

## O jogo

HENRI WALLON \*

*Diz-se que o jogo é a actividade característica da criança; e porque muitas vezes põe nele uma aplicação extrema, alguns autores, como W. Stern, chamaram aos jogos da criança jogos a sério. O jogo seria, segundo Ch. Bühler, uma etapa da sua evolução total, a qual se decomporia também em períodos sucessivos. Efectivamente, confunde-se facilmente com toda a sua actividade, enquanto esta se mantém espontânea e não recebe o seu objecto das disciplinas educativas. Na primeira fase, estão os jogos juramente funcionais, depois os jogos de ficção, de aquisição e de fabricação.*

*Os jogos funcionais podem ser movimentos muito simples, como estender e dobrar os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar os objectos, imprimi-lhes balanceamentos, produzir ruídos ou sons. É fácil reconhecer aqui uma actividade à procura de efeitos, aliás ainda elementares, dominada por aquela lei do efeito que tem, como vimos, uma importância fundamental para preparar a utilização ajustada, cada vez mais apropriada e mais diversa dos nossos gestos.*

*Com os jogos de ficção, cujo tipo é brincar com a boneca, montar um pau como se fosse um cavalo, etc., intervém uma actividade cuja interpretação é mais complexa, mas que está também mais próxima de certas definições melhor diferenciadas que têm sido propostas do jogo.*

*Nos jogos de aquisição, a criança é, segundo uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvidos; observa, escuta, esforça-se por perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, contos, canções, parecem captá-la totalmente.*

*Nos jogos de fabricação, diverte-se a reunir, combinar, modificar, transformar objectos, e a criar novos. Longe de serem eclipsados pelos jogos de fabricação, a ficção e a aquisição têm aqui, muitas vezes, o seu papel.*

*Porque é que se deu a estas diversas actividades o nome de jogo? Evidentemente por assimilação do que o jogo é para o adulto.*

*Ele é, antes de tudo, lazer e por isso opõe-se à actividade séria que é o trabalho. Mas este contraste não pode existir para a criança, que ainda não trabalha e para quem o jogo constitui toda a actividade. Convém, no entanto, examinar se a actividade que distrai não tem alguma semelhança com a da criança.*

*O jogo não é essencialmente o que não exige esforço, por oposição ao labor quotidiano, porque o jogo pode exigir e fazer libertar quantidades de energia muito mais consideráveis do que as necessárias para uma tarefa obrigatória: estão neste caso certas competições desportivas ou mesmo alguns dos actos realizados isoladamente, mas livremente. Do mesmo modo, o jogo não utiliza apenas as forças deixadas sem emprego pelo trabalho. Em particular, nem sempre se trata de restabelecer o equilíbrio entre aptidões desigualmente postas à prova: exercícios motores depois do trabalho intelectual ou no trabalhador intelectual; distrações intelectuais depois de um trabalho manual ou no trabalhador manual. Porque o hábito das ocupações intelectuais pode, pelo contrário, desenvolver o gosto pelas distrações intelectuais, e a aplicação continuada aos gestos profissionais suscitar a inclinação pelos desportos. Depois de um trabalho intelectual, a distração pode ser um jogo de azar; depois de um trabalho de esforço físico, uma leitura nem sempre serve de distração. Pelo contrário, uma leitura mais difícil pode eventualmente servir de distração em relação a outra, desde que não tenha, como esta, que se integrar num trabalho, e que seja uma leitura à margem das tarefas a realizar.*

*Não há actividades, por mais árduas que sejam, que não possam servir de motivo para o jogo. Muitos jogos têm em vista a dificuldade, mas é preciso que esta seja considerada em si mesma. Os temas que o*

\* Extraído de *A Evolução Psicológica da Criança*, cap. V, Edições 70, Lisboa.

jogo se propõe não devem ter razão fora de si mesmos. Pôde aplicar-se ao jogo a definição que Kant deu da arte: «uma finalidade sem fim», uma realização que não tende a realizar nada para além de si mesma. Desde que uma actividade se torne utilitária e se subordine como meio a um fim, perde o atractivo e o carácter do jogo.

Com esta definição concorda a distinção que Janet fez entre a actividade realista ou prática e a actividade lúdica ou actividade de jogo. Adaptar a sua conduta às circunstâncias, de maneira a obter resultados conformes a uma necessidade, quer exterior quer intencional, pressupõe, segundo Janet, a intervenção do que ele chama a «função do real», sem a qual não existe uma acção verdadeiramente completa. Por mais simples que seja, esta acção exige um grau de «tensão psíquica» que não existe numa acção mesmo muito mais complexa, mas inadaptada, e com maior razão numa acção que não tem outro objectivo nem outra condição senão ela própria. Há momentos em que tais actos são os únicos que o sujeito consente. Existem casos de astenia psíquica em que o doente não pode executar outros. Apresentam uma forma degradada da actividade, mas também um estado de repouso no exercício das funções psíquicas, que explica o carácter recreativo do jogo.

A oposição entre a actividade lúdica e a função do real pode mostrar em que sentido a actividade da criança se assemelha ao jogo. Pela função do real, os actos integram-se no conjunto das circunstâncias que os tornam eficazes: circunstâncias externas, que lhes permitem inserir-se no curso das coisas, para o modificar; circunstâncias mentais, que fazem com que eles sirvam para a consecução de um fim, de uma conduta, para a solução de um problema. A distinção é, aliás, apenas provisória. Porque o lugar, os meios e o termo de toda a realização só podem existir, afinal, no mundo exterior. Mas o circuito das operações — ou a série de integrações — que aí conduzem podem ser mais ou menos longos, mais ou menos desenvolvidos, estando as operações mentais mais elevadas ligadas à função dos centros nervosos superiores, aos quais são integradas as funções de nível inferior, começando pelas próprias funções vegetativas.

A comparação das espécies na sua série evolutiva, assim como o desenvolvimento individual do sistema nervoso em cada espécie, mostram que existe uma sucessão na formação das estruturas anatómicas que tornam possíveis as manifestações de actividade, desde as mais imediatas ou mais elementares até àquelas cujos motivos pertencem ao domínio da representação concreta ou simbólica e das suas combinações. A ordem pela qual se completa a estrutura dos centros nervosos eleva à maturação as funções correspondentes, reproduz a ordem do seu aparecimento na escala das espécies. As mais primitivas integram-se progressivamente nas mais recentes e perdem assim a sua autonomia funcional, isto é, o poder de se exercerem sem controle.

Mas o período que se segue à sua maturação e que precede a dos centros aos quais deverá estar sujeita a sua actividade é um período de livre exercício.

Provisoriamente isoladas, estas funções não correspondem ao plano de actividade eficaz que é agora o da espécie. Por isso, as suas manifestações têm algo de inútil e de gratuito. Parecem não ter qualquer finalidade fora de si próprias. E é assim que elas podem lembrar os jogos do adulto.

Efectivamente, as etapas seguidas pelo desenvolvimento da criança são marcadas, uma a uma, pela explosão de actividades que, por algum tempo, parecem absorvê-la quase totalmente e das quais a criança não se cansa de tirar todos os efeitos possíveis. Elas assinalam a sua evolução funcional e alguns dos seus traços poderiam ser considerados como uma prova para descobrir ou medir a aptidão correspondente. Alguns jogos aos quais a colaboração entre crianças ou a tradição deram uma forma mais definida, poderiam servir de testes. De idade para idade, eles assinalam o aparecimento das mais diversas funções. Funções sensório-motoras, com as suas provas de destreza, de precisão, de rapidez, mas também de classificação intelectual e de reacção diferenciada com o pigeon-vole. Funções de articulação, de memória verbal e de enumeração com essas cantilenas ou pequenas fórmulas que as criancinhas aprendem umas com as outras com tanta avidez. Ou ainda funções de sociabilidade, nos jogos que opõem equipas, clãs, bandos, nos quais os papéis são distribuídos tendo em vista a colaboração mais eficaz para a vitória comum sobre o adversário.

O progresso funcional que marca a sucessão dos jogos durante o crescimento da criança é regressão no adulto, mas regressão consentida e, em certa medida, excepcional. Porque o que existe é a desintegração global da sua actividade face ao real. É entre elas que muitas vezes o jogo liberta as actividades. O bem-estar que subitamente provoca é o de um período em que nada mais vai contar para além das incitações, quer íntimas quer exteriores, relacionadas com o exercício de aptidões habitualmente reprimidas, talhadas segundo as necessidades da existência, com a consequente perda da sua fisionomia, do seu sabor original. Supõe certamente, a respeito das tendências e hábitos utilitários, um poder de adormecimento, em estado de resolução funcional que não é o mesmo para todos nem em todos os instantes. Não sabe brincar quem quer, nem quando se quer. É preciso disposição e por vezes uma aprendizagem ou uma reaprendizagem. Se a companhia das crianças pode ser tão repousante, é porque ela faz voltar o adulto a actividades desligadas entre si e despreocupadas.

★

O que acabamos de ver sobre as relações que o jogo mantém com a dinâmica e a génese da actividade total dá-nos uma ideia das contradições que se observam nas suas definições e também na sua realidade.

Enquanto para Janet ele é uma forma de actividade degradada, Herbert Spencer considerava-o o resultado de uma actividade superabundante, de que as tarefas correntes não teriam podido esgotar todas

as reservas. Facilmente se objectou que muitas vezes ele sobrevém em momentos de cansaço em que se tornaria custosa qualquer ocupação séria e útil; seria por conseguinte o jogo uma manifestação de esgotamento, pelo menos relativo.

No entanto, a actividade «lúdica» que Janet descreve, na psicastenía, como efeito de uma vontade demasiado baixa para produzir um acto que esteja ao nível das circunstâncias reais, está bem longe de ser assimilável ao jogo. Em certos aspectos, é mesmo o inverso. Acompanhada muitas vezes de angústia, não tem a sua influência tónica e não merece, de modo algum, como ele, o nome de dis'racção.

O jogo é, sem dúvida, uma infracção às disciplinas ou às tarefas que a todo o homem impõem as necessidades práticas da sua existência, a preocupação da sua situação, da sua personagem. Mas, bem longe de ser a negação ou a renúncia dessas necessidades, o jogo pressupõe-nas. É em relação a elas que é apreciado como um período de repouso e também como um recobrar de energias, porque, livre das exigências de tais actividades, o jogo é o livre inventário e a manifestação destas ou daquelas disponibilidades funcionais. Só há jogo se existir a satisfação de subtrair momentaneamente o exercício de uma função às imposições ou às limitações que normalmente ela experimenta de actividades de certo modo mais responsáveis, isto é, que têm um lugar mais eminente nos comportamentos de adaptação ao meio físico ou ao meio social. A desintegração passageira supõe a integração habitual.

Daqui resultaria que todos aqueles «jogos» das crianças, que são a primeira explosão das funções mais recentemente aparecidas, não poderiam ser chamados jogos, dado que não existe ainda aquela que poderia integrá-las em formas superiores de acção. E o que distingue efectivamente o jogo dos mais novos é que, sendo esta toda a sua actividade, falta-lhe a consciência do jogo. No entanto, esta actividade tende a superar-se a si própria. Toda a paragem no desenvolvimento, que a fixa nas mesmas formas, substitui o jogo por estereótipos que dão ao comportamento do idiota a mesma monotonia de comportamento do psicasténico, e ao seu humor o mesmo aspecto de obsessão e de obstinação tristonha.

O jogo da criança normal, pelo contrário, assemelha-se a uma exploração jubilosa ou apaixonada, que tende a experimentar a função em todas as suas possibilidades. Parece arrastada, por uma espécie de avidez ou de atracção, a atingir os limites dessa função, isto é, o instante em que já não faria mais que repetir-se, a menos que se integrasse numa forma superior de actividade, cujo aparecimento ela própria torna possível, alienando a sua autonomia. Como todo o desenvolvimento pressupõe etapas ulteriores, estas desempenham na criança o mesmo papel que, no adulto, as actividades a respeito das quais, por uma espécie de retrocesso, o jogo pode momentaneamente libertar o exercício das funções tornadas escravas pelo seu uso habitual.

Esta manifesta relação dos jogos com o desenvolvimento das aptidões na criança e com a sua hierar-

quização funcional no adulto inspirou duas teorias, de sentido contrário, que procuram explicá-los pela evolução, uma invocando o passado e a outra o futuro.

Segundo Stanley Hall, eles seriam, de idade para idade, a revivescência das actividades que ao longo das civilizações se sucederam na espécie humana. Os instintos de caça ou de guerra, por exemplo, teriam o seu lugar exacto no crescimento psíquico da criança, levando mesmo à reinvenção de técnicas primitivas, como as da funda ou do tiro ao arco.

Porém, a chamada reprodução da filogénese pela ontogénese, que não deixa de apresentar dificuldades, aplicada à simples sucessão das formas anatómicas no embrião, torna-se ainda mais inverosímil se se trata de assimilar às etapas da civilização aquelas que o seu desenvolvimento espontâneo faz percorrer ao psiquismo da criança. Porque o traço de união deveria ser necessariamente biológico. Seria mesmo necessário admitir, com a hereditariedade dos caracteres adquiridos, que está longe de se encontrar demonstrada, a de sistemas complexos, em que estariam implicados, ao mesmo tempo que os gestos, os instrumentos que lhes correspondem. Mas, ainda que o organismo fosse capaz de fixar semelhantes combinações, como é que a sua estabilização biológica não seria um obstáculo à renovação muitas vezes rápida das técnicas, sem a qual não haveria história humana.<sup>3</sup>

Na realidade, esta hipótese de uma recapitulação automática por parte da criança das épocas vividas pelos seus antepassados procede da velha confusão entre o biológico e o social, que conduz à representação do comportamento do indivíduo como a consequência imediata e, de certo modo, mecânica da sua constituição psicofisiológica. Ora, é inevitavelmente o meio que impõe à actividade de um ser os seus meios, os seus objectos, os seus temas, e, quando se trata do homem, o meio social sobrepõe-se ao meio natural para o transformar de idade para idade, substituindo-o totalmente. Quanto mais nova é a criança, isto é, quanto mais necessita de cuidados, mais estritamente depende dele. Toda a semelhança autêntica entre os seus jogos e as práticas de uma outra época não poderia, portanto, ter por origem senão uma daquelas tradições, cuja lembrança o adulto pode ter perdido, mas cuja transmissão entre crianças é tão persistente quanto subtil.

Mais frequentemente ainda, segundo parece,<sup>2</sup> esta semelhança tem por origem a utilização de objectos, de tal modo correntes, que pertencem a todas as épocas, conforme as possibilidades e as sugestões que oferecem às possibilidades motoras, perceptivas, intellectuais, do sujeito.

Este poder de combinação instrumental determina, aliás, grandes diferenças entre as espécies animais, aperfeicoa-se com a idade da criança, varia com as suas aptidões individuais. Em igualdade de níveis mentais não é para admirar que as mesmas com-

<sup>1</sup> Ver a 1.<sup>a</sup> Parte, Cap. II.

<sup>2</sup> Ver a 3.<sup>a</sup> Parte, Cap. X.

bições se repitam em presença das mesmas situações e das mesmas realidades, e que dêem lugar a «estruturas» de certo modo específicas entre a actividade e o objecto, por uma espécie de indução ou de criação recíprocas. Quantos jogos, que aliás as crianças aprendem umas com as outras, se explicam pela simples necessidade de invadir o mundo exterior, a fim de irem buscar a ele os meios para os seus próprios meios e assimilarem dele partes cada vez maiores.

Esta incitação directa e constante do meio sobre todas as veleidades da criança não poderia deixar de reduzir os vestígios das acções ancestrais, se elas tivessem efectivamente tendência para se reproduzirem por si próprias. A indispensável economia dos instantes e das forças faz com que o passado inútil desapareça diante do presente, tanto mais completamente quanto maior for a margem dos progressos possíveis na espécie humana.

Mas explicar-se-á o progresso pela simples acção do presente, não podendo ser arrastado para o futuro por uma série de antecipações? Para aquela espécie de progresso que faz sair o adulto da criança segundo um ciclo que regula um estrito encadeamento de condições fisiológicas, a hipótese é possível. Assim, os jogos seriam a prefiguração e a aprendizagem das actividades que devem impor-se mais tarde. São diferentes, no rapaz e na rapariga, segundo as características dos papéis que os esperam. Eles estão, sem dúvida, já dominados pela diferenciação que se observa ao mesmo tempo na morfologia e no comportamento de um e de outro. Sabe-se que essa diferenciação depende das influências de hormonas, que são diferentes segundo o sexo, e já se puderam mesmo observar, em certas épocas que precedem de longe a maturidade sexual, sinais de actividade das glândulas genitais. Os pressentimentos funcionais e as antecipações de instinto em relação à data da sua verdadeira eficiência explicar-se-iam, portanto, sem dificuldade. No entanto, as tradições e os costumes podem também contribuir para opor os jogos dos rapazes aos das raparigas numa medida que é difícil avaliar. Mesmo com uma educação perfeitamente semelhante, poderia ainda subsistir entre eles a diferença das ocupações domésticas e, sobretudo, o exemplo dos adultos, sobre o qual cada um, segundo o sexo, decalca as suas previsões para o futuro e a sua orientação mental.

Inspirando-se, para interpretar os jogos, nos mesmos princípios evolucionistas que as teorias da recapitulação e da antecipação funcional, a teoria de Freud contradi-las nas suas aplicações. O instinto sexual ou libido, seja qual for o suporte biológico, imporia as suas exigências desde o nascimento. Porém, antes de se poder fixar no seu verdadeiro objecto, que está em relação com a maturação das funções genitais e com o acto de reprodução, as suas fixações obedeceriam à determinação combinada das sensibilidades características de cada etapa do desenvolvimento individual, e de influências que remontam ao mais longínquo passado da espécie. Enquanto os objectivos funcionais da sexualidade exigem que a

criança se desligue a pouco e pouco dos objectos provisórios a que se afeiçãoou, os «complexos», nos quais sobrevivem situações ancestrais, tendem a fazê-la reter as fixações que se relacionam com eles. O conflito pode tornar-se tanto mais grave quanto menos confessado for o complexo pela consciência e quanto mais censurado e recalçado for, porque em oposição escandalosa com a moral. Este recalçamento não pode suprimir o libido; obriga-o apenas a disfarçar-se. Ao lado das manifestações neuróticas ou psicopáticas, e dos sonhos, os jogos são um destes disfarces. Em vez de serem, como nas teorias precedentes, uma expressão da função, os jogos são antes uma máscara.

A sua utilidade consistiria em operar, através dessas satisfações desviadas, uma verdadeira catarse. As situações que eles oferecem às demonstrações do libido são de natureza a não assustar ninguém. Substituindo-as ao seu objecto verdadeiro, eles dão-lhe no entanto a ocasião de se manifestar e de se exprimir. É evidente que esta transferência lhe evita as consequências reais, mas temíveis. Conserva-lhe, todavia, o seu significado que, apesar de inconfessado, não deixa de estar ainda mais apto para suscitar, diversificar e satisfazer as necessidades de uma sensibilidade ávida de se experimentar e de se conhecer. Opera-se assim a passagem da realidade à sua imagem por intermédio de figurações mais ou menos transparentes.

O maior mérito desta teoria é, sem dúvida, o de chamar a atenção para o que há de ficção no jogo. Com a ficção, introduz-se na vida mental o uso de simulacros, que são a transição necessária entre o indício, ainda ligado à coisa, e o símbolo, suporte das puras combinações intelectuais. Ajudando a criança a transpor este limiar, o jogo desempenha um papel importante na sua evolução psíquica.

★

Se estas diversas teorias não dão uma explicação satisfatória do jogo, não é por causa das suas contradicções, mas das suas premissas contestáveis e das sistematizações demasiado fragmentárias que provocam. O jogo resulta do contraste entre uma actividade libertada e aquelas em que normalmente ela se integra. É entre oposições que ele evolui, e é superando-as que se realiza.

Accão que se liberta das suas suieições habituais, o jogo depressa se perderá em repetições monótonas e fastidiosas se não se impuser regras, por vezes mais estritas que as necessidades às quais ele se esauiva. A sua fase puramente negativa deve, pois, suceder uma outra, que restaure o que tinha sido abolido, mas dando um outro conteúdo à actividade, um conteúdo puramente funcional. Porque são habitualmente dificuldades que as suas regras suscitam, dificuldades tiradas das próprias funções às quais o jogo faz apelo. Em vez de quaisquer obstáculos devidos às circunstâncias, são dificuldades escolhidas, específicas, que é preciso resolver por si mesmas e já não sob a pressão dos acontecimentos, do interesse. No entanto, este carácter gratuito da obediência às regras

do jogo está longe de ser absoluto, definitivo; a sua observância pode ter por efeito a supressão do jogo que elas foram feitas para alimentar; porque se é verdade que o seu significado procede da actividade que elas regulam, elas podem também, inversamente, contribuir para lhe retirar o seu carácter de jogo.

É assim que a sua dificuldade, se inspira mais o temor do insucesso do que o gosto de triunfar, inflige à ideia de esforço um aspecto de necessidade que repele, que sufoca, o livre entusiasmo do jogo e o prazer que a ele está ligado. Podem as regras também dar a impressão de uma necessidade exterior, quando elas são o código imposto por todos a cada um, nos jogos em comum. A criança, que distingue ainda mal entre a causalidade objectiva e a causalidade voluntária, entre as obrigações inevitáveis e as consentidas, faz muitas vezes os possíveis por se subtrair a elas, fazendo batota. Em boa lógica, corta assim o jogo pela raiz e nega-o no seu princípio. Na realidade, tende somente a deslocá-lo, substituindo um objectivo por outro. Mas, de facto, a sua tentativa de frustrar a vigilância dos seus companheiros desperta neles o espírito de contenda, pelo que as regras recebem imediatamente um carácter oposto ao que o jogo exigiria. Tomam um rigor absoluto e formalista, um aspecto de constrangimento, que são o inverso da incitação que as mesmas deveriam ser para acções plenamente livres no campo da funções nitidamente qualificadas. O resultado é convincente: ruptura entre os jogadores, descontentamento recíproco. O jogo transformou-se no seu contrário.

A batota, que é tão frequente, tão espontânea, sobretudo nas crianças, que não pode deixar de estar ligada ao jogo por laços essenciais, põe também a questão do êxito. Também aqui há oposições. O jogo, que naturalmente pretende ser um esquecimento momentâneo dos interesses prementes da vida, não tarda contudo em esmorecer se não intervier a esperança do êxito. Por esta razão, segundo Janet, ele seria um tónico, por ocasionar êxitos fáceis, ao contrário da realidade. Efectivamente, não é a sua facilidade que parece estar em causa; quanto mais difícil é o triunfo maior é a sua força tonificante; e em muitos jogos a dificuldade é intencionalmente aumentada para aumentar o entusiasmo. Porém, a vantagem assim procurada é diferente das vantagens reais; é-lhes mesmo oposta. Às suas consequências duradouras e globais, que consagram superioridades efectivas, mas por vezes sem títulos suficientemente convincentes, ele substitui o êxito puro, o efeito imediato do mérito ou da sorte, de um certo mérito ou de uma certa sorte, o qual não lhes sobrevive. As supremacias habituais, por exemplo as da fortuna ou da autoridade, são provisoriamente postas em questão pelo jogo, que ainda a este respeito se pode considerar libertador.

Mas, para ser completo, um triunfo deve fazer-se experimental, fazer-se conhecer. Daí os pequenos favores que muitas vezes lhe estão associados. Muitas vezes puramente demonstrativos e simbólicos, podem também consistir num benefício eventual que pode estimular o prazer do jogo, por ser incerto, excepção-

nal ou um pouco inesperado. Mas pode também extinguí-lo, se é procurado por si mesmo e entra no domínio dos interesses da vida prática.

É para evitar que os resultados ou as manifestações do jogo se situem, pela sua grande probabilidade ou pela sua forma demasiado previsível, entre as coisas que pertencem ao domínio da vida normal, que desde sempre o acaso lhe foi associado. As regras do jogo são muitas vezes a organização do acaso e compensam assim o que o simples exercício das aptidões poderia ter de demasiado regular e de demasiado monótono.

O acaso é o antídoto do destino quotidiano e contribui para dele subtrair o jogo. Mistura assim aos prazeres funcionais um certo sabor de aventura. Porém, se a sua parte se exagera ou se se mantém isolado, mais um vez o jogo é suprimido, não conhecendo o jogador senão a angústia da espera. Jogar com as suas emoções, excluindo qualquer outra actividade física ou intelectual, é talvez um jogo, mas de uma espécie particular e que se aparenta mais às toxicomanias do que às alegrias funcionais.

A ficção faz naturalmente parte do jogo, pois ela é o que se opõe à crua realidade. Janet mostrou muito bem que a criança não se ilude com os simulacros que utiliza. Se, por exemplo, brinca às refeições com pedaços de papel, sabe muito bem, ao baptizá-los de iguarias, que continuam a ser pedaços de papel. Diverte-se com a sua livre fantasia a respeito das coisas e com a credulidade cúmplice que às vezes encontra no adulto. Porque, fingindo ela própria acreditar, sobrepõe ao outros uma nova ficção que a diverte. Mas isso não é mais que uma fase negativa de que depressa se cansa. Em breve precisamos de mais verosimilhança ou, pelo menos, de mais artifício na figuração. Ela obriga-se a realizar uma conformidade entre o objecto e o equivalente que lhe procura dar. Os seus êxitos satisfazem-na como uma vitória das suas aptidões simbólicas.

Diz-se que a criança não cessa de alternar a ficção com a observação. Na realidade, se não as confunde, como por vezes parece, também não as dissocia. Ora absorvida por uma ora por outra, nunca se desprende completamente de uma na presença da outra. Não deixa de as entrelaçar uma na outra. As suas observações não estão ao abrigo das suas ficções, mas as suas ficções estão saturadas das suas observações.

★

A criança repete nos seus jogos as impressões que acaba de viver. Ela reproduz e imita. Para as mais novas, a imitação é a regra dos jogos, a única que lhes é acessível, enquanto não puderem ultrapassar o modelo concreto, vivo, para atingir a ordem abstracta. Porque a sua compreensão não é, a princípio, mais do que uma assimilação de outrem a si e de si a outrem, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. Instrumento desta fusão, ela apresenta uma ambivalência que explica certos contrastes de que se alimenta o jogo. Não é indefinida, mas muito selectiva na criança. Fixa-se nos seres que

têm para si maior prestígio, os que interessam os seus sentimentos, que provocam uma atracção donde a sua afeição habitualmente não está ausente.

Mas, ao mesmo tempo, ela transforma-se nestas personagens. Sempre totalmente ocupada com o que está a fazer, a criança imagina-se, quer-se no lugar delas. O sentimento mais ou menos latente da sua usurpação cedo lhe inspirará sentimentos de hostilidade contra a pessoa do modelo, que não pode eliminar, cuja superioridade continua muitas vezes a sentir a todo o instante inevitável e desconcertante, a quem em seguida quer mal pela resistência às suas necessidades de domínio e de se preferir a si mesma.

Freud foi o primeiro que indicou nitidamente esta ambivalência, invertendo porém os termos: o ponto de partida da criança seriam os ciúmes que sente por causa do pai e levá-la-iam a sublimar a sua manifestação sob a forma de superego. Contudo, o pai não é o único objectivo da criança, nem o ciúme sexual o único motivo que orienta a sua sensibilidade. Pelo menos tão primitiva e muito mais insistente é a sua necessidade de estender a sua actividade a tudo o que a rodeia, absorvendo-o e deixando ela própria absorver-se; em seguida, o desejo de apoderar-se, de ser a conquistadora e não a conquistada.

Esta dupla fase dá-nos conta de uma alternativa que se observa nos jogos das crianças e de que subsistem vestígios no adulto, nos jogos que são considerados proibidos e nos que são permitidos; a proibição que parece pesar sobre uns traz automaticamente consigo a necessidade da autorização dos outros.

O sentimento de rivalidade que a criança pode sentir para com as pessoas que imita explica as tendências antiadultas de que ela dá frequentemente provas nos seus jogos. Às vezes persegue-as às escondidas, como se corresse o risco de que elas denunciassem as substituições de personalidade de que são, em imaginação, o instrumento. Sem dúvida, o seu carácter mais ou menos clandestino não é muitas vezes mais que um meio de defesa contra a censura ou a condescendência dos adultos, que limitariam a sua livre fantasia ou o crédito que a criança quer poder atribuir-lhes. O seu mundo privado deve ser protegido das curiosidades ou das intervenções intempestivas. Porém, ao carácter secreto dos jogos vem muitas vezes juntar-se a agressividade.

A forma que ela toma pode às vezes fazer lembrar os mais antigos conflitos entre a criança e o adulto. Alguns factos muito judiciosamente observados por Suzanne Isaacs mostram, efectivamente, a frequente ligação que se observa no comportamento da criança entre o escatológico e a insubordinação. Quando satisfaz as suas necessidades, manifesta por vezes um gosto violento de opposição e, inversamente, a sua opposição vai buscar os seus meios de expressão ao vocabulário ou mesmo às realidades escatológicas. São tantas as locuções correntes, tantas as imagens ou lendas saídas de um folclore comum a todos os povos, a atestarem esta união, que não há necessi-

dade de insistir mais nela. A sua origem remonta sem dúvida à época em que a sensibilidade dos esfincteres, sendo uma das que mais vivamente absorviam a criança, era, ao mesmo tempo, o campo em que pela primeira vez se enfrentaram as suas necessidades e as exigências do meio, muitas vezes acompanhadas de sanções. Porque a disciplina das suas micções e das suas defecações foi o primeiro esforço que ela teve que dirigir contra si própria sob a imposição de outrem. Não é, pois, para admirar que as suas posteriores veleidades de rebelião evoquem esta associação inicial, com uma forma mais ou menos simbólica, e que o humor de opposição que acompanha certos jogos tenha tendência para a utilizar.

Mas à agressividade vem habitualmente juntar-se uma inquietação de culpabilidade. A sua origem comum é o desejo que nutre a criança de se substituir aos adultos; as impressões de que se alimenta são especiais. Crianças que brincam «ao papá e à mamã» ou «ao marido e à mulher» procuram evidentemente reproduzir as acções e os gestos dos pais, mas a sua curiosidade impele-as a querer sentir os motivos íntimos daquilo que imitam, e, por falta de conhecimento disso, é à experiência pessoal que vão recorrer. Não há ainda muito tempo que o objecto preferido das suas explorações era o próprio corpo, depois o do outro, segundo a transferência do subjectivo para o objectivo e a procura de reciprocidade, que são um processo constante da evolução psíquica da criança.

Deste modo, sabem proporcionar-se um antegozo da sensualidade. Não é mesmo excepcional que estas curiosidades autossomáticas e heterossomáticas dêem lugar a práticas sadomasoquistas, que os participantes mantêm cuidadosamente ocultas, com o pressentimento de que seriam censuradas. Assim, aprofunda-se a opposição entre a criança e o adulto e confirma-se a intuição de que há jogos proibidos.

Por contraste, uma espécie de exibicionismo assinala os que parecem permitidos. A criancinha quer ser vista quando os pratica e não deixa de solicitar a atenção dos pais e dos mais velhos. Mais tarde, não se entregará a eles sem antes o anunciar com grandes demonstrações gesticulatórias ou vocais. E finalmente, sempre que for possível, quererá distinguir-se com um uniforme, insignias ou um equipamento de jogador.

Quanto aos adultos, por muito livres que sejam do seu tempo ou da sua pessoa, são poucos os que não se tenham por vezes surpreendido a esboçar um gesto furtivo para dissimular que estavam a jogar. Para alguns, o jogo pode criar remorsos. Mas para a maior parte, sem dúvida, é o sentimento da autorização que acabou por vencer o da proibição e que aumenta em muito a alegria de jogar. Permitir-se o jogo, quando parece chegada a sua hora, não será reconhecer-se digno de uma trégua que por algum tempo suspende as imposições, obrigações, necessidades e disciplinas habituais da existência?