

Na Ciranda do Brincar

LENA LERNER MINTZBERG

“Nas ciências, nas artes e nos negócios, a imaginação de pessoas criativas e ousadas é mais importante do que o conhecimento”.

Albert Einstein (1879 – 1955)

É na infância a fonte onde as nações buscam energia, alegria e coragem.

É do deslumbramento e da curiosidade da criança que brota o desejo de mudar, sem o qual nosso mundo se tornaria velho e rígido.

O brincar e o jogo, compreendidos como uma linguagem, tornam-se vias privilegiadas da comunicação infantil, com as quais as crianças inventam o mundo e elaboram os impactos exercidos pelos outros.

O brincar, uma atividade universal, presente em todas as formas de organização social, é um tipo de comportamento característico da infância, e pertence a um conjunto de atividades que compõem a noção de jogo. Implica no corpo, à medida que causa excitação somática. Também estabelece contatos sociais.

O brincar e o jogar têm um espaço e um tempo que são, principalmente, simbólicos, pois nele lidamos com as coisas objetivamente percebidas, mas subjetivamente significadas. É a esfera da irrealidade do jogo que o diferencia das outras atitudes humanas, dotando-o de especificidade. É atividade pertencente ao campo da linguagem, produzindo efeitos de significação a partir de imagens, cenas e ações.

O jogo já foi pensado como sendo uma conduta instintiva, biológica, já que não guarda

qualquer relação de presença com os aspectos culturais e é observado, também, em algumas espécies de animais, como os macacos.

Alguns autores distinguem estruturas diversas de jogo, de acordo com critérios classificatórios: jogos de exercício, jogos simbólicos, jogos de azar, jogos de regras etc..

A noção de jogo é diferenciada em culturas e/ou épocas diferentes. Cada grupo social possui uma originalidade intrínseca, e essa originalidade se estende, também, ao termo brincar.

Em alemão, *SPIELEN*: em inglês, *TO PLAY*: em francês, *JOUER*, e, em espanhol, *JUGAR*, significam tanto brincar com jogar (como em português), e significam, também, interpretação teatral ou musical, denotando o vínculo existente entre o brincar infantil e a criação poética.

Em Português, o termo brincar é oriundo do latim *VINCULUM*, que significa laço, união, e também é usado, em nossa língua, para o ato de divertir-se, de um modo geral, gracejar, zombar, ou, ainda, tomar parte em folguedos carnavalescos.

O termo *LUDUS*, do latim, remete às brincadeiras, aos jogos de regras, às competições, recreação, representações teatrais e litúrgicas. Dele deriva o termo *LÚDICO*, significando aquilo que se refere tanto ao brincar quanto ao jogar.

O grego possui a desinência *INDA* para caracterizar os jogos das crianças, e três palavras para designar o jogo em geral: *PAIDIÁ* (atividades alegres, adultas, nobres); *ATHURÔ* (atividades fúteis) e *AGÔN* (jogos olímpicos).

O sânscrito dispõe de quatro radicais para significar os jogos: *KRÊDATI* (da natureza); *DIVEJATI* (dados, gracejo) e *LILAYTI* (imitação).

Em chinês, a palavra *WAN* inclui todos os jogos, exceto os de competição, designados por *TCHENG*.

O jogo é objeto de estudo de várias ciências, como a Pedagogia, a Sociologia, a Antropologia, a Psicologia, a Psicanálise, a Filosofia, e compreendido segundo múltiplas visões.

Em Platão, a concepção do jogo está referida ao problema do conhecimento. Faz-se uma oposição entre a liberdade que os deuses dispõem para ocupar seu tempo com o encantamento do jogo, e a verdadeira libertação do homem, que só pode ser atingida pelo conhecimento das idéias, única direção séria da existência. Assim, o jogo seria subversivo e perigoso, oposto ao racional.

Segundo Huizinga, “a existência do jogo não está ligada a qualquer grau de civilização ou a qualquer concepção de universo (...): A existência do jogo é inegável”¹.

Em seu ensaio sobre a função social do jogo (*Homo Ludens*), analisa as grandes formas da vida coletiva, e propõe que se substitua a fórmula *Homo Sapiens* pela de *Homo ludens*, ao lado de *homo faber*, pois existe uma função tão essencial quanto a de fabricar, que é a de jogar, fator definidor de toda a ação humana.

O jogo representa um intervalo em que o sujeito, distanciando-se de si mesmo, se projeta e se inventa na produção de seu ato, autor e ator do seu drama. A civilização humana se desenvolve enquanto jogo. Ele

seria o elemento responsável pelas transformações.

O Homem está determinado pela sua história. O jogo atenua a lei inexorável da seriedade da vida, a tristeza que decorre da retração incessante das possibilidades humanas.

A fantasia foi concebida como uma atividade mental, por meio da qual se produzem imagens, equivalentes às representações.

Huizinga situa o jogo como elemento da cultura, sendo significativo, encerrando determinado sentido, transcendendo às necessidades imediatas da vida, em função do representar a realidade, que é recriada, pela metáfora. O conceito de realidade/irrealidade, como comporta múltiplos sentidos, dá margem a que a discussão sobre o significado do jogo nos remeta à discussão do que é, ou não, realidade. Neste sentido, o imaginado, conteúdo de uma representação, não existe, na realidade, mas é real no ato de imaginar.

O autor defende a tese, através da análise que faz sobre as características formais do jogo, de que ele constitui as bases da civilização, concluindo ser esta impossível sem o espírito lúdico.

O jogo é uma via e, no seu percurso, se constituem as significações do sujeito. O jogo é livre. É supérfluo, pode ser adiado, jamais é imposto por uma necessidade física ou pelo dever moral. Não tem conseqüências, nunca constitui uma tarefa ou obrigação. Paradoxalmente, possui uma seriedade intrínseca. Nele está implícita a relação interindividual. Ele permite estabelecer um domínio sobre a comunicação e a possibilidade de distinguir diferentes tipos de comunicação, em um mundo de imaginação.

O jogante, mesmo seguindo regras e estando referido a algo externo - o brinquedo

– dispõe-se à incerteza, à possibilidade e ao risco.

O aspecto descompromissado do jogo questiona o valor que se quer emprestar ao que é “sério”. No ato de jogar encontra-se o espaço atualizado da diferença, onde se realiza o sujeito.

Segundo Karl Groos, o jogo é um exercício preparatório, logo apresenta uma significação funcional, útil ao desenvolvimento do organismo, desenvolvendo percepções, inteligência, sociabilidade, etc..

Para Walter Benjamin, o brincar é independente do instrumento; o conteúdo ideacional de um brinquedo jamais determina a brincadeira, esta é que orienta o uso dos objetos.

Jean Piaget distingue três tipos de estruturas mentais que caracterizam os jogos infantis: jogos de exercício, cujo objetivo é o de exercitar a função motora. Piaget considera as ações, neste período do desenvolvimento infantil (sensório-motor), como lúdicas; jogos simbólicos, em que o sujeito coloca significado independente das características do objeto, dando provas de sua capacidade de representação; jogos de regras, que exigem resignação por parte do sujeito coincidindo com o período de socialização autêntica da criança e os jogos de construção, onde o sujeito cria algo, e que Piaget considera como intermediários entre o jogo e o trabalho. O jogo transforma o real, em função das necessidades do eu. Segundo a teoria piagetiana do desenvolvimento, o jogo, como movimento predominantemente assimilativo do organismo, constitui a possibilidade primeira do processo de desenvolvimento cognitivo, ou seja, o desenvolvimento se dá através do jogo.

Para Piaget (1964), assim como para Vygotsky (1984), na situação do jogo ocorre o

controle dos impulsos, surgindo o conflito entre o que se gostaria de fazer e o que a regra impõe. No jogo, a criança tem de se resignar, o que contribui para que entre em contato com o real.

Esses dois autores vêem os jogos como fundamentais na construção do conhecimento e no desenvolvimento da inteligência. No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura, ensaia seus futuros papéis e valores, começa a adquirir as habilidades e atitudes à participação social.

Para Vygotsky, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento, que consiste na capacidade que a criança possui, porém não utiliza, necessitando, para tal, de um mediador, para constituir-se em desenvolvimento real (zona de desenvolvimento proximal), trazendo oportunidade de preenchimento de necessidades irrealizáveis.

BRINCAR E PSICOPEDAGOGIA

A atividade lúdica estaria submetida à mesma repetição da neurose (compulsão à repetição). A autonomia da criança estaria sendo favorecida, pois haveria a oportunidade, através do jogo, de modificação do meio ambiente, transformando-a em sujeito ativo do processo, no ato de simbolização. No ato de jogar, o sujeito inclui-se no jogo e, assim, reinventa-se, resignifica-se e resignifica a angústia. Enquanto só há ação, atuação, não é possível a simbolização. No brincar infantil estariam contidos os primeiros traços da atividade imaginativa.

Imaginação deriva do latim *IMAGOGINAS*, que deriva do grego *PHANTASIA*, que pode ser traduzido por aparição, ação de mostrar-se, apresentação, fazer aparecer.

O brincar liga a imaginação às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Assim, “a antítese do brincar não é o sério, mas a realidade efetiva”.

A irrealidade do jogo não é menos que a realidade das coisas, mas é mais, na medida em que representa a originalidade e a autonomia do homem, enquanto diferença e união em sua relação com o grupo social e seus valores.

O brincar é o espaço criativo que existe entre as pessoas; é uma forma original de expressar o desejo. Sem o espaço da diferença, a comunicação é doutrinação e produz aquiescência e obediência.

A atividade de brincar é criativa, pois nela a ausência é, sempre, jogada, mediatizada por um objeto, que é o brinquedo. Por sua dupla inscrição ausência/presença é que se expressa o simbólico.

A própria língua nos mostra a relação entre o brincar infantil e a criação no vínculo existente entre as palavras *CRIAR* e *CRIANÇA*, originárias do mesmo radical latino *CREARE* (dar existência, fazer brotar).

O mais importante não é o simbolizado, o conteúdo, mas a atividade de simbolizar um jogo, isto é, de ser um sujeito que cria. No brincar haveria a expressão do desejo, sem a ameaça realização do desejo. Importa que o sujeito crie, vivencie o espaço da ilusão como ilusório.

O jogo é uma atividade descompromissada, em que o sujeito se empenha numa criação particular, aberta ao possível. A lógica do jogo não é a do sim e do não, do obrigatório; é uma lógica dos possíveis, a qual se mantém viva na dialética do impossível.

A criação artística poderia ser entendida como uma nova forma de se brincar aquele brincar infantil que ficou perdido.

Segundo Freud, o adulto abandona o brincar, porém não renuncia ao grande prazer que essa atividade lhe proporciona. A prova disso são os sonhos diurnos, que são determinados pelas mesmas características essenciais da brincadeira, e que consistem na

realização de desejos, através de transformações de realidades insatisfatórias.

Para aqueles sem dotes artísticos, sem disporem, portanto, da oportunidade da obtenção da troca do prazer anteriormente experimentado no brincar pela criação artística, resta o enfrentamento da dura realidade psíquica, e que, segundo Freud, “é a realidade do desejo inconsciente e de sua expressão mais verdadeira, a fantasia”³.

Porém, adulto ou criança que não encontrem para o seu fantasiar uma via de expressão na realidade externa, adoecem.

Assim, o homem, na sua eterna luta de saídas para seus conflitos psíquicos, encontrou formas de conciliação: na criança, através do brincar; no adulto, através da arte, da religião, da ciência, da educação.

O brincar, assim como a arte, operam um novo tipo de realidade efetiva, que se destaca tanto da realidade psíquica (regulada pelo princípio do prazer), como da realidade externa (regulada pelo princípio da realidade).

Winnicott também viu no brincar uma atividade simbólica, a expressão da vida imaginativa da criança, um ato de criação.

Para este autor, é fundamental se favorecer a capacidade imaginativa da criança, possibilitando-a realizar, simbolicamente, atos criativos. Ele coloca o brincar não como produto de uma certa atividade, mas como próprio significante que se estabelece bem antes da linguagem, na criança.

Segundo Winnicott, o brincar aplica-se, também, a adultos, e está presente, como comunicação verbal, na escolha das palavras, nas inflexões de voz e, certamente, no senso de humor⁴.

O brincar, em Winnicott, não vem atrelado ao brinquedo; tem a ver com o conceito de criatividade - só há vida quando se brinca.

Segundo ele, criatividade difere de criação, que seria um termo apropriado para a produção do trabalho de arte.

Para Winnicott, o “espaço potencial” é o espaço onde o brincar se desenvolve, promovendo o aparecimento da criatura (diferenciada) e da criatividade. Esse espaço configura-se a partir do momento em que o bebê fundamenta sua confiança na figura materna. Há, então, pelo bebê, a escolha de um objeto que Winnicott chama de objeto transacional, a primeira possessão criativa da criança.

Esse objeto, localizado numa área intermediária, não pertence à realidade interna nem à externa, mas ao domínio da ilusão, que, para Winnicott, é a base do fruir criativo.

A confiança que o bebê tem na figura materna cria no espaço psicológico entre ele e ela, um *playground* intermediário, onde a idéia da magia se origina. Aí começa a brincadeira.

Assim, esse espaço transicional é definido como a área, o lugar intermediário entre o subjetivamente concebido e o objetivamente percebido, existindo o tempo necessário para que tais fenômenos sejam vividos. É, simultaneamente, espaço-lugar e espaço-tempo. Sem a sua existência, o espaço da cultura não se constitui e a socialização, numa visão mais ampla, também não.

Os fenômenos transicionais pertencem à área da criatividade, espaço este que se abrirá para o futuro brincar, espaço potencial de agir e interagir, experimentar e viver, de confiança, entre o crer e o não crer, que se abrirá para o cultural, facilitará o pensar.

Através do brincar, do jogo, a criança começa a aprender a vida. Não pode haver construção do saber se não se joga com o conhecimento.

Segundo Davis e Wallbridge (1982) as qualidades especiais do brincar são: preocupação (o conteúdo não importa, o importante é o estado de afastamento, similar à concentração); a manipulação de fenômenos externos a serviço do devaneio, investindo-os com significados e sentimentos oníricos; a evolução para o brincar compartilhado e para as experiências culturais e o brincar implicando em confiança no ambiente.

Esses autores comparam as idéias de Winnicott acerca do brincar com a descrição do “jogo simbólico”, de Piaget. A diferença consiste que, para Piaget, o jogo simbólico da criança é transportado para o mundo adulto apenas no sonho, e, para Winnicott, o próprio brincar é a base de toda a existência vivencial do homem, constituindo-se a base do simbolismo, dando à criança a possibilidade de espelhar-se, usufruir do cultural.

Criatividade seria a idéia de estar vivo, que se oporia a uma forma conformista de viver, denunciadora de doença mental.

Winnicott pretende dar ao brincar um novo enunciado, como sendo um tema em si mesmo, suplementar ao conceito de sublimação do instinto.

Para Melaine Klein, o brincar é compreendido como uma expressão simbólica dos conflitos, e à ele é atribuído o valor de uma linguagem. A princípio, ela não tinha a intenção de privilegiar o brincar em relação à verbalização, mas, entretanto, parece não ter tido outra alternativa, fornecendo, então, a chave para a abertura desse campo até então fechado à intervenção terapêutica, em crianças.

Assim, em Klein, o brincar é visto como um movimento associativo, articulando-se com os elementos verbais, que não devem ser desprezados.

O jogo expressaria as fantasias inconscientes conscientes, através de seu simbolismo ele “implica numa dimensão ontológica do homem, fundante do sujeito”⁶.

O brincar sustenta os primeiros exercícios escolares e os esportes. As sublimações, neste nível, só poderão ser bem sucedidas se o brincar efetuou sua tarefa de investimento antecipado dessas atividades.

CONCLUSÃO

O brincar constitui uma protolinguagem passível de articular-se com o signo lingüístico.

As sociedades, a cultura, também podem reconhecer-se em jogos que, na verdade, não espelham seu real funcionamento. Os ritos e os mitos, outras formas simbólicas, também representam o momento ideológico em que a cultura mente para si mesma. As sociedades se identificam em estruturas simbólicas que simulam sua funcionalidade.

O novo homem seria, então, o *Homo ludens*, que reconhece na arte, na ciência, na política e no jogo, isto é, na ficção, a possibilidade de romper ideologias que ameacem a liberdade e a existência humana. Através da ficção o homem poderia afirmar sua dignidade perante o absurdo que é o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 - HUIZINGA, Johan - *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1988, 2ª ed., pág. 6.
- 2 - FREUD, Sigmund - *ESB*, IX, pág. 149, 150.
- 3 - LAPLANCHE, J. e PONTALIS, J.B. - *Fantasia originária, fantasias das origens, origens da fantasia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1993, pág. 21-22.
- 4 - WINNICOTT, D. W. - *O gesto espontâneo*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1988, pág. 13.
- 5 - ——— - *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- 6 - PETOT, J. - Melanie Klein I. São Paulo: Perspectiva, 1987, pág. 5.
- 7 - PIAGET, Jean. - *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- 8 - VYGOTSKY, L.S. - *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- 9 - DOLTO, Françoise - *No jogo do desejo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1984. ◆