

# Jogos de vida – jogos de morte na adolescência\*

Álvaro Nin\*\*, Montevideu

*Partimos dos conceitos freudianos e winnicottianos sobre a concepção do brincar como uma atividade humana que nos permite abrir caminho para a compreensão da dinâmica inconsciente. Neste artigo, focalizaremos os diferentes tipos de jogos na adolescência, como: o jogo do espelho, o jogo do outro, apaixonar-se e os jogos do amor e do ódio. Apresentando material clínico, trabalharemos partindo do ponto de vista dos fenômenos e objetos transicionais e da maneira como o adolescente ressignifica após o jogo infantil, fazendo um rápido percurso através das diversas possibilidades de estruturação psíquica na crise adolescente.*

*Descritores: Adolescência. Jogo. Brincar. Vida. Morte. Corpo. Subjetivação.*

---

\* Apresentado no VII Simpósio da Infância e Adolescência da SPPA em 09 de junho de 2006.

\*\* Membro Titular da Associação Psicanalítica do Uruguai.

Partimos das idéias freudianas e winnicottianas sobre a concepção do brincar como uma atividade humana que nos permite abrir caminho para a compreensão das dinâmicas inconscientes.

Freud (1920), em sua dimensão de pesquisador do psiquismo humano, pôde nos deixar o paradigma do brinquedo da criança com o carretel que, de alguma forma, tentava superar a angústia de separação da mãe. O segredo do brinquedo consistia no gozo vinculado à reparação do carretel como substituto simbólico da mãe. O mérito da obra kleiniana, acima de compartilhar ou não seu marco teórico, consistiu no estudo sistemático do brincar e seu significado como outra via régia para o inconsciente da criança, abrindo um novo campo para a psicanálise.

É com a obra de D. Winnicott (1972), a partir da conceitualização sobre os objetos e os fenômenos transicionais, que cai a dicotomia e a demarcação estrita entre o mundo interno e o mundo externo. Os objetos transicionais contribuem com uma nova idéia sobre os processos de luto, localizando de forma diferente tanto o significado da resignação do investimento sobre os objetos, quanto o que se refere ao obscuro campo da gênese do processo identificatório. Da mesma forma, os fenômenos transicionais nos localizam em um campo no qual é necessária a pergunta sobre onde começa e onde termina o eu e o não eu. As possibilidades do enriquecimento egóico ampliam-se partindo do significado da experiência do brincar e, em geral, em toda nossa relação com a cultura, nesse campo intermediário entre o ego e o objeto que outorga novos destinos às ancoragens pulsionais e a seus processamentos.

Seguindo as idéias de Blos (1998), traçaremos uma linha de continuidade na qual a comunicação da criança passa pelo brincar, a comunicação do adolescente passa pela ação - que pode ser tanto um jogo de vida quanto de morte - e a comunicação do adulto passa pela linguagem, incluindo seus aspectos pré-verbais, paraverbais, simbólicos, de interlocução, sem descartar os modos de expressão da infância e da adolescência na maturidade.

Entendemos a adolescência como um período da vida cujo começo e término são relativamente indefinidos, como um período de transição entre a infância e a idade adulta, ao fim do qual emerge um novo psiquismo reformulado com novas inscrições psíquicas que produzem uma reelaboração das identificações infantis, dando lugar a identificações adultas. Ali se unem as problemáticas do narcisismo e do Édipo: o narcisismo com suas vergonhas e fragilidades da auto-estima, produzidas pela mudança dos ideais, e o Édipo com o ressurgimento da conflitiva sexual que, a partir de uma nova dimensão corporal, produz novos pontos de angústia e freqüentes estremecimentos nos vínculos familiares e sociais.

## O brinquedo e o brincar adolescente

Tal como já havia afirmado Winnicott (1972) em *O Brincar e a realidade*, compreendemos como função essencial do brincar a possibilidade de criar e, além disso, manter um espaço entre a realidade interna e a externa, espaço no qual as fantasias possam expressar-se. Winnicott tem o mérito de ter proposto uma teoria do brincar na infância. Na adolescência, o desenvolvimento do espaço potencial-transicional implica uma transformação do brincar infantil, ao converter-se em uma linguagem de ação. A capacidade do adolescente de manter viva a *área intermediária da experiência*, que não é a de *dentro* nem a de *fora*, é o que lhe permite brincar com suas fantasias, deixar-se levar por seus sonhos e fantasias que às vezes ficam no plano da imaginação e outras vezes ficam plasmadas em poesias, prosa, diários íntimos que implicam em um salto qualitativo em sua criatividade.

O brincar na adolescência terá também as características do *como si mesmo*, neste caso, experimentando as novas possibilidades que seu corpo lhe oferece, sua nova imagem, seu novo papel social, através do qual permite ver-se a si mesmo nos olhos dos outros como em um espelho.

O adolescente pode brincar com suas fantasias, o que supõe uma grande liberdade psíquica, submergir-se nesse espaço de tênues limites entre o que não está senão na própria mente (realidade interna) e o que existe no mundo externo. Mas brincar não é tão simples, e os adolescentes que vemos em nossos consultórios nos lembram disso cotidianamente. Então, a impossibilidade de pensar-brincar é, freqüentemente, uma colocação em ato que pode expressar-se em não comer, em machucar-se, em fugir, etc. Nestes casos, a psicoterapia pode ser indispensável, mas, ao mesmo tempo, difícil de ser aceita, especialmente para os adolescentes que têm medo de pensar. O jogo psíquico que deverá ser articulado com o analista não pode expandir-se, e o tratamento não pode instaurar-se. Conforme Winnicott, a psicoterapia se situa em uma zona onde as duas áreas se sobrepõem, a do paciente e a do terapeuta. Seu bom desenvolvimento repousa, por um lado, na capacidade do terapeuta de brincar não só com suas próprias produções psíquicas, mas também com as do outro. E, seguindo a frase de Winnicott, diremos que, se o terapeuta não pode brincar, isto significa que não foi feito para este trabalho.

## Alguns jogos característicos da adolescência

O corpo sexualmente maduro se presta para a investigação e experimentação da sexualidade adolescente através de jogos masturbatórios que começaram na

puberdade. Ao ser acompanhado por intensas fantasias edípicas, recorre-se a um aumento da atividade repressiva com o fim de diminuir a culpa concomitante, lançando-se na busca de novos objetos significativos.

## O jogo do espelho

Simultaneamente, produz-se uma mutação de ordem narcisista, na qual as representações corporais de si mesmo diferem dramaticamente do que é percebido de forma objetiva. É aí que aparece o jogo do espelho, no qual o adolescente tenta controlar o inexorável processo das mudanças corporais que o angustiam e geram uma sensação de ser um estranho com relação a si mesmo.

Dessa forma, a percepção não é congruente com as representações corporais de si mesmo, e a gama de possibilidades do adolescente frente ao espelho é muito ampla. A percepção no espelho precisa de uma repetição de sua própria imagem, uma vez que esta não é reconhecida. Ali a fantasia se impõe, a partir de uma possibilidade que pode ser de cunho psicótico com características de corpo fragmentado, ou como o paciente que diz “me olho no espelho e não me vejo”, como se fosse uma alucinação negativa. Há também outras alternativas como a percepção de aspectos próprios que são passíveis de rejeição: situações que levam, por exemplo, a cortar o cabelo de diferentes formas, *punk*, *rastafari*, *skinheads*, causar ferimentos no rosto ou automutilações em várias partes do corpo.

Seguindo as idéias de F. Ladame (2003) e Winnicott (1972), este novo corpo masculino ou feminino é experimentado, ao mesmo tempo, como eu e não-eu, servindo, então, de interface entre o dentro e o fora. O corpo é agora mais exterior ao ego, como se não fosse território próprio, adquirindo um estatuto provisório de extraterritorialidade. A anorexia mental é um bom exemplo desta situação, em que a representação da imagem mental de um corpo arredondado e gordo toma o lugar da percepção da imagem mostrada pelo espelho, de um corpo dramaticamente magro, no qual esta realidade do emagrecimento é absolutamente negada.

Por outro lado, vemos os aspectos adolescentes mais neuróticos que têm a ver, por exemplo, com a auto-afirmação da feminilidade ou masculinidade. É interessante destacar que o espelho está localizado no lugar íntimo (quarto ou banheiro), onde é possível desenvolver este cerimonial que tantas vezes se constitui como uma experiência traumática que termina em uma sensação de terror em olhar-se no espelho. Destaca-se o tempo intenso e extenso que o adolescente dedica às atividades frente ao espelho antes de suas saídas, já que a roupa não consegue

refletir sua idéia de si mesmo. Por sua vez é indispensável a idéia de manter-se em homogeneidade com o grupo do qual faz parte.

Este jogo vincula-se com o das perguntas básicas que o adolescente se formula com relação a sua identidade, *quem sou?*, que reformula a pergunta básica da puberdade sobre *o que está acontecendo comigo?* Por isso o jogo do espelho precisa de muito tempo para processar estas angústias e logo será trocado por outros substitutos simbólicos do espelho, tais como o duplo, esse alterego-amigo íntimo, que não é ele, mas que, através da identificação projetiva, é quase igual a ele.

### **O jogo do outro – os outros**

Frente à urgência de responder à sua angústia pela identidade e em sua impossibilidade de materializá-la, recorre em seu caminho a diferentes modalidades de ser, dependendo de suas possibilidades de discriminação entre si e o outro. No extremo desta angústia, renuncia a ser ele mesmo e brinca de ser outro, como vemos na síndrome de Zelig – o personagem do filme que Woody Allen popularizou há mais de dez anos – que modificava seu aspecto em consonância com as características do outro a quem se vinculava.

As duas possibilidades de interiorização do objeto externo estão vinculadas à introjeção e à incorporação que Widlöcher (1992) relaciona, a primeira com a identificação histórica e a segunda com a identificação narcisista. Na introjeção, interioriza-se a qualidade da relação estabelecida com o objeto, tratando-se de uma verdadeira criação (Jeammet, 1992). Por outro lado, na incorporação, o ego é mais passivo, menos criativo e não se enriquece do mesmo modo, já que é o próprio objeto ou uma parte de seus atributos que passa ao interior do ego, habitando-o de forma parasitária. Mas a incorporação não é necessariamente negativa, já que sua fronteira com a introjeção não está delimitada. De qualquer forma, trata-se de uma diferença substancial, porque a introjeção implica um espaço e uma fronteira melhor delimitada entre o sujeito e o objeto, com o conseqüente sentimento de segurança interna do sujeito, o que o habilita, em um ato criativo, a tomar algo do outro e fazê-lo seu através de um processo de metabolização psíquica. Na incorporação, por outro lado, o sentimento de angústia implica que a abertura para o outro ocorra sob o signo da necessidade ou da obrigação. Mecanismos transcendentais que marcam a diferença qualitativa entre ser como o outro e reduzir-se a *ser o outro*.

Quando a crise se torna aguda, seus amigos e pares oferecem ao adolescente uma resposta tranquilizadora para seu conflito de identidade. Ainda que se trate de uma resposta parcial, de uma identidade grupal, coletiva e que ainda não repouse

sobre sua individualidade, pelo menos constitui uma resposta. Produz-se assim uma forte atração pelo idêntico, que atua contra a exigência de diferenciação e pode, eventualmente, transformar-se em fascinação, com uma intolerância ou incapacidade para aceitar as diferenças. Na construção de um grupo, o que entra em jogo é quem e por que são seus integrantes, quem exerce a liderança e seus diferentes papéis internos, bem como por onde passam os traços que diferenciam um grupo de outro.

Alguns grupos têm uma clara finalidade destrutiva, na qual a fantasia do parricídio chega a um ponto culminante. Quando subjaz a fantasia do herói onipotente e o grupo se transforma em uma gangue ou bando que desafia os outros, em geral com um preâmbulo de grandes ingestões de álcool ou de outras drogas que o levam a brigar e medir forças, um ponto importante é estabelecer a diferença, não importa qual, mas que constitua um bom pretexto para dar rédea solta ao aspecto destrutivo. Tal diferença é estabelecida imaginariamente e sempre se refere a um aspecto de inferioridade (os brutos, os pobres, os que pertencem a outras tribos urbanas com sub-culturas diferentes, seja por um time de futebol ou por uma escola).

Esta fantasia de domínio, de poder, de onipotência, combate justamente a fantasia antagônica de desvalia e abandono, buscando um bode expiatório que possa materializar, através de um deslocamento, as fantasias de parricídio. A agressividade e a violência gerada pela atuação destes grupos pode terminar em um jogo de morte que, ainda que não seja necessariamente buscado, é encontrado devido à perda de limites gerada pela situação do próprio contexto grupal.

Aqui nos aproximamos das situações dos grupos que delinquem, que também têm um amplo espectro, que vai desde um grupo de amigos íntimos que saem bêbados quebrando qualquer objeto que esteja no âmbito da cidade, até bandos organizados que saem roubando para comprar drogas, que, em um lento e mortífero processo, vão se decantando em uma forma anti-social de estar no mundo. Quando o grupo vandálico se movimenta com objetivos mais destrutivos, faz uma identificação projetiva patológica e maciça, já que é necessário depender absolutamente do grupo para subsistir.

O desejo de *pertencer* a algo levado a um extremo faz com que o indivíduo desapareça como tal e o código do grupo se imponha. O líder do grupo tem um papel preponderante nisto.

## Ritos de iniciação e de passagem

Os ritos de passagem, por sua dimensão ao mesmo tempo concreta e simbólica, permitiram tradicionalmente o reconhecimento da mudança de estatuto social. A inscrição do novo no registro da sociedade adulta constitui uma prova de mudanças e permanências.

Os ritos de passagem facilitam a inscrição na temporalidade: ontem, hoje e amanhã derivam categorias distintas que não são mais permutáveis, exceto no imaginário; marcam o curso da vida social e conferem um sentido à organização da comunidade e sua evolução (Ladame, 2003). Para além desta dimensão social, são criadores de cultura, avalistas de sentido, assegurando assim a transmissão. A pergunta seria então: “O desaparecimento dos ritos de passagem implica em uma perda de sentido?” Se fosse assim, estaria em parte tocando a problemática tão atual da confusão geracional como propôs Luis Kancyper (1998) com a terminologia dos *pendeviejos*<sup>1</sup>, pais *adolescentizados* que não conseguem marcar as diferenças geracionais nem os limites.

Como ritos de passagem, mencionaremos a festa de quinze anos, os *Bar e Bat Mitzvá*, as festas de formatura entre outras. Outro rito de passagem são as marcas sobre o corpo – voltamos assim ao tema das marcas corporais, a moda, etc. A tatuagem é um exemplo muito atual de marca no corpo que pode ter uma dupla interpretação. Por um lado, encaixa-se no contexto da moda, enquanto que, por outro, tem um caráter identificatório, gerando um vínculo de pertencer a um grupo, que fala de uma inscrição geracional.

Existem, entretanto, outros ritos de iniciação que têm um caráter sinistro, que ocorrem quando são formados grupos anti-sociais que passam pelo sofrimento, o que às vezes fica impresso no corpo como marca e outras vezes, em casos extremos – como no filme *Cidade de Deus* –, trata-se de matar, ferir ou roubar. Defrontamos assim com casos em que se produz um fracasso do movimento integrador. O corpo é, então, maltratado ou atacado como se efetivamente não fosse próprio. Estamos aqui no campo dos jogos de morte.

## A paixão e os jogos do amor

Frente à impossibilidade de desenvolver a relação amorosa com os progenitores que impõem a lei da proibição do incesto, a decepção amorosa

---

<sup>1</sup> N.R.: Optou-se por manter o termo original, *pendeviejos*, que caracteriza os pais como chatos, incômodos.

infantil é inevitável. Ao mesmo tempo perdem-se os pais da infância carregados de onipotência, idealização e grandiosidade. Por outro lado, com a eclosão da pulsão sexual púbere, produz-se um aumento dos mecanismos defensivos tais como a repressão, a transformação dos ideais, etc. O adolescente vai, assim, em busca de outros objetos substitutos com os quais possa realizar seus desejos. Surge então o elemento paixão, que facilita a despedida da infância, permitindo o encontro no presente como um *après coup* do passado, no qual se conjugam a grandiosidade onipotente e a possibilidade da complementaridade. Estes jogos do amor constituem-se no mais efetivo antídoto para combater as angústias de vazio e tristeza pela decepção edípica, produzindo ao mesmo tempo um investimento que recarrega de energia vital o aparelho psíquico em todas as suas instâncias.

### **Sobre o material clínico**

Agustín é um adolescente de dezesseis anos por quem consultam seus pais; são eles que vêm à primeira entrevista muito preocupados com a situação de seu filho. Contam que ele está passando por uma crise que os deixa cheios de desorientação e confusão, mas que, por outro lado, há toda uma história prévia, desde a infância, repleta de angústias e dificuldades.

Ainda que mencionem que a gravidez, o parto e a amamentação não tenham oferecido dificuldades, já desde os primeiros anos destacam uma importante angústia de separação. Sempre o sentiram como uma criança difícil, que não tolerava bem as mudanças nem as pequenas frustrações.

Nos primeiros anos da escola, os pais pedem orientação, em diversas oportunidades, a diferentes psicólogos e psicanalistas, já que, com o início da escolaridade, aparecem dificuldades de aprendizagem e no vínculo com outras crianças, episódios de rebeldia inexplicáveis contra as professoras e contra eles mesmos, que sempre terminam em uma crise de choro. Muito difícil na escola, Agustín sempre recebeu atenção pedagógica especial para conseguir um desempenho aceitável.

Quando estava no primeiro ano da escola, nasceu uma irmã que gerou ciúmes intensos e uma preocupação constante que o levou a brigar, palmo a palmo, pela atenção e amor dos pais. Precistou, além disso, em duas oportunidades, de tratamentos psicoterapêuticos ao longo de cinco anos, ainda que de forma descontínua, basicamente por sua agressividade para com os demais. Por isso não consegue ter amigos.

Após alguns anos no ensino médio, precisou trocar de escola, o que foi



positivo a princípio, mas, no momento da consulta, houve um aumento de sua agressividade intrafamiliar e, em geral, contra todos os que o cercam. Por exemplo, com seus novos amigos, sente-se traído e diz: “O que acontece é que, se um de nós tem um problema por aí na rua ou na porta de uma festa, eu vou adiante e eles não, então me esquento e mando eles à merda”.

A solução que encontra frente às frustrações é o retrocesso e o isolamento, o que o leva a importantes episódios depressivos. Fica sozinho em casa, não sai com ninguém, assiste à televisão muitas horas, zapeando, permanece em silêncio, mal-humorado e, diante de uma pergunta dos familiares, responde apenas o mínimo imprescindível.

Nas entrevistas iniciais comigo, mostra-se muito desconfiado e retraído. Aceita vir, mas trata de transmitir muito bem seu desagrado. Quando pergunto por que está tão irritado, diz que o problema é com sua mãe: “Ela é insuportável, não pode me ver quieto, sempre está inventando alguma coisa para me incomodar. Se estou vendo TV, me manda fazer uma lista para comprar algo para cozinhar. Antes eu ia, mas agora me dei conta que me pede coisas só para me incomodar e não porque ela esteja precisando daquilo naquele momento, é só para cozinhar algo que vai fazer daqui a dois dias... então não a entendo, é só para me incomodar. Agora, se ela me pede algo assim, eu nem dou bola. E se ela insiste, eu mando à merda.”

Com relação a seu pai, diz: “Parece bom, mas é um infeliz porque faz e diz tudo que minha mãe quer. É tão infeliz que, há um tempo atrás, teve que diminuir o ritmo de trabalho porque trabalhava tanto que teve, sei lá eu, que problema no coração, que o médico disse que, se ele continuasse daquele jeito, morria a qualquer momento. Eu não entendo por que diabos trabalha assim e não quero ter nada a ver com ele. Sei que trabalha porque é um infeliz.” Nessas entrevistas, não pôde trazer nenhum aspecto positivo de nenhum dos pais.

Com relação a suas primeiras experiências com garotas, disse que vai a festas e que gosta de agarrá-las, mas que não se interessa em conhecê-las e nem mesmo falar com elas, saindo a cada final de semana com uma garota diferente.

O sintoma que motivou a consulta foi que, além de todo esse panorama geral, os pais o notaram muito deprimido e se deram conta que estava iniciando uma prática reiterada de provocar vômitos.

Ele se mostrava bastante preocupado com seu aspecto físico e seu peso corporal e, no começo, negava seu sintoma inventando histórias de que tem transtornos digestivos de tipo funcional, até que tudo se tornou evidente para os pais.

Em sua gestualidade facial é notória uma marca de irritação que indica que todo seu mal-estar já vem de longo tempo. Apesar de todo o retrocesso e isolamento, realiza tentativas frustradas de fuga através do *zapping* na televisão, bem como do

*zapping* que faz cada final de semana com uma garota diferente. Ainda assim suas buscas identificatórias persistem pelo lado da música, já que toca guitarra e tenta construir um grupo musical com quem consegue ensaiar por um tempo. Por outro lado, aprofunda a relação com um avô com o qual se dá melhor e de quem gosta muito, já que sente que tem uma história de dificuldades semelhantes às dele. De alguma forma, sente que precisa de um espaço diferente no qual possa desenvolver todo esse confronto com seus pais e com o mundo, bem como expressar-se em suas singularidades, construindo-se a si mesmo de um modo diferente. A intervenção analítica, na qual se constrói um espaço com um adulto diferente dos pais, possibilita dar vazão à necessidade de reciclar o confronto geracional, esterilizado pelo ódio e preso na compulsão à repetição.

É interessante destacar aqui que, ainda que a adolescência desperte a obsessão pela imagem corporal, chama a atenção este sintoma escolhido para emagrecer que passa pela provocação do vômito, pouco freqüente em homens.

Penso haver uma necessidade de isolamento, em um ambiente íntimo como o banheiro da casa, cortar vínculos problemáticos com os demais, estar sozinho e desenvolver uma atividade narcisista e secreta. É uma tentativa frustrada de deixar fora de si sua mãe fantasmática, expulsando tanto seus alimentos quanto seus materiais fecais, sua urina, seu sêmen. Além disso, possibilita o controle visual no espelho das modificações corporais como uma decantação de sua busca por identidade em torno das perguntas: quem sou, o que sou, como sou e como gostaria de ser. Por último, e como parte de um cerimonial, toma um banho de chuveiro morno, que expressa a fantasia pseudo-reparadora e de *purificação*, à medida que tenta expulsar de si todos seus conteúdos persecutórios, expressando desse modo sua habitual desmentida a suas dificuldades e angústias.

A reclamação de Agustín com os pais, que persistiu e atravessou diversos momentos, é que eles o deixaram sozinho em sua infância, e isto, agora, é praticamente o que quer: a maior distância possível dos pais. Estas acusações sobre episódios de abandono, às quais os pais reagem com surpresa e desconcerto, já que negam enfaticamente que esses abandonos tenham ocorrido, têm sido motivo de várias polêmicas entre eles. Para aumentar as diferenças entre estas duas versões da *mesma história* aparente, existe uma vivência de Agustín, em torno dos nove anos, na qual o deixaram sozinho e quando teve uma experiência de jogos sexuais em que ele desempenhou o papel passivo com um primo um pouco mais velho que, agora, se reatualiza de forma traumática.

Esta realidade histórico-vivencial será também uma realidade fática? De qualquer maneira, a partir de uma perspectiva freudiana e a partir do abandono da

teoria da sedução, aprendemos como a pulsão sexual transforma a realidade fática e a configura de acordo com os desejos sexuais infantis.

O que acho interessante destacar aqui é que esta diferença entre pais – filho opera no psiquismo deste último com o fim de tentar colocar uma distância que possibilite seu processo de crescimento e de busca de novas identificações que é o que está momentaneamente afetado.

Se formos além do que supõe o complexo de Édipo, com seu imaginário de amores e ódios, atrações e repulsas, e nos colocarmos no conceito de Édipo em sua dimensão de estrutura, notaremos que sua essência passa pela diferença. Diferença de sexo e diferença de gerações e, neste sentido, também podemos conceitualizar o narcisismo como a diferença ou seu contrário, a não diferença com relação ao outro e, portanto, as possibilidades de diferenciar o ego e seus objetos (internos e externos). É por isso que damos tanta importância a esse *campo confrontacional* que se constitui em um verdadeiro crisol<sup>2</sup> que o adolescente precisa para viver e crescer e, assim, reestruturar-se psiquicamente.

Uma das principais tarefas psíquicas do adolescente consiste em transformar suas identificações edípicas infantis, o que supõe um processo de desidentificação. É assim que, *matando*, imaginária e simbolicamente, seus objetos significativos da infância, se materializará a saída de um ambiente endogâmico, com sua constelação respectiva de fantasias incestuosas e simbióticas. Processo complexo, que requer deslocar e condensar seus investimentos tanto libidinais quanto tanáticos sobre outros objetos que se transformam, por sua vez, em significativos e que constituem os primeiros passos para a exogamia.

No caso de Agustín, era justamente esse processo que estava danificado, já que a violência paroxística para com os pais também era dirigida aos amigos, com os quais sentia que devia sair a vagabundear e procurar brigas e inimigos. Preso em seu violento estremecimento pulsional, transforma seus próprios amigos em traidores e, assim, entra numa fase depressiva na qual perde seus espaços extra-familiares, caindo sobre si mesmo em um ambiente paranóide.

Esse trânsito da endogamia para a exogamia supõe a construção de uma nova história, à medida que, como destaca J. Puget (1997), a marca fundamental da adolescência consiste em criar um novo espaço extrafamiliar, marcado pelo lugar que a adolescência dá ao projeto de par ou ao próprio par sexual. Assim, o intenso movimento transferencial que o adolescente realiza com o espaço extrafamiliar será o que vai engendrar novas marcas, traços e estruturas psíquicas que se materializam

---

<sup>2</sup> Crisol: conforme o Dicionário da Real Academia Espanhola (Madri, 1992, XXI edição, Espasa Calpe) é definido como um recipiente feito de material refratário, que se emprega para fundir alguma matéria a temperatura muito elevada.

através de novas identificações que enriquecerão o ego, modificando também, ao mesmo tempo, o sistema eu-ideal – ideal-de-eu. Tudo isso supõe uma transformação radical de seu aparelho psíquico, o que o instrumentalizará para enfrentar as novas realidades emergentes no mundo dos adultos.

O espaço analítico é, por sua vez, o lugar no qual é possível recolher toda a história endogâmica, com seus diferentes níveis de historização, mas também se constitui como representante de tal espaço extrafamiliar, portador do novo e do diferente, que deve ser utilizado como uma alavanca através da transferência que possibilite novas ressignificações e reestruturações psíquicas. □

## **Abstract**

### **Life games – death games in adolescence**

The author departs from the freudian and winnicottian concepts about playing as a human activity which allows to open the mind to the comprehension of the unconscious dynamics. This paper will focus on the different kinds of games (playing) in adolescence, such as: play of the mirror, play of the other, falling in love, and playing love and hate with another one. It will point out the topics of the transitional phenomena and transitional objects, and the way the adolescent signifies the childhood playing as a deferred action, attempting to make an overview through the different possibilities of psychic structuring in the adolescent crisis. Clinical material is included.

Keywords: Adolescence. Game. Playing. Life. Death. Body. Subjectivation.

## **Resumen**

### **Juegos de vida – juegos de muerte en la adolescencia**

El autor parte de las ideas freudianas y winnicottianas acerca de la concepción del juego, como una actividad humana que nos permite abrir paso hacia la comprensión de las dinámicas inconcientes. En este trabajo hemos de centrarnos en los diferentes tipos de juegos en la adolescencia, tales como: el juego del espejo, el juego del otro, el enamoramiento y los juegos del amor y del odio. Trabajaremos a través del punto de vista de los fenómenos y objetos transicionales y de la manera en que el adolescente ressignifica aprés – coup el juego infantil, haciendo un somero

recorrido a través de las distintas posibilidades de estructuración psíquica en la crisis adolescente aportando material clínico.

Palabras llave: Adolescencia. Juego. Vida. Muerte. Cuerpo. Subjetivación.

## Referências

- BLOS, P. (1998). Second individuation process of adolescent. In: *Adolescence and Psychoanalysis*. London: Karnac Books.
- FREUD, S. (1920). Más allá del principio del placer. In: *Obras Completas*. v. 18. Buenos Aires: Amorrortu, 1979. p. 1-62.
- JEAMMET, P. (1992). Lo que se pone en juego: las identificaciones en la Adolescencia. In: *Revista de Psicoanálisis Niñez y Adolescencia*, Buenos Aires, n. 2. p. 41-58.
- KANCYPER, L. (1998). La confrontación generacional en la adolescencia. In: GOIJMAN, L; KANCYPER, L. *Clínica Psicoanalítica de niños y adolescentes*. Buenos Aires: Lumen.
- LADAME, F. (2003). *Les éternelles adolescentes. Comment devenir adulte*. Paris: Odile Jacob.
- PUGET, J. (1997). Historización en la adolescencia. In: *Cuadernos de APdeBA n. 1 Departamento de Niñez y Adolescencia*. p. 175-199.
- WIDLÖCHER, D. (1992). Para abrir un debate sobre la identificación. In: *Revista de Psicoanálisis Niñez y Adolescencia*, Buenos Aires, n. 2. p. 33-41.
- WINNICOTT, D. (1972). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Recebido em 20/07/2006

Aceito em 26/07/2006

Tradução de **Ana Rachel Salgado**

Revisão Técnica de **Gisha Brodacz**

**Álvaro Nin**

Vázquez Ledesma 2993/901

11300 – Montevideo – Uruguay

e-mail: [adnin@montevideo.com.uy](mailto:adnin@montevideo.com.uy)

© Álvaro Nin

Versão em português Revista de Psicanálise – SPPA