

PUC  
RIO

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



STELLA MARIS DA POIAN

O PRAZER E O SIMBÓLICO NA CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO  
-UMA ANÁLISE DO JOGO -

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

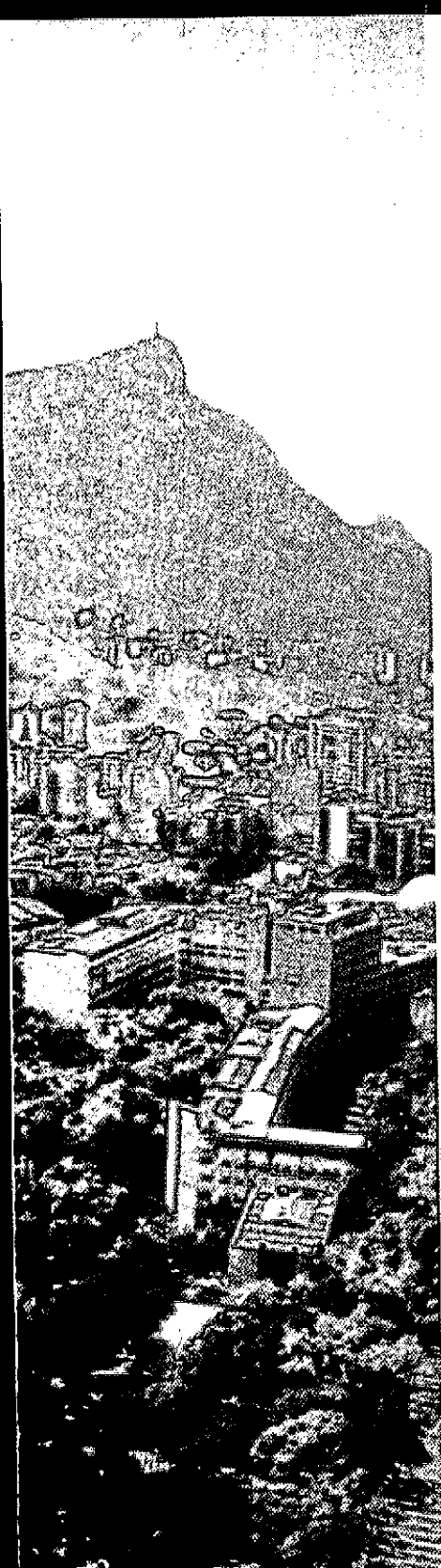
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, 28 de fevereiro de 1979.

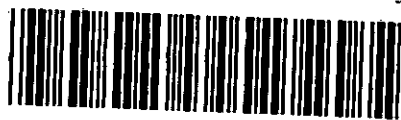
CTCH

Centro de Teologia e de Ciências Humanas



N:Cham. 150 P749p TESE UC

Título O prazer e o simbolo na constituição do sujeito



Ex.1 PUCB

0031415

STELLA MARIS GRAZZIOTIN DA POIAN

UCL9549-5

O PRAZER E O SIMBÓLICO NA CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO  
- UMA ANÁLISE DO JOGO -

Dissertação apresentada ao Departamento de Psicologia da PUC/RJ como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Orientadora: Profa Circe Navarro Rivas.

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA  
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

Rio de Janeiro, 28 de fevereiro de 1979

8052  
9-2-79  
31415

OK

150  
P749 P  
TESE UC

1979-1980  
1981-1982

Para Nazareth .

Fred

Pedro

Regina

pela oportunidade de continuar  
o sempre novo e difícil

Jogo da Vida.

Meus agradecimentos:

- À Professora Circe Navarro Rivas, pela presença amiga, apoio constante e orientação dedicada.
- Ao Departamento de Psicologia da PUC-Rio de Janeiro.
- Ao Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco.
- À CAPES.

## RESUMO

Analisa-se, neste trabalho, o sentido do brincar enquanto atividade lúdica e simbólica constituinte do sujeito. O jogo é visto, inicialmente, na perspectiva de Huizinga, Callois e Piaget, mas seus fundamentos mais específicos remetem à Psicanálise, nos enunciados teóricos de Freud (o prazer) e de Lacan (o simbólico).

O jogo é incluído nas formações do Inconsciente que comportam sentido. Nele o automatismo de repetição assume valor de operador universal na constituição da subjetividade, num campo intersubjetivo.

É examinada a aproximação possível entre a atividade do jogo e a constituição do sujeito: ambas ganham sentido numa ausência constituinte, numa separação fundamental. Ausência do jogador, presença sequencial do jogado, tal é a ordem do simbólico expressa na equação do jogo.

## RÉSUMÉ

Dans cet étude, le sens du jeu est analysé en tant qu'activité ludique et symbolique constitutive du sujet.

Le jeu est vu, premièrement, dans la perspective de Huizinga, Callois et Piaget, mais ses fondements plus spécifiques renvoient à la psychanalyse, par les énoncés théoriques de Freud (le plaisir) et de Lacan (le symbolique).

Le jeu est inclu dans les formations de l'inconscient qui portent signification. Dans celui-ci l'automatisme de répétition prend la valeur d'opérateur universel dans la constitution de la subjectivité, dans un terrain intersubjectif.

On analyse le rapport possible entre l'activité du jeu et la constitution du sujet, que prennent sens dans une absence constitutive, dans une séparation fondamentale: absence du joueur, présence intermittente du joué, tel est l'ordre du symbolique exprimé dans l'équation du jeu.



## SUMÁRIO

	Pág.
CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO À PROBLEMÁTICA DO JOGO.....	01
1.1- A questão .....	01
1.2- Os problemas .....	07
1.3- Os sentidos .....	09
CAPÍTULO II - TEORIAS SOBRE O JOGO .....	13
2.1- A antropologia lúdica de Huizinga.....	13
2.2- A tipologia de Roger Callois.....	17
2.3- A perspectiva genética de Jean Piaget .....	22
CAPÍTULO III - ABORDAGEM PSICANALÍTICA .....	32
3.1- O prazer em Freud .....	32
3.1.1- A brincadeira e a arte como busca de prazer	32
3.1.2- O Fort-Da e a compulsão de repetição .....	35
3.1.3- Prazer e realidade .....	37
3.1.4- Princípio do Prazer e Princípio da Constância.....	39
3.1.5- Princípio do Prazer e Processo Psíquico Primário .....	41
3.2- O simbólico em Lacan .....	46
3.2.1- Introdução ao pensamento lacaniano .....	46
3.2.2- A linguagem e a fala .....	52
3.2.3- O real, o simbólico e o imaginário.....	58
3.2.4- A constituição do sujeito .....	65
CAPÍTULO IV - O SUJEITO E O JOGO - CONSIDERAÇÕES FINAIS.	69
4.1- Sobre o sujeito.....	70
4.2- Sobre o jogo .....	73
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	80

## CAPÍTULO I

### INTRODUÇÃO A PROBLEMÁTICA DO JOGO

#### 1.1- A Questão

Lacan diz que "a extrema complexidade das noções posta em jogo em nosso domínio faz com que em nenhum outro lugar um espírito, ao expor seu julgamento, corre mais totalmente o risco de descobrir sua medida" (51, p. 103). Fazendo nossa esta afirmativa, sabemos que o tema que nos propomos - o jogo ou a brincadeira, aqui tomados indiferentemente - indica nossa própria medida, na carência, no desejo, e/ou na realização. O que, de resto, também acontece com a escolha dos autores em quem nos apoiamos nesta abordagem do tema. As preferências, dificuldades e limites que nos compoem, mostram que o jogo ou a brincadeira, na vivência de cada um, se inclui, necessariamente, como experiência longínqua, presença constante ou ausência sentida. Apresentando-se para alguns como uma quase desvalorização da atividade séria e própria do homem, a realidade inicial passível de observação, para todos, é a dos jogos e a dos jogadores. Estes, nas brincadeiras e competições, parecem apenas se distrair sem que nada se produza na atividade desenvolvida, o que pode desmerecê-la sobremodo, numa certa perspectiva. O caminho que se nos oferece, entretanto, de busca de significação - dos jogos para o jogar - vai muito além da simples observação dos fenômenos particulares. Mesmo que se estabeleçam leis gerais explicativas, não nos parece ser esta a orientação adequada para a apreensão de um fato humano, que se organiza em função das possibilidades do homem e se insere no mundo das significações. Cremos que é a direção oposta, isto é, o jogar, que confere sentido aos jogos. Da mesma forma que é a palavra que instaura a coisa, contra todas as evidências

empiristas. É na perspectiva da estrutura que se investiga adequadamente a significação que, na língua, se revela na ligação quase inaparente que une os significantes entre si.

No âmbito do conhecimento científico, o jogo corre o risco de uma destas ilusões de transferência, características das condutas humanas altamente significativas. Ele pode ser incluído naqueles fenômenos de significação imediata, avesso à reflexão, não submetido a leis e, muito menos, à experimentação. Mas "a evidência do fato não desculpa que se negligencie" (51, p. 112), diz Lacan em relação à fala, o que pode ser transposto para o brincar. Além disto, "uma evidência deve nos ser tanto mais suspeita quanto tornada idéia comum" (51, p. 113) o que nos estimula na busca de maior entendimento do assunto.

A compreensão do fenômeno do jogo parece aproximar-se daquele da linguagem. Como substituição dentro de um sistema, e nunca em termos de simples sinais, a linguagem é morte da coisa e como sombra, representa a ausência. A evocação da palavra, muito mais do que recuperação da coisa, certifica a falta, garante a ausência. Sempre na relação, na oposição e na negatividade. Nesta perspectiva nos colocamos, no propósito de apreender a natureza e a significação do jogo: parece que ele também serve a um propósito que, aparentemente, é ganho, conquista de si, manejo crescente de habilidades, afirmação consciente do sujeito que joga. Mas, como a palavra, ele pode ser vazio, e não pleno, apesar do refinamento e da complexificação que ele comporta. É que os jogos que jogamos podem servir, apenas de anteparo, adiamento, do grande jogo da vida, que é o jogo da morte. Isto é: a ausência é que daria sentido à presença lúdica que matiza todas nossas práticas, mas isto pode ser encoberto numa análise linear do jogo. Dito de outra maneira: a conquista de si, através do real lúdico, corre o risco de ser uma afirmação alienante e mascarada do humano, se não for referido

ao sujeito do inconsciente.

Questionado por muitos em sua seriedade - enquanto objeto capaz de análise científica - o jogo se afirma, entretanto, com muito vigor, em sua não necessidade e é desta forma que mantém sua importância vital. Sua aparente futilidade interroga a exemplaridade do sério, bem como os critérios divisórios entre o sério e o inútil. Aliás, o extremamente importante às vezes se confunde com o desimportante, nos ensina o Coelho Branco de Alice (20, p. 126), o que é pertinente em todas as oposições taxativas.

A relação Trabalho e Brincadeira, por exemplo, parece à primeira vista inquestionavelmente antinômica. A linguagem comum coloca a finalidade do trabalho exterior a ele mesmo (viver, sobreviver), enquanto que o jogo seria autotélico, isto é, teria em si mesmo o seu fim (o prazer). Por outro lado o trabalho seria realista, adaptado, enquanto que a brincadeira implicaria em ilusão e seria irrealista. A valorização do trabalho (apesar do aspecto de castigo e pena) é de ordem da obrigação e da razão, e é oposta à brincadeira, ligada à espontaneidade e sensibilidade.

Esta separação, aparentemente evidente, não é pacífica. Entre Trabalho e Jogo há implicações que contradizem sua oposição formal. A prática de um e de outro torna muito tênue a diferenciação. Além disto privilegiar um frente ao outro não é uma escolha neutra ou ingênua. Parece ser também ideológica, pois traduz as opções de uma sociedade ou melhor, de uma classe social, em um momento dado de sua história. Num nível propriamente teórico, cientificamente racional (se isto for possível), a relação Jogo-Trabalho pode ser vista como alternativa apenas fictícia diante das pretensões humanas de criatividade e liberdade.

Guirlinger (41) apresenta o binômio Jogo - Traba-

lho enquanto conflito (sua origem, conteúdo e significação) ; nos "modelos" senão de conciliação, pelo menos de interpene - tração; e nas tentativas de reconciliação.

Sobre a necessidade de regras, ordem e leis, há quase um acordo, entre os autores, para a constituição do jogo humano. Ele se apresentaria como um sistema, procedendo por exclusão, num espaço - tempo delimitado, sempre regido por regras. Mesmo se admitindo que a ficção e as brincadeiras do "como se" pretendem, basicamente, desobedecer as leis, há uma garantia da irreabilidade do jogo na ritualidade, mais ou menos rigorosa, que o constitui. As regras podem ser elementares ou complexas, aceitas ou escamoteadas na trapaça, mas cabe a elas garantir a separação entre a brincadeira e o resto da existência.

Apesar deste quase consenso quanto à necessidade da regra (no qual se incluem os autores expostos neste trabalho), há um outro modelo de entendimento que propõe princípios justificadores de um absoluto de jogo sem centro nem leis. Ou, quando muito, de uma brincadeira de transgressão incessante, onde a única regra é a total imprevisibilidade. Mesmo que um tal jogo não tenha correspondência completa no real, a firma-se a validade de seu lugar de referencial teórico. É o não regrado, o não sério, o Jogo Absoluto, enfim, que nos remete a Nietzsche e Deleuze, entre outros (9, 65). É a pretensão do jogar sem trocar; do ganhar sem perder; do consumir sem produzir.

O jogo seria, desta forma, expressão simples de exuberância, manifestação de dispêndio improdutivo, suntuário, excedente ou ostentatório. Dissipação e esbanjamento, contra toda análise econômica e moral estrita. A partir destas colocações, o erotismo, o luxo, os espetáculos, a própria violência, além das brincadeiras mais estritas, podem ser com -

preendidos de forma própria, como manifestações da ausência de limitação do desejo. Ou da negação de qualquer determinismo para a ação. É o para nada, o risco absoluto, a invensão fascinante de caminhos diversos, o sempre novo e surpreendente.

O jogar seria "pôr em movimento um conjunto não finito de elementos que não se definem por uma substância que lhes é própria, nem por seu lugar no conjunto de ordem dispersa de n elementos, cuja nota em comum é não ter nada em comum, sendo a finalidade do jogo a de criar jogos, sínteses conectivas, sínteses conjuntivas de qualidades intensas, a lógica do processo primário fabricando caleidoscópios não euclidianos no qual o gozo do olho é de idear trajetórias móveis, a partir das quais, incessantemente, descobrir espaços maleáveis" (9, p. 4).

Isto tudo pode parecer referir-se a um estado de natureza pré-existente à cultura, esta sim, fundamentada na norma, na regra convencional, no código. Seria a afirmação de busca de um instante fugidío, um grau zero de cultura, tempo de ausência e liberdade, de inexistência de regras e leis. Seria o jogo pelo jogo, a brincadeira sem compensações, obrigações ou reconhecimentos, tempo onde a lei e a troca não existiriam, pois nele teríamos, simplesmente, o lúdico puro.

Não podemos evitar a lembrança do que Lacan chama o estágio do espelho, ou, então, do imaginário da criança frente ao seu outro - eu, num modo de facinação e de identificação narcísica primária. O absoluto do jogo poderia ser o imaginário puro, desejo sem lei.

Neste contexto de Jogo Absoluto cabe a referência às máquinas desejantes que, em liberdade completa, não se submeteriam a Édipo - daí a não existência da lei. É o que propõe o Anti-Édipo. Haveria simplesmente, um processo desejante, um fluxo sem sujeito nem história, presidido apenas pelo gozo. É a pretensão de uma qualidade maquínica de produção social de-

sejante, em futuro contínuo.

Dentro disto a idéia de sujeito seria substituída pela de subjetivação coletiva, controladora de toda produção e organização social, mental, etc. A subjetividade é assim redefinida, enquanto negação dos moldes clássicos de interioridade, intencionalidade, transcendência e ligações com a sociedade, esta tida como externa ao sujeito. Nada disto tem mais lugar frente à máquina desejante homem que, na mesma medida do prazer, visa, basicamente, a desterritorialização. Isto é: o prazer orienta o funcionamento das máquinas desejantes (maquinismos abstratos semióticos), que captam o reverso dos territórios (instituições consagradas, como a família e o estado), bem como o reverso dos códigos ritualizados (os sistemas de rituais). Não admitindo nenhum tipo de territorialização ou enquadramento, elas são dispersas, funcionam ao mesmo tempo em todas as direções. É um fluxo desejante direto, sem símbolos representativos, apenas e simplesmente fluxo produtivo de prazer. Todo efeito é, então, novo. Não decorre, apenas produz. A máquina homem, a máquina linguagem, a sociedade, o avião, qualquer que seja a concretização, deve ser entendida como articulação da realidade. Aqui não há lugar para a idéia de natureza anterior e pura: a realidade do homem é toda produzida e articulada como um sistema. Como uma maquinária, que não diz respeito, apenas, às produções do homem, mas inclui o próprio homem e seu desejo. Também este último é entendido como mecânico: o desejo é um mecanismo abstrato e desterritorializado que coloca em jogo todas as relações sociais, o corpo, o dinheiro, a televisão, enfim, todas as máquinas existentes. Ignorando a lei, as máquinas desejantes rompem as pertinências e conveniências e, simplesmente, jogam o jogo do prazer e do desejo.

Neste contexto, a repetição incansável da brincadeira (muito longe de remeter somente à compulsão de repetição e seu correlatos) manifestaria o gozo da descoberta de que a

repetição voluntária do igual demonstra apenas a impossibilidade do idêntico. O que assegura a diversidade da vida.

Todas estas colocações são formas de ampliar a questão do jogo no homem, de tal maneira que sua própria origem passa a não ser determinável. Ele não teria origem, ele seria, simplesmente, a origem, o próprio do homem (40). O homem não existiria, a não ser na medida em que joga.

Nesta proporção, ampliando o jogo até a arte, a ciência, a guerra, o culto, a vida, enfim, tudo é jogo.

Mas se tudo é jogo, pode-se contra argumentar que nada é jogo...

## 1.2- Os Problemas

São vários os tipos de problemas que podem ser levantados pela consideração do jogo. Como problemas práticos, relativos à pragmática do jogo e dos seres que jogam, há questões de duas ordens (39):

- as relacionadas com a eficácia, êxito e fracasso da atividade: problemas pedagógicos, terapêuticos, econômicos e sociais (estes dois últimos ligados à Teoria dos Jogos ou das Decisões).

- problemas éticos, distintos, mas inseparáveis, dos pragmáticos. É a questão da moralidade, em seus princípios e em sua aplicação. As categorias éticas, essencialmente sérias, podem parecer opostas à futilidade do jogo. Mas o sério é um conceito também criticável e questionável, e pode até sugerir uma abdicação de liberdade diante de fins tidos como absolutos. O que parece certo é que seriedade e finalidade não são categorias originais frente às quais o jogo possa ter um julgamento de valor. Além disto o lazer é um problema de



moralidade concreta que questiona o sentido do próprio trabalho. As relações entre brincadeira e trabalho, aliás, estão por ser bem equacionados, como já vimos.

Os problemas de ordem teórica relativos ao conhecimento científico do jogo, dizem respeito:

- ao lugar epistemológico de uma teoria do jogo que reagrupe, em um sistema coerente, sob uma mesma vertente explicativa, os fatos e leis estabelecidos cientificamente sobre as formas heterogêneas das atividades lúdicas.

- a inclusão do jogo nas Ciências Humanas ou Naturais (supondo que esta dicotomia seja pertinente). Isto é: o jogo é um fenômeno natural ou cultural? A resolução desta questão é da alçada da Ciência? Neste caso, seria da Antropologia?

- a uma Psicologia do jogo, que parece indispensável no esclarecimento das fases de desenvolvimento ou das motivações inconscientes determinantes. Há problemas teóricos concernentes, também, à Sociologia, Etnologia e Linguística. Talvez, e principalmente, a esta última, se entendermos a linguagem como jogo de signos onde todos os outros jogos tem suas raízes. O próprio universo do homem, neste sentido, nada mais seria do que um jogo de significações.

Além dos problemas teóricos e práticos, o jogo se apresenta como possível objeto de reflexão filosófica. O que não é pacífico, entretanto, se levarmos em consideração o aspecto de não essencialidade, e mesmo de marginalidade, do objeto "jogo". Ele diz respeito à Filosofia enquanto fenômeno humano, dizem os que propõem uma ontologia fenomenológica humanística do Jogo [cf. Henriot (43)] ou uma ontologia romântica estética [cf. Schiller, no artigo de I. Guiringer (39)]. Contrários a esta posição, entretanto, empenhados em superar as "ilusões humanistas", estão os que argumentam com um jogo sem

origem nem fim; jogo sem jogador, aventura de jogo sem sujeito, onde o homem não joga mas é jogado [cf. Derrida, Deleuze, apresentados por L.Guirlinger (39) e por M.Mazzola (65)]. São problemas de finalidade e de sentido, onde a atividade lúdica é interrogada como criadora e afirmativa do homem, ou, então, como ilusão vital.

### 1.3- Os Sentidos

A etimologia da palavra jogo, bem como um inventário de suas significações em várias línguas (19, 39, 44) revela a riqueza do termo. Há multiplicidade de raízes etimológicas ou mesmo palavras diversas em determinadas línguas (wan e tcheng, em chinês; play e game no inglês atual), em contraste com a unicidade do termo em outras (jeu, em francês). Para nosso propósito basta reter a origem latina ludus, de ludere, que sugere, principalmente, não seriedade, ilusão, simulação. Jocus, jocari, no sentido especial de fazer humor, dizer piadas, não significa, exatamente, jogo em latim clássico. Mas nas línguas românicas quase não há vestígio de ludus que foi suplantado por um derivado de jocus, cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral (44).

Os múltiplos sentido, termos e nuances da palavra jogo lembram a variedade quase infinita das formas que ele assume. A questão do jogo parece poder reter a direção da polissemia para o polimorfismo. É o que faz L.Guirlinger (39), o que não anula a dificuldade extrema de circunscrever o campo do jogo. Ao contrário. Reduzindo-o a limites estreitos, corre-se o risco de perder aspectos importantes da atividade e do sentido. Estendendo-se muito o seu domínio, o risco é inverso: o da diluição do fenômeno, por assimilação ou evaporação, em outras formas de atividades culturais. Isto quer dizer que, se a brincadeira for reduzida, simplesmente, a uma

atividade específica da infância, o jogo se restringe a muito pouco. Ele é, certamente, a vocação da infância, mas não está aí toda sua amplitude. Se, por outro lado, admitirmos a evidência da brincadeira do animal, mesmo assim não esgotaremos a compreensão do assunto, no caminho das comparações entre espécies.

No animal os jogos se apresentam sempre funcionais e instintualmente pré-determinados. Enquanto exercíci<sup>o</sup> motor lúdico a brincadeira é, quando muito, sinalizadora de necessidades, mais ou menos imediatas. No homem, os jogos de ficção ou os jogos simbólicos conservam, mas ultrapassam, o estritamente lúdico e acrescentam a regra e mais do que isto, a representatividade do "como se". Mas o sentido do jogo ainda fica por ser melhor delimitado.

Guirlinger (39, p. 14) especifica três grandes sentidos para o jogo:

1- um tipo de atividade física e/ou mental, com características determináveis através de análises diversas - O Jogo.

2- diversas ações sistematizadas que incluem objetos ou condutas estruturadas por regras e que são utilizadas por aquele que joga - Os Jogos.

3- movimento satisfatório de forças ou elementos, dentro de um mecanismo qualquer. Seria a capacidade de brincar, o que faz com se jogue, o processo - O Jogar. Ou a "jogança", diríamos nós. É este o sentido que mais nos interessa, neste trabalho. Aquilo que torna possível os jogos e o próprio jogo. O que faz do homem um ser onde acontece o jogar onde a "jogança" tem lugar.

De qualquer maneira - identificando o jogador, ordenando os jogos, abstraindo o jogar como hipótese explicativa - tudo supõe, e tem seu começo, na experiência vivida

do jogo: em si mesmo, ou nos outros, apreendida ou negada como realidade pessoal. Além disto, por mais claras que sejam as análises empreendidas (apresentaremos neste trabalho as de Hui-zinga, Roger Caillois, Jean Piaget, bem como a fundamentação psicanalítica do jogo, em relação às suas características constituintes de busca de prazer, em Freud e de atividade simbólica, em Lacan), nenhuma esgota o problema. Principalmente no aspecto de permanência ou unidade do Jogo, para além da diversidade dos jogos. Esta constância não parece ser devida, apenas, à abstração do conceito, a partir da variedade dos fenômenos. A permanência e a estabilidade do jogar parece ser de outra ordem e tentaremos aproximá-la do processo de construção do próprio sujeito. Na repetição insistente da brincadeira, naquilo que se aproxima de um automatismo de repetição, veremos o operador universal para a constituição da subjetividade, que Lacan situa na entrada na ordem do simbólico.

A constituição do sujeito, é esta nossa proposta, está estreitamente ligada ao jogo, compreendido em sua referência ao prazer, fonte do lúdico, e ao simbólico, origem da função de representação. No estágio do espelho, aliás, Lacan refere-se explicitamente ao lúdico que acompanha a constituição de si mesmo, no prazer de assumir a própria imagem, refletida no espelho (talvez os olhos da mãe), de qualquer forma uma imagem virtual que inicia, de uma certa forma, o percurso subjetivo inaugurado pela estrutura do Inconsciente. Além do júbilo da descoberta de si (mesmo que em sua destinação alienadora), configura-se, no estágio do espelho, uma situação exemplar de matriz simbólica, isto é, de representação. Parece ser este um traço característico da verdadeira viagem, realizada na penumbra da eficácia simbólica [no dizer de Lacan, no "Estágio do Espelho" (49)], e iniciada com o "Fort!Da!", os dois fonemas compensadores e controladores em relação à figura materna, trazidos à tona por Freud. O sujeito, portanto, no campo específi

co da psicanálise, se constitui inseparavelmente vinculado à  
palavra e também ao jogo.

## CAPÍTULO II

### TEORIAS SOBRE O JOGO

#### 2.1- A Antropologia Lúdica de Huizinga

Todo estudo sobre o JOGO obrigatoriamente se refere ao livro HOMO LUDENS (44) e ao seu autor, o historiador irlandês Johan Huizinga. Uma série de conferências sobre o elemento lúdico da civilização, proferida em Londres em 1937, transformou-se em livro, publicado originalmente em alemão, em 1939. Esta obra clássica sobre o assunto analisa a evolução da espécie humana e propõe, ao lado do HOMO FABER, um outro elemento de finidor da humanidade. O jogo seria este elemento, o próprio do homem, a partir do qual Huizinga sistematiza sua teoria que tem, no lúdico, um fenômeno total. Nos animais, a brincadeira, sempre ligada a funções naturais precisas (individuais ou grupais), seria muito mais um tropismo, guardando grande distância da noção de jogo através da qual a civilização surge e se desenvolve. Só o homem apresentaria, plenamente, este elemento constituinte da civilização. Através de considerações históricas, observações etnográficas e especulações teóricas, Huizinga mostra como a cultura, longe de ser antinômica da brincadeira, é seu desenvolvimento. O jogo é anterior à cultura, encontrado em toda parte. A partir daí ele constrói uma antropologia lúdica, procurando esclarecer a natureza essencial do fenômeno, ao mesmo tempo que evidenciar seus elementos constituintes. Toda ação implicaria numa parte essencial de jogo que se manifestaria tanto nos exercícios de linguagem como no estabelecimento das relações jurídicas, nas táticas de guerra, na poesia, na arte, na reflexão filosófica, na liturgia. A existência inteira pode, então, ser considerada sob o ângulo do jogo, que não é uma simples forma de existência entre outras, mas é como que a forma à priori de to-

da existência. Onde houver espírito de pesquisa, respeito à regras, desinteresse, liberdade para criar, evasão temporária do real, limitação no tempo e no espaço, ordem, tensão etc., aí está o Jogo. Ele se faz presente sempre numa dupla inscrição: é luta por alguma coisa, mas também representação de alguma coisa.

Para Huizinga as grandes atividades arquetípicas da sociedade - a linguagem e o mito - desde o início são marcadas pelo jogo. É a partir delas que tem origem o direito e a ordem; o comércio e o lucro; a indústria e a arte; a poesia, a sabedoria e a ciência, tudo impregnado de jogo. Ele é que seria o fenômeno irreduzível a qualquer outro. Do "espírito do jogo" se deriva a maioria das instituições que ordenam as sociedades. Ele oferece modelos e antecipações de um universo regrado. Como características deste fenômeno teríamos: a liberdade; a distância dos interesses imediatos e materiais; os limites espaciais e temporais nos quais o jogo se faz; as regras; as condições de absorção do jogador. E também o fato de que o jogo se apresenta totalmente oposto à seriedade. Mas o "não sério" do jogar não se liga diretamente ao riso, muito menos ao cômico. Seu elemento essencial é o divertimento. O jogo é uma atividade que não se refere, de forma direta, nem ao bem, nem à verdade, nem ao belo, por isso ele não seria "sério", e sim alegre e gratuito.

O Jogo é definido pelo autor como "atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana" (44, p.33).

Através da análise de vários fenômenos (o direito, a política, a estética, a guerra, etc.) Huizinga constata uma convergência em direção a um princípio do Jogo - ou "espírito do Jogo". O progresso da civilização confirmaria a passagem de um universo precariamente organizado para um sistema coerente e e-

quilibrado, tanto de leis e deveres, quanto de privilégios e responsabilidades. E o Jogo seria o elemento presente e responsável por todas as transformações.

O direito, por exemplo, é uma das disciplinas constituintes da civilização. Nele, o código enuncia a regra do jogo social, enquanto que a jurisprudência atende aos casos litigiosos. Tudo lembra o jogo: de um lado a imparcialidade, a clareza, a precisão, a pureza. De outro os debates, o julgamento, o cerimonial, sempre submetidos ao caráter formal das regras em vigor. A política também se constitui na alternância de forças e na luta, dentro de certas leis. A guerra, por sua vez, seria uma espécie de jogo, destruidor, é verdade. Mas a violência da guerra é regrada, obedece leis. A estética é outro campo referido ao jogo, em sua função reguladora. Nela há leis (de perspectiva, de harmonia) que são arbitrárias, mas profundamente obedecidas. Quando recusadas, entretanto, elas vão constituir novos códigos que, por sua vez, se tornarão estritos também eles. A negação de alguns critérios, na estética, é ao mesmo tempo formadora de uma nova ordem. De um novo jogo, onde aquilo que, em um momento dado, é ainda vago e impreciso, se tornará imperativo e tirânico. Toda ruptura que quebra uma proibição, começa a instalar, desde logo, um novo sistema não menos estrito e não menos gratuito.

Estes exemplos são de Huizinga, retomados por Roger Caillois (19), e dão uma idéia da extensão que o Homo Ludens assume. É esta pretensão muito ampla, aliás, o que leva Huizinga (apesar do seu esforço em tomar o jogo num sentido imediato e da sua disposição em não cair exatamente neste perigo) a não conseguir "evitar o curto circuito filosófico que consistiria na afirmação de que toda a ação humana é um jogo" (44, p. 234). Ele acaba concluindo, muito além do que pretendia, do jogo para o espírito, por exemplo. Da liberdade do primeiro faz decorrer a existência do segundo, o que é bastante



criticável. Tanto a liberdade do jogo é ambígua, quanto a existência ou não do espírito exigiria considerações de outra ordem. Outra afirmação de ordem geral é a que ele faz, recorrendo a Platão, de que a vida deve ser vivida como um jogo. Isto ele afirma na decorrência da crença de que a concepção lógica das coisas é incapaz de levar o homem muito longe. Ele encerra seu livro afirmando:

"No fundo de nossa consciência sabemos que nenhum de nossos juízos é absolutamente decisivo. E neste momento em que nosso julgamento começa a vacilar, juntamente com ele vacila também nossa convicção de que o mundo é uma coisa séria. Em vez do milenar tudo é vaidade, impõe-se-nos uma fórmula muito mais positiva, que tudo é jogo" (44, p. 235).

As colocações de Huizinga, como se vê, são muito amplas e até mesmo pretensiosas no dizer de Guirlinger (39), que faz uma crítica bastante contundente às afirmações do Homo Ludens. Exatamente porque elas afirmam muito mais do que problematizam. E concluem prematuramente, não se apresentando nem rigorosas, nem críticas. Não seriam nem ao menos filosóficas, já que não renovam os problemas antes os resolvem, concluem, fecham. Do jogo para o espírito, por exemplo, a passagem é indevida. Reconhecer o jogo como não necessário, supérfluo, supra-lógico, irracional, livre, não justifica afirmar que o jogo é espírito.

A posição de Caillois (19) ao contrário - é altamente elogiosa diante da obra de Huizinga, que ele considera magistral. Faz restrições, apenas, à concepção de jogo, ao mesmo tempo muito ampla e muito estreita. É ampla por exemplo, nas ligações que estabelece com o sagrado e com o mistério. É estreita enquanto ignora algumas formas de jogo como os jogos de azar. Além disto, haveria em Huizinga uma ênfase especial no aspecto de divertimento, alegria, liberdade, negligenciando talvez, o contrato, a obrigação, os limites, as regras. Para Caillois, o Homo Ludens não seria, propriamente, um estudo do jogo, mas muito mais,

uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito do jogo no domínio da cultura.

Realmente Huizinga analisa o jogo enquanto modelo cultural, matriz das instituições da civilização. Ele faz como que uma metafísica do jogo generalizado, identificando-o com a existência, ela mesma. Propõe entretanto uma definição restritiva, na qual o situa fora da vida corrente, limitando-se no tempo e no espaço, o que nos parece contraditório com a amplitude... de suas considerações prévias.

## 2.2- A Tipologia de Roger Callois

Rogers Caillois no seu livro "Les Jeux et les hommes" (19) apresenta o jogo em relação a uma atmosfera de lazer e divertimento: atividade sem consequência para a vida real, que repousa e distrai. É fundamentalmente gratuito, nada produzindo, nem bens, nem obras, a não ser distração e fantasia.

O jogo, sendo atividade primordial da civilização, inclui várias noções, as quais aparecem nos empregos metafóricos da palavra. Por exemplo: jogo entendido como a totalidade das figuras, símbolos e instrumentos necessários para uma atividade específica. Ou no sentido de características originais de atuação da pessoa, isto é, o uso da margem de liberdade que cada atividade oferece à manifestação pessoal. Jogo também se refere à idéia de risco, avaliação de forças, cálculo das eventualidades possíveis. De outro lado, jogo é um sistema de regras que inclui o permitido e o proibido dentro das convenções arbitrárias e altamente impositivas: são restrições voluntariamente aceitas que estabelecem uma ordem estável. A palavra jogo pode também evocar uma certa facilidade de movimentos, dentro de limites dados: seria a elasticidade possível que uma engrenagem qualquer comporta.

São significações variadas que mostram disposições psicológicas diversas, constituintes de fatores importantes da civilização. No conjunto, os diferentes sentidos da palavra implicam necessariamente três noções: totalidade, regras e liberdade. O jogo se apresentaria sempre, portanto, como uma relação permanente mantida (e neste sentido é um todo) entre os dois polos: o da lei e o da invenção. De um lado a regra, que é uma lei imperiosa mas sem outra sanção a não ser a destruição do próprio jogo. De outro lado, a possibilidade de inventar e de criar, dentro dos limites e das disponibilidades que se oferecem. É a regulação entre o cálculo e o risco, cujos limites ora se afirmam fortemente, ora tendem quase a desaparecer.

O jogo propõe a imagem de um todo, de um meio preservado, de certa maneira fechado, uma estrutura, onde coexistem idéias concorrentes. É esta estrutura do jogo-entendida como totalidade, onde a liberdade é exercida nos limites das regras, leis e relações - que serve de modelo para as instituições e as condutas humanas.

A partir da análise das qualidades formais do jogo, uma definição é proposta (19, p. 42, 43): O jogo é uma atividade:

- livre: a qual o jogador não poderá ser obrigado sem que o jogo perca sua característica de atividade **atraente**.
- separada: circunscrito em limites de espaço e tempo, **fixados anteriormente**.
- incerta: onde o desenvolvimento e o resultado não são determinados previamente. Isto é: há necessariamente uma margem de invenção oferecida à iniciativa do jogador.
- improdutiva: **não cria elementos novos de nenhuma ordem**. Mesmo no caso de bens e riquezas, o que há é um simples deslocamento entre os próprios jogadores. Há redistribuição e **não criação**.
- regrada: submetida à convenções que deixam em suspenso as leis ordinárias e instauram, momentaneamente, uma legislação **nova**. E esta é a única que conta.
- fictícia: a irrealdade, ou uma nova realidade, se instaura em relação à vida corrente.

As duas últimas características aparecem com exclusividade: o jogo ou é regrado ou é fictício, segundo Caillois. No jogo de bonecas ou de soldados, não há regras e sim livre imposição. A consciência da irrealdade do comportamento adotado em algumas brincadeiras equivaleria às leis arbitrárias de outros.

Caillois reconhece que há muitos tipos de jogos e divertimentos que só assumem imperfeitamente estas qualidades de improvisação. A partir da análise teórica da atividade lúdica o autor propõe uma classificação de jogos, estabelecendo para eles uma tipologia estrutural e funcional.

Ele sugere uma classificação horizontal, analítica dos vários jogos, frente a quatro princípios fundamentais (Agon, Alea, Mimicry e Ilinx) que, ao mesmo tempo, são recobertos por classificação dialética, oscilando entre dois polos antagonísticos (Paidia e Ludus).

A força primária da alegria, da turbulência, da exuberância, e da improvisação faz surgir uma fantasia quase que incontrolável, um princípio de divertimento que é a Paidia. Frente a ela, tentando pacientemente discipliná-la, ordená-la, acumulam-se convenções arbitrárias que se impõem com engenhosidade, pelo simples gosto da dificuldade gratuita. É Ludus, tendência complementar ou, talvez, oposta a Paidia.

Quanto aos critérios de classificação, as quatro categorias propostas são:

AGON - (palavra grega, que quer dizer competição). Dentro de um clima de rivalidade, a rapidez, resistência, habilidade, paciência, atenção, perseverança: são convocadas, quer em formas musculares, quer cerebrais. O vencedor surge como o melhor em certo tipo de façanha.

ALEA - (designa em latim o jogo dos dados). A ên

fase é dada à sorte (ou ao azar). É oposta a Agon no sentido que o jogo não depende do jogador, que neste caso é passivo, mas do destino, único artesão da vitória. São jogos humanos por excelência, não se encontrando entre os animais.

Agon é a reivindicação da responsabilidade pessoal, Alea a demissão da vontade, o abandono à sorte. Certos jogos combinam Agon e Alea. Um tipo e outro traduzem atitudes opostas, de qualquer forma simétricas. Todos dois obedecem uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores de condições de igualdade total (o que na realidade não existe, já que as chances e os méritos são sempre diferentes). Neste sentido, tanto Agon quanto Alea são formas de evasão, de ilusão. É isto exatamente o que constitui a Mimicry.

MIMICRY - (em inglês mimetismo, que, principalmente nos insetos, revela a tendência a mudar de aparência). Indica a forma do sujeito brincar, de fazer de conta (para si ou para os outros) que ele é um outro que não ele mesmo. A predominância é do disfarce, do mascaramento, da simulação, da dissimulação, da interpretação. Mimicry não tem quase nenhuma relação com Alea, mas se relaciona muito com Agon. Observa-se nos animais, nas crianças (sob forma de jogos simbólicos) e nos adultos, em todas as condutas que fazem apelo às realidades psicossociais, tais como a máscara, o papel, o personagem.

ILINX - repousa sobre a vertigem, é uma tentativa de destruir, momentaneamente, a estabilidade orgânica, através de um certo pânico voluntário, estado de confusão e desordem.

Praticamente todas as formas possíveis de jogo tomam seus lugares nestas categorias. Caillois apresenta um quadro elucidativo desta classificação (19, p. 91) com exemplos de brincadeiras.

DISTRIBUIÇÃO DOS JOGOS

	AGON (competição)	ALÉA (sorte)	MIMICRY (simulação)	ILINX (vertigem)
<p align="center"><u>PAIDIA</u></p> <p>barulho agitação riso gargalhadas</p> <p>papagaio paciência tirar a sorte com cartas adivinhação palavras cruza- das</p> <p align="center"><u>IUDUS</u></p>	<p>corridas } não re- lutas } gula - atletismo } menta- das }</p> <p>boxe bilhar esgrima danças futebol xadrez competições espor- tivas em geral</p>	<p>rodas cara ou coroa</p> <p>aposta roleta loterias</p>	<p>imitações infantis jogos de ilusão boneca máscaras fantasias</p> <p>teatro artes do espetácu- lo em geral</p>	<p>rodopio infantil carroçel balanço valsa</p> <p>atrações de par- que de diversão ski alpinismo</p>

N.B. - Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente, em ordem tal que o elemento PAIDIA decresce constantemente, enquanto que o elemento IUDUS cresce sem-  
pre.

### 2.3- A Perspectiva Genética de Jean Piaget

O objetivo científico de Piaget, tanto teórico quanto experimental, orienta-se, basicamente, para a investigação do desenvolvimento qualitativo das estruturas intelectuais. O funcionamento da atividade inteligente é entendido como um processo ativo e organizado de assimilação do novo ao velho, e de acomodação do velho ao novo. Assimilação e acomodação são aspectos indissolúveis de qualquer ação inteligente que, por definição, é adaptativa. O jogo, a brincadeira, insere-se neste contexto e é o predomínio da assimilação sobre a acomodação. Nos jogos iniciais da criança a assimilação sensório-motora é puramente funcional, bastante diferente da assimilação mental dos jogos simbólicos, que tende a construir uma série de dispositivos que permitem assimilar a realidade através de incorporação, revivência, domínio ou compensação.

O jogo se diferencia das condutas de adaptação propriamente ditas, que são os atos de inteligência, pois nestes os dois polos permanente da atividade mental - a assimilação e a acomodação - estão sincronizados e equilibrados, numa adaptação adequada. Pela inteligência o pensamento objetivo se submete às exigências da realidade exterior. Pela atividade lúdica, entretanto, a transposição simbólica sujeita as coisas à atividade do indivíduo, tendo como meta a satisfação, já que ela é assimilação quase pura.

Nos primórdios do período sensório-motor, quando do nascimento do jogo, ele se apresenta como puro exercício dos esquemas que, momentaneamente, ficaram inativos. Neste período inicial o jogo se apresenta separado da imitação, são dois tipos de atividades, na verdade antitéticas. Na evolução eles serão solidários. É o caso do símbolo, onde jogo e imitação são complementares. No período sensório-motor, entretanto, o jogo se afirma como exercício de uma atividade e o prazer é funcio-

nal: nasce exatamente do sentimento de eficácia, domínio, poder. Na evolução do jogo, que se faz pelo relaxamento do esforço adaptativo, a imitação e a atividade lúdica se unem apenas no nível da representação, naquilo que Piaget denomina "adaptações imaturas" (71, p.118), opostas à inteligência em ato e em trabalho. Símbolo lúdico e representação adaptada se diferenciam essencialmente, como se vê. A representação adaptada, característica da inteligência, calca-se na assimilação que leva ao conceito, isto é, na assimilação generalizadora. Ela se atualiza por intermédio do signo, através do intercâmbio social. No caso do jogo, a assimilação é do tipo egocêntrica, é ela que explica o símbolo lúdico o qual permanece, mesmo depois da linguagem e dos conceitos os mais socializados.

A classificação dos jogos, proposta por Piaget, quer ser independente de uma teoria explicativa. Conforme sua postura metodológica, ele pretende a simples descrição da atividade lúdica, fundada na análise das estruturas, tais como os próprios jogos revelam. Analisa, desta forma, o grau de complexidade mental, desde os jogos sensório-motores até os jogos sociais os mais complexos. Propõe a análise das características estruturais com um mínimo de pressupostos teóricos. A teoria explicativa do jogo, segundo ele, é preparada adequadamente somente quando a classificação servir à explicação e não o inverso, a classificação pressupondo uma classificação.

Piaget constrói, assim, uma classificação genética baseada na evolução das estruturas mentais. Estas estruturas, que caracterizam os jogos, são de três tipos: o exercício, o símbolo e a regra. Correspondem a três fases definidas, de certa maneira, pelas formas sucessivas da inteligência: sensório-motora, representativa e refletida.



## JOGOS DE EXERCÍCIO

Constituem um conjunto variado de condutas, sem outra finalidade que o próprio prazer do funcionamento. Não há intervenção de símbolos, ficção ou regras nestes jogos, eles se exercitam, por assim dizer, no vazio. É o primeiro tipo de jogo a aparecer, nas fases iniciais do período sensório motor, mas continua nos outros períodos, podendo envolver funções superiores. Os exercícios lúdicos dos esquemas sensório-motores, portanto, não são específicos da fase pré-verbal da criança. Como exercício de atividades, eles podem reaparecer, sempre que uma nova capacidade é adquirida. E podem, também, envolver o pensamento e as palavras, o que permite dividi-los em duas categorias:

- os puramente sensório-motores, jogos de exercício simples.
- os que envolvem o pensamento, em combinações de palavras, com ou sem finalidade.

A função própria destes jogos é exercitar as condutas. Isto se dá por simples prazer funcional, ou então pelo prazer de assumir novos poderes. Como são exercícios no vazio eles são essencialmente instáveis, já que não comportam qualquer interesse real, pelo conteúdo da atividade ou do pensamento exercitado. Surgem a cada nova aquisição, e desaparecem, após saturação.

## JOGOS SIMBÓLICOS

O símbolo implica a representação de um objeto ausente, portanto supõe o pensamento. Na medida em que uma comparação é feita, entre um elemento dado e um elemento imaginado, tem-se uma representação fictícia, produto de uma assimilação deformante. O simbolismo lúdico é sobretudo assimilação do

real ao eu, e o prazer nasce da submissão fictícia, de todo universo, ao sujeito.

O jogo simbólico, implicando representação, só aparece, propriamente, no segundo ano de desenvolvimento da criança, sendo seu apogeu entre 2 e 4 anos. A maioria dos jogos simbólicos ativa tanto o pensamento, quanto o exercício de movimentos variados. Daí serem estes jogos, simultaneamente, sensório-motores e simbólicos, sendo o simbolismo o elemento integrador de todos os outros. Mobilizando representações, o jogo simbólico, além do prazer do exercício, possibilita a realização de desejos, a compensação e a liquidação de conflitos.

A fronteira entre jogos de exercício e jogos simbólicos toca em questões centrais para a interpretação do jogo em geral. É o problema do símbolo, como instrumento do próprio pensamento, que é interrogado. O "esquema simbólico" é colocado por Piaget como forma de transição entre o exercício e as assimilações propriamente simbólicas. Seria a forma mais primitiva do símbolo lúdico, pois que ele reproduz um esquema sensório motor fora do seu contexto e na ausência do seu objetivo habitual. São esquemas de ação do próprio sujeito, exercidos simbolicamente, e não mais de maneira real.

Depois do "esquema simbólico", chega-se às assimilações várias de que o jogo simbólico é capaz, e que são sub-divididos em:

- assimilação simples de um objeto a outro;
- assimilação do corpo do sujeito ao de outrem ou a quaisquer objetos;
- combinações simbólicas, compensatórias e liquidantes;
- combinações simbólicas antecipatórias e orde-

nadas (a partir da aquisição da noção de ordem, da imitação exata do real e do simbolismo coletivo, o que acontece entre 4 e 7 anos). No período das combinações simbólicas ordenadas, a assimilação é cada vez menos deformante. Ao chegar na reprodução imitativa do real, tende-se para a acomodação e, com frequência, para a adaptação propriamente inteligente.

Dos 8 aos 12 anos há um declínio do simbolismo, em favor dos jogos de regras, ou, então, das construções simbólicas mais próximas do trabalho adaptado.

### JOGOS DE REGRAS

A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação representa uma falta. Ela supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. Neste tipo de jogo, tanto o exercício sensório-motor como a imaginação simbólica podem estar incluídas. Começam a aparecer logo depois do auge dos jogos simbólicos, entre 4 e 7 anos, mas sobretudo entram em plena forma entre os 7 e 11 anos. No adulto é o jogo de regras que subsiste plenamente: eles escapam à lei de involução dos outros dois tipos e desenvolvem-se com a idade, de tal maneira que Piaget afirma que o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado. Da mesma forma que o símbolo substitui o exercício simples, logo que surge o pensamento, do mesmo modo a regra substitui o símbolo, e enquadra o exercício, desde que certas relações sociais são constituídas.

Para Piaget o indivíduo só se impõe regras por analogia com as que recebeu: não há regras espontâneas, numa criança isolada. A criança pode até chegar a praticar regularidades assumidas de forma espontânea, mas a regra implica mais do que regularidade. Há nela uma idéia de obrigação que supõe, pelo menos, dois indivíduos. Individualmente o mais próximo da

regra (sempre social) é o jogo sensório motor ritualizado, sem obrigações propriamente, nem defesas. Tem-se, aí, apenas, interduições decorrentes ou das ritualizações (com condutas mágicas ou supersticiosas), ou de interiorizações de condutas sociais conhecidas por vias indiretas. Quanto às regras propriamente ditas, há dois tipos:

- regras transmitidas, onde realidades sociais se impõem, através da pressão de gerações sucessivas.

- regras espontâneas, decorrentes de contratos momentâneos.

Após a descrição e a classificação dos jogos, Piaget se propõe à tarefa da explicação do jogo. E esta é feita pela inclusão da atividade lúdica, em todas as suas formas, no contexto amplo do desenvolvimento mental da criança. Desenvolvimento este que se faz pelo conjunto das relações entre a afetividade e as funções cognitivas. Piaget reconhece a correspondência muito estreita, um certo paralelismo, mesmo, que existe entre as transformações da conduta sob o ângulo das funções cognitivas e da afetividade (73). A complementariedade, entre estes dois aspectos inseparáveis, leva Piaget a levantar a seguinte hipótese, por ele desenvolvida (73, p. 154): se a afetividade constitui a energética da conduta e se a inteligência ou a percepção se constituem na estrutura, então cada transformação da conduta será simplesmente uma transformação da estrutura, que é a transformação intelectual, e uma transformação nas regulações energéticas, que é a transformação afetiva. A afetividade constitui o motor da conduta, seu mecanismo de aceleração. Não há então propriamente, estruturas afetivas. Aquilo que é, com frequência, assim designado (interesses, valores, vontade, pensamento simbólico, arte) não são estruturas originais do ponto de vista da forma, elas são simplesmente isomorfias às estruturas cognitivas. O que há, nestas "estruturas afetivas", é como que uma "intelectualização" (73, p. 156), ter

no que Piaget usa, sem deixar de criticá-lo bastante, estruturação formal que, em última análise se reduz à forma geral da inteligência. No julgamento de valor, por exemplo, a forma é "intelectualizada" - é o próprio julgamento - mas o conteúdo é afetivo: é o interesse, a necessidade, a simpatia, projetadas no objeto que é avaliado pelo julgamento de valor.

Por várias razões a dicotomia inteligência-sentimento é deixada de lado (73, p. 157 em diante) e, em seu lugar Piaget sugere outra oposição: condutas relativas aos objetos e condutas relativas às pessoas. Cada uma delas comporta um elemento cognitivo, que é um elemento estrutural e um elemento afetivo, que é o elemento energético.

No primeiro tipo de conduta, em relação ao objeto em geral, o elemento cognitivo é constituído pelas estruturas habituais da inteligência, as estruturas de classificação, de seriação, a lógica das proposições, as estruturas lógico-matemáticas em geral; os elementos energéticos são os interesses, os esforços, os afetos de toda espécie que intervêm na conduta intra individual.

Nas condutas relativas às pessoas, seu aspecto afetivo ou energético, é constituído pelo conjunto dos afetos inter-individuais, as simpatias inter-individuais as mais primitivas até os sentimentos morais e a regulação das tendências, que é como Piaget chama a vontade. O elemento de estrutura é a tomada de consciência, ou de conhecimento, da estruturação das relações inter-individuais. Esta estruturação se traduz em estruturas de valor e estruturas morais que, em última análise, são isomorfas às primeiras. São estruturas cognitivas, como todas as outras, e é um equívoco considerá-las estruturas afetivas, quando só a energética destas condutas relativa às pessoas, é que é afetiva.

Muito próximo do que se chama comumente "estrutu

ra afetiva" está nosso objeto de estudo - o jogo - em particular uma variedade especial de jogo, que é o jogo simbólico. Para Piaget o pensamento simbólico em geral, no qual se inclui o jogo, não é um puro produto da afetividade, livre expressão dos sentimentos, mas ele comporta um elemento do pensamento, estruturas cognitivas. Ele é uma forma sui generis de pensar. Ele tem leis próprias em continuidade completa com outras formas do pensamento. Nele se encontra, como em tudo, uma elaboração simultânea de estruturas cognitivas e de manifestações afetivas.

Não sendo o jogo uma função isolada, ele não comporta soluções particulares. Ele é "um dos aspectos de toda a atividade da criança (como a imaginação em relação ao pensamento) e sua predominância se explica não por causas específicas do domínio lúdico, mas pelo fato de que, no começo do desenvolvimento mental, a conduta e o pensamento são menos equilibradas entre si do que no adulto" (71, p. 188). Ele se define somente pela predominância de um dos polos de toda conduta, no caso a assimilação. A relação de equilíbrio entre o real e o eu é deformada por um pensamento essencialmente egocêntrico. Na atividade e no pensamento adaptados há, exatamente o equilíbrio entre a assimilação e a acomodação. O jogo, ao contrário, é o desequilíbrio entre estes dois momentos, tomando características diversas conforme o tipo e a época do desenvolvimento mental. "Da assimilação puramente funcional que caracteriza o jogo de exercício até as diversas formas de assimilação do real ao pensamento que se manifestam no jogo simbólico, o critério parece bem geral. Ora, pelo fato mesmo de que a assimilação intervém em todo pensamento e que a assimilação lúdica tem por único signo distintivo o fato de que ela subordina a acomodação em vez de equilibrar-se com ela, o jogo é de conceber-se como ligado ao pensamento adaptado pelos intermediários mais contínuos, e como solidário do pensamento inteiro, do qual não constitui senão um polo mais ou menos diferenciado" (71, p. 192).

O símbolo é o problema maior colocado pelo jogo. Ele decorre da necessidade de evocação, exige representação. Nos estágios elementares do pensamento, como a criança não possui ainda equipamento lógico-verbal preciso, o símbolo concretiza e anima todas as coisas. O jogo simbólico entretanto só chegará à sua forma final - de imaginação criadora - quando se incluir no pensamento integral. Para que este progresso se dê, um duplo movimento é necessário:

- de interiorização do símbolo na direção da construção representativa.

- de alargamento do pensamento na direção conceitual.

A explicação do símbolo, portanto, é dada pela própria estrutura do pensamento, em suas fases de desenvolvimento. Além disto há uma outra razão para o símbolo: o simbolismo lúdico é construído pelo sujeito para seu próprio uso, e ele preenche exatamente as funções particulares da tendência egocêntrica. O pensamento verbal e conceitual, ao contrário, é o pensamento de todos e não se adequa de forma plena, ao que é vivido individualmente.

Concluindo, podemos lembrar, com Piaget que o jogo pode servir a todos os fins (da mesma forma que todas as atividades podem assumir uma forma lúdica). Sendo assim as explicações funcionais não concluirão quase nada sobre o jogo. A explicação deve se prender ao enquadre da apropriação do real pelo eu, através da assimilação. E se deter na perspectiva estrutural, já que o conteúdo dos jogos são os mais variados, presos que estão aos objetos, ao meio físico e meio social. A estrutura, ao contrário é a forma de organização mental que a atividade lúdica assume: o exercício, o símbolo e a regra.

Como se vê o pensamento de Piaget sobre o jogo inclui-se no todo de suas formulações teóricas, que são coerentes e coesas. É difícil a crítica de um aspecto isolado. O questionamento que nos parece mais procedente quanto ao jogo, é aquele que sublinha serem suas explicações adequadas à evolução lúdica da criança na apropriação real. Mas o que dizer do adulto, dos jogos de azar, por exemplo, e, principalmente, da reconstrução simbólica da arte, dos sonhos e dos mitos? A consideração do afetivo e do inconsciente, deixadas em segundo plano, não permitem maior compreensão do fenômeno humano, tomado como um todo.



### CAPÍTULO III

#### ABORDAGEM PSICANALÍTICA

##### 3.1- O Prazer em Freud

###### 3.1.1- A brincadeira e a arte como busca de prazer

O jogo, enquanto atividade lúdica, liga-se a uma constante busca de prazer, principalmente através de dois caminhos:

- o dos devaneios e fantasias, que são realização de desejo, correção da realidade insatisfatória;

- o dos movimentos corporais, utilizados pela brincadeira, em busca de um poder muscular, isto é, a erogização do domínio motor.

Em qualquer dos caminhos, certamente a brincadeira é busca de prazer que à seu serviço, coloca até mesmo a repetição. Trata-se de um repetir conectado com a vida, com a produção do prazer, que é sempre do diferente. No prazer, só aparentemente repete-se o igual. Isto tudo, entretanto, não invalida a afirmativa de que o brincar é uma atividade séria para a criança, investida de grande emoção. Ela é que, quando preservada, possibilita no adulto a criação artística. A relação entre o brincar infantil e a atividade criadora no adulto é especialmente analisada por Freud no artigo "Escritores Criativos e Devaneios" (27), no qual afirma: "A ocupação favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos. Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma forma que lhe agrade? Seria errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério a sua brincadeira e dispende na mesma muita

emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real" (27, p. 149).

A distinção entre a realidade e a brincadeira da criança permite uma ligação de tipo especial entre os objetos e situações imaginadas, e as coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Esta utilização característica, esta possibilidade de entrar e sair da brincadeira, é que preserva o espaço adequado tanto da brincadeira quanto da realidade. É esta conexão que diferencia, exatamente, o brincar infantil do puro fantasiar. No caso do mundo de fantasia do artista, este tem muita semelhança com o mundo da criança que brinca. O artista faz o mesmo que a criança, em sua brincadeira: cria um universo fantasioso que é levado muito à sério, isto é, no qual investe uma grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação, que pode ser mais ou menos nítida, entre o mesmo e a realidade. As consequências, entretanto, da irrealidade do universo fantasioso do artista são diversas daquelas da criança. Na arte "muita coisa que, se fosse real, não causaria prazer, pode proporcioná-lo como jogo de fantasia, e muitos excitamentos que em si são realmente penosos, podem tornar-se uma fonte de prazer para os ouvintes e expectadores na representação da obra de um escritor" (27, p. 150).

Esta ligação entre o brincar, o fantasiar e a criação artística através da construção de castelos no ar e devaneios, bem como da conquista, por parte do adulto, do prazer proporcionado pelo humor, é explicado por Freud da seguinte maneira: "Ao crescer as pessoas param de brincar e parecem renunciar ao prazer que obtinham do brincar. Contudo, quem compreende a mente humana sabe que nada é tão difícil para o homem quanto abdicar de um prazer que já experimentou. Na realidade nunca renunciamos a nada, apenas trocamos uma coisa por outra. O que parece ser uma renúncia é, na verdade, a formação de um substituto" (27, p. 151).

Estamos ciente do recorte que nos impomos neste trabalho, evitando aprofundar as possíveis ligações (semelhanças e diferenças) entre a brincadeira, a arte e a doença mental (neurose e psicose). No estudo sobre Leonardo da Vinci (28) Freud diz que "não existe ninguém tão grande que venha a ser desonrado simplesmente por estar sujeito a leis que regem, igualmente, as atividades normais e patológicas" (28, p. 59). No caso, em questão, Freud tenta uma análise psicanalítica do artista e de sua obra. Um dos problemas, neste campo, é que os limites são de difícil precisão, não só entre o normal e o patológico, mas também entre a própria atividade de brincar, na criança e no adulto. Mais ainda: a diferença entre o que pode ser considerado atividade artística e de outra parte, produção espontânea de si mesmo, linguagem expressiva à espera de uma resposta (principalmente na criança), não é nítida. Deve ser entendida, psicanaliticamente, dentro de um processo contínuo que permite várias localizações, em vez de se buscar distinções exatas. De qualquer forma pode-se afirmar que nem todo artista é psicótico, como nem todo psicótico é artista... Quanto à neurose, não seria qualificação própria do artista, mas de todos nós... Acontece que, além da penetração no inconsciente (pela regressão e primarização, isto é, pelo funcionamento psíquico em processo primário), o artista possui conteúdos ricos em seu inconsciente, capazes de serem elaborados através de processos secundários (em nível de sub-consciente e de consciente), pela utilização de técnicas e propósitos assumidos como trabalho e como adaptação ao real.

Quanto ao que nos interessa no momento - o limite entre a brincadeira e a arte - comenta Freud sobre Leonardo da Vinci: "Mesmo quando adulto continuaria ele a brincar" (27, p. 116), acrescentando que "o mesmo prazer brinçalhão de esconder coisas, fazendo-as depois reaparecer sob os mais engenhosos disfarces, encontra-se em suas fábulas e adivinhações" (28, p. 116). E termina o artigo dizendo:

"É provável que o instinto brinçalhão de Leonardo tenha desaparecido nos seus anos de maturidade, e que encontrasse derivativo na atividade de pesquisa que representou o último e mais alto nível de expansão de sua personalidade. A sua longa duração, no entanto, nos ensina como lentamente o indivíduo se desliga de sua infância, se nos dias infantis desfrutou a maior felicidade erótica, coisa nunca mais conseguida" (28, p. 117).

### 3.1.2- O Fort-Da e a compulsão da repetição

A brincadeira da criança com o carretel, a sempre nova brincadeira do Fort-Da (31, p. 25 em diante) é passível de abordagens múltiplas, desde as que o próprio Freud estebelece, como as de muitos outros autores (42, 51, 60, 69, 83).

Assim é que ela pode ser vista como o protótipo de toda atividade simbólica do indivíduo, representação de uma outra realidade, manifestação da inscrição do sujeito num tempo e espaço determinado, que ele tenta superar. Esta superação, fundamental em sua constituição de sujeito, tem a forma inicial de uma brincadeira, de um jogo, que é uma estrutura simbólica e como tal, merecedora do nome de linguagem.

Há nos jogos uma progressiva diversidade adaptativa, mas muito mais importante do que isto, em Freud é a certeza de que o princípio de realidade" não abandona a intenção de fundamentalmente obter prazer; não obstante exige e efetua o adiamento da satisfação, o abandono de uma série de possibilidades de obtê-la, e a tolerância temporária do desprazer como uma etapa no longo e indireto caminho para o prazer" (31,p.20).

A explicação de Freud do Fort-Da supõe primeiramente, a renúncia da descarga imediata. Neste caso a compensação do prazer direto se faria por outras vias, tais como: repetição de uma experiência aflitiva; encenação, do retorno de uma

situação anterior agradável; assunção pelo indivíduo de um papel ativo no domínio da experiência, etc. Este último item - satisfação de exercer domínio - pode se fazer presente independentemente da qualidade da lembrança, em si mesmo ser agradável ou não.

Além destas possibilidades, não escapou a Freud o fato de que a brincadeira comporta também um significado desafiador, um impulso de vingança da criança frente às pessoas ou situações frustrantes, vivenciadas por ela enquanto ser impotente. Dito de outra forma: é o desejo de ser grande e adulto que orienta, também, a brincadeira (27).

Mas, ainda mais do que isto, a própria compulsão de repetição, enquanto expressão do poder do reprimido e manifestação permanente da pulsão de morte, relaciona-se ela também, com um certo outro prazer. E, por aí, com a brincadeira, por estranho que isto pareça. É que a brincadeira pode ser também ela, um fenômeno de repetição, além dos sintomas e dos sonhos. Entende-se melhor este aspecto lembrando-se que o desprazer para um dos sistemas psíquicos (Ego como estrutura coerente, por exemplo), pode ser, simultaneamente, satisfação para outro (o reprimido inconsciente) (24, 31, 32).

Freud aprofunda mais a análise do fenômeno da repetição e detecta casos de rememoração de experiências que aparentemente, entretanto, não incluem possibilidade alguma de prazer e que são repetidas apenas sob a pressão de uma estranha e forte compulsão (neurose e sonhos traumáticos).

Ainda mais inexplicáveis seriam as situações em que não há comportamento nenhum, por parte da pessoa em causa, e a repetição parece ser passiva, totalmente independente do indivíduo (compulsão de destino). Nestes casos a repetição parece sobrepular, inteiramente, o prazer, e a hipótese de algo mais elementar e instintual do que o até então concebido por

Freud como Princípio do Prazer, é formulado por ele no "Além do Princípio do Prazer" (31), e no "O Problema Econômico do Masoquismo" (33).

Os comportamentos marcados pela compulsão de repetição (como a brincadeira, nesta perspectiva que estamos mostrando) têm a característica própria de tudo o que emana do inconsciente. Sua força é irreprimível, nunca se apresentam em estado puro e podem ser reforçados por motivos que obedecem ao princípio do prazer, ou que lhes opõem. As relações entre os princípios do funcionamento psíquico, sobretudo o Princípio do Prazer, com a pulsão de morte são de difícil esclarecimento. Se a pulsão de morte pode ser postulada como algo mais primitivo, elementar e instintual que domina o próprio prazer, Freud conclui, de outro lado, que "o princípio do prazer parece estar de fato ao serviço das pulsões de morte" (31, p. 85).

Apesar desta dificuldade, que não nos propomos esclarecer, Freud, no fim de sua obra, atribui cada vez maior alcance à noção de compulsão de repetição, como traço próprio de resistência do inconsciente, repetição vista como tentativa de volta ao inorgânico (59).

Permanece a pergunta sobre a serviço de que opera a tendência para a repetição. Além das tentativas do ego para dominar e depois reagir, de um modo fracionado, tensões excessivas, Freud admite que a repetição deve ser, em última análise, relacionada com o que há de mais pulsional em todas as pulsões, que é a tendência para a descarga absoluta e que é ilustrada na noção de pulsão de morte.

### 3.1.3- Prazer e realidade

Neste item nos propomos apresentar, brevemente-

te, o prazer enquanto um dos polos orientadores do funcionamento psíquico, juntamente com a realidade, responsável pelo outro polo. Para Freud prazer e realidade formam um dos eixos de referência da vida mental. Em "Além do Princípio do Prazer" (31) Freud afirma que não pretende adotar nenhum sistema filosófico específico sobre o prazer, mas apenas quer descrever e explicar fatos de observação diária. O problema que se coloca, então, não é o do hedonismo, mas a partir de fatos, Freud procura informar-se sobre o significado dos sentimentos de prazer e desprazer que atuam tão imperativamente sobre nós" (30, p.17).

O termo "Princípio do Prazer" aparece pela primeira vez em 1911, em "Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental" (29). O conceito, muito antes que o termo, já está claramente utilizado desde o "Projeto" (24) e a Interpretação dos Sonhos, capítulo VII (25). Desde as primeiras formulações o aparelho psíquico é postulado por Freud como regido pelo evitamento ou diminuição da tensão desagradável. É o problema da quantidade de excitação que é posta em foco por ele, levando claramente, em 1920, à vinculação do Princípio do Prazer ao ponto de vista econômico do funcionamento psíquico, através das leis da medida e da quantidade. Como se sabe o estudo da estrutura e do funcionamento do aparelho psíquico é o objetivo da Metapsicologia freudiana, através dos seus três enfoques: topográfico, dinâmico e econômico. Este último foi introduzido, formalmente, na teoria psicanalítica em 1915, no artigo sobre o Inconsciente (30) onde é apresentado como aquele que se ocupa das vicissitudes das quantidades de excitação e da avaliação relativa de suas magnitudes. O ponto de vista econômico compreende assim, a investigação dos processos energéticos que tem lugar no psiquismo: fontes, origem, transformação, destino das quantidades de energia do aparelho psíquico, e que se processam através de deslo

camento e descarga. A partir de 1920 aparece um significado diferente e o enfoque econômico "passa a corresponder (...) a princípios reguladores (Princípio do Prazer) que exprimem as características termodinâmicas (constância) e extratermodinâmicas (Desejo e Defesa: relação com objetos) dos sistemas neuromáticos" (10, p. 47).

Tentando esclarecer um pouco estes caminhos veremos, nos dois próximo itens, a relação do prazer com o princípio de constância, e do prazer com os processos psíquicos primários. A expressão "Princípio do Prazer", em Freud, parece realmente referir-se "a dois princípios, responsáveis pela regulação de processos diversos quanto ao extrato do aparelho psíquico em que atuam, quanto à natureza (termodinâmica e extratermodinâmica) dos conceitos envolvidos, e quanto ao seu grau de complexidade" (14, p. 59).

Isto evidencia que o prazer, nos escritos de Freud, assume vários sentidos, conforme Barros (10). Da simples satisfação de necessidade biológica para o prazer ligado a representações e à quantidade de energia (carga e descarga dirigido pelo princípio de constância). Do prazer ligado à memória do objeto de satisfação (concomitante à recepção alucinatória ou real) ou à memória do objeto hostil (evitação de desprazer ou busca de um outro tipo de prazer explicado, posteriormente, pela noção de pulsão de morte).

#### 3.1.4- O Princípio do Prazer e o Princípio da Constância

Segundo Barros (10) a aproximação do prazer com o princípio da constância é feita desde o "Projeto..."(24) . Neste sentido é sugerida a identificação entre a tendência à evitação do desprazer (que seria a característica básica da vida psíquica) com a tendência à redução da tensão catética, própria da função neurônica secundária, de natureza termodinâ



mica, subordinada ao princípio da constância. Este é apresentado como resultante da modificação do princípio da inércia. "Assim, a tendência neurônica, primitiva, para o nível tensional zero, é substituída pela tendência ao nível tensional mínimo possível (isto é, a um nível constante) atendendo a exigências biológico-adaptativas. Apesar disto, o Princípio da constância ainda é um princípio termodinâmico, modificando-se, apenas, por conveniência biológica, o valor do potencial mínimo do sistema neurônico de zero para uma constante não especificada" (10, p. 54).

No "Projeto..." (24), nos primeiros traços de que viria a se constituir, em 1911 (29), o Princípio do Prazer, Freud discute a função do sistema Ômega e distingue, entre os conteúdos da consciência, a série de sensações de prazer e desprazer (14). A hipótese para a explicação desta série supõe Psi e Ômega como vasos intercomunicantes, onde o prazer/desprazer são tidos como o resultado do reflexo, no sistema Ômega, das oscilações do nível tensional das catexes do sistema psi-nuclear. O desprazer seria o resultado do aumento da tensão em psi-nuclear e o prazer corresponderia à sensação de descarga.

Historicamente esta vinculação subsiste ao estabelecimento de uma outra relação que o Princípio do Prazer assume (31, 33), ainda no contexto da identificação com a constância. Admitindo que não se pode estabelecer uma razão simples e direta entre o aumento de tensão e o desprazer (caso da estimulação sexual, por exemplo). Freud torna o prazer/desprazer dependentes, também, de alguma característica qualitativa, como o ritmo ou a sequência temporal de mudanças em que se alterariam as quantidades de excitação. Permanece assim a ligação com a questão do destino da intensidade da energia neurônica no sistema Psi-nuclear, mas não é somente em termos do montante de estimulação da fonte endógena que o pro

blema é considerado. O ritmo em que esta estimulação faz oscilar o nível catético passa, também, a ser determinante.

Em 1920 (31) Freud é explícito na afirmação da relação do Princípio da constância com o Princípio do Prazer. A identidade é estabelecida e a definição de um é feita pelo outro.

"O Princípio do Prazer decorre do Princípio de Constância" (31, p.19). No verbete Psicanálise, de 1926 (33), encontra-se a mesma afirmação: "O curso dos processos mentais é automaticamente regulado pelo princípio de prazer-desprazer"; o desprazer está assim de certa forma relacionado com um aumento de excitação, e o prazer com uma redução" (33, p. 304).

### 3.1.5- O Princípio do Prazer e os Processos Psíquicos Primários

Concomitantemente com a relação do Princípio do Prazer com o Princípio de Constância outra vinculação é estabelecida, desde 1900, no capítulo VII da Interpretação dos Sonhos (25). O Princípio do Prazer é apresentado como responsável pela regulação dos Processos Psíquicos Primários, processos estes atribuídos ao "Primeiro Sistema Psíquico" (o Inconsciente, correspondente ao Psi-pallium do Projeto).

Os dois processos teóricos estipulados por Freud para a explicação do psiquismo - Processo Psíquico Primário e Processo Psíquico Secundário - devem ser sempre entendidos num movimento de predominância de um sobre o outro e não de exclusão. Desta forma, um funcionamento psíquico apenas em processo primário é uma ficção teórica, mesmo considerando-se que estes processos são descritos como presentes na vida psíquica desde o início, enquanto que os secundários se desenvolvem e passam a inibir e sobrepor-se aos primeiros, apenas no

decorrer da vida (29). Mas é, apenas a coordenação dos secundários que se vai fazendo, progressivamente, mais atuante. A existência dos dois, como polos ideais forçosamente é simultânea e sempre presente.

As características dos Processos Psíquicos Primários são apresentadas por Freud no artigo "O inconsciente" (30), quando descreve o modo de funcionamento do Sistema Inconsciente, sede destes processos. São as seguintes:

- 1- núcleo constante de representantes instintuais;
- 2- desejos em busca de descarga imediata;
- 3- desejos isentos de contradição mútua;
- 4- ausência de negação, dúvida ou graus de certeza;
- 5- deslocamento e condensação livres;
- 6- ausência de ordenação temporal;
- 7- obediência ao Princípio do Prazer;
- 8- inacessibilidade à consciência;
- 9- ausência de enlace verbal.

As características 1, 2 e 5 pertencem à construção do modelo metapsicológico e não correspondem a dados observados, enquanto os restantes estão mais próximos do fenomênico. Os processos psíquicos secundários, por sua vez, se caracterizam pelas oposições aos itens relacionados.

A questão da demarcação do espaço - sede dos processos psíquicos primários e secundários apresenta-se em desenvolvimento, no curso do pensamento de Freud. Em 1895, no "Projeto", cap. 14 e 15 (24), a realidade é apresentada como critério de demarcação. Dentro deste enfoque teríamos que os processos primários possibilitam percepções alucinatórias e que a motilidade, sob sua regência, não tem indicação de realidade. Na "Interpretação dos Sonhos" (25) o critério é cronológico, isto é, os processos psíquicos primários seriam os

mais antigos. No "O Inconsciente" (30), seções II e V, é indicada a característica da acessibilidade à consciência: os processos primários seriam inconscientes e os secundários seriam do Pre-consciente/consciente. Finalmente no "O Ego e o Id" (32), a primariedade apresenta-se como característica do Id, onde se localizam o conjunto dos processos psíquicos primários. A secundariedade seria do Ego, com o conjunto dos processos psíquicos secundários. Id e Ego definiriam então os tipos específicos de processos psíquicos.

A equivalência Processo Psíquico Primário-Princípio do Prazer-Inconsciente é posta de lado, principalmente com as novas postulações do Ego e do Id. O Ego, podendo ser também inconsciente e o prazer não sendo específico dos processos psíquicos primários. É este, exatamente, o caso da fantasia - tão próximo do jogo, objeto de nosso estudo - que, respeitando a realidade (com concessões, mas não perda completa) busca o prazer através da primarização da atividade psíquica. O princípio de realidade, na fantasia, não é inteiramente contrariado (desde que não há alucinação e quebra com o real), mas os processos de funcionamento psíquico são primarizados. Consequentemente há perda de secundariedade. No jogo, também há uma certa desvinculação do real atualmente percebido. Os desejos são vividos "como se" realizados, admitindo-se, provisoriamente, o absurdo. Pode haver infração das exigências da lógica e desatenção frente às categorias de tempo e espaço. O jogo admite uma relativa independência entre o nível dos processos psíquicos (se primário ou secundário) e a vinculação com o prazer e/ou a realidade.

A concepção de Freud de 1915 (30), sobre o aparelho psíquico, representa-o como composto do sistema Pre-consciente-Consciente e do sistema Inconsciente. Este último é a sede de processos que envolvem relações com o mundo objetal externo, mas cuja explicação não se esgota (ao contrário dos fe-

nômenos que ocorrem ao nível do Psi-nuclear do "Projeto") pela aplicação de modelos físicos. Seguindo a explicação metapsicológica de Freud, de acordo com o trabalho de Borges (14), até Psi-nuclear tem-se a descarga de quantidades excedentes de excitação como decorrência da elevação do nível de intensidade catética, provocada pelo influxo das estimulações somáticas. As vias de descarga são aquelas já adquiridas e organizadas filogeneticamente. O sistema Inconsciente, entretanto, depende em sua própria constituição, não apenas de aquisições biológicas e aprendizagens filogenéticas, mas da aprendizagem ontogenética, realizada através das experiências originárias de satisfação e dor. As forças daí decorrentes - desejo e repulsa - intervêm nos processos que ocorrem neste Primeiro Sistema Psíquico, e que são irreduzíveis tanto ao conceito de força somática, quanto à tendência à descarga dos neurônios de Psi-nuclear. O impulso de desejo e de repulsa são tendências psíquicas de caráter teleológico e direcional. O desejo teria como objetivo o restabelecimento da percepção do objeto de satisfação, quer alucinatória, quer realmente. Se a re-percepção é necessária, tem-se que a função neurônica secundária está sujeita a uma inibição, uma retenção de energia psíquica. Entre a tensão de necessidade e a tensão de descarga se constituem, então, novos elos - os Processos Psíquicos Primários - que conferem à cadeia, que vai da estimulação à descarga, um caráter psicodinâmico.

Associado às forças do desejo e da repulsa o Princípio do Prazer assume novo significado: ele já não pode ser definido, apenas, como um princípio regulador de processos neurofisiológicos, expressando somente inclinação à descarga (como o Princípio da constância). O prazer passa a se ligar à tendência à satisfação do desejo (como no capítulo VII da interpretação dos Sonhos) ou ao desprazer que depende do caráter hostil de uma memória evocada em Psi-pallium ( e não apenas ao

nível de intensidade catética, em Psi-nuclear).

Este conceito de **Princípio do Prazer**, como responsável até mesmo pela tendência a alucinar o objeto de desejo, é bem diverso daquele prazer análogo à constância. "A lei da constância explica a busca de descarga de quantidades excedentes, mas não é capaz de servir de princípio regulador de atividades que, implicando uma interação entre o psíquico e a realidade externa (percebida ou evocada), constituir inclusive, obstáculos à descarga imediata". (14, p. 58).

Em 1911 (29), quando do relacionamento claro com os processos psíquicos primários, o **Princípio do Prazer** é contrastado com o **Princípio da realidade**. Em 1915 (30), nesta mesma linha, é sublinhada a ligação do **Princípio do Prazer** com a tendência a re-perceber as vivências satisfatórias evocadas, e a evitar as memórias hostis.

Estas duas maneiras distintas de utilização da expressão **Princípio do Prazer** se confundem ainda mais, pelo uso indiscriminado que Freud faz destes sentidos, em alguns textos (cf Borges). Estas imprecisões permitem estudos que tentam reconstituir o desenvolvimento das concepções freudianas (10).

### 3.2- O Simbólico em Lacan

#### 3.2.1- Introdução

Jacques Lacan é um re-leitor de Freud que procura não disvirtuá-lo, nem somente repetí-lo. Pretende retomar o caminho traçado por Freud, atualizando suas indagações através do método estruturalista. A busca das formações do inconsciente e da criação de sentido psicanalítico é feita nos simbolismos sócio-culturais e linguísticas. Ele inova, trabalhando sobre as brechas e antecipações de Freud, bem como sobre textos e conceitos estritamente freudianos, ampliando-os em uma criação original.

Lacan faz uma clara delimitação da especificidade do psiquismo, possibilitando não confundí-lo com nenhum outro território, na medida em que o afirma como uma nova ordem de realidade, ligada tanto ao biológico quanto à linguagem, mas por esta, especificamente, estruturada.

O psiquismo seria o espaço de localização próprio, por exemplo, dos chistes; da diferenciação entre o enunciado e a enunciação; da relação significante-significado; da separação (fandring) do sujeito etc. Ele resulta da linguagem (espécie de ferro que marca) e da biologia (espécie de massa marcada pelo ferro). O homem seria o animal psíquico que fala e substitui, assim, os objetos de necessidade pelos significantes do desejo. No valor imaginário da linguagem, a ênfase é da da ao significante que representa a coisa. Mas no valor simbólico ela se afirma pela própria capacidade de representar que o significante possui.

Muito longe de entidades psicológicas abstratas, instâncias, forças psíquicas desenvolvidas em um plano do mecanismo, Lacan centra-se no nível da subjetividade. No sujeito e no discurso, mas não no discurso em primeira pessoa. O sujeito do

discurso, focalizado por Lacan, não é menos sujeito porque inclui as outras vozes do "isto fala", do fala-se, das estru-  
ras inconscientes.

Neste contexto Lacan eleva ao máximo a racionalidade da psicanálise, a partir, principalmente, de:

- Uma certa e particular concepção do que seja a construção científica da psicanálise, como ciência conjectural que se abstém da exatidão em favor do registro da verdade. Conjectura que não inclui exatidão e medida, mas que pode comportar rigor e certeza. Esta, a da lógica e também a da matemática (topologia), capaz de simbolisar um outro tempo, o tempo intersubjetivo, que é aquele que estrutura a ação humana. A verdade é psicanaliticamente colocada na ruptura com o saber, inscrita no campo do desejo e do inconsciente.

- Utilização do modelo linguístico estrutural, a partir do qual é a dimensão psíquica delimitada. Para o analista todo o material acessível é verbal. Na medida em que o inconsciente se estrutura como uma síntaxe, onde está representado o simbólico, e do qual se deduzem o imaginário e o real, parte-se de uma construção lógica, que vai se semantizar nas vivências do indivíduo e se explicitar na relação analista - analisando que atualiza e "objetiva" o campo terapêutico. O valor explicativo deste modelo estrutural afasta-se da causalidade estrita, do empírico e do cronológico e se apoia na noção de estrutura, como entidade autônoma, com caráter de sistema. Isto é: configurações de relações que mantêm seus elementos em oposições significativas, nas quais a ruptura e a diferença se fazem presentes. Ruptura de uma linguagem em relação a todas as outras, por exemplo, ou de uma outra que irrompe e dá sentido. Diferença que subitamente intervém numa continuidade apenas aparente, já que é a própria diferença o elemento de origem. A prioridade é a da relação, no método estruturalista, em detrimento dos termos da relação. A explicação psicanalítica estru-



tural, sendo a-histórica, dá conta do lugar do sujeito como produto e produtor de um desejo universal, inconsciente, sempre atual e permanente.

- Uma linguagem própria, difícil mas não confusa, onde é adotada uma teoria de definição múltipla, sem pretensão de univocidade. É valorizada, por Lacan, a criação e transmissão de um estilo, concebido não apenas como forma especial de uso de simbolismo. Estilo seria, mais que isto, o caminho pelo qual a mais oculta verdade se manifesta, nas evoluções da cultura. É que possibilita a criação de sentido, sabendo-se que não há outro senão o metafórico, surgido através das substituições de um significante por outro significante, sempre inseridos na cadeia simbólica.

Lacan mostra, com seus próprios escritos, que a linguagem pode ser móvel ao extremo, e que ela fala por si mesma, desde que possa deslizar nos significantes. E que não seja obturado o desejo, em definições objetivantes, ou mesmo em enunciações de um "eu", tão mais alienado quanto mais afirmativo. A aproximação é, assim, feita com o inconsciente, desde que este é estruturado como uma linguagem.

Jogando com a ambiguidade, fica demonstrado que a pontuação do sentido é outra que não a pontuação gramatical. É função específica da psicanálise, esta outra pontuação do discurso, presidida pela lógica do inconsciente, que é a lógica do significante. A psicanálise, assim entendida, não seria nem uma ciência natural, nem uma hermenêutica. Ela é o exercício de uma linguagem, no contexto de um campo intersubjetivo, onde o curso associativo é armado, possibilitando a construção simbólica. Na situação analítica reconhece-se a função alteritária do inconsciente (ele é o discurso do Outro), e o analista, por isso mesmo, exerce a função metodológica da ausência presente.

As importações conceituais de Lacan são de cam-

pos diversos das de Freud. Vêm, principalmente, da linguística estrutural (Saussure, Jakobson), da antropologia (Levy Straus), da filosofia (Heidegger, Hegel), da topologia e da etologia. La can faz uso especial dos recursos destas ciências - arbitrários, talvez, em relação a algumas delas - mas produtivos frente aos interesses psicanalíticos. Isto confere, aos termos lacanianos, uma dimensão de uso interno nem sempre reconhecida co mo válida, em seus espaços de origem.

O uso da imprecisão e da ambiguidade, os termos oscilantes, aumentam a mobilidade das proposições teóricas, a proximando-as mais da verdade psicanalítica, que é a da sexualidade e a do inconsciente. A verdade fala, principalmente no discurso ambíguo, verdade passível de irrupção em nível de superfície, quando uma relação de intersubjetividade cria as condições adequadas. Pela repressão originária a verdade foi reprimida e o discurso do sujeito se divide, fundamentalmente, entre verdade e saber. O discurso consciente, do saber, é o da ciência que se afirma como verdade. O discurso, entretanto, que permite a verdade falar, é o do inconsciente, representado, também ele, pela ordem da linguagem, mas em níveis diversos e especiais de aproximações. Este discurso do inconsciente, passível de formalização, invariável enquanto tal, serve a vários e diferentes conteúdos vivenciais.

Tentando dar conta dessas contradições da linguagem, de manifestar e obscurecer a verdade, situa-se o discurso de Lacan, entre o evanescente e o preciso. Jogando com a polissemia, ele transmite a incerteza e multiplica a suspeita do sujeito em relação a si mesmo. Ao mesmo tempo, e talvez paradoxalmente, a lógica do significante comporta rigor e precisão.

Para Lacan o território da análise é, definitivamente, a fala. Sendo a ênfase linguística, por ele desenvolvida, sobre o significante, a mensagem não supõe apenas um sujeito, muito menos o significado, mas sublinha a cadeia dos signi

ficantes e a rede de seus empregos. Este mecanismo complexo é o que faz com que um discurso diga sempre mais do que o sujeito pretendeu dizer. Isto é: diz algo distinto. É que o sentido é resultante do próprio pronunciamento, e só emerge nos movimentos e articulações da cadeia significante. Ela é que gera os efeitos de sentido. Produz-se sentido ao falar. O propósito anterior, este diz respeito, apenas, à fala mas não ao conteúdo da fala.

O sentido é produzido, portanto, pela relação dialética dos dois termos do algoritmo saussuriano, num jogo permanente. Isto quer dizer que a determinação mútua da dupla cadeia (do significante e do significado que, aliás, não se justapõem termo a termo), responsabiliza-se pela produção do sentido.

Qualquer pronunciamento, aliás, só assume valor de mensagem se incluir a dimensão da ressonância. Isto é: a significação só vai ser atingida quando o significado de um sujeito atinge o significante do outro. O outro é fundamental na relação. Por isso mesmo é que uma reação não é uma resposta, no nível humano. A resposta inclui sempre o reconhecimento, pelo outro. Fala-se então, mais do que qualquer coisa, para obter reconhecimento como sujeito, por outro sujeito. É esta uma característica do homem: a significação está no outro. O jogo de par e ímpar, com os dedos da mão, é um exemplo ilustrativo: o número de dedos do sujeito A, só assume significação juntamente com o número de dedos do sujeito B. O contexto da significação é armado em uma relação, da qual a analítica é típica, já que o espaço analítico é construído basicamente na alteridade.

Tudo isto explica que a produção de sentido se faça na substituição, por oposições significativas. É substituição, fundamentalmente, da coisa que ficou perdida na mediação da palavra. A relação é do significante (que remete, alu -

de) e do significado. É uma relação de sentido, este último sempre evanescente, já que não está em lugar nenhum, em nenhuma proposição em particular. Para a psicanálise, esta construção de sentido vincula-se ao reprimido, representado pela barra do algoritmo saussuriano. Lacan pensa a barra como representação primária, e a analogia com os sistemas psíquicos é feita entre significante e inconsciente; significado e pre-consciente/consciente. Toda tendência redutivista é afastada, desde que os dois registros são irreduzíveis entre si. Nos deslizamentos ocorrem, entretanto, pinçamentos, em momentos especiais. A transposição da barra é postulada como pré-condição operatória de toda produção inconsciente. Dos sonhos, chistes e lapsos. Dos significantes de toda inibição, sintoma e angústia.

Em relação à Édipo, Lacan apoia-se no conceito de estrutura e afasta-se de todo empiricismo e de toda cronologia. Ele é tido como uma estrutura de três elementos que comporta ordem, relações e operações reguláveis. É uma combinatória de mudanças fixas, um conjunto de lugares que se mantêm, não importa em que situação concreta. Os termos mais adequados seriam: lugar do desejante, lugar do desejado e lugar do proibidor. Em Édipo há tempos diversos. O tempo inicial da relação imaginária, entre a mãe-fálica e a criança-narcísica, onde o valor imaginário do significante filho é tanto maior quanto mais edípica for a mãe. Esta relação é rompida pela interdição paterna, suporte da lei. É o pai que opera a nível de proibição, na medida em que é desejado pela mãe. Depois de um momento edípico sem conflitos, onde o amor pela mãe e pelo pai se equivalem, há o tempo da identificação propiciatória, onde o pai se oferece como modelo de identificação.

Pelo uso da capacidade de significar, que o acesso ao código permite, identifica-se o lugar de cada elemento: Filho, Mãe e Pai, ampliando-se as relações básicas pela inclusão da situação edípica dos pais e avós. É Édipo ampliado, que dá

lugar ao Desejante, sem esgotar o lugar do Desejado (Mãe) e do Interdutor (Pai).

É esta a elaboração da situação edipiana, através da qual se faz uma leitura de traz para a frente. Isto é: o real passa a se constituir pela retificação que o simbólico opera sobre o imaginário. Lê-se Édipo a partir de depois, já que ele é o primeiro estrutural. É uma leitura de traz para frente, depois da triangulação, leitura retroativa que faz ressoar os objetos primeiros cronológicos.

Creio ter deixado claro que a dimensão psíquica é delimitada, basicamente, por seus efeitos linguísticos. O inconsciente é estruturado como uma linguagem e o estudo das leis da linguagem no campo intersubjetivo, através do qual a verdade penetra o real, permite maior nível de cientificidade à psicanálise. Os efeitos linguísticos se movimentam no jogo de vários pares de oposição, todos eles objetos de estudo da ciência moderna: língua e fala, referidos à linguagem; significante e significado, referidos ao signo; sintagma e paradigma, dois eixos do sistema linguístico; diacronia e sincronia, os dois tempos do discurso; o sujeito do enunciado e o sujeito da enunciação; as figuras da retórica, principalmente metáfora e metonímia; as leis estruturais da condensação e do deslocamento, etc.

### 3.2.2- A linguagem e a fala

Neste ítem nos propomos expor Lacan a partir dele mesmo. Isto é, a partir de seu texto "Função e campo da fala e da linguagem em Psicanálise" (51), onde o valor do discurso, isto é, da palavra do sujeito, é ressaltado no contexto maior da experiência psicanalítica. Seguindo seus termos, Lacan nos relata como se introduz numa "tradição tornada venerável" (51, p. 102), pretendendo a renovação da Psicanálise, a partir dos fundamentos da linguística. Rompe com o tradicional pelo "estilo irônico de um questionamento dos fundamentos

dessa disciplina" (51, p. 103). Propõe-se a "renunciar... às regras que se observam augures de imitar o rigor pela mímica e de confundir regra e certeza" (51, p. 103). Em seus escritos, ele evita simplificar o que, por definição, é complexo, optando, ironicamente, pela certeza de que há "uma só razão de queda para o espírito: a chateza da verdade que se explica" (51, p. 135).

Historicamente ele se contrapõe, muito mais do que às circunstâncias locais de um conflito sobre temas de um Congresso (de Psicanálise, em Roma, 1953), contra um "tom permanente, nos modos estabelecidos de formação do psicanalista (levando) ao fim paradoxal de uma minorização perpetuada" (51, p. 103).

Propondo, sempre, um retorno "aos conceitos teóricos que Freud forjou no progresso de sua experiência" (51, p. 104), Lacan nos introduz no enquadre atual da antropologia, da linguística e dos últimos problemas da filosofia. Desta forma pretende, para a Psicanálise: a volta sobre sua própria história; a reflexão sobre os fundamentos subjetivos; o fortalecimento dos conceitos além da utilização de rotina; a busca do estatuto teórico que fundamenta a ação psicanalítica. Só assim poderá ser evitado o recurso explicativo da magia por aqueles (até mesmo psicanalistas) que não sabem onde situar esta prática. Sua crítica "se ajusta a uma concepção de formação analítica que seria a de uma auto-escola que, não contente em pretender ao privilégio singular de dar a carta de motorista, se imaginaria estar em postura de controlar a construção automobilística" (51, p. 105). Esta atitude de infantilização e debilitação dos candidatos contrariaria a própria psicanálise, "método de verdade e de desmistificação das camuflagens subjetivas" (51, p. 105), inclusive em relação às próprias corporações.

A estes problemas sempre atuais da Psicanálise, Lacan propõe o re-exame do fundamento da fala. Este, sim, o gran

de problema: o abandono, pela Psicanálise, de sua linguagem (ou mesmo do sentido próprio da linguagem). Em benefício, tal vez, de línguas já instituídas, sem que ao menos sejam bem conhecidas as compensações oferecidas à ignorância... O estudo da função da fala, esta sua proposta, já que o domínio em ruínas da linguagem estabelecida parece não mais atingir os termos vivos da experiência psicanalítica: o inconsciente e a sexualidade. Daí a afirmação: "afirmamos, quanto a nós, que a técnica não pode ser compreendida nem portanto corretamente a plicada, se se desconhece os conceitos que a fundam. Nossa ta refa será demonstrar que estes conceitos não ~~torram~~ seu sentido pleno senão ao se orientarem num campo de linguagem, senão ao se ordenarem à função da fala" (51, p.111).

A Psicanálise, então (e isto é de diversas formas reafirmado) só dispõe de um meio: a fala do paciente. E "não há fala sem resposta, mesmo se ela encontra apenas o silêncio, com a condição de que ela tenha ouvinte" (51, p. 112). Se é certo que tudo se passa através da fala, nem toda fala, entretanto, é plena. O vazio pode se fazer ouvir através dela, tornando-se apelo sedutor ao psicanalista desavisado, que procurará "analisar o comportamento do sujeito para aí encontrar o que ele não diz" (51, p. 112). Entretanto, é "no trabalho forçado deste discurso sem escapatória que (...) enfeitaram com o nome de livre associação" (51, p. 113) que está o campo da análise. O sujeito, empenhado neste esforço, acaba por reconhecer que "não passou jamais de obra sua no imaginário, e que essa obra decepciona nele toda certeza. Pois neste trabalho que faz de reconstruí-la para um outro, ele reencontra a alienação fundamental que lha fez construir como um outro, e que a destinou sempre a lhe ser retirada por um outro". (51, p. 114).

O analista, esta sua razão de ser, deve permanentemente denunciar as intenções imaginárias dos discursos

iniciantes. Neste registro do imaginário nenhuma resposta se fará adequada, pois todas se engajarão em um equívoco. Só a de múncia tem lugar. "... a arte do analista deve ser a de suspender as certezas do sujeito, até que se consumam as últimas mi-ragens." (51, p. 116)

Cabe também ao analista, de forma especial, saber que o discurso, por mais vazio que pareça, por mais próximo da linguagem tomada como "troca de moedas... que se passa de mão em mão em silêncio" (51, p. 116), o discurso guarda sempre seu valor de senha. "Mesmo se não se comunica nada, o discurso representa a existência da comunicação; mesmo se nega a evidência, ele afirma que a fala constitui a verdade; mesmo se é destinada a enganar, especular sobre a fé no testemunho" (51, p. 116).

A relação analítica se propõe a valorizar o significativo do discurso: as meias palavras; os apólogos; as simples interjeições escondidas em longas frases, os lapsos que se apresentam em lugar de declarações complexas. "E mesmo o suspiro de um silêncio por todo o desenvolvimento lírico que supre" (51, p. 117). O analista apenas pontua o que é dito, mas "é uma pontuação feliz que dá seu sentido ao discurso do sujeito" (51, p. 117), precipitando os momentos concludentes.

Partindo, então, de início, de uma inevitável fala vazia, o único objeto ao alcance do analista é a palavra na relação imaginária que o une ao sujeito. A fala plena se fará presente nos efeitos de "re-ordenar as contingências passadas, dando-lhes o sentido das necessidades a virem" (51, p. 121). Entre o tempo para compreender e os momentos para concluir, se faz, no sujeito, a assunção de sua história, enquanto esta é construída pela fala dirigida ao outro. É esta, para Lacan, a grande novidade do método de Freud.

Neste enfoque, a Psicanálise é entendida por La - can como se segue: "Seus meios são os da fala, na medida em que ela confere às funções do indivíduo um sentido; seu domí -



nio é o do discurso concreto, enquanto campo da realidade trans-individual do sujeito; suas operações são as da história na me dida em que ela constitui a emergência da verdade no real" (51, p. 122).

No espaço psicanalítico da intersubjetividade faz-se lugar para o terceiro termo, o inconsciente, que se esclarece, em seu fundamento, nestes termos: "O inconsciente é essa parte do discurso concreto enquanto transindividual, que falta na disposição do sujeito para restabelecer a continuidade de seu discurso consciente" (51, p. 123). Ou então: "O inconsciente é esse capítulo de minha história que é marcado por um branco ou ocupado por uma mentira: é o capítulo censurado" (51, p. 124). Através da análise "o que ensinamos ao sujeito a reconhecer como seu inconsciente, é sua história" (51, p. 126), afirmando, também, Lacan: "o inconsciente do sujeito (é) o discurso do outro" (51, p. 129).

A experiência psicanalítica é apresentada cheia de caprichos e mistérios, longe das preocupações quotidianas. Ela é feita de espantos... Ou da "surpresa que opõe a espessura própria de uma pele à carícia de uma palma que anima a descoberta sem que aconteça ainda o desejo" (51, p. 131). Mas estas características não anulam o propósito científico da Psicanálise. "Se a Psicanálise pode se tornar uma ciência - pois ela não é ainda - e se não deve degenerar em sua técnica - e talvez isto já tenha sido feito - devemos reencontrar o sentido de sua experiência" (51, p. 131).

Este sentido é de construção lenta. Não é um deciframento, é, antes, versão, evocação. É assim que o sonho, em sua retórica, deve ser lido, segundo Lacan: "Elipse e pleonismo, hipérbato ou silepse, regressão, repetição, aposição, tais são os deslocamentos sintáticos, metáfora, catacrese, antonomasia, alegoria, metonímia e sinédoque, as condensações se mânticas, onde Freud nos ensina a ler as intenções ostentató-

rias ou demonstrativas dissimuladoras ou persuasivas, retorsivas ou sedutoras, com que o sujeito modula seu discurso onírico" (51, p. 132).

Na psicopatologia da vida de todo dia, o sentido se apresenta através de "todo ato falho (que) é um discurso bem sucedido, e mesmo bem graciosamente elaborado", bem como do lapso que "é a mordaca que gira sobre a fala, e justo com o quadrante que é preciso para que um bom entendedor aí encontre sua meia-palavra" (51, p. 133).

A ênfase na linguagem leva Lacan a afirmar sobre o sintoma, que Freud "nos ensinou a seguir no texto das associações livres a ramificação ascendente dessa linhagem simbólica, para aí referenciar nos pontos onde as formas verbais se inter cruzam os nós de sua estrutura - já está de todo claro que o sintoma se resolve inteiramente numa análise de linguagem, por que ele próprio é estruturado como uma linguagem, que ele é linguagem, cuja fala deve ser liberada" (51, p.133).

O inconsciente de tal forma se revela e se estrutura na linguagem, que Lacan escreve que "a lei do homem é a lei da linguagem" (51, p. 136). Esta aproximação é sublinhada de várias maneiras: "Pois não é ainda dizer bastante dizer que o conceito é a coisa mesma..." "É o mundo das palavras que cria o mundo das coisas..." "O homem fala então, mas é por que o símbolo o fez homem..." (51, p. 141).

No artigo que serve de roteiro para este item do trabalho, Lacan analisa alguns paradoxos vividos pelo sujeito, nas relações da fala e da linguagem. É o paradoxo da loucura; o dos sintomas, inibições e angústias; e o do sujeito que perde seu sentido num discurso objetivado. Em todas estas situações só a dupla referência da fala e da linguagem pode orientar o caminho da busca de sentido, através da experiência psicanalítica. Daí o que se segue: "A análise consiste em jogar sobre os múltiplos alcances da partitura que a fala

constitui nos registros da linguagem" (51, p. 155). "Para libertar a fala do sujeito, introduzimo-la na linguagem de seu desejo, isto é, na linguagem primeira na qual, para além do que nos diz dele, já ele nos fala malgrado seu, e nos símbolos do sintoma em primeiro lugar" (51, p. 157).

"É bem de uma linguagem que se trata, com efeito, no simbolismo revelado na análise. Essa linguagem (...) tem o caráter universal de uma língua que se faria ouvir em todas as outras línguas, mas ao mesmo tempo, para ser a linguagem que apreende o desejo no ponto mesmo onde ele se humaniza fazendo-se reconhecer, ela é absolutamente particular ao sujeito" (51, p. 158).

Por tudo o que foi mostrado aqui, é da função subjetiva da fala que Lacan trata. Assim, toda intervenção (do psicanalista, principalmente) é reconhecimento (ou negação), do sujeito que fala, e não apenas aprovação ou recusa de um discurso. Temos, então, que todo objeto e todo passado se perde na linguagem frente ao sujeito, no que está se tornando. Na alteridade, é o sujeito que se constitui pela fala. "O que eu procuro na fala, é a resposta do outro. O que me constitui como sujeito, é minha questão" (51, p. 163).

Este, o percurso do sujeito. Este, o valor da fala e da linguagem, para Lacan.

### 3.2.3- O real, o simbólico e o imaginário

Os três registros - do real, do simbólico e do imaginário - perpassam toda a psicanálise de Lacan, na estruturação do humano. São apresentados através de uma construção lógica, na qual só o simbólico está presente, dele se deduzindo o real e o imaginário. Os vários registros estão presentes na cadeia inconsciente que se organiza na referência super-determinante do significante.

Em relação ao simbólico (cf. 17, 76) Lacan o expressa através de uma rede lógica, que ele escolhe como instrumental mais adequado para mostrar o percurso subjetivo. Nesta rede a condição de substituição apoia-se no "captum mortum", na vivência da morte, no tempo de ausência e alternância. A partir de uma série que joga com uma única alternativa fundamental (+ ou -), representam-se os elementos dominantes da relação simbiótica: presença (+) ou ausência (-) (de mãe). O desenvolvimento desta rede expressa a estrutura do Inconsciente que, como construção teórico-científica, é a matriz de todas as estruturas inconscientes de superfície. Estas últimas se organizam de acordo com leis, mas a condição de suas existências está na estrutura matriz. Além disto a simbolização primordial liga-se a um mecanismo de repetição que atende às leis da memória. É esta a estrutura simbólica inconsciente, limite das possibilidades do humano, recorte delimitante básico (76). Regida pela lógica do significante, lógica esta onde o tempo está incluído, sua determinação formal se faz independentemente da realidade empírica, através de axiomas válidos para toda e qualquer estruturação. Isto é: a cadeia dos significantes é regida por uma sintaxe cujas propriedades são teóricas, na qual os axiomas estabelecem relações lógicas e as noções primeiras são símbolos vazios de qualquer conteúdo. Na dimensão natural o exercício do simbólico se dá com a entrada do indivíduo numa ordem já constituída, expressa pelas estruturas da linguagem e sócio-culturais.

É este o simbólico do qual se deduz, de um lado, a parcialidade do real e, de outro, o aspecto alienante do imaginário.

Quanto ao real, ele não é absoluto e isto é demonstrado nas insuficiências da construção da própria rede simbólica, que tenta sempre a superação, pela substituição. Ele não apresenta simultaneamente, a possibilidade da presença e

da ausência de mãe, daí que o real é sempre parcial, não idêntico à si mesmo, falta-lhe unidade, prende-se ao "ou" exclusivo. Ele corresponde ao tempo de alternância.

Sobre o imaginário, seus limites nos acompanham desde o início. É toda a possibilidade da não diferenciação, da não superação do tempo silencioso da ausência, que se apresenta nesta ordem. Frente à vivência do zero, à fatalidade do Nada, inexorável como presença, o imaginário se coloca, totalmente, em termos da oposição Nada-Tudo. O Nada, vivenciado no tempo, promove, por oposição significativa, a vivência do Tudo, o absoluto capaz de amular o próprio indivíduo. Daí decorre, para Lacan, a constituição lógica do Sim e do Não, isto é, a lógica binária. Daí decorre, também, a força da destrutividade do imaginário.

Vejamos estas três ordens (do real, do imaginário e do simbólico) referidas, em primeiro lugar ao "phalus", e depois ao procedimento da análise.

a) "O phalus é o significante privilegiado dessa marca onde a parte do logos se une ao acontecimento do desejo" (56, p. 269). Ele é a representação significativa da diferença, o significante primordial que se oferece a todos os significados.

Termo fundamental e algo misterioso, o phalus serve para designar todas as coisas, já que sua "função na economia intra-subjetiva da análise levanta, talvez, o véu daquela que ele mantinha nos mistérios. Pois é o significante destinado a designar no seu conjunto os efeitos de significado, no que o significante os condiciona por sua presença de significante" (56, p. 267).

Símbolo privilegiado da identificação impossível, para Lacan ele é a marca primeira da falta, ao mesmo tempo que o substituído primeiro da ausência. O phalus é a tentativa de preenchimento da carência de ser, ou da castração, em língua -

gem mais psicanalítica. Como significante primeiro, ele assume os três valores que aqui nos propomos expor. Vejamos, então:

Como negação da castração e da morte, ele se inscreve no real na medida em que é qualquer coisa (especialmente biológica) sancionada pelo social como valor: é penis, seio, trabalho, dinheiro, etc. Responsabiliza-se pelo intercâmbio concreto.

Ele é imaginário sempre que assume valor alucinatório de restituição do narcisismo. Como proposta de negação das diferenças, o imaginário produz uma relação que é jogo de dons inexistentes, tidos como presentes e reais.

Como simbólico, o phalus é aquilo que serve para a comunicação, intercambiando o lugar vazio, produtor de significação. Sem nunca preencher este vazio, ele joga o jogo de estar completo, jogo simbólico calcado na diferença e na negatividade. É promessa simbólica de produção de realidade, de tudo que satisfaça o desejo (é sempre este o objetivo), e se constitue pela representação dos objetos. O acesso à ordem simbólica, por sua vez é indissolúvelmente ligado à repressão primária, a qual se efetuará de acordo com o procedimento formal da metáfora.

Quem engendra o phalus, para Lacan, é o primeiro par de significantes opositivos (o Fort-Da de Freud). Este é o aparato mínimo de significação que possibilita toda a linguagem, desde que representa tanto o sujeito, quanto o objeto (que estava e se foi), quanto o jogo de presença-ausência. Substituindo a relação de imediatez com a mãe, para a criança surgem os objetos intermediários, surge, principalmente, o significante, marca desta distância. A experiência de repetição, da qual o Fort-Da é um protótipo, traz à tona a situação vivida pela criança que se vê privada de seu primeiro e mais importante brinquedo, quando do desaparecimento da mãe. A identidade da

mãe é mantida, na presença ou na ausência, pelo símbolo da palavra. O símbolo é, então, o objeto que está ou que não está: é o objeto separado de si mesmo, encarnado em sua duração e, por isso mesmo, sempre presente, sempre à disposição, enquanto palavra. Por seu uso o homem faz substituir, numa certa permanência, tudo o que tem duração humana. Esta é a explicação de Lacan para a afirmação de Hegel de que "o conceito, é o tempo" (52).

O phalus é, enfim, produção e objeto de desejo e se estabelece na cadeia de significantes acionada, primariamente, pelo desejo do desejo da mãe. Através do código persegue-se, metonimicamente, o phalus. É o deslizamento dos significantes que se encarrega disto, em sua função de pedir sempre mais. De pedir não mais pedir, na certeza, entretanto, que só a morte explica e preenche, psicanaliticamente, o desejo. Nada mais, nem o poder, realiza o desejo humano.

b) Quanto ao procedimento analítico, vejamos, nele, os três registros: o real é impossível. Não se tem acesso à realidade; às vivências enquanto tais, só às articulações do sentido. O real é impensável, ele sempre escapa, a não ser atrelado à palavra, que apenas o indica, na simbolização constituinte. Como pensamento simbolizado, o real se constroi através do descontínuo, sempre instaurado pelas diferenças.

O simbólico, por sua vez, não se faz por uma mudança progressiva: ele se impõe, na ruptura. É um salto e supõe, basicamente, o rompimento da relação simbiótica entre a mãe-fálica e a criança-narcísica. De modo abrupto, sincrônico e retroativo, o simbólico se instala, com a castração e a linguagem. Ele se faz pela introdução no código, pela inscrição nas relações sociais e de parentesco, pela referência ao Outro e à Lei. Enfim, o simbólico se instala no refazer de Édipo. A elaboração edipiana é que permitirá a substituição do imediato pela capacidade de simbolizar. Vive-se assim a promessa de um objeto que jamais será encontrado, sendo sempre substituído.

Sendo uma ordem terceira, estruturada entre o indivíduo e o mundo, o simbólico tem especificidade definida por suas próprias articulações. Ele organiza a vivência de oposição, apontando para uma singularidade vazia, onde o homem comunica o desejo, muito além das necessidades. Pelo simbólico, o homem representa na ausência, e não na presença. Quando um valor socializado penetra em certos segmentos de ação, demarcatórios para um grupo, tem-se aí um comportamento simbólico.

Esta ordem é emergente propriamente humana e inaugura o sujeito, comprometido na relação com outro sujeito e referido sempre a uma falta.

Além da inscrição no código, através do qual se inicia a palavra (pelo ruído que a criança emite e a mãe significa), o simbólico se organiza, na ordem corporal, numa imagem especular, ainda que definitivamente alienante.

O simbólico, enfim, se encontra e re-encontra, sem cessar, estruturado como linguagem cuja fala deve ser libertada na análise. Diz Lacan, sobre isto, que "para libertar a fala do sujeito, introduzimo-lo na linguagem de seu desejo, isto é, na linguagem primeira na qual, para além do que nos diz dele já ele nos fala malgrado seu, e nos símbolos do sintoma em primeiro lugar" (51, p. 157).

Quanto ao imaginário ele é, por inteiro, o analisável. A análise se propõe à leitura do imaginário, que se tornará simbolizado. Nas fantasias do indivíduo, por exemplo, é possível a leitura de um texto reprimido imaginário, onde o desejo se realiza, deformado, nas demandas substitutas. Estas se ligam a um certo número de mecanismos de desencadeamento, essencialmente de ordem imaginária e que funcionam como mola na construção psíquica, tanto quanto os comportamentos sexuais, aos quais se ligam de forma especial.

Pelos caminhos do real, do imaginário e do simbó



lico, dos quais se depreende o desejo (noção fundamental que surge não se sabe de onde, pois emerge da falta que introduz na libido as diferenças estruturais), é o sujeito que se constitui. Desta constituição nos ocuparemos, mais detalhadamente, no IV ítem deste capítulo. Por ora basta esclarecer que o sujeito atravessa um percurso de construção semelhante àquele que vai da carência ao desejo. Nem necessidade vital finalizada, nem demanda centrada sobre um objeto, o desejo estabelece-se, frente à carência, como polo simultâneo de movimento. Da mesma forma que a divisão inaugural e a clivagem do sujeito. Isto é: a reduplicação do sujeito (que articula o inconsciente), se faz pela divisão constituinte (spaltung), e esta é necessariamente co-extensiva de uma separação (**refente**) do sujeito, em relação a ele mesmo. Isto converte o ganho da palavra em deslocamentos permanentes, de um significante a outro. Da mesma maneira o desejo, sucessor da carência de ser, não existe em estado puro e se apresenta sempre através das demandas, alienantes mas inevitáveis. Neste sentido o desejo não tem objeto, nada o satisfaz. Ele tenta sempre a recuperação daquilo que, afinal, ele nunca teve e nunca terá. Isto porque sua busca é alucinatória, ela liga-se à carência essencial de ser, experimentada nos significantes do phalus. O desejo, então, aparece sempre deformado e por ausência, nas demandas. Estas se revelam na palavra enquanto ela é sintoma que tanto oculta quanto desvela o desejo. Inserida na ordem da comunicação, a relação do desejo com a demanda é a de uma interconexão que pretende não apresentar fissura e que persegue a ilusão da identificação. É neste contexto que o desejo não fala, a não ser nas demandas.

Através, principalmente, dos três registros aqui considerados, presididos pela noção de desejo, tem-se que o discurso lacaniano é todo ele destinado a mostrar a castração - a carência de ser. Afirmando a possibilidade de pensar a diferen

ça e de perseguir a recuperação da falta, ele propõe a inserção do sujeito na ordem simbólica. Sublinha a falta como negatividade presente, sendo a linguagem falada o caminho da estruturação simbólica do psiquismo. Através dela se representa a ausência, de forma própria. A fala toca as relações mais abstratas, e é este o campo da psicanálise. O inconsciente, que está em todo lugar - nos monumentos de meu corpo; nos documentos e recordações de minha infância; na evolução semântica do meu vocabulário particular; no estilo de minha vida e em meu caráter; nas tradições e lendas que veiculam minha história; nos rastros distorcidos do meu capítulo censurado (51, p. 124) - o inconsciente deve ser lido pela palavra do sujeito.

### 3.2.4- A constituição do sujeito

Lacan usa três termos relacionados ao percurso da subjetividade, isto é, à formação do eu, dissociada nela mesma pelo "je", "moi" e "sujet".

O "moi" é a referência narcísica, inscrita na relação imaginária, que assume forma passional, já que se apresenta sem função dialética. O indivíduo, aqui, se apresenta numa relação dual fechada, primariamente com a mãe, sem possibilidade de diferenciação de um outro. Regido por uma lógica binária, do sim e do não absolutos, da presença ou da ausência de mãe, para o "moi" o risco que se apresenta é o da anulação, pela não diferenciação ou pela admissão do outro como absoluto.

A situação de uma criança com 6 meses de idade é lembrada por Lacan como altamente significativa na constituição do sujeito humano. Sem domínio motor, e na dependência alimentar completa, ela assume jubilosamente, frente a um espelho, sua própria imagem refletida. Esta é "une situation exemplaire, la matrice symbolique où le je se précipite en une

forme primordiale, avant qu'il ne s'objective dans la dialectique de l'identification à l'autre et que le langage ne lui restitue dans l'universel sa fonction de sujet" (49, p.94).

Vejamos como o "je" e o "sujet" se apresentam no início da vida: a forma total do corpo se organiza em uma gestalt, na qual o sujeito advém como que num reflexo de maturação de sua própria força e poder. A criança, então, pequena, sem palavra e sem autonomia motora, numa imagem especular, prefigura sua destinação alienante. É o "je" que se configura, e que sempre remeterá ao congelamento de uma estátua, na qual os fantasmas do homem se projetarão. "Le stade du miroir est un drame dont la poussée interne se précipite de l'insuffisance à l'anticipation" (49, p. 97).

Do corpo fragmentado (fragilizado na anatomia fantasiosa e simbolizado nos sonhos e nos sintomas da esquizofrenia e da histeria), chega-se à formação do "je" especular e do "sujet" social. No término do estágio do espelho, através da identificação com a imago do semelhante, bem como dos ciúmes primordiais, instala-se a dialética que, desde então, liga o "je" com situações socialmente elaboradas.

Neste momento a mediação através do desejo do outro, utiliza o intermediário cultural, configurado por Édipo, em relação ao objeto sexual. O "sujet", pela função simbólica, insere-se na dinâmica da cadeia do significante e segue-se a sequência da vida e das substituições linguísticas e culturais. O "sujet" das relações familiares e sociais surge num sistema de trocas e relações opositivas, sempre em torno de um elemento que falta. Ele recupera o sentido de sua própria história ao se apropriar da dialética das relações, e ao se introduzir, plenamente, no universo simbólico da lei. "Sujet" é a função do sujeito em termos universais, restituídas pela fala pessoal e incluída nas situações socialmente elaboradas.

Lacan se opõe a toda tendência de conceber a formação do su como centrada no sistema percepção-consciência, ou como organizada pelo princípio de realidade. Estas postulações contrariam a dialética do conhecimento e estariam ligadas à uma função de desconhecimento, que seria característica de certas estruturas. Não remeteriam ao lugar excêntrico onde se situa o sujeito do inconsciente, que é o tempo silencioso, puro vivenciar da morte, denúncia permanente da singularidade vazia do sujeito.

Vejam<sup>os</sup>, agora, a função do sujeito dentro da dimensão da comunicação. À primeira vista pode parecer que a comunicação humana é uma simples troca de informações entre indivíduos. Mais do que isto, entretanto, ela realça o problema do sujeito e coloca a questão da existência de um código, anterior a todas as mensagens. É que o questionamento sobre a origem e a função da comunicação, bem como do sujeito, está em outro espaço, um outro lugar.

Está no código, suporte de todo o processo. Esta é uma colocação bem diversa da teoria da comunicação clássica, na qual o processo de comunicação se inicia com a fala de alguém. Seria o emissor aquele que transmitiria a mensagem ao receptor. Na fórmula lacaniana, entretanto, o emissor recebe do receptor sua própria mensagem invertida. O fenômeno comunicacional, neste caso, é tido como inconsciente, involuntário, metapsicológico, inverso e específico do homem. Decorre de um sistema de signos, com uso flexional e não é um conjunto de sinais, como seria a "linguagem" animal. No homem, toda mensagem é uma mensagem acerca de uma mensagem. O código humano não é apenas substituto da ação; as mensagens remetem à realidade, é claro, mas não como os sinais que apenas indicam o real. No homem, o mais importante é o dar sentido, isto é, a relação entre os elementos do código e não a relação direta do código com os elementos da realidade.

O que caracteriza a comunicação humana é, então, a ordem simbólica, onde a presença da materialidade fonética é indispensável, mas enquanto remete àquilo que é conectado pelo sentido. A criança, por exemplo, substitui a mãe pela brincadeira do carretel, controlando presença e ausência por um par de fonemas. Nisto se dá a dominação da ausência, pela aceitação da substituição do objeto. Pela nomeação da ausência, através do Fort-Da, as relações inconscientes se interconectam. A ausência da mãe não é apenas física. Ela remete à própria castração materna, condição da mãe conter em si a carência edipiana. É a triangularidade de Édipo, portanto, que funda, em última análise, as situações estruturantes. Tanto o Édipo vivenciado pela criança, quanto aquele supostamente resolvido pela mãe. Esta deve estar em situação de disponibilidade para um outro, para uma promessa de encontro, e não se apresentar ilusoriamente completa e íntegra apenas com o filho. A mãe deve ter em si o desejo do outro - ela aponta para a falta, para a morte, portanto. Ela é castrada e assim dá condições ao filho de introduzir-se, também ele, na busca simbólica. A dependência da criança, em relação à mãe, incondicional no início, tem referências diversas: a criança tem necessidades, a mãe tem desejo. No desejo da mãe, a criança assume valor simbólico de negação da carência essencial da mãe. O filho é promessa de negação da morte, esperança de preenchimento da ausência, resposta às feridas narcísicas maternas. Ele é o phalus da mãe. Frente à criança a mãe fala, mas isto a partir de um código no qual a criança se introduz levada por suas necessidades. Ela se transforma na mãe e daí no código e é de lá que começa a ser. Mesmo que ela esqueça, depois, este outro lugar e viva a ilusão de ser sujeito, ela é - porque foi na origem - sujeitada à mãe, ao código, ao Outro. É a partir daí que alguém fala, quando o indivíduo fala: fala-se por ele. Este é o sujeito do inconsciente, primeiro elemento da comunicação, que fala desde outro. Mas isto é reprimido na dupla alienação: da imagem do espelho e da palavra.

## CAPÍTULO IV

### O SUJEITO E O JOGO - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alice, diante da Falsa Tartaruga que aumentava as expectativas com um prolongado silêncio, disse para si mesma : "Só quero ver como ela pode acabar, se não começa nunca" (20, p. 107). É o risco que se corre quando muitas coisas querem e precisam ser ditas... Ou se fica em silêncio, ou se faz excessivas considerações paralelas, o que é uma forma de nada dizer.

No nosso trabalho, por exemplo, tentando um melhor entendimento da importância e do sentido da brincadeira ou do jogo, na constituição do sujeito humano, optamos por um longo percurso de problematização, o que pode dificultar a conclusão que se faz, agora, necessária. Muitas das questões levantadas no primeiro capítulo, por exemplo, foram apenas esboçadas. Serviram para ampliar a questão e deram condição de particularizar, dentro da amplitude considerada, o nosso propósito neste trabalho, que era o de relacionar a atividade do jogo com a constituição do sujeito.

Com as colocações teóricas de Huizinga, Callois e Piaget, tentamos penetrar no lúdico e encontramos opções bastante diversas de compreensão. Em seguida a abordagem psicanalítica nos fez ir além da consideração de uma simples e fundamental atitude lúdica. Esta é própria do brincar, certamente, com a ilusão, duplicidade e incerteza que lhe são próprias(43). Mas, além desta, tomamos o prazer e o simbólico como indicadores do jogar. Tentamos compreender o que Freud diz sobre o prazer, e o que Lacan postula sobre o simbólico.

Tudo isto foi visto na perspectiva orientadora da constituição do sujeito humano, esta sim a grande questão da psicologia e da psicanálise.

#### 4.1--Sobre o Sujeito

Sujeito é um termo de múltiplas definições (49 , 55, 57, 59, 82). Tanto pode se referir à totalidade do aparelho psíquico, quanto à autoconsciência que o indivíduo tem de si (o que ele pensa que é), quanto ao que o define como inconsciente (sujeito do inconsciente ou falado pelo inconsciente).

O tema da subjetividade, por mais fluido que possa parecer, se impõe às ciências humanas, à psicologia e à psicanálise, de forma especial, a partir da questão do discurso. Quando falo, sou o mesmo que aquele de quem falo? A divisão do sujeito consigo mesmo e a prioridade do significante que joga e ganha antes que o sujeito se dê conta de si - estes os problemas.

Discurso e sujeito se articulam em uma relação que é, finalmente, o que os define. Para a psicanálise, o sujeito se constitui, constituindo o seu discurso. Na situação analítica algumas das contradições do sujeito aparecem claramente. Ela é uma experiência privilegiada, neste sentido, pois ao solicitar que as idéias apareçam o mais livremente possível, o analisando se experimenta de várias maneiras: ele é protagonista de um processo; ele subjaz aos fenômenos (é o subjacente); ele se descobre sujeitado a leis; ele se encontra numa série de identificações alienantes. A ignorância do indivíduo sobre si mesmo é um fato particularmente notável que a experiência psicanalítica denuncia no questionamento permanente das miragens identificatórias entre a consciência e o sujeito.

Enquanto sujeito submetido ao discurso, às representações e às paixões, o indivíduo se deixa falar, ele se apresenta sujeitado a uma outra ordem: fala-se, nele, e os discursos o atravessam, já que o precedem histórica e estruturalmente. Diante da exigência de falar a verdade, o indivíduo se percebe alienado de si mesmo. Ele reconhece que não habita, ver

dadeiramente, o discurso que ele próprio emite.

Por outro lado, assumindo sua palavra, ele se organiza como sujeito de suas proposições e desejos. Exigindo a palavra em primeira pessoa, a psicanálise convida o sujeito a se buscar e a se manifestar, em suas diversas formações e atribuições, em seus momentos de constituição e também de desagregação.

Problematizando, assim, o sujeito psicanálise, desde Freud, desenvolve quatro grandes temas, ou quatro funções do sujeito, que correspondem às relações pelas quais o indivíduo se constitui. Segundo Vergote (84), teríamos:

- o eu em sua função de defesa, ligado à tendência de auto-conservação, constituindo-se como polo defensivo, basicamente inconsciente.

- o eu que se volta, libidinalmente, sobre si mesmo, no narcisismo, totalizando-se como sujeito para ele mesmo. Centrado em si, ele torna-se agente e fonte das ligações libidinais e dos projetos de investimento no mundo ambiente.

- o sujeito que se organiza pelo processo de identificação intersubjetiva, isto é, pela apropriação inconsciente do outro. Através das assimilações parciais, penetra-se na questão da representação totalizante do indivíduo como realidade psíquica autônoma, sintetizada na situação edipiana. Isto quer dizer que, nas relações de desejos qualificadas pelas diferenças de sexo e de geração, o indivíduo advém a si mesmo como sujeito de um desejo sexualmente qualificado, assimilando o desejo que circula entre os pais.

- o indivíduo que, no exercício da percepção (função congênita do psiquismo), empenha-se na realidade, na consciência e na linguagem, e se faz sujeito da palavra. A relação com o real exige mais que o exercício da percepção: as lembranças, os raciocínios e as representações indicam a realidade estrutural da linguagem, como indispensável para os



processos de pensamento.

A teoria freudiana, especialmente neste último ítem, segundo afirma Vergote e a psicanálise lacaniana, pre - muncia o que a linguística e a psicologia da linguagem desen - volvem hoje sobre a relação entre percepção, consciência e linguagem. É exatamente o que Lacan se propõe fazer, já que a ligação tópica que Freud estabelece entre linguagem, pré - consciente e autonomia do eu, solicitavam elaborações torna - das possíveis pela linguística atual. Por exemplo: o acesso à linguagem e as articulações com o recalque primário; ou a metáfora paterna referida à lei; ou então o sujeito que toma sentido na cadeia significante.

Disso tudo fica claro que o sujeito não se defi ne por um núcleo de eu, qual seja a presença lúcida de si pa - ra si e para o mundo. A questão do sujeito transborda de mui - to estes limites. Além da contração de forças num possível nú - cleo (fonte de identidade, na "mesmice" necessária à mudança), há uma construção permanente, instauração constantemente repe - tida pela subversão operada pelo inconsciente. Para a psicaná - lise o eu não é uma aquisição estável, uma sedimentação fixa, apesar da existência de momentos determináveis como estrutu - rantes do sujeito.

Mas a arqueologia psicanalítica não se confunde, de forma alguma, com uma psicogenética linear, e a questão da origem do sujeito só tem sentido se procurada no processo de sua introdução no universo simbólico. Para Lacan, como já foi visto, a verdade do sujeito só se define na linguagem. Ele a - firma a imanência da linguagem e do sujeito, este tido como efeito de sentido. O jogo do "Fort-Da" é a situação exemplar da repetição que assume (pelo automatismo e pela inscrição na cadeia significante) valor de operador universal, na consti - tuição da subjetividade.

O sujeito é, então, o lugar onde a alteridade radical do inconsciente fala. Lugar de desconhecimento, no

qual o significante "eu", utilizado positivamente, cumpre apenas a função de preencher a falta. Como significante ele só é na ausência, na negatividade e na oposição. É permanente substituição, carência de ser, ruptura de identificação narcísica. Representa por ausência e sempre dentro de um sistema referencial, nas relações que o sistema permite.

Sendo representação, o sujeito é sempre alienado. Mas é esta sua verdade - uma dupla alienação. A do espelho, do imaginário, onde ele é o outro, a mãe. A da aquisição da linguagem, produção de signos, onde se processa a intersubjetividade, na referência ao Outro, ao sistema.

Para o sujeito, o outro é a dimensão sempre exigida e nela a palavra se afirma em verdade.

#### 4.2- Sobre o Jogo

As várias etapas de nosso trabalho nos permitem algumas conclusões sobre o jogo, seguindo os autores apresentados.

A antropologia lúdica de Huizinga engloba todas as formas de conduta sob o prisma do jogo. Ampliando ao extremo as considerações sobre o assunto, ele apresenta a posição "tudo é jogo", o que fragiliza sua própria conceituação, pelos impasses que suscita. Se tudo é jogo, nada é jogo... Enquanto atividade generalizada, ela remete ao infinito, no movimento de duplicidade próprio dos reflexos de um jogo de espelhos. A riqueza da abordagem propicia a imprecisão dos conceitos.

A tipologia de Roger Caillois dá conta da multiplicidade dos jogos através de categorias representativas. Apesar da classificação ser extremamente válida e abrangente, o autor não resolve, com a mesma pertinência, a questão funda

mental que é a de um denominador comum a todos os jogos. A unidade do jogo, que se contrapõe à diversidade dos jogos, apesar de explicitada como problema por Callois, não é resolvida, satisfatoriamente por ele, a nosso ver. Aquilo que faz com que se jogue, o jogar, qual seu fundamento? Além disto ele sublinha apenas o aspecto gratuito do jogo, como divertimento e distração, enfatizado ao lado da regulação convencional da regra. Não há nenhuma abertura para o simbolismo inconsciente e as elaborações reparadoras, pessoais ou sociais, que o jogo pode permitir.

A explicação de Piaget mostra como a criança se apropria do real. De grande importância para a metodologia educacional, ela não chega, entretanto, a abordar a atividade lúdica nela mesma, de forma específica. Ele descreve o que acontece ao homem (ao sujeito epistemológico) em momentos diversos, sempre em termos de adaptação ao real, que é a sua preocupação básica. A atividade do jogo é estudada como uma das formas de adaptação mental e esta abordagem, a nosso ver, fica num plano descritivo, em nível de superfície. Mesmo que a posição estruturalista de Piaget o afaste do simplismo de "um sujeito individual", e o leve a se opor à fragmentação das "tomadas de consciência" deformadoras, ele sublinha, fortemente, como definidoras do homem, as operações intelectuais do sujeito, aquilo que ele faz cognitivamente. Para uma aproximação maior da significação global de um fenômeno humano, entretanto, cremos ser imprescindível a consideração específica do afetivo e do inconsciente.

De qualquer forma Piaget (bem como a psicanálise) assume uma atitude metodológica que vê o jogo como fenômeno objetivamente determinável, o que faz com que se o encare, muito questionavelmente, como atividade espontânea e gratuita. Todo jogo resultaria de causas, obedeceria a leis e visaria um fim. A psicanálise, por exemplo, assumindo uma posição deter-

minística inconsciente, defende que é o trabalho do inconsciente que dá sentido e conteúdo à toda conduta humana, inclusive ao brincar.

Para a psicanálise o jogo é uma forma particular de conduta, que tem uma feição própria (jogar é fazer alguma coisa de uma certa maneira) e um sentido (o prazer que o jogador encontra, mesmo que ele se localize para além do princípio do prazer, sob forma derivada ou segunda). A brincadeira é uma forma de expressão que responde à uma necessidade, e que pode ser interpretada como uma forma de linguagem, com valor simbólico.

Na abordagem psicanalítica o prazer e o simbólico, na medida em que se incluem neste trabalho, foram referidos aos enunciados teóricos de Freud e Lacan. É na direção do desejo do homem, e do prazer correspondente, que o jogo adquire significado.

Se o sujeito psíquico é, fundamentalmente, sujeito desejante, sujeitado pelo desejo e protagonista do desejo, ele viverá plenamente na palavra inscrita na cadeia significante. É o desejo e o prazer que transformam a neutralidade da coisa em objeto especialmente valorizado. O mecanismo de transformação é impulsionado pela busca do prazer, sempre imperativa no homem. Desta forma, é o desejo da criança que vai conferir a um objeto qualquer, ou a uma brincadeira, seu estatuto de substituição. Pelo investimento do sujeito, o jogo torna-se, então, um lugar privilegiado de reencontro com o fantasma, que é uma das formas de expressão na ordem do simbólico.

Consequentemente a todas estas considerações, para nós a brincadeira se inclui nas formações do Inconsciente que comportam sentido. A descoberta fundamental de Freud, que ninguém melhor do que Lacan explicitou em sua racionalidade, é que os sentidos inconscientes "nos chegam sempre implicados

num conflito, portadores de desejos opostos a outros desejos, sofrendo, sob forma de compromisso por exemplo, ou de substituto, as marcas dessa luta" (60, p. 111).

A função simbólica da brincadeira, portanto, refere-se à possibilidade da criança assumir a perda de uma parte de si mesma, bem como de resgatá-la, dentro do humanamente possível. Desde o início repete-se no homem a sequência perda-ganho. No lúdico se inclui toda a vida fantasmática da criança e a possibilidade de brincar da pessoa incide na forma pela qual ela vivencia a problemática da perda e da aquisição dos significantes básicos.

A simbolização, então, creio ter ficado claro, dá conta do jogo de forma muito própria. Além de inscrever-se na acepção mais clássica de símbolo, como representação figurativa análoga de qualquer coisa, há uma outra concepção, mais estrutural, onde o jogo é tido como um sistema, no qual a criança penetra, e que ela mesma manipula (42, 59).

No primeiro sentido a correspondência análoga é sublinhada, e o jogo, bem como o brinquedo, torna-se objeto privilegiado de duplo pertencimento: ao mundo das coisas e à figuração fantasmática. Na brincadeira, o mundo real é assumido como possibilidade de expressão figurativa, na libidinização dos objetos próximos e na referência permanente a algo que está ausente deste contexto real. O símbolo lúdico é, então, referenciado tanto ao que ele exprime diretamente, quanto ao que ele não é. Todo jogo de "faz de conta" é extremamente expressivo desta particularidade, na medida em que se desenrola em relação a um objeto ou a um personagem inseridos no mundo do fantasma. É um elemento ausente, no nível real, mas inteiramente presente no conjunto relacional, que configura um sistema, mais ou menos complexo.

No segundo sentido de símbolo - sistema contém

muo de termos, onde cada um representa um elemento de outro sistema (59) - a ênfase se faz nas metáforas que se sucedem, e que o indivíduo passa a usar e neste uso a se constituir como sujeito. O símbolo é conceitualizado, nesta acepção, como lugar de relações interdependentes, entre os termos de um conjunto.

A explicação do Jogo do Fort-Da pode ser feita nos dois sentidos de símbolo aqui referidos. No primeiro, o carretel jogado toma sentido como símbolo da mãe que se ausenta. O que é simbolizado é a dialética de perda e de ganho, satisfação (presença) e frustração (ausência). Pelo segundo, o jogo se constitui na mudança de um eu que penetra, repetitivamente, numa estrutura lúdica, procurando preencher a falta na medida em que ele próprio se torna um elemento estrutural. O eu assume um lugar, se inscrevendo na sequência, o que permite sua sobrevivência ainda que plena de ausência.

Nesta segunda acepção o sistema mãe-carretel - criança se constitui em estrutura, com interdependência de elementos, onde a criança se inclui e se conota e denota de maneiras diversas (42, p. 86). A concepção do jogo como estrutura de fendida por Cutton, não é pacificamente aceita por todos. Se nos ativermos ao fato de que "...a estrutura se esclarece menos pela investigação do significado do que pela ligação inaparente que une os significantes entre si..." (37, p. 100); ou se a definirmos como "rede de referência informacional cujos elementos tem valor opositivo, relativo e negativo" (36, p. 17); ou se considerarmos estrutura como um sistema de relações significativas, uma sintaxe das transformações possíveis, sendo "...algo que apenas está presente nos seus efeitos e que inclui entre os seus efeitos a sua própria ausência" (21, p. XXVI), nada impede de considerarmos o jogo uma estrutura.

Mas Henriot (43, p. 25-26-27) questiona esta posição, considerando o termo estrutura assim empregado muito am

plo, pois que a reversibilidade das operações, essencial numa estrutura, não acontece no jogo, já que seus elementos se apresentam sob a forma de uma série irreversível. Ao contrário, o jogo tem uma progressão, se desenrola no tempo e no espaço. Henriot cita Levi-Strauss, que não define exatamente o jogo como uma estrutura, mas o considera como qualquer coisa que se produz e que produz qualquer coisa "a partir de uma estrutura" (43, p. 27). Não nos propomos aprofundar esta questão, apenas a assinalamos por considerá-la teoricamente válida.

Creemos ter analisado - era este nosso propósito - a aproximação possível entre o jogo e a constituição do sujeito. Isto foi feito não sem informações incompletas, mas parece ter ficado claro que ambos - jogo e sujeito - ganham sentido numa separação, ou melhor, numa ausência constituinte e fundamental. Ambos se desdobram numa reduplicação comparável à clivagem característica da entrada no domínio do significante.

Ausência do jogador, presença sequencial do jogado - tal é a ordem do simbólico expressa na equação do jogo.

Sujeito que remete, pelo desejo e pela fantasia, à situação de compromisso entre o proposto e o ocultado. Sujeito que, como organização significante inconsciente, tem o lugar do intervalo que dá sentido à textura.

Um posicionamento frente a este tema, na amplitude aqui considerada, é importante, antes de qualquer classificação ou mesmo antes do uso da brincadeira com fins pedagógicos ou psicoterapêuticos. Trata-se do jogar referido ao prazer e ao simbólico, ao inconsciente e à constituição do sujeito. No brincar a criança e o adulto fruem sua liberdade possível de criação, se experimentando como sujeitos e como sujeitados. O tema remete:

- ao problema das relações entre realidade in-

interna e externa, separadas ainda que inter-conectadas. Suas condições de reconhecimento e aceitação.

- à distinção entre percepção e apercepção.

- à experiência de criatividade referida à toda atitude em relação à vida, e não restrita às criações bem sucedidas ou aclamadas.

- à localização da experiência cultural numa área terceira, num espaço potencial que é o de brincar, existente entre o lugar do indivíduo e o do meio ambiente.

- às fronteiras entre realidade e fantasia, na experiência da loucura e na sanidade psíquica.

- às condições de vivência das experiências ilusórias contidas nos sonhos, fantasias, jogos, arte, religião e mitologia.

- ao sentido do brincar, tão utilizado quanto pouco compreendido, nas atividades pedagógicas e psicoterapêuticas.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 - ALTHUSSER, L. Freud e Lacan in Estruturalismos. Portugal -  
lia, Lisboa, 1968, 229-255.
- 2 - ARMOGATHE, J.R. L'ontologie du jeu in Le Jeu. Breal, Pa -  
ris, 1976, 185-201.
- 3 - ARROUYE, J. Jeu et creation artistique in Le Jeu. Breal, Pa  
ris, 1976, 87-110.
- 4 - UZIAS, J. M. Chaves do estruturalismo. Civilização Brasi -  
leira, Rio de Janeiro, 1972.
- 5 - BACHELARD, G. A poética do espaço in Os Pensadores, vol.  
XXXVIII. Abril, São Paulo, 1974.
- 6 - \_\_\_\_\_ . A Psicanálise do Jogo. Estudos Cor, Lis -  
boa, 1972.
- 7 - \_\_\_\_\_ . La formacion del espiritu científico. Si -  
glo Veintiuno, Buenos Aires, 1975.
- 8 - \_\_\_\_\_ . Filosofia do Novo Espírito Científico -  
A Filosofia do Não. Presença, Lisboa, 1976.
- 9 - BARREMBLIT, G. Juego y utopia. 30 p. Manuscrito.
- 10- BARROS, C.P. de. Contribuição à controvérsia sobre o ponto  
de vista econômico in Conscientia nº 2. Vozes, Petrópo-  
lis, 1975, 41-78.
- 11- BARTHES, R. Elementos de Semiologia. Cultrix, São Paulo ,  
1974.
- 12- BASTIDE, R. Usos e sentidos do termo estrutura nas ciên -  
cias humanas e sociais. Herder, Universidade de São  
Paulo, São Paulo, 1971.
- 13- BENVENISTE, E. Problemas de linguística geral. Ed. Nacio -  
nal e Ed. da Universidade de São Paulo, S.Paulo, 1976.

- 14- BORGES, M.L.X. de A. O conceito de realidade na Metapsicologia. Tese de Mestrado. PUC, Rio de Janeiro, 1976. Mimeografada.
- 15- BOUDON, R. Para que serve a noção de estrutura. Eldorado, Rio de Janeiro, 1974.
- 16- BRAZIL, C.N.V. e outros. Estudos do desenvolvimento cognitivo e a teoria de Jean Piaget in Cadernos da PUC nº 14, Rio de Janeiro, 1973.
- 17- BRAZIL, C.N.V. A estrutura do inconsciente in Lugar 7. Editora Rio, Rio de Janeiro, 1975.
- 18- BRAZIL, H.V. A estrutura em Metapsicologia - um ensaio crítico in Conscientia nº 1. Vozes, Petrópolis, 1974, 11-30.
- 19- CALLOIS, R. Les jeux et les hommes - la masque et la vertige. Gallimard, Paris, 1967.
- 20- CARROL, L. Aventuras de Alice. Fontana-Summus, Rio de Janeiro, 1977.
- 21- COELHO, E.P. Introdução a um pensamento cruel: estruturas, estruturalidade e estruturalismos in Estruturalismo. Portugal, Lisboa, 1968, I-LXXV.
- 22- PAGES, J.-B. Para compreender Lacan. Editora Rio, Rio de Janeiro, s/data.
- 23- FLAVELL, J.H. A Psicologia do desenvolvimento de Jean Piaget. Pioneira, São Paulo, 1975.
- 24- FREUD, S. Projeto para uma Psicologia Científica (1950 [1895]) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1977, vol. I, Parte I, 380-456.
- 25- \_\_\_\_\_ A interpretação dos sonhos (1900-1901), 2ª parte, cap. VII in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1972, vol. V, 543-660.

- 26- FREUD, S. Três ensaios sobre a sexualidade infantil (1905) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1972, vol. VII, 122-252.
- 27- \_\_\_\_\_ Escritores criativos e devaneios (1908 [1907]) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1976, vol. IX, 147-158.
- 28- \_\_\_\_\_ Leonardo da Vinci (1910) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1970, vol. XI, 53-124.
- 29- \_\_\_\_\_ Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental (1911) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1969, vol. XII, 277-286.
- 30- \_\_\_\_\_ O inconsciente (1915) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1974, vol. XIV, 185-245.
- 31- \_\_\_\_\_ Além do Princípio do Prazer (1920) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1976, vol. XVIII, 12-85.
- 32- \_\_\_\_\_ O Ego e o Id (1923) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1975, vol. XIX, 13-83.
- 33- \_\_\_\_\_ O problema econômico do masoquismo (1924) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1976, vol. XIX, 197-212.
- 34- \_\_\_\_\_ Psicanálise (1926) in Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de S.Freud. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1976, vol. XX, 297-309.

- 35- GRANGER, G.-G. O problema das significações in Filosofia do Estilo. Perspectiva e Ed. da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1974.
- 36- \_\_\_\_\_ . Pensamento Formal e Ciências do Homem. 2 vol. Editorial Presença, Lisboa, 1975.
- 37- GREEN, A. A psicanálise diante da oposição da história e da estrutura in Conscientia nº 2. Vozes, Petrópolis, 1975, 100-112.
- 38- \_\_\_\_\_ . El inconsciente freudiano y el psicoanálisis francés contemporáneo in GREEN, A e outros. El inconsciente freudiano y el psicoanálisis francés contemporáneo. Nueva Vision, Buenos Aires, 1976, 79-101.
- 39- GUIRLINGER, L. Presentation du Jeu in Le Jeu. Breal, Paris, 1976, 9-32.
- 40- \_\_\_\_\_ Une vocation de l'enfance: le jeu in Le Jeu. Breal, Paris, 1976, 39-59.
- 41- \_\_\_\_\_ La reconciliation du travail et du jeu in Le Jeu. Breal, Paris, 1976, 289-311.
- 42- GUTTON, P. Le jeu chez l'enfant. Larousse, Paris, 1972.
- 43- HENRIOT, J. Le Jeu. PUF, Paris, 1976.
- 44- HUIZINGA, J. Homo Ludens - o jogo como elemento da cultura. Perspectiva, São Paulo, 1971.
- 45- ISAACS, S. A natureza e a função da fantasia in KLEIN, M. e outros. Progressos da Psicanálise. Zahar, Rio de Janeiro, 1969, 79-135.
- 46- JAKOBSON, R. Linguística e Comunicação, Cultrix, São Paulo, 1969.
- 47- KLEIN, M. A técnica psicanalítica através do brinquedo: sua história e significado in Novas Tendências da Psicanálise. Zahar, Rio de Janeiro, 1969, 25-48.

- 48- LACAN, J. El tiempo lógico y el aserto de certidumbre anticipada. Un nuevo sofisma (1945) in Escritos 1. Siglo Veintiuno, Mexico, 1978, 21-36.
- 49- \_\_\_\_\_. Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je (1949) in Ecrits. Seuil, Paris, 1966.
- 50- \_\_\_\_\_. Intervención sobre la transferencia (1951) in Escritos 1. Siglo Veintiuno, México, 1978, 37-48.
- 51- \_\_\_\_\_. Função e campo da fala e da linguagem (1953) in Escritos. Perspectiva, São Paulo, 1978, 101-187.
- 52- \_\_\_\_\_. Lo simbólico, lo imaginario y lo real. Conferencia na Societé Française de Psychanalyse, julho, 1953., in Publicación de la Asociación de Psicólogos de Buenos Aires. Ano VIII, nº 22, dez 1977.
- 53- \_\_\_\_\_. El seminario sobre "La carta robada" (1955) in Escritos 2. Siglo Veintiuno, México, 1976, 11-62.
- 54- \_\_\_\_\_. La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud (1956 [1955]) in Escritos 1. Siglo Veintiuno, Mexico, 1978, 145-178.
- 55- \_\_\_\_\_. Las formaciones del inconsciente (1957-58) in La formaciones del inconsciente. Nueva Vision, Buenos Aires, 1977, 65-124.
- 56- \_\_\_\_\_. A significação do Falo (1958) in Escritos. Perspectiva, São Paulo, 1978, 261-273.
- 57- \_\_\_\_\_. Subversión del sujeto y dialéctica del deseo en el inconsciente freudiano (1960) in Escritos 1. Siglo Veintiuno, Mexico, 1978, 305-339.
- 58- \_\_\_\_\_. Respostas aos estudantes de Filosofia sobre o objeto da Psicanálise (1966) in ESCOBAR, C.H. (seleção de). Psicanálise, Ciência e Prática. Editora Rio, Rio de Janeiro, 1975, 45-55.

- 59- LALLANDE, A. Vocabulaire technique et critique de la philosophie. Presses, Paris, 1947.
- 60- LAPLANCHE, J. e LECLAIRES, S. - O inconsciente: um estudo psicanalítico in EY, H. (direção). O inconsciente. Vol. I, Tempo Brasileiro, Rio de Janeiro, 1969, 111-155.
- 61- LAPLANCHE, J. e PONTALIS, J.B. Vocabulário de Psicanálise. Martins Fontes, Lisboa, 1970.
- 62- LEBOVICI, S. e DIATKINE, R. Fonction et signification du jeu chez l'enfant in La Psychiatrie de l'enfant. Presses, Paris, 1962, V (1): 207-253.
- 63- LEPARGNEUR, R. Introdução aos estruturalismos. Herder e Universidade de São Paulo, São Paulo, 1972.
- 64- MANNONI, O. Breve introducción a Jacques Lacan in Psicología hoy. Buenos Aires, nº 1, set: 76, 5-7.
- 65- MAZZOLA, M. Le jeu absolu in Le Jeu. Breal, Paris, 1976, 259-287.
- 66- MIEL, J. Jacques Lacan y la estructura del inconsciente in LACAN, J. Las formaciones del inconsciente. Nueva Vision, Buenos Aires, 1977, 25-35.
- 67- PALMIER, J.-M. Jacques Lacan, lo simbólico y lo imaginario. Proteo, Buenos Aires, 1971.
- 68- PIAGET, J. Seis estudos de Psicologia. Forense, Rio de Janeiro, 1967.
- 69- \_\_\_\_\_. O nascimento da inteligência na criança (19 \_\_\_\_ ) Zahar, Rio de Janeiro, 1970.
- 70- \_\_\_\_\_. O estruturalismo. Diefel, São Paulo, 1974.
- 71- \_\_\_\_\_. A formação do símbolo na criança. Zahar, Rio de Janeiro, 1975.

- 72- PIAGET, J. Psicologia da Inteligência. Zahar, Rio de Janeiro, 1977.
- 73- \_\_\_\_\_ . Les relations entre l'affectivité et l'intelligence dans le développement mental de l'enfant. Paris, mimeografada, sem data.
- 74- REBOUL, J. Jacques Lacan y los fundamentos del psicoanálisis in LACAN, J. Las formaciones del inconsciente. Nueva Vision, Buenos Aires, 1977, 49-64.
- 75- RIFFLET-LEMAIRE, A. Lacan. Edhasa, Barcelona, 1971.
- 76- RIVAS, C.N. A estrutura do Inconsciente e as estruturas inconscientes. Tese de Mestrado, PUC, 1974.
- 77- RIVAS, C.M. Estrutura, jogo e criatividade na prática educacional in Forum, Rio de Janeiro 1 (2): 89-100, Abril/junho 1977.
- 78- SAFOUAN, M. Estruturalismo e Psicanálise. Cultrix, São Paulo, 1970.
- 79- SAUSSURE, F. Curso de Linguística Geral. Cultrix, São Paulo, 1975.
- 80- SEGAL, H. Introdução à obra de Melaine Klein. Ed.Nacional, São Paulo, 1966.
- 81- SMIRNOFF, V. Psicanálise da criança, Vozes, Petrópolis , 1972.
- 82- TODOROV, T. e DUCROT, O. Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem. Perspectiva, São Paulo, 1977.
- 83- VASSE, D. O umbigo e a voz. Loyola, São Paulo, 1977.
- 84- VERGOTE, A. Le sujet en psychanalyse in Recherches et Debats nº 21: Problèmes de psychanalyse. Desclée de Brouwer, Paris, 1973, 11-40.
- 85- WAELEHENS, A. de. La psicosis, Morata, Madrid, 1973.
- 86- WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Imago Editora , Rio de Janeiro, 1975.

Dissertação apresentada ao Departamento de Psicologia da PUC/RJ,  
fazendo parte da banca examinadora os seguintes professores:

*Circe Navarro Rivas*  
Prof<sup>a</sup> Circe Navarro Rivas  
orientadora

*Maria Helena Novaes Mira*  
Prof<sup>a</sup> Maria Helena Novaes Mira

*Gregório Barembli*  
Prof. Gregório Barembli

Visto e permitida a impressão  
Rio de Janeiro, 11 de abril de 1979.

*Vera Maria Fernão Candau*  
Prof<sup>a</sup> Vera Maria Fernão Candau  
Coordenadora dos Programas de Pós-  
Graduação do Centro de Teologia e  
Ciências Humanas.