

LINO DE MACEDO (USP – SÃO PAULO/SP)

RESUMO

Simbolismo nos jogos e lógica das significações

Na obra de Piaget, podem ser destacados três livros de pesquisas nos quais jogos são utilizados como recurso metodológico e fundamento teórico: “O juízo moral na criança” (1932), “A formação do símbolo na criança” (1945) e “As formas elementares da dialética” (1980). No primeiro, destacam-se seu valor para o desenvolvimento da relação entre pares, da autonomia, da cooperação, da reciprocidade, do respeito mútuo como possibilidades e valores observáveis nas crianças, livres de imposições adultas. No segundo, o jogo é proposto como um dos elementos fundamentais de nosso sistema simbólico e que se constrói ao longo dos primeiros anos de vida como jogo de exercício, simbólico, de regra ou construção. Em seu contexto, verifica-se o valor do exercício (via prazer funcional), do símbolo (sistema de representações) e da regra (sistema de normas afetivas, cognitivas e sociais) como bases para as grandes transformações que caracterizam o processo de desenvolvimento humano. No terceiro, “As formas elementares da dialética”, Piaget recorre sobretudo aos jogos para caracterizar a forma interdependente das interações, cuja construção possibilita e é necessária ao desenvolvimento das estruturas cognitivas e das ações inter-individuais. Consideremos, para outro tipo de comentário, os jogos de regras e sua dimensão ou condição simbólica. Ainda que sempre criados, recriados ou inventados, os jogos atuais não substituem ou anulam os antigos, que passam de geração em geração, e que são preservados de muitas formas. São legados imortais da cultura oral, na qual o contador da história, o apresentador do jogo, o juiz ou mestre, seu caráter sagrado, enquanto sistema de representações de problemáticas da vida, cujas únicas expressões ou repetições só podem ser experimentadas em certas situações (uma delas, o jogo). Espaço de liberdade, magia e felicidade, na situação de jogo, o aprender (para jogar certo e bem) não está – como na escola – condicionado a um professor, a um programa, a uma intencionalidade pedagógica dirigida e gerida por interesses e responsabilidades dos adultos. Nele, aprender não se condiciona a um ensinar, mas a um tornar-se, como condição para ser (mesmo que momentaneamente). Trata-se de uma legítima prática sócio cultural. Joga-se com ou contra alguém. Jogam-se jogos permitidos ou proibidos. Nos jogos faz-se caricatura, crítica, projeção de aspectos da vida. Hoje, por exemplo, predominam jogos de ação e representação, próprios à cultura virtual, com seus recursos cada vez mais sofisticados e ilimitados de simulação e compartilhamento inter-individual. Nos jogos de regras as ações são orientadas por normas (afetivas, cognitivas e sociais). Normas que regulam a conduta esperada em cada tipo de jogo, que regula desvios ou administra seus limites por diversas formas. Normas para um jogar certo, que estruturam relações (no espaço e no tempo) abertas para muitos possíveis. Neles, o papel do outro (oponente) e dos objetos que “encarnam” ações, decisões são objetiváveis e, portanto, podem se tornar observáveis, analisáveis. O jogo, como produto ancestral da cultura oral, é pura construção e reconstrução de narrativas, compostas pelas pessoas que as constituem ou que delas participam. Nos jogos de regra, verificam-se na prática e na condição do próprio jogar as bases antropológicas de qualquer cultura, como sistema de trocas humanas, materiais ou simbólicas (dar, receber e retribuir). Nos jogos de regras as ações são orientadas por normas cognitivas: observar, coordenar, desenvolver (jogar melhor), reconhecer, antecipar, tomar decisões, argumentar. Igualmente, são orientadas por normas afetivas, prestar atenção, concentrar-se, ser ativo, estar presente e sensível, entregar-se ao outro e à situação que os envolve como parceiros de uma mesma jornada ou experiência. Esquecer de si (abrir mão do medo, da vergonha, da arrogância, do desejo de ser superior, das diferenças que

em outras situações são fundamentais) e dar-se ao jogo, como possibilidade de troca e interação humana. Mas, os jogos de regras colocam-nos dois problemas interessantes. Primeiro, ainda que pura expressão simbólica, sócio-cultural ou sistema de convenções, surpreendem por serem práticas espontâneas de crianças, isto é, que não precisam ser induzidas, obrigadas, apesar de seu pouco (comparado ao adulto) desenvolvimento simbólico. Segundo, sendo social e cultural, portanto coletivo, caracteriza-se não importa sua expressão (concreta ou virtual) por ações singularizadas no espaço e no tempo, ações que trazem conseqüências e que, por isso, demandam responsabilidade. Sendo pura expressão simbólica, só acontecem no presente e no concreto de uma partida, nos acontecimentos que definem sua narrativa e desfecho. Em resumo, sendo social e cultural, não é controlado (ou controlável) pelos adultos; sendo simbólico, só se expressa por ações materiais (mesmo que expressas em um formato digital). Como compreender isso? Nossa hipótese, é que se pode analisar os dois paradoxos ou problemas acima colocados, recorrendo-se ao último (e póstumo) livro de Piaget, “Para uma lógica das significações” (1987). Nele, através do conceito de implicação significativa podemos, quem sabe, recuperar este elo perdido, e que tantas divergências teóricas produz, entre linguagem e ação, mente e corpo, vida e espírito, biologia e sociologia ou história. O que é uma implicação significativa? Por que através dela podemos entender, no jogo dos esquemas de ações, dos processos de assimilação e acomodação, esta linguagem (verbo, simultaneamente ação e significação) antes da língua, este sensório-motor cujo destino é se transformar (por que o antecipa) em simbólico, estes esquemas de ação, que haverão de se transformar (por que assim se estruturam) em operações? O objetivo desta exposição é refletir sobre estas questões.