

Aventuras de um Brinquedo sem Medo no Lugar do Jogo (*)

CLÁUDIA CONSTANTE CARVALHO (**)

Era uma vez... não, não vos vou contar uma história qualquer, vou-vos contar a minha história. Eu sou um brinquedo, um brinquedo qualquer da vossa imaginação. Posso ser aquela boneca ou aquele carrinho da vossa infância, o polegar que sugaram até tarde, a pedra imbuída de poderes mágicos, o que vocês quiserem. Em diferentes tempos e culturas assumo formas, cores, texturas e cheiros diferentes, mas do que vos vou falar é da minha função, do meu papel na vida de um menino e de uma menina qualquer, por exemplo, o João e a Maria.

O João e a Maria têm 18 meses (*idade limítrofe entre o jogo de exercício sensorio motor e os jogos simbólicos*) e acabaram de me representar enquanto objecto externo, começando agora a situar-se num mundo em que os objectos ausentes e os seus deslocamentos estão representados. É esta capacidade que lhes vai permitir brincar comigo.

1. JOGOS INTERACTIVOS

Até agora, o João e a Maria limitavam-se a brincar com partes do seu corpo, como a língua, os dedos, a voz, actividades funcionais que se

repetem e prolongam aparentemente apenas pelo seu prazer lúdico, mas que permitem, uma vez adquiridas enquanto esquemas, adaptações mais complexas, que abrem o caminho às condutas inteligentes.

Sob outro ângulo, estes jogos são condutas auto-eróticas muito directamente ligadas ao prazer provocado pela excitação de zonas do corpo (*que não são forçosamente as zonas erógenas descritas por Freud*), constituindo-se assim como formas muito elementares de satisfação pulsional, que se reportam a estágios de narcisismo antes de uma relação de objecto consolidada: o corpo, indissociado do objecto, é investido como tal.

Primeiro eu sou o interesse do João e da Maria no seu próprio corpo. Progressivamente o seu interesse voltar-se-á para o Outro mais acessível: eu sou então os olhos, o nariz, a boca, as orelhas, o cabelo da mãe, sou o rosto da mãe descoberto e redescoberto que os olhos de João e de Maria fazem aparecer intermitentemente, de forma mágica, confirmando que o que está momentaneamente ausente não desapareceu para sempre.

2. FENÓMENOS TRANSACCIONAIS/ /OBJECTO TRANSACCIONAL

Agora João e Maria fecham os olhos e podem dormir, pois uma mãe suficientemente boa permite-lhes confiar no que os rodeia, permite-

(*) Comunicação apresentada no III Encontro das Equipas de Pedopsiquiatria e Saúde Mental e de Medicina Familiar, Centro de Saúde de Oeiras, Oeiras, 27 de Novembro de 1992.

(**) Psicóloga Clínica.

lhes acreditar que quando acordarem tudo estará na mesma ordem.

Dormem, agarrando-se com força, Eu sou o seu cobertor, a sua chucha, o seu bicho de peluche, o seu polegar, permitindo-se através de mim, fantasiar o prolongamento da satisfação da relação com a mãe. Aos olhos dos adultos, eu existo como pertencente ao mundo externo. Para João e Maria não, mas também não provenho de dentro deles. Sou uma espécie de materialização do que se passa entre o bebé e o ambiente, área que se situa entre o dentro e o fora, propriedade comum entre o bebé e a mãe. Sobre mim João e Maria exercem um controlo mágico e onnipotente, mas também uma manipulação real, permitindo-lhe tomar o lugar do objecto da primeira relação e garantir uma certa autonomia. Para os adultos, eu sou talvez o primeiro brinquedo.

Para que João e Maria possam pois começar a brincar é necessário que se crie esta área intermediária entre o dentro e o fora, entre a realidade interna e externa – espaço de ilusão, lugar do brincar.

Puseram-me de parte, fui lentamente desinvestido sem choros, mas não fui esquecido (*objecto transaccional*). João e Maria ainda recorrem a mim ocasionalmente em momentos de solidão, ou quando a tristeza ameaça instalar-se. Mas devo perder o significado, sob pena de João e Maria adoecerem. A pouco e pouco transformo-me em ursinho, bonecas e brinquedos duros. Chegámos ao lugar do brinquedo propriamente dito, ao lugar do símbolo (*agora, já sou daqueles brinquedos que os adultos podem dar às crianças*).

Mais tarde, João brinca com um carretel amarrado a uma linha que lança para longe, para logo recuperar com imensa alegria. Repete este jogo vezes sem conta: é a metáfora da assimilação psíquica da relação maternal na sua dualidade presença-ausência. João não é mais passivo, é dono da situação, torna-se um actor.

3. JOGO SIMBÓLICO

Eu sou boneca que Maria alimenta, jornal imaginário que João faz de conta que lê, concha que serve de chávena por onde Maria faz de conta que bebe, imitação anunciada do pai a

conduzir o automóvel para o emprego, mimada por João. Da simples projecção de esquemas simbólicos sobre objectos novos, ao jogo de imitação, João e Maria já próximos do quarto ano de vida ultrapassam a simples reconstituição do real para a misturarem com combinações imaginárias, para logo depois reconstruírem o real de forma parcial ou total.

João e Maria usam-me para reagir contra algo que não lhes é permitido realizar, que causou medo, que é desagradável: através de mim reconstroem o real de modo que este lhes seja agradável e integrável.

Eu vou organizar o pensamento do João e da Maria num estádio em que a sua linguagem ainda não atingiu o domínio suficiente, permitindo a manipulação e mesmo a produção de imagens mentais no decurso das quais, graças à repetição, eles vão sendo capazes de assimilar as novas situações.

João e Maria brincam, e brincando representam por meio de gestos uma realidade que já não preciso de ser actual. Encenam os seus conflitos internos, preocupações, medos e angústias, num teatro privado onde são simultaneamente espectadores, encenadores e actores.

João vai ser sujeito a uma intervenção cirúrgica: o conteúdo simbólico do seu jogo expressa os sentimentos e fantasias despertados pela realidade hospitalar, bem como a tentativa de dominar a ansiedade (*estudo realizado em 1981 em crianças hospitalizados entre os 4 e os 6 anos – citado por Sá, 1990*).

Maria faz de conta que é professora numa escola imaginária onde coloca os pais como alunos, permitindo através da identificação projectiva dominar a situação e perceber como é que os adultos gerem a difícil arte de ser pequenino.

Através de mim João e Maria expressam-se, e expressam o seu modo muito particular de ver o mundo. Tal como no sonho ou nos Contos de Fadas, vivem-se afectos e experimentam-se soluções sem a consciência de os estar a viver, permitindo aliviar as pressões do inconsciente das quais João e Maria devem permanecer ignorantes.

A cena que se desenrola no palco do jogo é simultaneamente indicador de desenvolvimento e espaço de compreensão da criança que brinca (pois quando brincam, João e Maria põem em

jogo as suas competências sensório-motoras, cognitivas, emocionais e sociais, bem como as suas preocupações, e interesses), sendo também em si mesmo factor de desenvolvimento (na medida em que possibilita ao mesmo tempo um melhor domínio da realidade e um apaziguamento da angústia interna graças ao processo de projecção dos perigos internos sobre o mundo externo. Como disse M. Klein, «O jogo transforma a angústia da criança normal em prazer.»

4. JOGO DE REGRAS

Agora eu sou a regra do Jogo. A regra longamente discutida nos recreios da escola e depois rigorosamente aplicada e cumprida, por vezes com penalizações para os infractores. João e Maria estão mais crescidos (7-8 anos), já brincam um com o outro (*antes apesar de eventualmente em grupo, o jogo era solitário*), e inventam-me para poderem definir qual o seu papel, quem deve ou não jogar, quem perde e quem ganha.

A competitividade nasce: João e Maria disputam quem corre mais, quem salta mais longe, jogam à bola, aos polícias e ladrões, às cartas.

Através de mim, quando correm e saltam, comparam-se aos seus pares, e fazendo-o, reforçam a sua auto-estima pelos resultados alcançados e pela atenção que os outros lhe dispensam.

Quando jogam aos polícias e ladrões aprendem a gerir a sua agressividade sem culpabilidade, pois a troca de papéis permite a reparação.

E no viver do grupo, João e Maria aprenderão a esperar, e a respeitar o outro diferente através da regra, descobrindo e interiorizando o sentido da norma. Mais, vão descobrir que ganhar ou perder são duas faces da mesma moeda, e que perder não significa que o mundo deixe de existir (*tal como a ausência da mãe deixara de significar o seu desaparecimento*). É a socialização que se desenha.

5. IDADE ADULTA: OUTROS JOGOS

No lugar do brincar, a capacidade de brincar com as coisas vai sendo lentamente substituída pela capacidade de brincar com as pessoas e com

as palavras: eu sou a anedota inteligente que João conta, o subtil humor de Maria, aquela inflexão de voz, a palavra bem escolhida, as partidas que fazem um ao outro. João e Maria cresceram, chegaram à idade adulta, e jogam os jogos do amor (*não é também o amor um jogo de papéis, um jogo do não dito?*).

O lugar do brincar, espaço intermediário entre o eu e o mundo, estritamente dependente *ab initio* da experiência primária que conduz à confiança (*qualidade da interacção maternal no período anterior à separação*), foi abrigando jogos maternos, jogos simbólicos, jogos de regras, e dá agora lugar a um outro brincar: o espaço da expressão criativa.

Não estou a falar de mim enquanto obra do artista, mas sim enquanto possibilidade de encontro do indivíduo com o seu verdadeiro eu.

Nesta perspectiva, a criatividade pode ser considerada como uma coisa em si, qualquer coisa de obviamente necessário na produção de uma obra de arte, mas que diz respeito essencialmente à abordagem do indivíduo da realidade externa e ao estar vivo (*o artista pode conseguir ser aclamado e, no entanto, ter falhado no campo do seu viver geral criativo* – Winnicott, 1975).

Neste sentido, tudo o que acontece é experiência criativa, pois que a vida é experimentada na área dos fenómenos transaccionais, no entrelaçar da realidade interna e da realidade partilhada com os outros do mundo externo. São excepções os indivíduos que devido a situações de constrangimento externo foram privados dos seus processos criativos (Por exemplo: *vivência em comunidades patológicas em que impera a submissão extrema, como as vítimas de perseguição de regimes políticos, ou os indivíduos em situação de reclusão, i.e., aquelas situações em que os indivíduos para deixar de sofrer, deixaram de viver, passando só a existir*). Outro exemplo disto, quiçá mais próximo, são as perturbações psicológicas seja naqueles em que a realidade externa permanece como fenómeno subjectivo (*doentes psicóticos*) seja nos indivíduos que estão de tal forma ancorados na realidade objectiva que perdem o contacto com a experiência subjectiva.

Tal como antes, o lugar do brincar é agora mais do que nunca o lugar da experiência cria-

tiva, é uma forma de comunicação, é uma forma básica de viver.

Quanto à psicoterapia, ela é o resultado da sobreposição de duas áreas lúdicas, a do paciente e a do terapeuta. Se o terapeuta não pode brincar, se recusa, ou se não recuperou a sua capacidade de ser infantil, de pôr a sua criança interna em contacto com as outras crianças reais que estão cá fora (*grandes ou pequenas*), ele não pode trabalhar. Se é o paciente que não pode ou não sabe brincar, então o trabalho do terapeuta é ajudá-lo a ser capaz de o fazer, i.e., de ser criativo no trabalho psicoterapêutico. Afinal, a psicoterapia, como disse Winnicott, «trata de duas pessoas que brincam juntas.»

6. EPÍLOGO

E agora, tal como a criança levada a brincar com jogos ditos «educativos» (*de claros objetivos pedagógicos e muito pouco lúdicos*), chega a um determinado momento em que interrompe com um «agora vamos brincar, está bem?», eu far-vos-ia um convite «agora vamos brincar, está bem?»

BIBLIOGRAFIA

- Ajuriaguerra, J. & Marcelli, D. (1991). *Manual de Psicopatologia Infantil*. S. Paulo: Artes Médicas.
- Araújo, I. (1991). História(s) do Brincar: a Pré-História. In *Actas de Psicologia Clínica 1990*, pp: 1-8, Lisboa: Sociedade Portuguesa de Psicologia Clínica.

- Barbosa, M.A. (1986). *O Desenvolvimento nos Primeiros Anos de Vida: Uma Abordagem Através da Actividade Lúdica*. Porto: FPCE da Universidade do Porto.
- Bettelheim, B. (1988). *Psicanálise dos Contos de Fadas*. Lisboa: Bertrand Editora.
- Lebovici, S. & Diatkine, R. (1988). *Significado e Função do Brinquedo na Criança*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Patrício, G. (1991). História(s) do Brincar: Jogo e Desenvolvimento. In *Actas de Psicologia Clínica 1990*, pp: 9-30, Lisboa: Sociedade Portuguesa de Psicologia Clínica.
- Santos, J. (1989). *Se Não Sabe, Porque é Que Pergunta: Conversas com João de Sousa Monteiro*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Winnicott, D.W. (1975). *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago Editora

RESUMO

A autora, através da história do brinquedo/ /jogo, conta-nos as vicissitudes do lugar do brincar, conceptualizado com espaço intermediário entre o Eu e o Mundo (Winnicott), que, ao longo das diferentes fases da vida, vai abrigando sucessivamente os jogos maternos, os jogos simbólicos, os jogos de regras, para dar finalmente lugar ao espaço da expressão criativa, factor de crescimento fundamental em psicoterapia.

ABSTRACT

The author, through the story of game, tells us about the mutability of the place of playing, conceptualized as intermediary space between the Ego and the World (Winnicott), which, during the different phases of life, embraces successively the maternal games, the symbolic games, the rules games, until it makes room for the space of creative expression, essential factor of growing in the psychotherapy.