

Mimesis e lúdico em Walter Benjamin e Roger Caillois: o brincar e o jogar no processo de desenvolvimento da criança

Rui Bragado Sousa¹

Maria Terezinha Bellanda Galuch²

Letícia Toniete Izepe Bisconcim³

RESUMO

O artigo ocupa-se da centralidade da infância no pensamento benjaminiano, cujas categorias objetivas são o lúdico, a linguagem e a mimese, para depreender delas possibilidades formativas para a educação infantil. Para Benjamin, a mediação mimética na formação da criança ocorre no desenvolvimento ontogenético (do indivíduo, na socialização e no jogo), e no desenvolvimento filogenético (da espécie, da humanidade, na linguagem e na cultura). Na aproximação com a sociologia dos jogos de Caillois verifica-se a ligação direta entre mimese e lúdico e entre imagem e imaginação. Com análise comparada sustenta-se que a faculdade mimética relacionada à socialização lúdica pode ser um dispositivo para a constituição psíquica da criança e um mecanismo de disrupção em relação à adequação ao desenvolvimento da técnica.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria Crítica da Sociedade. Educação Infantil. Mimesis. Ludicidade.

¹ Doutor em Educação. Universidade Estadual de Maringá, Paraná. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1889-8501>. E-mail: rbsousa@uem.br.

² Doutora em Educação. Universidade Estadual de Maringá, Paraná. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5154-9819>. E-mail: mtbgaluch@uem.br.

³ Doutoranda em Educação. Universidade Estadual de Maringá, Paraná. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6746-9503>. E-mail: xleticiax@gmail.com.

*Mimesis and playfulness in Walter Benjamin and Roger Caillois:
playing and gaming in the processo of child development*

ABSTRACT

The article is concerned with the centeredness of childhood in Benjamin's thought, whose objective categories are the playfulness, the language and the mimesis, to deprehend from them formative possibilities for the early childhood education. For Benjamin, the mimetic mediation in the child formation occurs in the ontogenetic development (of the individual, in socialization and in the game), and in the phylogenetic development (of the species, of humanity, in the language and the culture). Approaching Caillois' games sociology, there is an assertive connection between mimesis and playfulness and between the image and imagination. Through comparative analysis, it is argued that the mimetic faculty related to playful socialization can be a device for the child's psychic constitution and a mechanism of disruption in relation to the adequacy of technical development.

KEYWORDS: Critical Theory of Society. Early Childhood Education. Mimesis. Playfulness.

*Mimesis y enseñanza lúdica en Walter Benjamin y Roger Caillois:
el juego en el proceso de desarrollo del niño*

RESUMEN

El artículo se ocupa de la centralidad de la infancia en el pensamiento de Benjamin, cuyas categorías objetivas son el juego, el lenguaje y la mimesis, para deducir de ellas posibilidades formativas para la educación infanti. Para Benjamin, la mediación mimética en la formación del niño se da en el desarrollo ontogenético (del individuo, en la socialización y en el juego), y en el desarrollo filogenético (de la especie, de la humanidad, en el lenguaje y la cultura). En la aproximación con la sociología del juego de Caillois, hay una conexión directa entre mimesis y juego y entre imagen e imaginación. Del pensamiento de Benjamin se desprende que la facultad mimética relacionada con la socialización lúdica puede ser un dispositivo para la constitución psíquica del niño y un mecanismo de perturbación en relación con la adecuación al desarrollo de la técnica.

PALABRAS CLAVE: Teoría Crítica de la Sociedad. Educación Infantil.
Mímesis. Enseñanza lúdica.

* * *

“Assim como uma criança nos imita em suas brincadeiras, assim também nós imitamos no jogo da arte as forças que criaram e seguem criando o mundo” (Paul Klee, 1920).

Introdução

Há uma dimensão lúdica na escrita e nas imagens do pensamento de Walter Benjamin. Como a criança tateante em seus primeiros esboços a giz de cera ou a pincéis de aquarela, o método benjaminiano parece brincar/jogar⁴ com a seriedade obtusa das filosofias tradicionais. Seu método como “desvio” (*Umweg*, no alemão), como descaminho, subverte a palavra grega *methodos*, que significa “com caminho” (GAGNEBIN, 2014, p. 70). O “método como desvio”, o começar “sempre de novo” que quebra o “curso ininterruptível” do processo, remete indiretamente aos hábitos da criança. Nem por isso ele é inferior aos grandes sistemas filosóficos, ocorre justamente o inverso.

Método é desvio. A apresentação como desvio – eis o caráter metodológico do tratado. Renunciar ao curso ininterrupto da intenção é sua primeira característica. Incansavelmente, o pensamento começa sempre de novo, volta minuciosamente à própria coisa. Este incessante tomar fôlego é a mais autêntica forma de existência da contemplação (BENJAMIN, 2011, p. 16).⁵

⁴ A palavra jogo empregada neste trabalho refere-se também às brincadeiras infantis. No alemão [*Spiel*] não há distinção entre jogar e brincar, assim como no inglês [*to play*] e no russo [*igra*]. Segundo Vigotski (2021) e outros pesquisadores do universo lúdico, a diferença substancial entre o jogo e o brincar refere-se ao jogo com regras e a brincadeira mais livre, sem normas pré-estabelecidas. Sobretudo após o *Homo ludens*, de Huizinga (2012), jogo e brincadeira são elencados na categoria do lúdico.

⁵ Optamos pela tradução de Gagnebin. Na tradução de João Barrento: “A representação é a quintessência do seu método. Método é caminho não direto: é esse o caráter metodológico do tratado. A sua primeira característica é a renúncia ao percurso

Essa concepção metodológica recusa a linearidade cronológica das filosofias tradicionais de Descartes a Kant⁶ e o positivismo de Comte e de Ranke. Ele retorna ao objeto, toma fôlego, caracterizando-se pela apreensão de seu alvo: o objeto. Nas palavras de Gagnebin (2014, p. 71), o “método permite ao sujeito apoderar-se do objeto”, porém, não sem correr riscos. O método é, “por certo, perigoso, pois nunca se pode ter certeza de que ele leva realmente a algum lugar, mas, pela mesma razão, é extremamente precioso, pois só a renúncia à segurança do previsível permite ao pensamento atingir a liberdade” (GAGNEBIN, 2009, p. 88). A predileção do método benjaminiano pelo objeto relaciona-se também com os objetos da experiência⁷ sensível e, portanto, com imagens.

O declínio da experiência formativa na modernidade acarreta o afastamento progressivo do sujeito cognoscente em relação ao objeto cognoscível. Pensar dialeticamente a infância significa buscar o elemento que reaproxima sujeito e objeto, ensino e aprendizagem, ou seja, procurar o elemento mediador do processo formativo. Sobre a mediação dialética, Hegel escreve em sua *Enciclopédia*: “Mas no que toca ao *saber imediato* de Deus, do direito, da ética”, estas são “absolutamente condicionadas pela mediação que se chama desenvolvimento, educação, cultura” (apud ADORNO, 2013, p. 162). Adorno sustenta a hipótese da *mimesis* como um elemento de mediação entre sujeito e objeto no sentido de aproximação dos extremos e nos extremos.

ininterrupto da intenção. O pensamento volta continuamente ao princípio, regressa com minúcia à própria coisa. Este infatigável movimento de respiração é o modo de ser específico da contemplação” (BENJAMIN, 2011, p. 21).

⁶ No entanto, em “Sobre o programa da filosofia por vir”, Benjamin (2019) considera que Kant é o ponto de partida obrigatório para qualquer reflexão filosófica. Ele não exclui Kant ou mesmo Descartes das discussões acerca do método, ele não visa suprimi-los, mas superá-los dialeticamente, no sentido da *Aufheben*, ou supressão. Missac (2020, p. 32) classifica Benjamin como um “pensador antissistemático, mas que por vezes sente a necessidade de se ancorar em algum lugar [...]”.

⁷ A palavra experiência vem do latim *experiri*, ou provar. A experiência é, em primeiro lugar, um encontro ou uma relação com algo que se experimenta, que se prova. Seu radical é *periri*, que se encontra também em *periculum*, perigo. A raiz indoeuropeia é *per*, com a qual se relaciona antes de tudo a ideia de travessia e, secundariamente, a ideia de prova. Em alemão, experiência é *Erfahrung*, que contém o *fahren* de viajar. E do antigo alto-alemão *fara* também deriva *Gefahr*, perigo, e *Gefahren*, pôr em perigo. Tanto nas línguas germânicas como nas latinas, a palavra experiência contém inseparavelmente a dimensão de travessia e de perigo (LARROSA, 2004, p. 161).

O elemento mimético⁸ (*das Mimetische*) ou “semelhança imaterial” é uma categoria mediadora desde a *methexis* platônica, ou a participação entre mundo inteligível das ideias e a realidade sensível dos objetos da experiência. A mimese genuína seria, então, um instrumento de conhecimento, como destacam Gebauer e Wulf (2004), com importante relação nos processos de socialização e de identificação na infância, conforme Grigorowitschs (2011). Contudo, apesar de demonstrarem o potencial mimético para o ensino infantil, sobretudo relacionado ao universo lúdico, os modernos estudiosos do tema pouco se atentaram para a questão da técnica e da tecnologia. A reprodução técnica das formas, da imagem no cinema e do som no rádio impactam diretamente na percepção mimética. O trabalho de Adorno (2020) sobre a indústria cultural e os de Benjamin (1994; 2017) sobre a reprodutibilidade técnica da arte são sensíveis em demonstrar a falsa mimese na cultura de massas e, por conseguinte, em revelar a regressão cognitiva na modernidade.

Na segunda versão do ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, ao analisar o declínio da arte tradicional aurática, sobretudo após seu ápice na estética do belo em Goethe, Benjamin (2017a, p. 299) afirma que “[...] aquilo que acompanha a atrofia da aparência e o declínio da aura nas obras de arte é um enorme ganho para o espaço de jogo”. Ou, conforme a tradução de Gagnebin (2008, p. 123), “[...] o que é acarretado pelo murchar da experiência, pelo declínio da aura, é um ganho formidável para o espaço de jogo (*Spiel-Raum*)”. Esse vasto espaço para o jogo é inaugurado na modernidade pelo cinema. Mas qual o significado desse postulado? Que relação haveria entre a decadência das formas estéticas pré-capitalistas (mágicas, míticas, sagradas) e o jogo na atualidade? Benjamin não

⁸ A palavra mimese tem origem etimológica em *mimos*, dela derivam-se *mimesthai* e *mimesis*, *mimema*, *mimetes* e *mimetikos*. *Mimesthai* significa “imitar”, “representar” ou “retratar”. *Mimos* e *mimetes* designam as pessoas que imitam e representam; *mimos* também refere-se ao contexto das ações dramáticas. *Mimema* designa o resultado da ação mimética, e *mimesis* a própria ação. *Mimetikos* remete a algo capaz de imitação ou então ao imitável (GEBAUER; WULF, 2004, p. 22).

esclarece essa questão, mas fornece indícios que sustentam hipóteses interpretativas, ao relacionar o universo lúdico com a *mímesis*:

O seu declínio [da aura] sugere duplamente que viremos o olhar para sua origem.⁹ Esta repousa na *mímesis* como o fenômeno originário de toda atividade artística. O imitador faz o que faz apenas aparentemente. E, de fato, a antiga imitação conhece apenas uma única matéria, na qual ela se forma, a saber: o corpo próprio do imitador. Dança e linguagem, linguagem corporal e labial são as mais antigas manifestações da *mímesis*. – O imitador torna sua coisa aparente. Pode-se também dizer: ele representa a coisa, ele joga com ela. Assim, depara-se-nos a polaridade que impera na *mímesis*. Na *mímesis* dormitam, entrelaçadas intimamente como as membranas de uma semente, as duas faces da arte: a aparência e o jogo (BENJAMIN, 2017a, p. 299).

O recurso alegórico das “membranas de uma semente” não é aleatório. Como é reconhecido pela biologia celular, algumas sementes pré-históricas podem voltar a germinar depois de milhares de anos. De forma semelhante, o impulso mimético originário do ser humano ressurgiu como força criativa na modernidade sob as formas do jogo. Se o jogo está dormindo na mimese, trata-se de compreender a conexão entrelaçada entre o declínio da aura e o ganho para o jogo. Ainda que Benjamin não explicitasse o horizonte aberto pelo jogo para a educação infantil, suas formulações encontram ressonância em outros especialistas no universo lúdico, como Huizinga (2012), Agamben (2005), Vigotski (2021) e, principalmente Caillois (2017).

⁹ Trata-se da origem [*Ursprung*] do que Benjamin denomina “segunda técnica” – ou algo como o interagir harmoniosamente com a natureza, que se contrapõe à dominação da natureza característica da “primeira técnica” que remete à pré-história, onde a humanidade passou “[...] pela primeira vez e com astúcia inconsciente, a tomar distância da natureza. Dito de outro modo, a origem está no jogo” (BENJAMIN, 2009a, p. 290). Para Seligmann-Silva (2008), *Ursprung* – literalmente proto-salto – significa saltar e fazer pontes entre fragmentos da redenção, isto é, uma rememoração do evento original que se transforma em tradição cultural. Gagnebin (1999) reitera que *Ursprung* designa a origem como salto [*Sprung*] para fora da sucessão cronológica niveladora e linear tradicional; pelo seu surgir, a origem quebra a linha do tempo.

Para Benjamin (1994, p. 253), “é a brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos”, pois “o adulto alivia seu coração do medo e goza duplamente sua felicidade quando narra sua experiência. A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início”. Esse “começar de novo”, a repetição que ocorre em toda brincadeira infantil é o ponto de partida para a análise da “dialética da infância” benjaminiana. Na leitura de Seligmann-Silva (2010), a interpretação das brincadeiras infantis em Benjamin representa a faculdade mimética da criança em sua repetição, traço característico da brincadeira. A repetição também é tratada por Freud na obra *Além do princípio de prazer*, na qual ela caracteriza a vivência do traumatizado, que tende a repetir involuntariamente a “cena” do trauma. O traço conservador das pulsões e os rituais obsessivos apresentam essa marca da repetição:

Sabemos que para a criança ela [a repetição] é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o ‘mais uma vez’. A obscura compulsão por repetição não é aqui no jogo menos poderosa, menos manhosa do que o impulso sexual do amor. E não foi por acaso que Freud pensou ter descoberto um ‘além do princípio do prazer’ nessa compulsão. E, de fato, toda e qualquer experiência mais profunda deseja insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, *restabelecimento de uma situação primordial da qual ela tomou o impulso inicial* (BENJAMIN, 2009a, p. 101, grifo nosso, aspas do autor).

A ‘situação primordial’, a origem [*Ursprung*] ou o protofenômeno da infância da humanidade ainda encontram-se presentes na cultura da criança. No desenvolvimento filogenético o ser humano preserva características arcaicas, muitas vezes no inconsciente, que se combinam com a ontogênese. A faculdade mimética ou a doutrina das semelhanças permite uma reflexão acerca da dimensão lúdica de aprendizagem e de socialização na infância. O diálogo entre Benjamin e Caillois aproxima a discussão de maneira objetiva.

2. *Mimesis* e lúdico em Benjamin e em Caillois

Ao retomar as reflexões de Benjamin sobre a criança, a experiência e o lúdico, Agamben demonstra a complexidade da relação entre jogo, infância e história. Na base do pensamento ocidental – grego e judaico – o jogo relaciona-se com os conceitos de temporalidade e de cultura. Assim, para Heráclito, a noção de *Aion* ou tempo originário, “a essência temporalizante do vivente” que se diferencia de *Chronos*, é definida como uma “criança que joga com os dados”, representando a essência temporal do vivente como um jogo, cuja dimensão aberta nesse jogo é descrita como “reino de criança” (AGAMBEN, 2005, p. 88-89). Em outra obra, Agamben (2013, p. 9) cita uma lenda talmúdica que diz: “Nas últimas três horas no dia, Deus se senta e joga com Leviatã, como está escrito: “Tu fizeste Leviatã para jogar com ele””.

O universo do jogo que Agamben analisa em *Pinocchio*, de Collodi, passa-se num tempo dos dias festivos, em que o ritmo, a alternância e a repetição são como férias ou fins de semana. Dessa forma, o jogo é algo como a paralisação ou a interrupção do calendário. Se os ritos tinham a função de fixar e estruturar o calendário, o jogo, pelo contrário, altera-o e o destrói. As esferas do jogo e do sagrado são estreitamente ligadas. A origem de muitos jogos relaciona-se com antigas cerimônias sagradas, como danças, lutas e práticas divinatórias. Seguindo os estudos de Benveniste, Agamben (2005, p. 84) define o jogo como o “sagrado às avessas”, no sentido de que, embora tenha origem no sagrado, o jogo mantém com ele uma conexão inversa. No país dos brinquedos, as crianças realizam ritos e palavras e manipulam objetos antes sagrados, mas com a diferença de que não existe o sentido e o escopo originário do mito. Em outras palavras, pode-se dizer que há uma dessacralização do tempo mítico com o jogo, pois alterna-se o eterno retorno para o tempo de um “lampejo” na brincadeira. “Brincando, o homem desprende-se do tempo sagrado e o ‘esquece’ no tempo humano” (AGAMBEN, 2005, p. 85).

Em suma, apesar de originar-se no rito, o jogo mantém com ele certa oposição, que Agamben (2005, p. 89) define utilizando uma máxima de Lévi-Strauss: “enquanto o rito transforma eventos em estruturas, o jogo transforma estruturas em eventos”. Um exemplo notório dessa relação entre jogo e ritual pode ser encontrado no clássico de literatura infantil (e adulta), *O pequeno príncipe*:

O que é um ritual? – perguntou o príncipezinho. – É uma coisa muito esquecida também – disse a raposa. – É o que faz com que um dia seja diferente dos outros dias; uma hora das outras horas. Os meus caçadores, por exemplo, adoram um ritual. Dançam na quinta-feira com as moças da aldeia. A quinta-feira é então o dia maravilhoso! Vou passear até a vinha. Se os caçadores dançassem em qualquer dia, os dias seriam todos iguais, e eu nunca teria férias! (SAINT-EXUPÉRY, 2016, p. 88).

Em sentido análogo, segundo Huizinga (2012, p. 25), por mais que os ritos sejam sangrentos, que as provas a que o iniciado é submetido sejam cruéis, que as máscaras sejam atemorizantes, isso não impede que o ambiente do jogo seja o festivo, “implicando a interrupção da vida cotidiana”. Não é demasiado repetitivo lembrar que o conceito benjaminiano de origem [*Ursprung*] reitera a interrupção da história. A tese central de Huizinga (2012) retoma a centralidade do lúdico para a história na constituição da cultura humana, desde a linguagem até o direito, a poesia, a filosofia e a arte. Ao contrário de Huizinga, Caillois (2017, p. 107) afirma que “o espírito do jogo é essencial à cultura, mas jogos e brinquedos, ao longo da história, são realmente resíduos dessa cultura”. Os jogos geram hábitos e isso leva a uma interdependência entre o jogo e a cultura. Na interseção entre o jogo e a cultura encontra-se a mediação mimética.

Nesse sentido, pensar a vocação social ou mesmo a sociologia dos jogos requer compreender sua *origem*. Segundo Caillois¹⁰ (2017), o espaço mágico dos jogos remete aos brinquedos, que, por sua vez, remete às sociedades primitivas que ele denomina “sociedade do caos”. Pautado em fontes da etnologia e da antropologia, o autor afirma que as armas primitivas quando caem em desuso tornam-se brinquedos: o arco, o escudo, a zarabatana e a funda são alguns exemplos, assim como as cantigas de rodas e as parlendas são antigas formas de encantamento caídos em desuso.¹¹

Os brinquedos seriam, então, formas deslocadas do que foi sagrado em sociedades pré-animistas e animistas. Por exemplo, o pau de sebo liga-se aos mitos de conquista do céu; a pipa, antes de se tornar brinquedo, representava a alma exterior de seu proprietário que permanecia na terra, a ligação mágica entre o sujeito e o objeto ocorre por meio da linha da pipa; o jogo da amarelinha provavelmente representa o labirinto onde o iniciado se perdia e, posteriormente, a arquitetura do templo onde a pedra simboliza o deslocamento da alma até a abóbada ou o céu. “O jogo atual continua, muitas vezes, pouco desvincilhado de sua origem sagrada” (CAILLOIS, 2017, p. 110). A origem sagrada dos jogos também é destacada por Huizinga:

A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre os rituais dos sacrifícios de todo o mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial do espírito humano (HUIZINGA, 2012, p. 23-24).

¹⁰ Roger Caillois (1913-1978), sociólogo e crítico literário, formou em 1937, juntamente com George Bataille e Michel Leiris, o *Collège de Sociologie*, em cujos eventos Benjamin participou como ouvinte. Caillois foi sondado como um potencial colaborador francês do Instituto de Pesquisa Social. Na correspondência de Adorno para Benjamin (2012, p. 295), isso fica claro: “Ademais, gostaria de lhe pedir que ficasse de olho em possíveis colaboradores franceses altamente qualificados. [...] Mencionei Caillois e Bataille”.

¹¹ Há uma relação obscura entre o lúdico e o luto. J. J. Bachofen (apud BENJAMIN, 2012, p. 124), profundo conhecedor das sociedades primitivas, afirma que “todos os jogos têm um caráter mortuário” e Ariès (2017, p. 99) escreve que os brinquedos tinham “na maior parte das vezes um significado religioso: culto doméstico, culto funerário”. Benjamin (1994, p. 250) analisa o chocalho do recém-nascido não apenas como um brinquedo para estimular a audição, o primeiro sentido a ser excitado, mas como um instrumento “para afastar os maus espíritos”.

Da mesma forma com que o brinquedo provoca uma inversão do sagrado, assim também ele subverte o que é econômico. Como escreve Benjamin (2009b), os restos de materiais de construção, o residual e o descartável são transformados em brinquedos pelas crianças numa espécie de miniatura da esfera econômica. Outro exemplo dessa subversão operada pelo jogar/brincar é sua analogia com a bricolagem. Assim como a *bricolage*, o brinquedo também se serve de fragmentos, de peças e de restos que constituem uma “montagem” e transformam certos significados em significantes e vice-versa. Chega-se assim a uma definição histórica do brinquedo: “O brinquedo é aquilo que pertenceu – *uma vez, agora não mais* – à esfera do sagrado ou à esfera prático-econômica” (AGAMBEN, 2005, p. 86).

Ainda assim, todo jogo é um sistema de regras que define o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. O jogo sugere uma ideia de amplitude de facilidade de movimento, uma liberdade útil, mas não excessiva. Essa liberdade deve permanecer no seio do próprio rigor do jogo. Segundo Caillois (2017, p. 36), o jogo caracteriza-se como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Mesmo os jogos de azar não têm a finalidade de criar obras ou riquezas e nisso eles se diferem do trabalho e da arte, pois o jogo “é a ocasião do gasto puro”. O jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência.

Os jogos de competição resultam nos esportes; os jogos de imitação e de ilusão prenunciam os atos do espetáculo. Os jogos de azar e de combinação estiveram na origem de muitos desenvolvimentos da matemática – do cálculo das probabilidades à topologia. [...] Sua contribuição no nível do indivíduo não é menor. Os psicólogos lhes reconhecem um importante papel na história da autoafirmação na criança e na formação de seu caráter. Jogos de força, de destreza, de cálculo são exercícios e treino. Tornam o corpo mais vigoroso, mais flexível e mais resistente, a visão mais afiada, o tato

mais sutil, o espírito mais metódico ou mais engenhoso. Cada jogo reforça, exacerba algum poder físico ou intelectual (CAILLOIS, 2017, p. 24).

Ao contrário do que se afirma costumeiramente, o jogo não é aprendizagem ou treino para o trabalho. O menino que brinca de cavalo ou de locomotiva de forma alguma prepara-se para se tornar um cavaleiro ou um mecânico; nem a menina que, em travessas imaginárias confecciona alimentos fictícios realçados por condimentos ilusórios, prepara-se para ser cozinheira. “O jogo não prepara para uma profissão definida; introduz-se no conjunto da vida aumentando toda a capacidade de superar os obstáculos ou de enfrentar as dificuldades” (CAILLOIS, 2017, p. 25). Nesses quesitos, Caillois (2017, p. 42) define o jogo como uma atividade:

- 1) *livre*: à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre;
- 2) *separada*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos;
- 3) *incerta*: cujo desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão [...];
- 4) *improdutiva*: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo [...];
- 5) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6) *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irreabilidade em relação à vida cotidiana.

Diante dessa definição do jogo, Caillois propõe sua classificação em quatro rubricas principais em que predominam a competição (*Agôn*), o acaso (*Alea*), o simulacro (*Mimicry*) e a vertigem (*Ilinx*). O grupo de jogos sistematizado em torno do *Agôn* situa-se na destreza, no triunfo do vencedor, pois o *Agôn* se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo. Por outro lado, no grupo *Alea* – palavra em latim para jogo de dados – a vitória ou a derrota não dependem do jogador, trata-se de ganhar mais do destino que do adversário. São os jogos de dados, a roleta, o cara ou coroa, a loteria, em que o acaso ou o destino são os protagonistas. “O *agôn* é uma reivindicação da responsabilidade pessoal; a *alea*, uma renúncia da vontade, um abandono ao destino. [...] O jogo, *agôn* ou *alea*, é portanto uma tentativa para substituir a confusão normal da existência cotidiana por situações perfeitas” (CAILLOIS, 2017, p. 55-56).

Nesse sentido, de acordo com Caillois (2017, p. 57), o jogo é uma forma de evadir-nos do mundo fazendo-o outro, como também é possível se evadir fazendo-se outro, o que corresponde a *mimicry* ou mimetismo. No aspecto fictício do jogo, ele pode consistir não apenas em exibir uma atividade ou experimentar um destino em um meio imaginário, mas tornar-se a si mesmo um personagem ilusório. Trata-se de um universo em que o sujeito pode simular crer, fazer crer a si próprio ou fazer com que os outros creiam que é um outro diferente de si mesmo. Segundo Caillois (2007), o termo mimetismo ressalta a natureza fundamental e elementar, quase orgânica, do impulso que suscita essa forma de jogo. Seu fenômeno natural encontra-se entre os insetos, capazes de camuflar a natureza, como o louva-deus assemelha-se aos galhos da árvore ou as borboletas que adquirem tonalidades de cores quase idênticas ao seu ambiente natural. “O mimetismo dos insetos fornece de repente uma extraordinária réplica ao prazer do homem em se disfarçar, em se transvestir, em usar uma máscara, em *representar um personagem*” (CAILLOIS, 2017, p. 58, grifos do autor).

Na criança, isso se manifesta na forma de imitação dos adultos, na mímica e no disfarce. Mas, conforme Caillois, as condutas da *mimicry*

transbordam da infância para a vida adulta, atuando de forma a mascarar ou a disfarçar o comportamento do jogador. As formas típicas desse grupo de jogos são as representações teatrais e a interpretação dramática. O mimetismo não tem relação direta com a *alea*, pois esta impõe ao jogador a imobilidade e a ansiedade da espera, mas tem relação com o *agôn*, no sentido dos jogos esportivos e dos espetáculos, nos quais o público imita os atletas e as estrelas. Para Caillois (2017, p. 60), isso deve-se ao prazer¹² proporcionado pelo jogo de ser outro ou de se fazer passar por um outro. “Até mesmo a simples identificação com o campeão já constitui uma *mimicry* análoga àquela que faz o leitor se reconhecer no herói do romance e o espectador nos heróis dos filmes” (CAILLOIS, 2017, p. 60).

Se o mimetismo se caracteriza pela “máscara” da realidade, o *ilinx* atua de forma mais radical como vertigem da realidade. *Ilinx* no grego significa “turbilhão de água” e, por extensão, vertigem [*illingos*]. “Essa vertigem se casa facilmente com o gosto normalmente reprimido da desordem e da destruição. Traduz formas grosseiras e brutais da afirmação da personalidade” (CAILLOIS, 2017, p. 64). As brincadeiras infantis de balanço ou de giro são formas de fuga e de escape, em que o corpo sente dificuldade para reencontrar seu equilíbrio e a percepção de sua nitidez. Os brinquedos de escorrega e o carrossel são formas elementares de vertigem para as crianças, mas elevadas a níveis implacáveis com os modernos parques de diversões, que Caillois denomina “máquinas de vertigem”. Ele não cita a montanha-russa, mas ela certamente pode ser incluída como uma forma de infringir a consciência ao pânico vertiginoso.

Uma vez estabelecida a classificação em quatro características essenciais do jogo, Caillois procura uma tipologia sociológica para o impulso lúdico. Para ele, o que está na raiz do jogo é uma importante liberdade, a necessidade do descanso, da distração e da fantasia. Essa potência primária

¹² De acordo com Agamben (2005, p. 127), o prazer é uma experiência imediata e disponível a todos, relacionada com a temporalidade do jogo. Em Aristóteles, o prazer (*eidós*) não se desenvolve em um espaço de tempo homogêneo, mas é “em cada instante um quê de inteiro e de completo”. Pela sua incomensurabilidade, o prazer é subtraído à duração comensurável do tempo.

de improvisação e alegria ele insere sob a alcunha de *paidia* – a essência infantil que também ressurgue na vida adulta – e do *ludus* ou o “jogar controlado”. *Ludus* e *paidia* não são categorias do jogo, mas maneiras de jogar; eles “integram-se à existência comum com seu contraste imutável: aquele que opõe a algazarra a uma sinfonia, o rabisco à aplicação competente das leis da perspectiva” (CAILLOIS, 2017, p. 101). Segundo Caillois (2017), o *hobby* é uma forma particular de *ludus* na civilização industrial, como uma maneira de compensação da mutilação da personalidade provocada pelo trabalho repetitivo, de natureza automática.

Para Caillois (2017, p. 85), há uma “vocação social nos jogos”, tese seguida por pesquisadores subsequentes dos jogos, como Grigorowitz (2011) e Kishimoto (2020). Nesse sentido, as diferentes categorias de jogo – *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* – supõem a companhia e não a solidão, com a ressalva de que se trata, na maioria das vezes, de um círculo restrito à determinada forma de jogo. Geralmente, o jogo aparece como uma ocupação de pequenos grupos de iniciados ou de aficionados, que por alguns instantes entregam-se ao divertimento favorito. A variedade de espectadores favorece a *mimicry* e o *agôn*, no qual a forma socializada é essencialmente o esporte; para a *alea* são os cassinos, hipódromos, loterias; para a *mimicry*, as artes do espetáculo, da ópera às marionetes e ao teatro de bonecos; para o *ilinx*, os parques de diversão, festas e festejos populares como o carnaval e bailes de máscara.

Se na *origem* da civilização predominavam a máscara e a vertigem, isto é, a *mimicry* e o *ilinx*, na antiguidade há um deslocamento para os jogos de tipo *agôn*, sem que com isso desapareça o simulacro, que conduz ao espetáculo. A Grécia antiga representa o ideal agônico, a competição, o mérito, mas este subsiste ao lado da *mimicry*, que Caillois (2017, p. 132) define como a “única categoria de jogos verdadeiramente criativa”. Contudo, a passagem à civilização propriamente dita implica na eliminação progressiva da combinação entre *ilinx* e *mimicry*, para as relações sociais regidas pelo par *agôn* e *alea*, competição e sorte. “Sempre que uma alta cultura consegue emergir do caos original constata-se uma sensível

regressão das potências da vertigem e do simulacro” (CAILLOIS, 2017, p. 159). Em outros termos, nas palavras de Caillois (2017, p. 167), “o feiticeiro que presidia a iniciação transforma-se em pedagogo”.

Para Caillois (2017), o reino da *mimicry* e do *ilinx*, como tendências culturais reconhecidas, está condenado a partir do momento que o espírito humano chega à concepção do cosmos, isto é, do universo ordenado e estável, sem milagre nem metamorfose. Os mitos cosmogônicos ou de criação caracterizam tais sociedades, não mais fundadas sob a magia, mas sob o mito. É um passo adiante no domínio da natureza, ainda que temida, na qual a matemática ocupa lugar de destaque, sobretudo após Pitágoras. A Grécia do período clássico representa bem essa vontade de triunfar que caracteriza o *agôn*. Uma aristocracia guerreira e intelectual ocupava os postos administrativos, mas nenhum rei ou general foi à guerra sem consultar a sorte com os oráculos, da mesma forma que na democracia os magistrados eram escolhidos por sorteio, o que indica a persistência da *alea*. “O recurso à sorte ajuda a suportar a injustiça da competição fraudada ou demasiado rude. Ao mesmo tempo, fornece uma esperança aos deserdados [...]. Cabe à *alea* propor esse milagre permanente” (CAILLOIS, 2017, p. 182-183).

Na sociedade moderna, a *mimicry* volta a ter uma importância considerável na associação entre sorte e mérito. Na contemporaneidade, Caillois adverte para o problema da corrupção nos jogos,¹³ no qual a forma típica é a burlagem das regras. Na *mimicry* essa corrupção se manifesta quando o simulacro não é mais considerado como tal, quando aquele que está disfarçado crê na realidade do papel, do disfarce e da máscara.

¹³ Caillois é muito atento às formas de jogo no Brasil, em especial ao carnaval e ao jogo do bicho. “No Brasil, onde o jogo é rei, a poupança é mais baixa. É o país da especulação e da sorte. Na ex-URSS, os jogos de azar eram proibidos e perseguidos, ao passo que a poupança era fortemente encorajada para permitir a expansão do mercado interno” (CAILLOIS, 2017, p. 245). Um dos efeitos nefastos dos jogos de azar é o vácuo do pequeno capital que deixa de circular ou de ser poupado e acaba no ciclo de um eterno retorno poucas vezes lucrativo para os apostadores. Quando não é apropriado de forma clandestina pelos especuladores e organizadores, é taxado pelo Estado, sendo mínimo o retorno à sociedade. “No Brasil, onde o jogo é rei”, parece ser uma expressão pejorativa e depreciativa que denota nosso estado de embriaguez.

Ele não *interpreta* mais esse *outro* que está representando, pois está persuadido de que é *outro*, conduz-se de acordo e se esquece do ser que é. A perda de sua identidade profunda representa o castigo de quem não sabe interromper, no jogo, o gosto que tem de assumir uma personalidade estranha. A isso se chama *alienação* (CAILLOIS, 2017, p. 95, grifos do autor).

A publicidade multiplica a identificação com o outro, com o herói e com a estrela de cinema. Esse processo é chamado por Caillois (2017, p. 190-191) de *delegação*, uma forma diluída de *mimicry*, por meio da qual as massas identificam-se e se inebriam com o triunfo do vencedor. Elas tentam ser o vencedor por pessoa interposta, por delegação, daí o culto característico da sociedade moderna ao campeão e ao astro. O sonho de viver a vida das celebridades é limitado e restrito, em razão disso os espectadores triunfam apenas por “procuração”, por intermédio do protagonista do filme e do herói dos romances. Essa identificação superficial e vaga, embora tenaz e universal, pode ser descrita como “falsa mimese”, ainda que Caillois não utilize esta expressão. Mas, segundo ele, para a imensa maioria da população só resta essa ilusão para se ludibriar, para se distrair de uma existência monótona e tediosa.

A necessidade de identificação com o vencedor é reforçada pelo fascínio provocado pela imprensa, pelo rádio, pela televisão, em suma, pela indústria cultural. Caillois (2017, p. 194) refere-se a uma “osmose contínua” entre as divindades temporárias e a multidão de seus admiradores, que as imitam e copiam seus penteados, seu vestuário, suas maneiras e até seus gostos alimentares. A identificação leva o indivíduo a desenvolver uma segunda natureza, em que a vertigem e o simulacro tendem à alienação da personalidade; ou, em termos frankfurtianos, ao enfraquecimento do Eu:

Um mimetismo latente e benigno fornece uma inofensiva compensação a uma multidão resignada, sem esperança nem

firme propósito de aceder ao universo de luxo e de glória que a encanta. A *mimicry* é difusa e corrompida. Privada da máscara, não resulta mais na possessão e na hipnose, e sim na mais inútil das fantasias, a que se origina no encantamento da sala escura ou no estádio ensolarado, quando todos os olhares estão fixos nos gestos de um radiante herói. [...] A *mimicry* infinitamente exposta serve de suporte ou de contrapeso às novas normas que governam a sociedade (CAILLOIS, 2017, p. 198).

Nesse sentido, a *mimicry* e o *ilinx*, como tentações permanentes para o ser humano, podem desencadear instintos ameaçadores, energias selvagens reprimidas e explosivas. Segundo Caillois, a pulsão¹⁴ do simulacro e da vertigem pela máscara primitiva é substituída pelo fetiche dos uniformes na era moderna. Nisso pode-se depreender a confusão entre o caos primitivo e a ordem simbolizada pelos uniformes, sobretudo, os militares, que os nazistas souberam desenvolver com o requinte do estilista Hugo Boss.

Entretanto, essa é uma forma degradada da *mimicry* original e sagrada, pois o mimetismo está mais próximo da *paidia* que do *ludus*, isto é, relaciona-se mais com o universo infantil do que com a infantilização do mundo adulto provocado pelo jogo dos vencedores. Segundo Caillois (2017, p. 206), o jogo mimético, em seu sentido primeiro e verdadeiro, “permanece completamente ao lado da improvisação anárquica, da confusão e da gesticulação, do puro gasto de energia”. O prazer e a excitação proporcionados pelo jogo permanecem como uma forma de pulsão originária; eles se manifestam sob a forma de choques, de quedas bruscas, de desorientação. O circo, o carnaval e as festas populares ainda são lugares privilegiados de manifestação do lúdico, onde não há protagonistas e

¹⁴ “O jogo e a arte nascem de um excesso de energia vital, da qual o homem ou a criança não precisam para satisfação de suas necessidades imediatas e que usam para imitação gratuita e agradável de comportamentos reais” (CAILLOIS, 2017, p. 251).

espectadores, mas sim a interação do público como parte do espetáculo.¹⁵ Para Caillois (2017, p. 219), há um aspecto particular da *mimicry*, cuja função social não se pode contestar: a sátira.¹⁶ As caricaturas, os bufões, os palhaços sempre foram representações de zombarias e de ridicularização em relação aos monarcas e aos vencedores.

Além desses fatores incompatíveis com a ideologia do ordenamento social, com as regras do jogo oficial, o lúdico ridiculariza o trabalho e adquire importância para determinar, em parte, o estilo de vida de uma sociedade (CAILLOIS, 2017). A ideia de liberdade e de gratuidade do jogo foi destacada antes de Caillois por Karl Gross, em trabalhos sobre o *Spiele* conhecidos e comentados por Benjamin (1994, 2009b). Outro destaque em todo jogo é o poder de interromper a qualquer momento e livremente a atividade iniciada, pois o elemento fundamental manifestado é o prazer e não a obrigação. Reside nesse aspecto originário do jogo, livre e criador, seu potencial educativo e emancipador.

De um modo geral, o jogo aparece como educação – sem objetivo previamente determinado – do corpo, do caráter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se distancia da realidade, mais importante é seu valor educacional. Pois [o jogo] não ensina receitas, desenvolve aptidões (CAILLOIS, 2017, p. 257).

Essa digressão histórica e sociológica sobre o universo lúdico justifica-se pela questão inicial, isto é, como o declínio da aura poderia desenvolver um extraordinário ganho para o jogo? E mais, o que Benjamin quer dizer quando afirma que o jogo dormita na mimese? Para Benjamin (2009b, p. 142), “onde as crianças brincam existe um segredo enterrado”, o que implica

¹⁵ O trabalho de Bakhtin (1993) sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento é um exemplo clássico de inversão social no carnaval e nas festas – ainda que momentânea –, de homem e mulher, pobre e rico, senhor e escravo.

¹⁶ A sátira menipeia constitui-se como importante forma textual dialógica, um gênero que preserva a ludicidade da linguagem em sua origem carnavalesca, segundo a tese de Bakhtin (1993). A sátira encontra-se nos diálogos de Dostoiévski e nas radiopças de Benjamin, como recurso mimético de oposição à ordem hierárquica da Alemanha fascista.

em desvelar um problema escondido. Em termos pedagógicos no âmbito do ensino infantil, a psicologia da educação¹⁷ (Freud, Vigotski¹⁸ e Piaget) fornece elementos para uma síntese entre o jogo e a imitação. Para tanto, é preciso ter em mente o que foi apresentado até o momento, ou seja, que o jogo opera uma interrupção da vida ordinária, seja na esfera material e econômica (sua incompatibilidade com o trabalho), seja em termos culturais (sua inversão de práticas sagradas e da temporalidade histórica linear). Sem a pretensão de antecipar conclusões, pode-se dizer desde já que o enorme ganho para o jogo significa um salto para a liberdade. “Não há dúvida de que brincar significa sempre libertação” (BENJAMIN, 2009b, p. 85).

Do ponto de vista psicanalítico, o jogo, como atividade psíquica, assemelha-se ao sonho, pois dá vazão às tensões nascidas da impossibilidade de realização do desejo, tornando-se um canal de satisfação desses desejos. Porém, diferentemente do sonho, o jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real, o que lhe garante a evasão temporária da realidade. Freud (2017) destaca a relação do *Spiele* com o sonho e com o fantasiar; Vigotski¹⁹ (2021) sublinha a questão do jogo com o desejo e a imaginação; Piaget²⁰

¹⁷ No artigo “Problemas da sociologia da linguagem” (BENJAMIN, 2018), Piaget e Vigotski são trabalhados conjuntamente. Respeitando as vicissitudes metodológicas de cada vertente psicológica – certo evolucionismo biológico e a primazia pelo social, respectivamente – ambos convergem para a compreensão de pontos específicos; no caso de Benjamin, o desenvolvimento e a evolução da linguagem humana, no nosso, o jogo e sua correlação com a mimese. São relações pontuais, no geral Freud sobressai sobre os demais, em Benjamin e nos frankfurtianos.

¹⁸ Benjamin conhecia a conjuntura história pós-revolução da URSS e a predileção de seus educadores pelo social. No texto intitulado “Moscou”, ele rememora suas impressões de uma viagem à Rússia: “No meio de todas as imagens de uma miséria infantil ainda não superada, quem prestar atenção reparará que o orgulho do proletariado emancipado se encontra com a atitude emancipada das crianças. [...] Os novos russos dizem que o meio social é o único educador com o qual se pode contar” (BENJAMIN, 2017a, p. 25-31). A primazia pelo social explica-se pela apropriação da cultura por parte dos trabalhadores e crianças, algo impensável com o absolutismo czarista. Nisso reside, porém, uma divergência quanto ao jogo. Para Vigotski (2021, p. 2019), “Na brincadeira, a criança é livre. Mas essa liberdade é ilusória”. Para Benjamin, a liberdade é plena, ao ponto de resignificar a estrutura social.

¹⁹ No artigo “A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança”, Vigotski (2021) analisa a relação sujeito-objeto na infância. Segundo Vigotski (2021, p. 224), “na primeira infância, há uma união íntima da palavra com o objeto, do significado com o que a criança vê. Durante esse momento, a divergência entre o campo semântico e o campo visual faz-se impossível”. Em outras palavras, “na brincadeira da idade pré-escolar, temos, pela primeira vez, a divergência entre o campo semântico e o ótico” (VIGOTSKI, 2021, p. 225). Na brincadeira a ideia separa-se do objeto e a ação desencadeia-se da ideia e não mais do objeto. Vale destacar a afirmação canônica de Vigotski (2001, p. 59) sobre o desenvolvimento e a imitação: “Nós nos tornamos nós mesmos através dos outros”.

²⁰ Em *A formação do símbolo na criança*, Piaget analisa a imitação como forma de explicar os mecanismos responsáveis pela formação da representação simbólica, para o qual o jogo tem uma importância fundamental. Para Piaget, a função sensorio-motora caracteriza-se pela tendência à incorporação (assimilação) de objetos aos esquemas do sujeito, ao mesmo tempo em que o sujeito acomoda os seus esquemas aos objetos (acomodação). Nesse sentido, a criança aprende imitando desde a mais tenra infância, quando predominam os reflexos. Ainda que ausente de

descreve as estruturas básicas que caracterizam os jogos infantis – o exercício, o símbolo e a regra – e ressalta o desenvolvimento dessas estruturas no desenvolvimento do pensamento da criança (HORN; BARAZZUTTI, 2018).

No universo lúdico, há o desenvolvimento da faculdade imaginativa da criança que leva posteriormente ao *habitus*. “É a brincadeira, e, nada mais, que está na origem de todos os hábitos”, pois “o adulto alivia seu coração do medo e goza duplamente sua felicidade quando narra sua experiência. A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início” (BENJAMIN, 1994, p. 253). Destruir e reconstruir está na essência das brincadeiras, e sempre, começar tudo de novo, pois as crianças sentem-se irresistivelmente atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim e da marcenaria, da atividade do alfaiate ou onde quer que seja. “Uma vez extraviada, quebrada e consertada, mesmo a boneca mais principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças” (BENJAMIN, 2009b, p. 87). Conforme o postulado de Benjamin (2009b, p. 96), “chegou ao fim a era das bonecas com traços realistas, época em que os adultos pretextavam supostas necessidades infantis para satisfazer as próprias necessidades pueris”. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio.

Freud também destaca a intrínseca relação entre a fantasia, a imaginação e as brincadeiras na infância. Além da repetição, outro princípio para o jogo é um particular “instinto de imitação”. Ao contrário da imitação dos adultos, que se dirige à pessoa do espectador, como na tragédia, por exemplo, na qual dolorosas impressões são percebidas como elevada fruição, a criança passa da passividade da experiência à atividade do jogo. Em *O*

imitação, os reflexos possibilitam as fases subsequentes, como a “imitação esporádica”, a “imitação sistemática”, a “imitação imediata” e a “imitação diferida ou protelada”, até o desenvolvimento da “imitação refletida”, entre os sete e oito anos, na qual há maior interação social da criança e a expansão de suas possibilidades expressivas (HORN; BARAZZUTTI, 2018, p. 49).

poeta e o fantasiar, Freud (2017), aproxima a atividade poética com outros modos de fantasiar como a fantasia infantil e o mundo onírico:²¹

Não deveríamos procurar os primeiros traços da atividade poética já nas crianças? A atividade que mais agrada e a mais intensa das crianças é o brincar. Talvez devêssemos dizer: toda criança brincando se comporta como um poeta, na medida em que ela cria seu próprio mundo, melhor dizendo, transpõe as coisas do seu mundo para uma nova ordem, que lhe agrada. [...] O oposto da brincadeira não é a seriedade, mas a realidade (FREUD, 2017, p. 267).

Para Freud, a brincadeira infantil decorre de desejos, na verdade de um desejo específico, aquele que ajuda a educar a criança: o de se tornar grande e adulta. “O desejo utiliza uma oportunidade no presente para projetar, segundo um modelo do passado, uma *imagem* do futuro” (FREUD, 2017, p. 272, grifo nosso). Essa formulação freudiana aproxima-se, quase que literalmente, do conceito benjaminiano de “imagem dialética”, que são imagens do desejo, imagens oníricas:

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética – não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta (BENJAMIN, 2009a, 504).

²¹ As lembranças infantis na vida do poeta derivam, em última instância, da pressuposição que a criação literária, como o sonho diurno, é uma continuação e uma substituição, a uma só vez, das brincadeiras infantis (FREUD, 2017, p. 275).

‘Uma imagem que salta’ para fora a sucessão contínua da história, assim como o jogo opera nela uma interrupção do fluxo do devir. “O fato de termos sido crianças nesta época faz parte de sua imagem objetiva. Ela tinha que ser assim para fazer nascer esta geração. Quer dizer: no contexto onírico procuramos um momento teleológico. Este momento é a espera” (BENJAMIN, 2009a, 435). Essa passagem obscura sobre a imagem dialética fica mais clara se pensarmos em “imagens inconscientes” que, conforme Gebauer e Wulf (2004, p. 86), são aquelas imagens com “um poder especial sobre as pessoas”, pelo fato de estarem ligadas às experiências primárias de vida, como carência, alimentação e segurança. Segundo os autores, essas imagens têm o poder que estrutura por toda a vida o ansiar e o desejar.

Para a psicanálise de Lacan, a fase da “imagem no espelho” exerce um papel extraordinário na constituição do indivíduo.²² Essa imagem constitui a fonte de energia do seu processo mental, ela estrutura a procura da criança. Na sequência, a criança tenta alcançar mimeticamente a imagem refletida no espelho e ligada a uma situação perdida. A criança imita o outro porque ainda não sabe a diferença entre si e o outro. Ela ainda não tem a autopercepção, nem o sentimento de si, ela deixa-se absorver por inteira pelo outro e pelos objetos. “O adulto vai mostrá-la como ela chegará a si. O caminho é a mimese do desejo do adulto, através do qual o próprio desejo será desenvolvido” (GEBAUER; WULF, 2004, p. 68).

Nesse sentido, mimese e desejo estão ligados intimamente, ao ponto de poder falar-se de “desejo mimético”. Segundo Gebauer e Wulf (2004, p. 91), “o processo mimético pedagógico consiste no assemelhar-se do contemplador à imagem através de uma recriação visual, na absorção em si

²² O que Lacan chama de “estádio do espelho”, no qual pode-se compreender tal fase do desenvolvimento infantil da seguinte maneira: “antes de aceder ao pensamento conceitual, o bebê se guia através de operações miméticas. Para orientar seu desejo, o bebê mimetiza um outro na posição de tipo ideal. Tais operações não são apenas vinculadas à orientação do desejo, mas têm valor fundamental na constituição do eu como centro funcional e instância de auto-referência: o bebê introjeta a imagem de um outro bebê a fim de constituir seu próprio eu ainda não formado, servindo-se do outro como quem se serve de um espelho. A introjeção de tal imagem é o último estágio no interior de um processo de ruptura do bebê com a indiferenciação simbiótica com a mãe e com objetos parciais. Ao romper com tais objetos parciais (seios, fezes, olhar, voz) dispostos em uma zona de interação com a mãe, o bebê poderá enfim ter uma imagem do corpo próprio responsável pela organização de um esquema corporal. [...] Fato resumido por Lacan através da afirmação canônica: ‘O desejo do homem é o desejo do outro’” (SAFATLE, 2005, p. 41).

da imagem, e, através dela, na expansão do seu mundo no interior imagético”. Por isso, os autores afirmam que a mimese é recriadora da imaginação, pois imagens, desejos e imaginação estão interligados no processo de desenvolvimento da criança.

Considerações finais

Resta apontar a práxis pedagógica para o ensino lúdico. Horn e Barazzutti (2018) destacam a importância da intencionalidade docente na organização do jogo como um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto. Elas também ressaltam o sentido espontâneo do jogo, pois a liberdade e a espontaneidade concorrem para caracterizá-lo. Ao evitar a intervenção direta na atividade lúdica, o docente compreende que o sentido do jogo é a aprendizagem com prazer. Não é um exercício *para* as crianças, mas uma atividade *das* crianças. Para viabilizar a educação lúdica, Freud (2017) sugere aos professores reconciliarem-se com a criança que existe dentro de si. Para Benjamin (2009b, p. 94), os brinquedos infantis não testemunham uma vida autônoma e segregada, “mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo”. Cabe ao docente ser formado e estar preparado para ler esses sinais, tanto mais fugazes quanto maior o desenvolvimento técnico na sociedade de massas.

A mediação mimética nos processos de ensino e aprendizagem pressupõe dialogicidade e interação entre docente e discente. Benjamin ressalta que em alguns casos, como no teatro infantil e no jogo, quando os adultos interferem, irrompem tolices. São práticas especificamente das crianças e para elas, nas quais o desenvolvimento ocorre tanto melhor quanto menor for a intervenção docente. Todavia, ele não nega a intencionalidade no processo formativo ou no conteúdo curricular; pelo contrário, ele destaca a correspondência entre as imagens e as ilustrações nos livros infantis e nas cartilhas e a necessária mediação pedagógica, justificada pela mediação mimética entre o jogo e o indivíduo.

Na reunião dos fragmentos lúdicos de Benjamin, o diálogo com Caillois mostra-se fundamental. Sua sociologia dos jogos permite sustentar uma conexão direta entre a *mimesis* e o universo lúdico, como mediação entre cultura e sociedade. Algo que aparece apenas esboçado por Benjamin nos breves ensaios sobre “A doutrina das semelhanças”, “A faculdade mimética” e em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. No mesmo sentido, o impulso à liberdade, a necessidade do descanso, da distração e da fantasia que caracterizam o *ludus* e a *paidia* de Caillois, encontram em Benjamin seu complemento estético e cognitivo. Como escreveu Adorno (1986, p. 189), Benjamin “apoderava-se do essencial lá onde o muro da mera facticidade veda inexoravelmente tudo o que é enganosamente essencial”.

Nas brincadeiras infantis, a relação entre jogo e mimese [*mimicry*], entre a criança e o objeto, conserva a ligação originária entre infância e o profenômeno [*Ur-phenomenon*], vivificados nos brinquedos artesanais, nas marionetes no teatro de bonecos, diferenciando-os das artes do espetáculo e da identificação com as celebridades, astros e “líderes”. Didi-Huberman (2010, p. 180) considera que o jogo infantil, se concebido alegoricamente, pode oferecer uma figura da imagem dialética na produção da “novidade” que se experimenta no próprio vazio da descoberta das palavras. Quando a criança constrói sua novidade configurada na ultrapassagem do mesmo, ela cria uma forma artística.

Referências

ADORNO, Theodor W. *Sociologia*. Organização de Gabriel Cohn. São Paulo: Ática, 1986.

ADORNO, Theodor W. *Três estudos sobre Hegel*. Tradução Ulisses Razzante Vaccari. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

ADORNO, T; BENJAMIN, W. *Correspondência, 1928-1940*/Theodor Adorno, Walter Benjamin. Tradução de José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

AGAMBEN, Giorgio. *O aberto: o homem e o animal*. Tradução Pedro de Mendes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Tradução Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora da UNB, 1993.

BENJAMIN, Walter. *Magia, técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*; tradução Sérgio Paulo Rouanet; prefácio Jeanne Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2009a.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. Tradução, apresentação e notas de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009b.

BENJAMIN, Walter. *Origem do drama trágico alemão*. Edição e tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

BENJAMIN, Walter. *Estética e sociologia da arte*. Edição e tradução João Barrento. Belo Horizonte: Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: DUARTE, Rodrigo (Org.). *O belo autônomo: textos clássicos de estética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017a.

BENJAMIN, Walter. *Linguagem, tradução, literatura*. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

BENJAMIN, Walter. *Sobre o programa da filosofia do por vir*. Tradução de Helano Ribeiro. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2019.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

FREUD, Sigmund. *História de uma neurose infantil: (“O homem dos lobos”): Além do princípio de prazer e outros textos (1917-1920)*. Tradução Paulo César Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. O poeta e o fantasiar. In: DUARTE, Rodrigo (Org.). *O belo autônomo: textos clássicos de estética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. De uma estética da visibilidade a uma estética da tatibilidade em W. Benjamin. In: COUTO, E. S.; DAMIÃO, C. M. *Walter Benjamin: formas de percepção estética na modernidade*. Salvador: Quarteto Editora, 2008.

GAGNEBIN, Jeanne Maria. *História e narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Limiar, aura e rememoração*. Ensaaios sobre Walter Benjamin. São Paulo: Editora 34, 2014.

GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas*. São Paulo: Annablume, 2004.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. *Jogo, mimese e socialização: os sentidos do jogar coletivo na infância*. São Paulo: Alameda, 2011.

HORN, Cláudia; BARAZZUTTI, Fernanda et.al. *Pedagogia do brincar*. Porto Alegre: Meditação, 2018.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LÖWY, Michael. *Redenção e utopia: o judaísmo libertário na Europa Central: um estudo de afinidade eletiva*. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

MISSAC, Pierre. *Passagem de Walter Benjamin*. Tradução de Lilian Escorel; apresentação Olgária Matos. São Paulo: Iluminuras, 2020.

SAFATLE, Vladimir. Espelhos sem imagens: *mimesis* e reconhecimento em Lacan e Adorno. *Trans/Form/Ação*, São Paulo, 28(2), p. 21-45, 2005.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *O Pequeno Príncipe: com aquarelas do autor*. Tradução Dom Marcos Barbosa. 1.ed. Rio de Janeiro: Agir, 2016.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. *A atualidade de Walter Benjamin e Theodor W. Adorno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

VIGOTSKI, L. S. *Psicologia, educação e desenvolvimento: escritos de L.S. Vigotski*. Organização e tradução Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo: Expressão Popular, 2021.

Recebido em setembro de 2023.

Aprovado em novembro de 2023.