimos ser o jogo a fonte comum de todas as atividades superiores. Por ora, deixando de lado a distinção entre a atitude lúdica e essas atitudes adjacentes, detenhamo-nos na descrição e na análise daquela primeira.

Que a seriedade do jogo implica um distanciamento do ambiente real é o que nos indicam bastante claramente os exemplos de ilusão que acabamos de citar. A criança parece esquecer o real e se tomar por um limpador de chaminés, já que se conhece como criança. O quadro concreto da vida familiar, tomado ele próprio num quadro mais amplo e social, desapareceu. A criança que se crê bicada por um pato, parece não ver a seu lado as demais crianças e as professoras da escola. Tudo se passa como se o jogo operasse um corte no mundo, destacando no ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto. Apenas o que está em primeiro plano na cena aparece nitidamente na consciência; o fundo se esfuma a ponto de, às vezes, desaparecer completamente, daí a ilusão. O jogo constitui, assim, um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é um outro universo. Não se vê mais que marionetes que desfilam em cena, e ignoram-se os artistas escondidos sob os disfarces. O teatro conservará algo dessa técnica de focalizar e apagar.

Mas destacar assim o mundo lúdico é também destacar-se a si mesmo. Eu estou no jogo, não estou mais no mundo dos adultos.

13. Mme. Necker de Saussure, *L'éducation Progressive*, p. 189.



Possuo, a partir desse momento, um mundo meu, onde posso exercer minha soberania: posso ser o Pai, o Mestre, o Rei. Esse enfoque desenha, assim, minha personalidade, dotando-a de uma característica marcante, e ao mesmo tempo conferindo-lhe novos poderes. Pelo jogo, cresço, escapando-me do domínio sob o qual eu nada mais era que um submisso. Sou o Ogro.<sup>14</sup>

Compreende-se, portanto, que o jogo pode, num de seus aspectos, ser evasão e compensação. O próprio adulto procura às vezes no jogo o esquecimento de seus problemas e uma grandeza ilusória. A aposta,<sup>15</sup> o bilhar, a caça são auxiliares de uma personalidade fraca, que se procura em vão no domínio das duras realidades sociais. A criança, reconhecendo-se pequena, tenta também se realizar no seu mundo lúdico.

Mas essa fuga do real nem sempre é evasão. O arquiteto que faz o planejamento de uma barragem foge também num mundo fictício; ele não poderia fazer um planejamento com pedras e betume, isso seria fazer a própria barragem. Retirando-se no seu gabinete de trabalho e trabalhando em seus desenhos, ele escapa à tirania do real, do terreno, das rochas, dos operários. Mas seu planejamento lhe garantirá um domínio maior sobre tudo aquilo de que, no momento, ele foge. Essa retirada nada mais é do que um artifício. O arquiteto afasta-se do terreno para voltar a ele mais tarde, como o gato, diante de um obstáculo que o separa do alimento desejado, abandona o alimento por algum tempo para voltar a ele, contornando a dificuldade. Nesses casos, o distanciamento é a característica do projeto. Todo projeto, com efeito, é, em primeiro lugar, distanciamento do mundo ambiente. Esse mundo ambiente, eu o projeto na imaginação, eu o realizo como idéia, mas abandono provisoriamente sua realidade concreta, afasto-me do terreno onde construirei uma barragem.

O jogo também participa dessa natureza do projeto. Brincar de mãe e filha é exercitar-se no plano imaginário para a realização concreta futura. O mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias. Pode-se objetar dizendo que a criança não vê tão longe, que o jogo não é um treinamento. Nós mesmos teríamos dito isso. Mas a experiência do jogo concretiza, de fato, um

14. Referência à figura mitológica do Ogro, muito comum nas histórias infantis tradicionais, especialmente nos contos de fadas franceses. É o monstro (ou mesmo homem) devorador de crianças, correspondendo ao "papão" (em Portugal) e ao "bicho-papão" (no Brasil). (N.T.)

15. No original, "P.M.U.", correspondendo a "Pari Mutuel Urbain" que se poderia traduzir por "Aposta legal urbana" que se aproxima, de certa forma, às nossas loterias e apostas em corridas e disputas em geral. (N.T.)

treinamento involuntário. O jogo prepara para a vida séria, como observou Groos. Pode-se conceber o jogo, portanto, como um artifício que conduz finalmente à vida séria, como um projeto de vida séria que esboça, por antecipação, essa vida. Através do jogo, a criança conquista essa autonomia, essa personalidade, e mesmo aqueles esquemas práticos necessários à vida adulta. Ela não as conquista em coisas concretas e pesadas para manipular, mas através de substitutos imaginários. Ela opera como o futuro aviador que se exercita primeiro numa situação simulada, antes de se arriscar a pilotar um avião real. O jogo é um artifício pela abstração: cozinhar pedras é uma conduta mais simples do que a da cozinha real, mas nessa conduta simples vai-se formando a futura cozinheira.

Não tendo a consciência do treinamento que de fato realiza, a criança tem consciência de desempenhar o papel do adulto no seu diminuto mundo lúdico. Copiando o adulto, assimila-se a ele; melhor ainda quando o mundo lúdico se destaca do mundo adulto, tornando toda comparação mais difícil. A criança pode representar, o adulto porque ela está num outro mundo, diferente daquele do adulto, e no qual o adulto não pode intervir realmente. Se, como acreditamos, o jogo é todo ele comandado pelo desejo de "fazer" o adulto, ou pelo menos o grande, compreende-se que aquele distanciamento que a atitude lúdica opera seja indispensável ao jogo. É unicamente esse distanciamento que permite não se temer uma comparação — sempre desfavorável — entre a realização verdadeira no plano lúdico e o modelo do plano dos adultos. Pode-se ainda falar aqui de uma evasão, se se quiser, mas não é, absolutamente, a evasão que o adulto procura em seus jogos. É a evasão diante de uma comparação possível, nada mais.

Seria demasiado dizer ainda na maioria dos casos, pois, na verdade, o jogo infantil nem sempre é imitação do adulto. A atitude de distanciamento é, entretanto, sem dúvida, em parte, uma fuga diante da atitude zombeteira do adulto, mas esse aspecto é secundário (particularmente quando a criança brinca longe do adulto ou diante de adultos em quem confia). O aspecto principal é o criador. O distanciamento leva a criança a um mundo onde ela tem todo o poder, onde pode criar. Um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos. O distanciamento funciona como um juramento de obediência às regras tradicionais: "Quem joga, jurou", diz Alain; mas este é um juramento de esquecer o mundo da vida séria em que as regras lúdicas não valem. Por isso, o distanciamento surge voluntariamente.

É, de fato, de um distanciamento voluntário que se deve falar para as brincadeiras como as de competição ou de roda. E isso vai nos permitir compreender a verdadeira natureza do distanciamento



desejado, escolhido. Sem dúvida parecerão exceção os jogos das crianças muito pequenas, nos quais a ilusão é intensa e como que vivida: parece que aqui a criança é como que desligada do ambiente involuntariamente, já que parece ignorá-lo de todo. E essas observações vão nos permitir agora abordar diretamente o problema essencial da atitude lúdica.

É uma atitude de má-fé, na medida em que quando jogo, recuso-me a ver o que realmente vejo. Essa vara não é vara, mas espada, esse risco que fiz no chão com o calcanhar, não é um risco, mas um muro. Dizer que há nisso apenas uma convenção seria insuficiente: o arquiteto também representa uma parede com um traço, mas para ele o traço continua um simples traço, um signo. Para o jogador, o traço deve ser considerado um muro, deve ser um muro. O companheiro que faz: Uh! deve ser um lobo. E acontece que, por essa atitude de má-fé, acabo por esquecer totalmente o que decidi esquecer: creio realmente que é um lobo, tenho medo e grito. Nunca um pintor, cujas representações são bem superiores, gritará de medo diante de uma pintura de um lobo. É que, para ele, o signo é apenas signo; se há também distanciamento na atitude estética, ele é de outra natureza, sem nenhuma má-fé, nenhuma tentativa de fazer desvanecer o real em proveito de sua simples representação.

Mas falar de uma atitude de má-fé não basta. Existem, de fato, atitudes de má-fé que nada têm a ver com o jogo. Trata-se, no caso, de uma atitude de má-fé de natureza muito particular. Pode-se estar de má-fé quando se recusa ver um determinado fato ou um aspecto particular de um dado problema. Se aceito de bom grado uma calúnia a um de meus amigos, estou de má-fé; mas essa atitude se caracteriza somente como um véu que atiro sobre certos fatos: sei que quem me contou a história não é muito digno de crédito, o próprio fato em si é inverossímil etc. No jogo, ao contrário, é sobre todo o universo que atiro um véu, exceto apenas para o domínio do jogo. Afasto de mim o mundo comum, o mundo dos adultos, o mundo do trabalho. Conservo apenas aquela pequena porção de universo que me interessa e que eu, de certa forma, recriei através de meus símbolos lúdicos. Quero ignorar por algum tempo esse mundo duro em que estou confinado, e como que submisso; coloco-me nesse outro mundo onde sou como um rei. O distanciamento é, portanto, nesse caso, mais amplo e também mais difícil.

“Sei muito bem que não é verdade; mas não quero que me digam isso”, me confiou um dia um garotinho. Reconhece-se aí uma definição da má-fé. A criança quer se enganar a si mesma. Mas esse enganar-se não mais se limita a um ponto secundário. Ele comanda toda a ação, orienta toda a alma. O jogo, quando consegue realizar-se plenamente, corta então todos os elos entre o domínio lúdico e o

universo: é o que acontece nos exemplos de ilusão citados anteriormente. Corte tão profundo que a criança chega a agir num outro mundo, a não saber mais quem ela é, a não reconhecer seus brinquedos como tais. Tudo se passa como se, pela atitude lúdica desses instantes, o mundo estivesse restrito a um domínio imediato, no qual pode brincar o arbítrio da imaginação. O controle que vem dos outros objetos, da situação na sua totalidade e das regras segundo as quais esse mundo se apresenta, se dilui até desaparecer. Esse quadro amplo do universo no qual nossas percepções estão estabelecidas e orientadas, e por isso tomam um significado, esse pano de fundo de todos os nossos pensamentos desaparece. Uma focalização excessiva da atenção deixa na sombra o contexto de meus atos e tudo o que não é presença imediata. O jogador secciona o universo; e é porque o secciona que pode dar um novo sentido aos objetos: o que é vara no mundo inteiro pode ser espada no domínio do jogo.

Compreende-se que tal atitude seja difícil e que raramente ela atinja a ilusão total. Quase sempre o jogador conserva a percepção do ambiente, sabe que joga e que, de repente, terá de fazer outra coisa. É por isso que durante uma partida de bilhar olhamos de vez em quando o relógio para não perdermos a hora do ônibus. Mas sempre, em todo jogo, subsiste a idéia de afastar o que não faz parte dele. Essa idéia pode ser menos ou mais firme, mas sem ela o jogo se dispersaria.

O apagamento do resto do mundo não pode, com efeito, bastar para caracterizar a atitude lúdica. Posso também, ao longo do meu trabalho, mergulhar-me tão profundamente numa tarefa que qualquer outro fator se anula. Minha atividade aproxima-se então da atividade lúdica, na medida em que me entrego a ela de corpo e alma, como se nada mais existisse no mundo. Mas não há, no caso, nenhuma má-fé, nenhuma decisão voluntária de esquecer o resto. Pelo contrário, sei que meu trabalho atual está ligado a todos os trabalhos do mundo e só tem sentido dentro dessa visão de conjunto.

O jogo só adquire sentido através da limitação do campo cognitivo vinda da atitude de má-fé. Fora dessa limitação, ele perde seu sentido, a vara não passa de uma vara e não uma espada. A seriedade do jogo tem então um significado completamente diferente da seriedade que me faz, no meu trabalho, esquecer o resto do mundo. É uma falsa seriedade, na medida em que ajo como se o jogo fosse uma coisa essencial, como se o mundo se reduzisse a meu jogo. É por minha própria iniciativa, e não pelo dever que exige que eu trabalhe, que apago o resto do mundo. Copio, no meu jogo, a seriedade do trabalho. O jogo é então calcado no trabalho, mas limitado a um domínio restrito e que, por isso, é insuficiente. É um pseudo-trabalho implicando uma pseudo-seriedade.



Não há a menor dúvida de que essa pseudo-seriedade não tem vigor. Deve-se dizer também que o jogo é sério, essa é sua característica essencial. E por essa sua seriedade ambígua, o jogo aproxima-se ao mesmo tempo do trabalho que ele copia através de sua aplicação e do sonho pela limitação do campo cognitivo. Ora o jogo tem características do trabalho, ora do sonho. O jogo transita entre a pura ficção do sonho e a realidade do trabalho. Ou antes, ele participa dos dois ao mesmo tempo; e às vezes acontece ser a um só tempo trabalho e sonho, como no caso da criança que cozinha seriamente. A seriedade do jogo não se revela, entretanto, nos jogos relacionados à existência real (amigos, bicicleta etc); ela se encontra igualmente nos jogos de ficção.

Com mais razão essa seriedade aparece em outros jogos. Quando a criança brinca/joga/representa segundo regras abstratas, no jogo barras<sup>16</sup> por exemplo, sabe-se como o jogo represa toda a atenção apaixonada da criança e mobiliza todas as suas forças. As regras podem ser simples prescrições abstratas; desde que se brinca/joga, elas são absolutamente imperativas e não se pode modificá-las à vontade. Há aí uma seriedade que não se dirige no mesmo sentido que a atividade prática. Se a atividade prática é séria, é em razão dos resultados concretos que traz, salário, legumes etc. Ao contrário, a seriedade do jogo infantil nada tem a ver com tais considerações. Ela procede de outra fonte. Não vem do objeto, da situação: padrão que controla o trabalho, horta. Não vem de interesses vitais: necessidade de comer. Não, ela tem uma fonte mais nobre. Se a criança é séria, é que, por meio de suas conquistas no jogo, ela afirma seu ser, proclama seu poder e sua autonomia.

Há, no mundo dos jogos infantis, um campo privilegiado em que aparece nitidamente esse motor essencial da atividade lúdica; é o domínio dos jogos ascéticos. Como explicar que as crianças gostem de se beliscar, se morder, se picar com agulhas, se puxar os cabelos e orelhas, se fartar de bebidas repugnantes ou de comidas intragáveis, se torturar olhando para o sol, equilibrando-se num pé só, prendendo a respiração, pressionando um dente doente, arrancando

16. No original, "jeu de barres". As obras consultadas, assim como as pessoas, só nos informaram tratar-se de brinquedo em que as crianças correm. Acreditamos ser aproximadamente a brincadeira que em nossa infância chamávamos de "barra-manteiga" e que consistia no seguinte: algumas crianças encostavam-se numa parede, com as mãos estendidas, as palmas para baixo. Uma outra ia batendo-lhes as costas das mãos; aquela que recebia a batida na palma, ao invés de nas costas da mão, deveria correr atrás da primeira até alcançá-la. Enquanto batia nas mãos dos participantes, a criança ia falando: "Barra-manteiga tirada da areia, tirada da mão do(a)... fulano(a)." Falando o nome, batia-se na palma e corria-se, fugindo à perseguição. Nas demais aparições desse jogo, optamos por "barras" simplesmente. (N.T.)

a casca de uma ferida? Tais atitudes são entretanto frequentes, e quase sempre são praticadas em público até a adolescência. E os adolescentes se mortificam frequentemente em práticas mais dolorosas ainda: que se pense no orgulho que os estudantes prussianos tinham de suas cicatrizes no rosto e que se leia, numa obra especializada, as relações das torturas sofridas, com uma paciência surpreendente, pelos jovens selvagens nas cerimônias de iniciação! Mas esse ascetismo adolescente, muito conhecido (e que se reencontra em certos trotes das universidades), pode nos indicar o caminho de uma explicação. Se o jovem selvagem sofre sem se queixar das torturas após o que será considerado homem, está claro que é unicamente por orgulho de si mesmo. Não acontece o mesmo com nossas crianças? Não é para provar a força de vontade e a valentia que elas se torturam? Atrás desses jogos ascéticos é preciso entrever o sentimento humano de sua dignidade e mesmo seu orgulho. A presença de um público só pode atribuir mais valor à prova.

Se o jogo é sério e pode ir até o ascetismo, é porque ele envolve o ser como um todo, pois é uma manifestação da personalidade total. Melhor dizendo: o jogo é antes de mais nada uma prova. E é por isso que a criança procura um público e se glorifica com todas as suas conquistas. Sabe-se como a criança gosta de contar aos adultos, nos seus primeiros anos, os pequenos feitos de que ela se orgulha; ela tem uma incoercível vaidade infantil que chega a cansar o adulto. "Eu, eu sou de Paris", diz um garoto de 5 anos. "E eu tenho calças", responde um outro. Mas o jogo é uma oportunidade bem mais fértil para contar vantagens, e isso desde a mais tenra idade:

Ma, 5 anos e 3 meses: "Eu também posso fazer isso. Posso fazer um trem e qualquer coisa mais."

Le, 3 anos e 8 meses (falando sozinho, num jogo de construção): "Quem consegue fazer isso? Eu consigo."<sup>17</sup>

Esse desejo de se fazer valer manifesta-se já nas caretas do bebê. Com mais razão ainda, encontramos esse desejo nas crianças da escola primária. Naquele período que nós chamamos de terceira infância, de 6/7 anos a 10/11, as brincadeiras de valentia ocupam lugar de destaque: saltar mais longe, jogar uma pedra mais longe ou mais alto, suportar por mais tempo um sofrimento etc. Tais jogos são provas e todo seu valor vem desse fato. Um dos mais notáveis é o brinqueado da competição, cujo apogeu se situa mais ou menos

17. "A criança, escreve Ch. Bühler, acha bom tudo o que faz, melhor de tudo o que foi feito por qualquer outra pessoa." E exemplifica: "Raimundo, 6 anos e meio, acidentalmente prende o pé num buraco de uma barra de aço e grita triunfante: 'Ninguém mais consegue fazer isso; eu sou o único capaz de fazer isso!'" (*From Birth to Maturity*, pp. 124 e 126.)



nos 11 anos. A competição nessa idade não é absolutamente uma mera briga, como a das crianças da escola maternal e a dos animais (quando ainda não caçam). É, como mostrou Bovey, um verdadeiro torneio. Ela começa por desafios, que se tornam mais importantes à medida que o público dos pares competidores assiste a competição, aprecia as provas, e age como juiz. Se as crianças lutam, é menos, freqüentemente, por raiva do que porque não podem fazer feio e recuar. Nessa batalha, a hostilidade pode ser mínima, ou até nula, e os dois adversários não lutam para se machucarem, mas para se testarem mutuamente; o que conta, então, é menos os golpes que *ele* recebe do que os que *eu* dou, menos os golpes que *ele* dá que aqueles que *eu* recebo; a luta de que participo não tem por objetivo machucar o outro, mas subjugá-lo, provar minha superioridade, expressar-me. Compreende-se daí que tais lutas podem, como os torneios, comportar regras estritas; não se luta de qualquer jeito; algumas vezes até, antes do começo da luta, elegem-se os golpes que serão permitidos e os que serão proibidos. Acontece até que o lugar do combate seja escolhido por simples tradição: um lugar no pátio, um jardim público. Não se trata de uma briga a travar, mas de um encontro de dois esportistas diante de um público.

Mas esse significado da luta não impede que ela seja às vezes violenta; após o embate, os dois adversários que se cumprimentam com um aperto de mão podem muito bem estar com o nariz sangrando ou com o olho inchado. As lutas entre grupos, também tradicionais (entre crianças de dois bairros ou de duas cidades vizinhas, entre externos e internos, entre duas classes do colégio), podem ser mais duras ainda; mas não há, necessariamente por isso, animosidade entre os adversários que podem muito bem, em alguns segundos, constituir uma frente comum contra um terceiro, uma autoridade ou outra turma.

Ascetismo, jogos de valentia, luta, nos levam então sempre à mesma conclusão: a criança procura no jogo uma oportunidade de afirmação de seu *eu*. O prazer próprio do jogo não é, portanto, um prazer sensorial, mas um prazer propriamente moral. Não se deve, entretanto, crer que esse prazer moral que a criança alcança em suas conquistas nos jogos seja comparável ao orgulho de um artista ou de um bom artesão. Sem dúvida, artista e artesão gozam, com suas obras, uma satisfação comparável à da criança que brinca. O artista que trabalha pela arte, o artesão que fazia outrora uma obra-prima sem nenhum outro interesse pessoal têm uma atitude análoga à atitude lúdica; a seriedade com que eles encaram sua atividade é a mesma do jogo infantil. Mas o orgulho do artista ou do artesão é durável; toda sua vida este poderá se vangloriar de sua obra-prima, ou aquele de suas obras particularmente notáveis. Ao contrário, a

vaidade infantil raramente vai além dos limites da duração do jogo. A prova do jogo vale apenas no momento da realização e é preciso recomencá-la, é preciso jogar outra partida. A criança não tem ainda suficientemente desenvolvido o sentido do tempo para poder satisfazer-se com conquistas passadas e logo esquecidas. Sua vaidade de jovem é, aliás, muito forte para deixar de procurar sempre novas razões para se gabar. Porque se sente pequena, porque se sente fraca, porque a grandeza dos adultos a esmaga, a criança tem necessidade de um eterno encorajamento. Porque toda sua alma lhe faz ambicionar os poderes do adulto, ela precisa, sem demora, crescer. E de que outra maneira este ser, a quem não se pode ainda confiar nenhum trabalho, poderia crescer, senão por meio dessa atividade arbitrária que é o jogo?

O jogo representa, então, para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto se sente forte por suas obras, a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas. Um homem feito procura provar a si mesmo, e aos outros, seu próprio valor por um resultado real: obra artística, lucros de comerciante, construção de casa, filhos bem criados; o aposentado que perdeu o trabalho pelo qual afirmava seu lugar na sociedade humana, seu valor social, procura um substituto desse trabalho no cuidado de seu jardim. A criança, colocada à margem dos trabalhos reais e sociais, acha um substituto no jogo. Daí a importância primordial do jogo de nossas crianças. Uma criança que não quer brincar/jogar, é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta com ser pequena e fraca, um ser sem determinação, sem futuro.

Parece-nos ter agora fixado suficientemente o princípio motor do jogo infantil. Sem dúvida o jogo da criança é um exercício como o jogo animal, mas no espírito da criança que brinca/joga, é antes de mais nada uma prova de sua personalidade e uma afirmação de si. Com a aparição, no homem, da representação, o jogo muda de aspecto, tornando-se intencional, assumindo uma finalidade consciente. Ele não resulta apenas de um impulso de tendências, mas de um impulso de todo o ser, de todo o ser consciente e já voluntário. A história do jogo da criança é, portanto, a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos. O princípio do jogo não está atrás, num impulso funcional, passou para a frente, num fim a realizar, numa grandeza a atingir. Ele não é somente função de um passado que projeta atos novos à sua frente, mas — e sobretudo — de um futuro que é desejado, almejado, e por isso mesmo conquistado lentamente.

Mas, dirão, não se está esquecendo o papel da evasão, do relaxamento, da distração cuja importância no jogo é difícil negar? Não podemos desconsiderar tais críticas. Tentaremos mostrar a parte respectiva desses fatores no jogo da criança.

partido = del

luta implica em competição



Que não se pode explicar o jogo da criança pelo relaxamento, isso é bastante evidente. Quem fala em relaxamento subentende com isso um trabalho do qual se descansa. Mas qual é o trabalho que cansaria uma criança de três anos (ou um filhote de animal)? O jogo-relaxamento só interessa ao adulto: o tênis pode ser jogo para o intelectual ou o comerciante, como a jardinagem é para alguns um verdadeiro jogo. Em todos esses casos, o adulto descansa de uma atividade de um gênero diferente, desempenhando outras funções. É, aliás, duvidoso que o relaxamento baste para justificar o jogo do adulto; é preciso ainda, já o dissemos anteriormente, que a atividade lúdica possa apresentar uma atração desinteressada; como o jogo da criança, o do adulto procura uma conquista. Por razão mais forte, o relaxamento só pode intervir no jogo da criança como um fator secundário. Não se pode negar que a recreação relaxa a criança do trabalho da escola; mas, se ela brinca durante o recreio, não é apenas com o fim de se relaxar. Esse é um resultado acessório, ainda que devamos considerá-lo nos planejamentos escolares.

Após o desenvolvimento da teoria psicanalítica tem-se apelado, com frequência, ao explicar o jogo, para os fenômenos de derivação e de compensação. Inúmeras tendências são inibidas em nós pelo meio em que vivemos. Às vezes o trabalho não nos deixa tempo para satisfazê-las plenamente. Com maior frequência ainda, é a consciência moral, herdada do meio social que as bloqueia. Acontece até não termos nenhuma consciência dessas tendências, tanto elas foram inibidas. Mas inibir uma tendência não é, de modo algum, extingui-la inteiramente; ela sobrevive no nosso inconsciente e procura vir à tona por uma atividade adequada. Como o sonho, o jogo é para os psicanalistas um dos caminhos pelos quais essas tendências inibidas encontram uma válvula de escape. "Jogando, a criança se revela inteiramente, em toda sua espontaneidade. Jogando, ela não sabe esconder nada dos sentimentos que a animam."<sup>18</sup> O jogo expressa, então, mais ou menos claramente uma tendência inibida. Quando uma criança guarda num estojo imaginário todos os objetos que lhe são negados, o sentido desse jogo é claro. Quando uma criança inventa uma história brincando com marionetes, é preciso interpretar essa história.<sup>19</sup>

Não se pode negar a interferência, em inúmeros jogos, de tendências que, à primeira vista, têm pouco a ver com esses jogos. Mas nem sempre é necessário que essas tendências sejam inibidas ou blo-

18. Mlle. Rambert, *La Vie Affective et Morale de l'Enfant*, p. 16.

19. Lehman e Witly constataram, na América, que "as crianças negras brincavam de 'escola' com mais frequência que suas colegas brancas, o que se explicaria por sua necessidade de compensar a condição inferior em que se encontram". (Claparède, *L'Éducation Fonctionnelle*, p. 94, nota).

queadas. Quando uma criança que quebrou seu relógio brinca de possuir um relógio invisível, vê-se claramente a tendência que entra em jogo. Quando crianças contam histórias de índios nas quais elas desempenham o papel principal, há aí bastante clareza. Há exemplos tão claros que não se pode sempre dar razão à teoria psicanalítica. Mas se o jogo exprime certas tendências subjetivas, se serve às vezes de fuga, de meio de evasão, se permite a liberação de desejos intensos, não se pode reduzir seu papel a essa única atividade. Não se deve pensar que uma criança morda seu braço para se punir mais ou menos inconscientemente por uma falta cometida: basta pensar no orgulho que a criança sente com sua resistência. O princípio do jogo de pular corda reside em primeiro lugar no desenvolvimento de uma destreza física, e o jogo de adivinhar tem seu valor na flexibilidade mental e não em tendências inibidas. É muito delicado e perigoso querer encontrar motivos escondidos onde frequentemente eles são claros e conscientes. Arrisca-se facilmente a se pôr a romantizar sobre o jogo infantil ao invés de proceder à sua descrição.

Dito isso, deve-se reconhecer que se o jogo é antes de tudo — e sempre — um teste da personalidade, ele pode às vezes parecer válvula de escape, dando vazão a tendências repressadas. Isso é quase sempre verdade para o jogo fictício em que a criança imita e inventa personagens. A criança procede então como escritores que põem em seu personagem o que queriam ter sido. Mas, nos outros tipos de jogo, não apenas essa interpretação é insuficiente, mas ela é quase sempre abusiva.

Uma outra idéia muito difundida, após Stanley Hall, na interpretação do jogo infantil, é a da *recapitulação*. As teorias de Darwin tinham levado a considerar que o embrião humano passava por todas as etapas pelas quais passou o reino animal que, a partir dos seres vivos mais primitivos, se desenvolveu até chegar ao homem; a vida embrionária seria assim uma recapitulação da vida da espécie (lei biogenética fundamental de Haeckel). Aplicando essa idéia à criança, pensou-se que sua atividade lúdica fosse uma recapitulação da atividade da humanidade primitiva: assim os jogos de caça, depois de ter tido seu grande momento entre 6 e 9 anos, cedem lugar pouco a pouco aos jogos sociais, como a humanidade passou de uma civilização caçadora a uma civilização fundada nos Estados organizados. Essa teoria (e existem muitas variantes) apoia-se em analogias incontestáveis. Mas, além de sua base, a lei biogenética fundamental de Haeckel, hoje muito discutida, só pode ser admitida com muitas restrições; pode-se contestar sua extensão para o jogo infantil, jogo voluntário e consciente, de uma lei puramente fisiológica. Não faltam atividades lúdicas contrárias a essa teoria: como a criança viria a imitar o trem, as máquinas, o fuzil? A que poderiam corresponder



jogos tão arbitrários como o de pular corda, o de barras (de origem recente), o de xadrez? Se há analogias entre o desenvolvimento dos jogos infantis e o desenvolvimento das atividades humanas, a causa disso é simplesmente que as diversas funções humanas não podem desenvolver-se numa ordem qualquer. Como é preciso saber andar antes de correr, falar antes de cantar, é preciso que as atividades que correspondem à caça precedam as atividades sociais mais complexas.

Antes de terminar essa introdução, resta-nos estabelecer, a partir de nossas análises, uma distinção nítida entre o jogo da criança e o do adulto.

O jogo do adulto, já dissemos, tem muitas vezes como origem a procura de um relaxamento. Mas não é sempre assim. Frequentemente também joga-se apenas para "se ocupar", para passar o tempo, porque não se sabe o que fazer. É assim que se joga num navio ou num hotel de montanha em tempo de chuva. O jogo é então um remédio contra o tédio; é aquele divertimento de que falava Pascal. É a única ocupação do desocupado, do ocioso, como do senhor de outrora para quem a guerra era tão jogo quanto a corte. Há nesse jogo do adulto algo de negativo; ele não tem seu princípio em si mesmo; é um remédio contra o tédio ou contra a fadiga. Ao contrário, o jogo da criança tem seu fim em si mesmo, na afirmação do eu. Vê-se também que os jogos adultos são muitas vezes jogos tristes. Que se compare a atmosfera ruidosa e animada dos pátios de recreação de nossas escolas com a atmosfera que circunda os jogadores debruçados sobre a roleta, ou a dos bailes de sociedade onde se descobre a vaziez triste e tediosa do mundo. Pelo fato de existir somente a título de remédio e contra alguma coisa, o jogo adulto encerra geralmente um desagradável gosto amargo.

Acontece, entretanto, que esse jogo adulto se anima e reencontra nos nele a alegria de nossa infância. É que então voltamos, na verdade, à nossa infância, não jogamos mais para nos relaxar, esquecemos que tínhamos decidido jogar para descansar e nos deixamos levar em busca de uma conquista. Queremos ganhar, mostrar nossa superioridade. Não jogamos bridge apenas para suprimir a necessidade de uma conversação difícil e de dar uma desculpa aos convidados para ficar ainda algum tempo em nossa casa; nós nos deixamos ir, às vezes mesmo contra o bom-tom, querendo provar nosso conhecimento e nossa habilidade. Damos ao jogo adulto o caráter do jogo infantil, esse caráter que, abandonando o jogo envelhecido, reduziu-se à atividade esportiva; nós transformamos o jogo adulto em esporte.

O jogo adulto torna-se, assim, um meio termo entre a simples ocupação e o esporte, entre a tristeza e a alegria. É uma atividade bastarda que pode assumir aspectos diversos, de acordo com a nossa

atitude. Ao contrário, o jogo infantil tem apenas um aspecto porque só tem um princípio, e esse princípio só pode resultar em alegria.

Se se quiser encontrar na vida adulta um equivalente do jogo infantil, sem dúvida não será no jogo adulto que se deverá procurar, mas nas atividades a um tempo gratuitas e sérias como o jogo infantil. Ao passo que o jogo adulto carece de seriedade, porque é uma atividade secundária que tem seu objetivo fora de si mesma, uma atividade como a arte, igualmente gratuita, pode encontrar seu fim em si mesma, na expressão da personalidade do artista. É possível também aproximar do jogo da criança a ciência e o esporte. Voltaremos a isso mais adiante e apontaremos as diferenças que separam do jogo da criança essas atividades que têm nele a sua origem.

Mas resta uma espécie de atividade adulta que é idêntica ao jogo infantil. É a que empreendemos por puro prazer, em vista de um simples sucesso, sem nenhuma preocupação nem da obra de arte, nem de descobertas científicas, nem de treinamento. Nesse sentido, a maior parte das atividades novas podem ser como jogos para nós. Começando a desempenhá-las, sentimos um crescimento do nosso ser, nos afirmamos de uma nova maneira. Quer se trate de cultivar flores, de pescar, de aprender datilografia, ou de dirigir um automóvel, diante de tais atividades nós nos encontramos no estado da criança que começa a empilhar seus cubos para construir uma torre. Sentimos brotar em nós a frescura e o vigor das plantas novas, parece-nos que sobe ainda uma seiva rica e que nosso ser cresce em força e em mérito.