

Anexo

Vigotski, L. S. (s.data/2009) Anexo. Fragmento das anotações de Vigotski para conferências sobre psicologia infantil. In: Elkonin, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes. p. 423-433.

*Fragmento das anotações de Vigotski para conferências sobre psicologia infantil**

11. Fórmula da idade pré-escolar.

Por um lado, aparece uma série de tendências não cristalizáveis (nova formação) +, e por outro, persiste a tendência a satisfazer de imediato o desejo (base velha) = daí o jogo, ou seja, a satisfação ilusória dos desejos insatisfeitos (função da imaginação).

12. A disparidade dos campos visível e semasiológico é nova na idade pré-escolar. É a base do jogo, a criação de situações fictícias. É um novo grau de abstração, arbitrariedade e liberdade. Daí a imaginação, que só é possível no plano de abstração da situação, de arbitrariedade e liberdade, no plano da síntese, ou seja, da criação de ideais das coisas. A elaboração onírica das impressões baseia-se no caudal ininterrupto da fala por meio da união livre do significado com o objeto (garrafa quente-vulcão) + cristalização visual do significado. Aspectos centrais e periféricos da percepção. Vias de desterro e fuga. No sonho dá-se a percepção: em contrapartida, o significado da

* Ver notas no final do texto.

palavra vê-se em seu lugar: o aspecto do objeto entende-se por seu significado, por isso o conto é possível na idade infantil, tanto no sentido emocional quanto no intelectual. A criança vive no passado e no futuro: aparecem as noções de tempo e espaço.

13. É o jogo o tipo preponderante ou principal de atividade? Não será unicamente um espelho dos processos que transcorrem em outras esferas? Não se pode tomar o reflexo especular pelo objeto refletido, embora se possa estudar o objeto mediante seu reflexo especular. A relação do jogo com o desenvolvimento é a da aprendizagem para o desenvolvimento. Por trás do jogo estão as mudanças de necessidades e as mudanças de consciência de caráter mais geral. O jogo é uma fonte de desenvolvimento e cria zonas de evolução imediata.

14. Deve-se descobrir o que está por trás – empregar os raios X tal como no problema do ensino – e aplicar ao desenvolvimento a análise microscópica interna: a mudança no seio da estrutura celular do tecido reduz-se basicamente a aspectos eficientes e semasiológicos, dos quais dimanam a abstração e a arbitrariedade = liberdade.

15. No jogo, a criança aprende a atuar em situação cognoscitiva, e não visual (cf. o asno de Buridan, em Spinoza), determinada por tendências e razões internas.

Um paradoxo do jogo é que a criança atua pela linha da menor resistência (obtem prazer), mas aprende a atuar pela de maior resistência. Escola de vontade e moral.

Outro paradoxo do jogo é que a criança costuma acatar a regra, renunciando ao que deseja, e nesse caso o acatamento da regra e a renúncia a atuar segundo o impulso direto é o caminho para a máxima satisfação (quantos conflitos há entre as duas satisfações, quantas lutas relacionadas com o jogo!). Em resumo, o jogo oferece à criança uma nova forma de desejo, ou seja, que a ensina a desejar, correlacionando o desejo com o “eu” fictício (ou seja, com o papel no jogo e sua regra), ou seja, no jogo são possíveis as realizações supremas da criança que

amanhã serão o seu nível médio real, a sua moral: Cf. Piaget, não no julgamento moral, mas na moral em ação. A idéia que chega com força irresistível é um conceito convertido em paixão: o protótipo desse ideal spinoziano está no jogo, que é o reino da arbitrariedade e da liberdade. Transferir o problema do jogo para o jogo em profundidade (o que há por baixo e por detrás dele) e em altura (os avanços supremos que amanhã serão o nível médio são o desenvolvimento por cima).

Nesse sentido, o jogo é uma formação nova da idade pré-escolar que contém condensadas e reunidas, como num foco, as tendências mais profundas do desenvolvimento (submarinas e subterrâneas) e as eleva, ou seja, procura dar um *salto vital* para o mundo desenvolvido das formas supremas da atividade especificamente humana contidas no meio como fonte evolutiva.

16. A situação substitutiva no jogo (idéia acertada de Elkonin) é o protótipo de todo o processo cognoscitivo (álgebra). Essa idéia derruba a teoria da prioridade do pensamento autístico. Mas corre o perigo de intelectualismo.

17. Plano duplo de corrente eficiente no jogo: emancipação do conhecido e do irresistível: a criança chora como paciente no jogo (é difícil mostrar como se chora) e está contente como participante. Tipos supremos de vontade como jogo (substituições do arrebatamento e da motivação): é fácil ser herói no jogo, é a forma de heroísmo infantil exequível, à criança "basta conhecê-lo". O nosso heroísmo contém algo do jogo. Não a satisfação produzida pelos caramelos, mas a específica do jogo.

18. A criança aprende no jogo a possibilidade de ser capitão, guarda de trânsito etc.

19. As novas categorias de atitude em face da realidade aparecem no jogo (Elkonin). Isso é verdade.

20. O sincretismo não procede do jogo (contra Elkonin). Há distintos níveis de desenvolvimento (estrutura complexa do desenvolvimento) e correntes desse processo em diferentes profundidades. As correntes determinantes não são as profun-

das (impulsos), mas as externas (não superficiais!!! em oposição à psicologia grosseira). O jogo é o nível superior do desenvolvimento do escolar, o da superfície.

21. Contra Koffka: dois mundos. Um pedaço de madeira em duas estruturas. O prazer, acompanhante da atividade acertada, assim como eu quero. Conhece-lo sem o separar da ação. Não se pode desterrar do jogo a alegria e a liberdade.

22. A ação no campo imaginário, na situação fictícia, e a formação do designio arbitrário, do plano vital e das motivações da vontade aparecem no jogo e colocam-no no nível superior do desenvolvimento, elevam-no à crista da onda, transformam-no no mar de fundo do desenvolvimento da idade pré-escolar que é impelido para o alto por toda a profundidade das águas, relativamente tranquilas. Isso é o principal. No jogo *ecce homo*. Unir isso à satisfação dos desejos insatisfeitos.

23. O jogo é um novo aspecto no desenvolvimento da fala: a fala no aspecto do jogo encara o desenvolvimento do *Welt* (do mundo) em vez do *umwelt* (meio ambiente) e a vontade consciente.

A palavra torna o homem livre. A criança é livre no jogo. Mas é uma liberdade ilusória. O jogo não morre, mas entra em relação com a realidade. Tem sua continuação interior no ensino escolar e no trabalho (atuação obrigatória com a regra) e seus correlatos na idade pré-escolar (liberdade na percepção, arbitrariedade etc.), mas não se superestime a liberdade do jogo: nem tudo pode sê-lo todo.

Wundt sobre a pobreza da fantasia infantil. Experimentos de Morózova e Piaget. A regra é invulnerável.

24. Fases: o bebê é um campo limpo (não há jogo).

A primeira infância é a união do campo visível com o semasiológico (*Ernstspiel*, jogo sério). Até os três anos de idade a criança não compreende que o Sol parece pequeno: ilusão de Aristóteles.

A criança pré-escolar: divergência do campo semasiológico exterior e o visível (o jogo).

O escolar: aparecimento do campo semasiológico interior, independente, não sobreposto, mas coordenado com o exterior (jogo desportivo).

O adolescente: aparece na consciência o *Ernstspiel*.

25. Na teoria de Elkonin não nos afastamos do meio, mas vamos avançando a partir da própria criança (uma etapa do desenvolvimento condiciona a outra): isso é verdade.

26. Em suma. No jogo vemos o movimento da criança no plano puro dos significados, daí a liberdade, a imaginação, a satisfação dos desejos etc. Isso é o principal. Mas também vemos isso na percepção real: a união do visível com o significado-percepção do objeto. Rumo à teoria da percepção, estreitamente vinculada à teoria do jogo, de maneira que não se entende um sem o outro (caminhos de desterro e fuga, olfato, constância, materialidade, arbitrariedade, sistema). Na percepção unem-se a imagem visual A com o significado A, e aqui tem-se a união da imagem A com o significado B.

Nós: se houvesse aqui um cavalo!

27. Contribuição para o jogo: 1) Não é uma função predominante, mas sim orientadora e pode ser que também desorientadora, ou seja, que se desvie do desenvolvimento normal; 2) o aspecto afetivo não é um prazer, mas não se pode esquecer; 3) a criança menor de 3 anos não entende, em geral, os primeiros rudimentos de atividade profissional, o que é ser médico ou capitão (ou seja, as suas funções), mas tão-somente as funções das coisas dos seus familiares: no jogo, a criança aprende a atuar como os adultos e a trabalhar, de um modo geral; 4) todo jogo tem regras: aí está o *quid* da situação fictícia do ponto de vista do comportamento; 5) a criança aprende o seu “eu” no jogo: e criando pontos fictícios de identificação, os centros do “eu”: daí a natureza social do “eu”. Cf. *Rollenspiel* (jogo protagonizado); 6) a criança já possui o seu “eu”, mas não se dá conta, tem processos internos, mas não se apercebe disso: a tomada de consciência de si e do seu conhecimento está no jogo: antes o pensamento e a coisa estavam unidos, não vi-

nham dissociados. Aqui, devido à divergência do campo semasiológico e óptico, com preponderância do primeiro, destaca-se da coisa na ação a idéia sobre a coisa da coisa e começa a ação da idéia sobre a coisa, e não da coisa. Essa é a base da liberdade. O primeiro passo é a fala. À fala só se chega mediante outros (à liberdade também; mediante si mesmo, assim como mediante outro, é o resultado desse desenvolvimento). O jogo vem depois da fala. É curioso que, ao perder a liberdade e a arbitrariedade, os enfermos perdem a ação lúdica convencional. Se o centro se encontra na regra, as deduções são: que há também uma regra exterior (permanecer sentado à mesa, sem falar, não tocar nas coisas dos outros), mas o que importa para o jogo é a regra interna própria, pessoal (diferença fundamental de duas regras morais da criança, segundo Piaget, por colaboração unilateral e mútua): autolimitação e autodeterminação internas. A tomada de consciência do "eu" no jogo, a tomada de consciência do pensamento, do "eu quero" – no jogo –, cf. gramática e fala. Daí:

a) O paradoxo do "eu": no jogo alegre o que eu quero, a atividade egocêntrica; mas aí mesmo está a limitação desde o interior do seu "eu" momentâneo.

b) A regra convertida em arrebatamento: a diferença principal consiste em que o seu efeito positivo triunfa como impulso seu do mais vigoroso. Cf. Spinoza: o efeito pode ser vencido com um fortíssimo arrebatamento. Isso não pode acontecer no jogo. Daí, o jogo não é a forma predominante de atividade: a criança está 24 horas por dia por debaixo de si mesma no jogo. Não vence os arrebatamentos reais.

c) Por conseguinte: a significação da palavra orientada para a ação por meio da situação fictícia e da regra. Temos aqui uma atitude nova entre a palavra e a ação. Antes a palavra inseria-se na situação (função indicativa – atenção arbitrária – mudança da estrutura do campo. Cf. Köhler – escravos do campo sensorial), e a situação determinava as ações mediante a palavra.

Aqui a ação vem do significado da coisa e não da coisa: o *Aufforderungscharakter* [caráter exortativo, vocativo] passa para o significado da palavra.

d) Isto só é possível graças à mudança molecular microscópica da própria composição da percepção (os movimentos moleculares determinam as propriedades mais importantes das coisas): antes, o principal na percepção era a figura, ou seja, a percepção do objeto = figura/sentido. Aqui vemos a razão inversa, que a percepção do objeto = sentido/figura. Isto é uma transição no jogo. A palavra tem uma orientação bipolar, situando-se com o significado no pensamento e com o sentido na coisa: a passagem do sentido para o interior, para os processos e atos próprios. Os caminhos de fuga recobrem-se em seguida de mielina – os processos intercentrais modificam os de fuga.

e) Todo jogo com regra é uma situação fictícia (o inverso do parágrafo primeiro acerca de que toda situação fictícia é um jogo com regra): por exemplo, o xadrez, que implica regra, *ergo* a rainha e o cavalo ditam uma conduta distinta das peças de madeira. Mas num princípio não se tem consciência da regra do jogo, há que descobri-la (está latente) no jogo com bonecos e de modo lábil (depende do capricho); depois adquire-se consciência dela, apresenta-se diretamente nos chamados jogos com regras (nestes é preciso descobrir a situação fictícia latente).

A trajetória central do desenvolvimento do jogo vai da situação fictícia patente com regra e objetivo latentes com ficção, regra e objetivo lábeis, até a situação fictícia com regras e objetivo patentes e ficção, regras e objetivo constantes (o jogo com bonecas – também existente na atividade pré-lúdica – e o jogo de xadrez são os pólos do desenvolvimento), ou seja, do jogo extrai-se a sua essência.

f) Atitude com o simbolismo: por isso o jogo não é simbolismo; o símbolo é um signo, mas uma boneca não é um signo de criatura e sim o resultado de um simbolismo remoto; o sen-

tido separado da coisa é a via do pensamento de sentidos puramente objetais separados das coisas (ideações) – em lugar de imagens – ideais (conceitos). O jogo puramente simbólico é impossível para a criança. *Ergo*: exemplo de Koffka: 2 modos de conduta com um pedaço de madeira, não de símbolo (um modo) + a coisa, mas do significado e a coisa, ou seja, a coisa com dois significados, o de boneca e o de lasca de madeira; esta é a descrição exata e adequada do jogo: *ergo*, não dois mundos e duas estruturas, mas um só mundo.

g) A sensação das emoções: assim, a criança não simboliza no jogo, mas deseja, satisfaz o desejo, faz passar pela emotividade as categorias fundamentais da realidade – cf. o tempo –; o dia, a meia hora, estão representados de outra maneira no jogo; o espaço: no jogo, cinco passos são cem verstras etc. Quando a criança deseja, satisfaz; quando pensa, atua; a ação interior é inseparável da exterior; a imaginação e o entendimento e a vontade, ou seja, os processos internos em ação exterior.

h) O jogo, como tipo de atividade e desenvolvimento das funções psicológicas superiores (que também é sociogênese) é uma unidade de contrários. A contradição do jogo é a atividade livre, quer dizer, arbitrária, toda em poder do arrebatamento, de maneira que era considerada como instinto, ou seja, em forma arbitrária e inconsciente, o interior no exterior, quer dizer, uma contradição de suas funções psicológicas (elementares e diretas) com seu sistema e tipo de atividade (livre, arbitrária) resolve-se na transição para a fala interior e as funções psicológicas superiores: a causa do desenvolvimento dessas novas formações da idade escolar no jogo. O mouro cumpriu sua missão e pode se retirar.

Aditamento ao ponto “e”: relações entre as funções e o jogo. O caminho que vai do jogo aos processos internos na idade escolar é a fala interna, a integração, a memória lógica, o pensamento abstrato (sem coisas, mas com conceitos), o principal caminho do desenvolvimento; quem entender esta conexão compreenderá o principal na transição da idade pré-escolar para a escolar.

A criança atua no jogo com significados separados das coisas, mas inseparáveis da ação real com os objetos reais; aí está a contradição, mas o distanciamento entre a significação do cavalo e o cavalo real e a transferência daquela para um pau de vassoura (ponto de apoio objetual, caso contrário o significado volatiliza-se, esfuma-se) e a atuação real com o pau de vassoura como se fosse um cavalo (ou seja, a criança atua primeiro com os significados como se fossem coisas e depois adquire consciência deles e começa a pensar; ou seja, tal como antes possui conhecimentos da linguagem gramatical e escrita, sem saber que os possui, quer dizer, nem toma conhecimento nem os domina de maneira arbitrária, agora possui os significados, opera com eles, mas sem sabê-lo e sem operar arbitrariamente com eles; a criança não separa consciente e arbitrariamente o significado de cavalo do cavalo real, mas quer ser cavaleiro e desfruta involuntariamente de poder separar o significado da coisa, ou seja, não sabe o que faz; não sabe que fala em prosa = cf. Luria: a teoria do cristal, não presta atenção à palavra, daí a definição funcional dos conceitos, ou seja, das coisas, daí a palavra ser parte da coisa; outro tanto acontece com os significados na idade escolar; a compreensão do cristal – fala – e a compreensão dos significados no transitório) é uma etapa transitória necessária para a operação com significados.

Se na idade de um ano e meio a criança faz a descoberta de que cada coisa tem um nome, no jogo descobre que cada coisa tem um sentido, que cada palavra tem um significado que pode substituir a coisa. A integração baseia-se na emancipação da palavra da coisa no jogo (o behaviorista descreveria o jogo e sua propriedade característica: a criança denomina as coisas ordinárias com nomes extraordinários [palavras], suas ações ordinárias com denominações inusitadas, apesar de conhecer os nomes verdadeiros) e as significações das palavras na linguagem interna. Mas tal como o distanciamento entre a palavra e a coisa necessita de um ponto de apoio em forma de outra coisa, conserva-se na fala interior, como ponto de apoio, a estrutura física da palavra.

Mas o mais importante está nisto:

No momento em que o pau de vassoura, ou seja, a coisa, se converte em ponto de apoio para separar a significação de "cavalo" do quadrúpede real, a criança só pode separar o significado da coisa ou a palavra que a significa se encontrar um ponto de apoio em outra coisa, ou seja, subtraindo com a força de uma coisa a denominação de outra; a mudança dos significados é a expressão dessa debilidade da criança, que obriga uma coisa, poderíamos dizer, a influir em outra no campo semasiológico. Essa transferência está facilitada pelo fato de a criança tomar a palavra por uma propriedade da coisa, não vê a palavra (teoria do cristal), mas vê através desta a coisa significada. No plano da correlação objetual e da função indicativa, a palavra "cavalo", referida ao pau de vassoura, significa "o cavalo está ali", ou seja, vê mentalmente a coisa através da palavra.

O mesmo acontece em relação à ação própria da criança: o garotinho que se mexe vigorosamente sem sair do lugar e se imagina galopando montado a cavalo inverte no ponto crítico a estrutura da ação/sentido.

De novo, para extrair da ação real o sentido da ação (ir a cavalo sem ter a possibilidade real de fazê-lo), necessita de um ponto de apoio em forma de ação substitutiva da real. Mas de novo, se antes o determinante da estrutura ação/sentido foi a ação, agora a estrutura dá a volta e é o sentido/ação o que se relega a segundo plano, converte-se em ponto de apoio (de novo o sentido se separa da ação com a ajuda de outra ação) e é só. Torna-se de novo um ponto crítico da operação pura com os sentidos das ações, ou seja, da eleição voluntariosa, da solução, do conflito das motivações e restantes processos brusca-mente separados de sua realização. Quer dizer, o caminho para a vontade, tal como nos casos da coisa e do sentido, é o caminho para a meditação. Na solução voluntariosa está a realização do ponto indeterminante: cf. os meus experimentos de seleção e classificação, de um novo ponto de vista. A realização

por sorteio é mais difícil (por ser cega) do que por escolha consciente, ou seja, escolher por sorte não é o superior na vontade.

Daí, na psicologia ingênua amadurece a compreensão de sua operação, ou seja, o sentido da recordação, e passa para os processos psicológicos supremos, ou seja, o signo depois da palavra na ontogenia como signo para si mesmo, e na filogenia um nódulo para a palavra (?).

Pela primeira vez a ação adquire sentido no jogo: ou seja, toma-se consciência dela. A ação substitui outra ação, assim como a coisa outra coisa. Como transforma a criança uma coisa em outra ou uma ação em outra? Mediante o movimento no campo semasiológico não ligado ao campo visível, com as coisas reais que submetem todas as coisas e ações reais. Esse movimento no campo semasiológico é o mais importante do jogo: por um lado, é movimento no campo abstrato (o campo dos significados surge antes das operações arbitrárias com as significações), mas o modo de mover-se é situacionista, concreto (ou seja, não lógico, mas eficiente). O aparecimento do campo semântico, mas com movimento como se fosse real, é a principal contradição genética do jogo.

Notas – As anotações de trabalho (manuscritas) que Vigotski utilizava para proferir conferências sobre psicologia infantil da idade pré-escolar foram entregues por ele ao autor deste livro. As primeiras 10 teses estão dedicadas a questões gerais do desenvolvimento psíquico e foram omitidas por não terem nenhuma relação direta com os problemas da psicologia do jogo.

A menção de Elkonin em vários lugares está relacionada com a crítica ou a avaliação positiva do seu informe sobre o jogo que precedeu diretamente as conferências de Vigotski.

As citações de Spinoza que se lêem nas anotações devem-se a que Vigotski nessa época trabalhava seriamente nas correlações entre o instinto e o intelecto.

Algumas teses de Vigotski, acolhidas nas anotações, estão expostas com maior detalhe na ata taquigráfica, publicada, de sua conferência sobre a psicologia do jogo (ver *Voprosi Psijologuii*, 1966, nº 6).