

# REVISTA SANTIAGO

ISBN 978-959-207-361-6



**PUBLICACIÓN AL:**

**III CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA.  
BIENAL SANTIAGO DE CUBA.**

**VIII TALLER INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA  
LATINOAMERICANA  
Y CARIBEÑA.**

# SANTIAGO

REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE.

**SANTIAGO DE CUBA, ABRIL 2009**

Consejo de Redacción:

**Presidente** / Dr. Omar Guzmán Miranda

**Miembros** / Dra. Tamara Caballero Rodríguez, Dra. Teresita Fleitas Monnar, Dra. María J. Jiménez Fiol, Dr. Hebert Pérez Concepción, Dr.

**José A. Escalona Delfino, Dra. María Asunción Martínez Román, Lic.**

**Hortensia Redero Bellido, Dr. Humberto Palacios Barrera, Dra. Donatila**

**Ferrada, Lic. Lidia Margarita Martínez Boffil, Lic. Lino E. Verdecia**

**Calunga, Dr. Armando Hart Dávalos, Dr. Jean Lamore, Dra. Ileana Díaz Corral.**

**Corrección** / Lic. Nora Nuñez Gollot

**Diseño** / Dr. Bayardo Dupotey Rivas

**Composición** / Ing. Odette Luna Sanz

Cada trabajo expresa la opinión de su autor. Los materiales publicados son originales, a menos que se indique lo contrario.

**Correspondencia y canje:** Dirección de Información Científico-Técnica, Universidad de Oriente, Dpto. Procesos Técnicos. Gaveta Postal 5045, Santiago de Cuba 90500, Cuba.

Telf.: 53-22-631973, E-Mail [maura@ict.uo.edu.cu](mailto:maura@ict.uo.edu.cu)

**Solicitud de suscripción:** Dirección de Información Científico-Técnica, Universidad de Oriente, Dpto. Procesos Técnicos. Gaveta Postal 5045, Santiago de Cuba 90500, Cuba.

Inscripta en la Administración de Correos y Telégrafos de Santiago de Cuba, con el número 81604/166.

Indizada por: America: History & Life, Historical Abstracts (Parts A, B) Internationale. Sciences Bibliographies. Historical Abstracts, Cubaciencia y Citas Latinoamericanas en Ciencias Sociales y Humanidades.

Bibliographie der Rezensionen Wissenschaftlicher Literatur/International Bibliography of Book Reviews of Scholarly Literature, Russian Academy of Sciences Bibliographies.

**PUBLICACION CD.**

**III CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA. BIENAL  
SANTIAGO DE CUBA.**

**VIII TALLER INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA LATINOAMERICANA  
Y CARIBEÑA.**

**TEMA CENTRAL**

**"LA PSICOLOGÍA POR EL CRECIMIENTO HUMANO: DIVERSIDAD Y  
COMPLEJIDAD".**

**DEL 6 AL 10 DE ABRIL DE 2009.  
SANTIAGO DE CUBA, CUBA.**

**III Congresso Internacional de Psicología Bienal em Santiago de Cuba**  
Simposio: Procesos Educativos y Aprendizaje en el mundo de Hoy

**O JOGO COMO CONDIÇÃO PARA A PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO**

**Autor: Arlete dos Santos Petry**

Psicóloga, com formação em Psicanálise e em Psicopedagogia, mestre em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos - RS e doutoranda em Comunicação e Semiótica pela PUC – SP, desenvolvendo pesquisa sob a orientação dos Profs. Dr. Sergio Bairon e Dr<sup>a</sup> Lucia Santaella. A pesquisa recebe o apoio financeiro da FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

Instituição: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

País: BRASIL

Endereço Eletrônico: [arletepetry@gmail.com](mailto:arletepetry@gmail.com)

*Resumo:*

Essa apresentação é uma parte de uma pesquisa que vem sendo realizada com um olhar interdisciplinar, no âmbito de nosso Doutorado, sendo seu núcleo central o Jogo.

Nessa comunicação nos propomos a discutir a temática do Jogo em uma determinada perspectiva filosófica, perspectiva que acreditamos com possibilidades para reflexões pertinentes à Educação.

Muitos educadores têm discutido a inserção de atividades lúdicas em meio às “árduas” tarefas de ensino-aprendizagem, entendendo-as como uma forma de facilitar a educação, ou seja, de facilitar isso que “não é fácil de digerir”<sup>1</sup>.

O que pretendemos nessa apresentação é mostrar o que realmente é Jogo, qual o sentido do Jogo para o Homem e, com isso, indicar que ações que não parecem ser jogo o são, e outras que são nomeadas jogos podem ter perdido alguma de suas características.

Então nos perguntamos: O que é Jogo? Haveria no Jogo uma estrutura organizada de uma determinada forma e como ela seria? Seria o Jogo o que dá a possibilidade para a produção de conhecimento? O que se pode compreender por produção de conhecimento?

Para responder essas questões, nos apoiamos em algumas reflexões a respeito do sentido da palavra Jogo e seguimos em busca de um conceito de Jogo acompanhados de filósofos de pensamento fenomenológico, especialmente em Heidegger e Gadamer, bem como na filosofia da linguagem de Wittgenstein e, em

<sup>1</sup> Fazemos aqui uma alusão à deusa grega EDUCA, aquela que cuidava da alimentação sólida, a mais difícil de digerir.

reflexões do dramaturgo, poeta e filósofo Schiller e do psicanalista Jacques Lacan. Para refletir a respeito do conhecimento científico, nos fazemos acompanhar por Morin e Peirce.

### *Introdução:*

Para entendermos a extensão da idéia de Jogo, buscamos referência em alguns autores cujas reflexões passamos a discutir a seguir.

Buytendijk (1977, p. 63) escreve que “É possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra ‘jogar’”.

Chega a trazer, nesse mesmo texto, uma citação tomada de Grandjouan (1963)<sup>2</sup>, na qual este compara a palavra jogo à palavra estrela, cujo significado vai desde os longínquos astros, às estrelas-do-mar, às condecorações em forma de estrelas, até as estrelas do teatro e do cinema.

Na língua alemã, a palavra jogo é *spiel*, e *spielen* é um verbo de significado muito amplo. Designa atividades lúdicas em geral – brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar -, bem como o ato de representar um papel em um espetáculo ou na vida real e ainda o ato de tocar um instrumento, de dançar, de mover-se vividamente (BUYTENDIJK, 1997; INWOOD, 2002). De acordo com Buytendijk (1997, p. 63) as palavras *spiel* (jogo) e *spielen* (jogar) “designam um número muito grande de fenômenos, que apenas incidentalmente possuem algo em comum”. Inwood (2002, p.101) menciona que “O significado mais antigo sobrevive em *Spielraum* que designa ‘espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo’”.

Para Huizinga, o jogo que abarca determinados comportamentos de animais, de crianças e adultos, como os jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações e exibições de todo o gênero, pode ser considerado um dos elementos básicos da vida. Para ele, que estudou as manifestações lúdicas em diversas culturas, há povos que se utilizam de expressões distintas para designar jogo: é especialmente o caso do grego, do sânscrito, do chinês e do inglês, que aqui não detalharemos. É o caso também da língua portuguesa em que nas palavras jogo, jogar, brincar, representar, tocar um instrumento, dançar, saltitar, encontra-se a idéia de *spiel*.

Poderíamos adotar a alternativa de distinguir essas diferentes palavras, definindo seus diferentes usos e conceitos. Entretanto, se assim o fizermos, deixaremos escapar justamente o que nos interessa pesquisar, qual seja, o que há em comum nessas diferenças, a estrutura própria do jogo.

Nesse sentido, Huizinga (2001) refere que outras línguas apresentam palavras que abarcam um sentido mais amplo de jogo, como é o caso da maior parte das línguas européias modernas, do latim, do japonês e, pelo menos, uma das línguas

<sup>2</sup> A referência é retirada por Buytendijk in Grandjouan, J. O. *Les jeux de l'esprit*. Paris, 1963.

semíticas. Nesse mesmo contexto, acaba afirmando que “É possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso” (p. 34).

Assinala ainda que há um grande número de palavras derivadas da raiz *spil* e *spel* nas línguas germânicas e que ela se revela de forma minuciosa nos verbetes *spiel* e *spielen*. Chama a atenção para a ligação entre o verbo e o predicado em *ein Spiel treiben* ou *spielen ein Spiel*, em alemão, ou *een Spiel doen*, em holandês, assim como *pursue a game* ou *play a game*, em inglês, todas expressões que se poderia traduzir por *jogar um jogo*. Vemos aqui que a idéia contida no substantivo, no verbo se repete, indicando algo da natureza da atividade em questão.

Perguntar-se-á Huizinga (2001, p. 43) “Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação?” Afirmará que sim, pois o jogar não é um fazer no sentido habitual; “um jogo muito simplesmente se ‘joga’”.

Buytendijk (1977) mencionará também que a palavra *spielen* pode ser usada tanto como verbo intransitivo como verbo transitivo. No primeiro caso, alguma coisa ou alguém toca, brinca, etc.; no segundo caso, alguém brinca ou joga *de, com, como* ou ainda *por* alguma coisa.

Mesmo sabendo que as palavras jogo, jogar, brincar, lúdico, etc., nem sempre correspondem exatamente aos mesmos fenômenos, nas diversas línguas, e que as palavras são compreendidas de fato no seu uso, ou seja, tornam-se acessíveis pela linguagem corrente, temos também de nos lembrar da lição de Heidegger de que é da natureza das coisas o encobrimento que cabe ao pensar filosófico desvelar.

Segundo Buytendijk (1977), para Heidegger em *Ser e tempo*, a essência da linguagem não se esgota na significação, nem tem apenas caráter de sinal. Por afirmar nesse momento que a linguagem é a casa do ser, indicará também que somente teremos acesso ao *ser* andando continuamente pela linguagem. Esse andar também é um retroceder e será preciso voltar por lugares já passados, recordar-se.

Nesse sentido, quem não é capaz de lembrar-se como brincou durante sua infância e como ele e o seu meio-ambiente falaram sobre aquilo, a esta pessoa é inacessível qualquer compreensão do significado humano do fenômeno que estamos acostumados a chamar de “jogo” (BUYTENDIJK, 1977, p. 65)<sup>3</sup>.

Antes de concluirmos nosso breve exame lingüístico da noção de *spiel*, queremos citar a palavra *Spielmann*. Ela corresponde de maneira exata, segundo Huizinga, que fez um belo estudo a respeito da noção de jogo em diversos idiomas, a *jongleur* cujo sentido amplo original (um artista ou intérprete de qualquer tipo) foi sendo restringido, até chegar por um lado à noção de poeta cantor e, por outro, à

<sup>3</sup> A psicanálise adota posição semelhante a essa exposta pela filosofia ao chamar a atenção de que os educadores precisam se reconciliar com a criança que foram (ou que são, já que entendemos que a criança que fomos permanece em nós enquanto adultos).

de músico, para finalmente ser reduzido à de malabarista, qualquer homem que faz habilidades com facas e bolas. Parece ser o uso ágil e ordenado das mãos que sustenta a raiz *spiel*, neste verbete (HUIZINGA, 2001).

Entendendo que essa simples análise da linguagem corrente não conduz a uma compreensão suficiente do conteúdo e do sentido do jogo humano, passamos a um desdobramento a respeito do jogo por alguns filósofos.

#### *Contribuições de Heidegger:*

Encontramos o pensamento de Heidegger (1889-1976), a respeito do jogo, em seu livro *Introducción a la filosofía*, resultado do curso de 1928-1929, ministrado na Universidade de Freiberg. Nesse livro, trabalha o conceito de jogo, empregando-o, como claramente salienta, em seu sentido lato. É, dessa forma, retomando inicialmente Kant, que ele toma o sentido de “jogo da vida”, ou seja, entendendo que é na própria essência da existência ou *Dasein*, que o caráter de jogo habita. Dito isso, reconhece não poder mais renunciar a entrar na interpretação da essência do que chamamos jogo, ou seja, o *ser do jogo*. É nesse sentido que as perguntas sobre se algo é sério ou não-sério, sobre se algo é “de verdade” ou “como se fosse”, só se referem às diferenças na função fática e nas conseqüências do jogo, porém não ao jogo mesmo. Nesse sentido, o filósofo é categórico ao afirmar que: “não é possível entender o jogo das crianças desde esta perspectiva” (2001, p.323), ou seja, se o tomarmos na perspectiva de suas funções ou de suas conseqüências.

Além disso, dirá que “não pode pensar-se que o jogo tenha que conter algo especificamente pueril” (2001, p.323), pois se é um privilégio fático, em nossa sociedade moderna, que são as crianças que jogam, isso significa que o jogo pertence ao homem.

Sendo assim, na pergunta que passa a fazer pela essência do jogo, o filósofo nos mostrará que as regras do jogo e os jogadores se co-pertencem, assim como no jogo deve haver um certo gozar do jogo, um certo gozo no jogar mesmo. É nesse sentido que, inversamente, em todo gozo, em todo estado de ânimo “há algo assim como um jogo, pois ‘os jogos’ não são somente determinadas possibilidades fáticas e determinadas modalidades fáticas do jogar. Não jogamos porque haja jogos, mas ao contrário, há jogos (determinados – este ou aquele jogo) porque jogamos” (2001, p. 324). Com essa afirmação, somos levados pelo filósofo a compreender que o jogar é anterior aos jogos, ou seja, possui uma anterioridade radical a toda e qualquer conseqüência fática.

Segundo Inwood (2002), já em *Ser e tempo*, quando Heidegger refere que é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora estes últimos estejam mais perto de nós, estará situando a necessidade de um *Spielraum*<sup>4</sup>, de um espaço para se mover, para que o *Dasein* possa encontrar os

<sup>4</sup> Inwood (2002, p. 101) ao discutir o conceito de *Spiel* (jogo) menciona que “O significado mais

entes. Esta reflexão de Heidegger é surpreendente e, para compreendermos melhor o pretendido por ele, apresentamos os quatro pontos através dos quais esclarece o conceito de jogo.

Em *primeiro lugar*, o filósofo nos diz que o jogar *não se constitui em uma seqüência mecânica* de processos físicos ou psíquicos. Todo processo físico ou psíquico do jogar deve aqui ser entendido como manifestação e não fenômeno. O que se passa no jogo é *livre* e, segundo o filósofo, sempre estará submetido às regras – o que será explicitado logo adiante. Sendo livre, o jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente; caso contrário, não se tratará de jogo. Em *segundo lugar*, o que se passa, sucede ou acontece no jogo (em sua liberdade), consiste em que o essencial não é o fazer ou atuar, mas sim, que o decisivo no jogar é, precisamente, *seu estado de ânimo*, ou seja, o peculiar modo de se encontrar nele (de se encontrar dentro e em meio ao jogo).

Em *terceiro lugar*, Heidegger nos diz que, justamente pelo fato de que *o essencial no jogar não é o comportamento* que nele se manifesta, as regras possuem também um caráter distinto: *surgem e formam-se no jogo mesmo*. Para o filósofo, essas regras que se formam no interior do exercício do jogo possuem uma liberdade em um sentido especial. Ele o afirma da seguinte maneira: o jogar se exercita jogando. Isso quer dizer que é no acontecer de sua própria execução - posto que o jogo executa-se a si mesmo e jamais pode ser executado por outrem - , na liberdade do jogar, que as regras se constituem. Daí que elas co-pertencem à liberdade constituinte do jogar.

Assim, ele chega a um *quarto ponto*, no qual afirma que a regra do jogo não pode ser uma norma fixa, tomada de algum lugar a ele externo, mas que é mutável pelo próprio exercício do jogar, pois *o jogar se exercita do jogar*. Isso deve ser compreendido como o jogo enquanto execução de si mesmo, o que quer dizer: *o jogar o jogo no jogo*. É nessa situação que temos o surgimento de *algo* como um *jogo*, o que não necessita começar constituindo ou cobrando a forma de um sistema de regras ou de instruções. As regras, por assim dizer, surgem e formam-se dentro do espaço do próprio jogo, o que significa também, que é no interior dele mesmo que elas podem vir a se modificar. Do contrário, a atividade perde a essência do próprio *jogo* e do *jogar*, desconsiderando seu ser-em-si e, assim, entificando-o, transformando-o numa determinada técnica do jogar ou de jogo. É isso o que, muitas vezes, sucede em algumas pedagogias e, inclusive, em algumas práticas psicopedagógicas. Quando essas prendem-se a regras fixas, sem abertura para mudanças, conduzem a funcionamentos repetitivos, dificultam qualquer tentativa de criação e inovação, reduzindo as chances de que processos de produção de conhecimento se instaurem.

Esse modo de colocar a questão acentua o fato de que quando se joga o jogo, se é pelo jogo jogado. Dito de outra forma, quando se joga, no jogo se é subsumido e

antigo sobrevive em *Spielraum* que designa ‘espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo’.

jogado pelo próprio jogo<sup>5</sup>. Podemos perceber esse aspecto claramente quando, ao jogarmos, “perdemos a hora”, esquecemos do tempo do relógio, “não vemos o tempo passar”, o jogo nos conduz, e a consciência que temos de nós, de nossa subjetividade se esvaece, revelando a quem quiser ver, quanto somos, como sujeitos, descentrados. Quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controle, logo percebemos que é o jogo que nos controla, e, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele.

Heidegger mostra-nos com esses quatro pontos que o jogo não é um passar, um suceder ou algo que se desenvolve em um sujeito. Todo comportamento ou ente possível devem ser procurados, como sendo produzidos desde o interior do jogo, no jogar como uma estrutura ontológica. Isso significa que todo ente e comportamento possível, somente o são faticamente quando, de antemão, entraram no jogar de um determinado jogo. A própria concepção de subjetividade que diz *um sujeito* somente pode ser compreendida como um derivado, como uma manifestação do fenômeno do jogar. Assim, a partir da fenomenologia hermenêutica, podemos dizer que o *eu* constitui-se como um epifenômeno do jogo da identificação<sup>6</sup>.

Detemo-nos aqui na reflexão sobre o pensamento de Heidegger para trazer algumas considerações a respeito da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002).

#### *Contribuições de Gadamer:*

É nas páginas de *Verdade e Método I*, dedicadas à arte, que encontramos o pensar a respeito do jogo. Conforme o filósofo: “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo” (GADAMER, 1996, p. 155). Embora aquele que joga sabe ser o jogo nada mais que um jogo e que se encontra em um mundo determinado pelos seus fins, só realmente jogará se se deixar pelo jogo ser jogado, se se esquecer que o jogo é apenas um jogo e o levar a sério. O jogador sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas o que não sabe é que ele o ‘sabe’ <sup>7</sup> (p. 155).

- 5 Lembramos aqui que a experiência heideggeriana ultrapassa a experiência moderna da subjetividade. Nesta última, em um jogo, o sujeito da consciência tem o seu lugar garantido, enquanto que na abordagem hermenêutica o que temos é a superação da clássica separação ou divisão entre sujeito e objeto. Por outro lado, no jogo, do ponto de vista da fenomenologia hermenêutica, é a experiência do jogar que está em questão, não o sujeito ou o instrumento do jogo.
- 6 Esta idéia será pensada também por Lacan, tanto na sua teoria do *estádio do espelho* bem como apresentada no seu *axioma do significante*, que diz *um significante é o que produz um sujeito para outro significante*. Como efêmero epifenômeno do jogo da combinatória da cadeia significante, o sujeito se constitui em apenas um de seus produtos, mas não o fundamental. O fundamental deverá ser buscado na idéia do *jogo do significante*.
- 7 Tradução livre. Na tradução para a língua espanhola lemos : “El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace ‘no es más que juego’; lo que no sabe es que lo ‘sabe’ ” (Gadamer, *Verdad y Metodo*, Salamanca: Ed. Sígueme, 1984, p. 144).

Assim, a pergunta que faz Gadamer não a espera realizar a partir de quem joga, pois esse que joga, sempre sobre o jogo, refletiria, a partir de sua subjetividade e de sua consciência. A pergunta gadameriana, tal como em Heidegger, incide sobre o *modo de ser do jogo*. Da mesma forma que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (1997, p. 155), acreditamos que a experiência do jogo abre possibilidades para quem joga.

O *modo de ser do jogo* é afirmado nos seguintes trechos de *Verdade e Método I*: “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. [...] O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (1997, p.155). Nesse sentido, trazemos aqui as palavras de um menino de 6 anos de idade que, ao ver o movimento de uma certa quantidade de bolinhas que atirou ao chão, disse: “*Parece que elas falam!*” Nós, que acompanhávamos seu brincar, experimentávamos a *vida* que aquelas bolinhas, no seu movimento irradiavam, como se vida própria tivessem e escolhessem onde pular, seguindo o movimento que sua própria estrutura lhe permitia<sup>8</sup>. Essa radicalidade do pensamento gadameriano fica mais clara, quando afirma que “O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...] O jogo é a realização do movimento como tal” (GADAMER, 1997, p. 156-157).

Logo, segundo Gadamer, o sujeito do jogo não é a subjetividade do jogador, mas o próprio jogo. Expressões de linguagem como: “as cartas estão lançadas”, “isto ou aquilo está em jogo”, “jogar com as possibilidades”, são reveladoras desse aspecto. Isso não significa que a alteridade seja dispensável. Precisamos, no entanto, melhor situá-la: “para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador” (GADAMER, 1997, p. 159). Portanto, os jogos que jogamos sozinhos são esclarecedores para compreendermos a afirmação gadameriana de que o *sujeito do jogo é o próprio jogo*. Tarefas que impomos a nós mesmos, que nos desafiamos a realizar, colocam-nos, situam-nos em uma posição de alerta frente a esse outro suposto do jogo. Gadamer (1997, p. 160) afirma que “é o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele”.

O jogo é, ainda, abertura, liberdade, um rol de possibilidades e, como tal, não está livre de riscos. “Os dados estão lançados”, é anunciado em alto e bom tom, e a

<sup>8</sup> Buytendijk em seu texto *O jogo humano* in Gadamer e Vogler (orgs). *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. 4 v., apoiando-se em estudos sobre percepção (Michotte, Dufrenne, Heider e Simmel), mencionará que objetos inanimados parecem muitas vezes mover-se como se *eles* se comportassem (p. 63).

tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que “o jogo se assenhora do jogador”, que o jogo fascina.<sup>9</sup> *Todo jogar é um ser-jogado*, afirmará Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar, enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo<sup>10</sup> e não em outro lugar. Essa idéia, defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger.

Com essa afirmação, não estamos querendo nos posicionar contrário à ciência e à tecnologia, tampouco declarar que essa seria a posição heideggeriana, mas, sim, situar um pensamento filosófico, que não demanda respostas ao elemento técnico da técnica, mas, sim, da reflexão sobre a técnica<sup>11</sup>. Esse posicionamento é explicitado pelo filósofo italiano Gianni Vattimo (2002, p. 15) ao dizer que “a técnica também é fábula, *Sage*, mensagem transmitida” e adota a posição de entender a técnica, nem como algo a ser glorificado, tampouco como algo desumanizante, mas sim como demanda de questões ao *Dasein*.

O que queremos, na verdade, com uma crítica à racionalidade instrumental, é questionar a racionalidade que pensa o jogo como uma recreação que se sustenta por abarcar um fim outro, ou seja, por se justificar em função de suas finalidades psicológicas e/ou pedagógicas.

#### *Contribuições de Wittgenstein:*

Acrescentamos o filósofo Ludwig Wittgenstein (1889-1951), pois fez afirmações a respeito do jogo que vão ao encontro tanto de Heidegger como de Gadamer. Foi em sua segunda obra mais elaborada, as *Investigações Filosóficas*, que dedicou-se a essa discussão.

Podemos sintetizar suas contribuições em três pontos:

1- Logo no início do livro dirá, com alguma reserva, que “um Jogo consiste em deslocar certas coisas ao longo de uma superfície de acordo com certas regras”. Percebemos aqui o aspecto de *spielraum*, de movimento em ato, já trazido anteriormente.

2- Uma regra é como um sinal postado a meio do caminho: sinaliza um trecho do caminho, mas tende a deixar dúvidas em aberto. Ou seja: “nós estipulamos

<sup>9</sup> Esse aspecto do jogo, ao nosso ver, foi muito bem trabalhado por Dostoievsky em seu livro *O Jogador*.

<sup>10</sup> Em Duflo (1999, p. 57) encontramos que esta idéia já está presente em Aristóteles quando observa que o jogo é uma atividade que toma a si mesma como fim.

<sup>11</sup> “Escutar o apelo da essência da técnica, todavia, não significa tampouco abandonar-se sem reservas às suas leis e a seus jogos; por isso, creio eu, Heidegger insiste no fato de que a essência da técnica não é algo técnico”(VATTIMO, 2002, p. 15).

regras, uma técnica, para um jogo e depois, ao seguirmos as regras, as coisas não se passam como tínhamos suposto” (WITTGENSTEIN, 1987, p.124). Essa idéia encontra eco em Heidegger e Gadamer quando afirmam que um Jogo só ocorre quando está sendo jogado e, ainda, que as regras se desenvolvem durante a execução do jogo.

3- Sua maior contribuição para a teoria dos Jogos foi a oposição de passou a fazer a fixidez das formas lógicas. Percebeu que, na comunicação e na compreensão, não há garantias de significação. A significação dependerá das diferentes situações de emprego das palavras, o que denominou *jogos de linguagem*. Sendo a linguagem o que nos dá sustentação, o lugar onde, como humanos, habitamos (Heidegger), pode-se pensar, também com Wittgenstein, que o Jogo é o que nos funda como humanos.

*Considerações em torno da produção de conhecimento:*

A seguir faremos algumas considerações a respeito de reflexões do sociólogo e pensador francês Edgar Morin e do filósofo, cientista e matemático Charles Sanders Peirce (1839-1914) sobre o conhecimento científico e sua produção.

Iniciamos com Morin:

Ao denunciar a ordem no conhecimento, Morin (1998) também denuncia a perspectiva clássica de método na pesquisa, sendo nada mais do que uma receita de aplicação quase mecânica que visa a excluir todo sujeito de seu exercício. O método, então, transforma-se em técnica. Na perspectiva da complexidade, ainda para Morin (1998), “o método, para ser estabelecido, precisa de estratégia, iniciativa, arte”. Em outras palavras, precisa da intervenção de um sujeito.

De forma complementar, o método regenera a teoria que, por sua vez, gera o método. Nessa circularidade, toda teoria necessita de uma recriação intelectual permanente, do contrário, ela tende a degradar-se, simplificar-se. A simplificação teórica, segundo Morin (1998) pode tomar três formas:

- A *degradação tecnicista*, quando se conserva da teoria aquilo que é operacional, o que pode ser aplicado. A teoria deixa de ser um *logos* e torna-se *techné*;
- A *degradação doutrinária*, quando a teoria torna-se cada vez menos capaz de se abrir à contestação;
- A *pop-degradação*, quando se eliminam as obscuridades, as dificuldades e a teoria reduz-se a fórmulas de choque que se difundem à custa dessa simplificação de consumo.

Assim sendo, o “método [...] é a atividade reorganizadora necessária à teoria; essa, como todo sistema, tende naturalmente a degradar-se, a sofrer o princípio de entropia crescente, e, como todo sistema vivo, deve regenerar-se”.

Percebemos em várias passagens de livros de Morin, um autor preocupado com o conhecimento que se abre em novas perspectivas, com um conhecimento que busca dialogar com outros conhecimentos, com o conhecimento que cada um de

nós reorganiza ao tentar assimilá-lo. Acreditamos que é com esse pensamento em mente que também dá um destaque à arte, quando afirma em *Ciência com Consciência* (p. 338) “que a arte é indispensável para a descoberta científica, visto que o sujeito, suas qualidades e estratégias terão nela papel muito maior e muito mais reconhecido”.

Tal é a complexidade da ciência que, não com dificuldade, reconhece-se que “não há ciência pura, que há em suspensão (...) cultura, história, política, ética, embora não se possa reduzir a ciência a essas noções” (MORIN, 1998, p. 340). Para ele, a complexidade científica é a presença do não-científico no científico, o que não anula o científico, mas ao contrário, lhe permite exprimir-se.

Se, de acordo com Morin (1990), a antiga patologia do pensamento concebia aos deuses e aos mitos uma vida independente do pensamento que a criava, a patologia moderna está na hipersimplificação que a torna cega frente à complexidade do real.

Por sua própria definição, a complexidade (aquilo que é “tecido junto”), mostra-se com os traços inquietantes da confusão, da desordem, da ambigüidade, da incerteza e, como nos diz Morin (1990), é essa realidade que resulta na necessidade para o conhecimento de colocar ordem nos fenômenos, de afastar o incerto, de retirar a ambigüidade, de clarificar, de distinguir, de hierarquizar. Mas, são justamente essas operações, necessárias à inteligibilidade, que arriscam tornar cega a inteligibilidade se eliminarem os outros caracteres do complexus. Eis um paradoxo que precisamos enfrentar (talvez, nas palavras de Heidegger, desocultar) e não mais esconder.

Mas como trabalhar com um pensamento complexo, dada nossa dificuldade de nos situarmos frente ao incerto, a contradição? Morin (1990) elabora alguns “instrumentos conceituais” que podem nos ajudar nessa aventura em direção ao Pensamento complexo. Assim, substituiríamos o paradigma da *disjunção/redução/unidimensionalização* pelo da *distinção/conjunção* que permitisse distinguir sem separar, associar sem identificar ou reduzir.

A complexidade é, para Morin (1990), antes de tudo o desafio, não a resposta. É, antes de mais nada, uma possibilidade para pensar através da complicação, das incertezas e das contradições.

Todo nosso conhecimento está suportado por crenças, pelo que acreditamos por um ou outro motivo, ser verdadeiro. Quando as crenças que orientam nossas expectativas começam a se mostrar insatisfatórias, emerge em nós um estado de hesitação e desconforto, o qual tende ou nos direciona a um esforço no sentido de fazê-lo cessar. Uma das formas desse esforço se apresentar é o que denominamos processo de investigação, cujo objetivo é atingir um novo estado de crença passível de apaziguar o desconforto que sentimos. Embora acreditemos no interior do senso comum, que aquilo que nos impulsiona seja aparentemente a busca de uma resposta final e verdadeira, pensando aqui tanto com Lacan quanto com Peirce (1868), podemos afirmar que tal resposta derradeira jamais será encontrada, pois ela está desde sempre perdida. De acordo com Peirce (em sua

máxima falibilista), cedo ou tarde a resposta encontrada e, anteriormente satisfatória, se mostrará insatisfatória, destinada ao engodo e, dessa forma, o processo de busca será retomado.

Esse movimento entre crença, dúvida e busca de uma nova crença, não poderíamos chamar de Jogo? Não seria a estrutura do Jogo, o que se faz presente nesses momentos em que se busca o conhecimento?

Ora, se pensarmos que toda cognição é determinada por uma cognição prévia, a introdução de um novo termo (*na série do pensar*) seria a resultante de uma inferência hipotética. A resposta é identificada por Peirce quando, mais tardiamente em sua obra, percebe que as inferências são de três níveis: um primeiro nível totalmente consciente e articulado, chamado de *raciocínio*; outro segundo chamado de *acrítico*, que se desenvolve sem o apoio de um controle lógico e, um último, onde estão as inferências que são inconscientes, pois estão totalmente fora de nosso controle, ou talvez seria melhor dizer, as que são *incontroláveis*. Por intermédio da reflexão acerca das inferências hipotéticas, as quais se encontram no âmago dos julgamentos perceptivos, resolve-se o problema das primeiras cognições<sup>12</sup>. Essas, justamente por serem inconscientes (ou incontroláveis), elas entram em nosso pensamento como se fossem originárias, como se fossem o princípio de tudo. Sendo assim, nossas descobertas são provenientes de material inconsciente e reside nesse aspecto o fundamento do falibilismo da teoria peirceana do conhecimento. Em sua conferência *Pragmatismo e abdução*, ele dirá que: “é verdade que os elementos da hipótese estavam antes em nossa mente; mas é a idéia de associar o que nunca antes pensáramos em associar que faz lampear a inspiração em nós” (1983, p.51). A *abdução* também foi compreendida pelo seu autor como o raciocínio que leva à adoção de uma hipótese para ser comprovada pela indução; foi descrita como a responsável tanto pelas grandes descobertas científicas quanto pelos pequenos pressentimentos que guiam muitas de nossas decisões em nosso cotidiano. Para que ela ocorra, é necessário um fundamento de liberdade. Liberdade que é uma das características fundamentais do Jogo. Assim dado o exposto até aqui, cabe a pergunta: Como pode o Jogo produzir conhecimento?

*Jogo e conhecimento:*

Se conseguirmos demonstrar que o jogo impõe um trabalho ao pensamento, seria difícil concluirmos que é o jogo que nos ensina a pensar?

Blaise Pascal (1623-1662) no fragmento 135 de seus *Pensamentos*, estabelece uma comparação entre o Jogo e a pesquisa da verdade, fazendo a seguinte afirmação: “Nunca procuramos as coisas, mas a pesquisa das coisas” (Pensadores, vol. XVI, 1973, p.74). Diz ele que gostamos de ver o combate de opiniões, as polêmicas, os contrários se chocarem, mas não gostamos de

12

Ocorre que essas primeiras cognições ou inferências hipotéticas, que Peirce igualmente chamou de *inferências inconscientes*, podem também ser entendidas como *abdução*.

contemplar a verdade encontrada.

A interpretação dada por Duflo (1999) a essa afirmação de Pascal, gira em torno da idéia de que o homem acredita buscar a finalidade do jogo, porém, o que realmente procura é esse movimento, no qual se esquece de si e de sua procura.

Se aprendemos, com a psicanálise, que a busca do homem, ou seja, o alvo de suas pulsões (*Trieb*) não há como ser atingido, o que resta ao homem é a busca como forma de esquecer-se de sua impossibilidade de encontrar seu alvo.

“Enganar-se a si mesmo”, esse bem parece ser o âmago da análise do jogo, segundo Pascal”, afirma Duflo, nesse mesmo livro, em uma de suas reflexões.

Entendemos, pelas ponderações desse autor, que a expressão “enganar-se a si mesmo”, de Pascal, refira-se a entregar-se a divertimentos, a situações da ordem do entretenimento que, mesmo sendo não-essenciais, fazem parte de nossa natureza. Tendo em vista este diagnóstico é que Pascal faz sua aposta: quer provar que temos necessidade de acreditar. Se o jogador joga para fugir de si mesmo, é preciso fazê-lo voltar a jogar para se reencontrar.

A partir dessa reflexão, concordamos com Duflo (1999), quando refere que o erro dos filósofos foi o de julgar o jogo, segundo seus objetos, enquanto melhor seria julgá-lo de acordo com sua função e, acrescentamos nós, de acordo com sua estrutura. Ao nosso ver, da mesma forma, uma psicologia ou psicanálise, que tome para análise os objetos do jogo, poderá sucumbir ao equívoco ao não colocar o foco de seus questionamentos no que a própria ação do jogar tem a dizer.

Pensamos ser esse ponto fundamental, especialmente para aqueles que trabalham com crianças em escolas ou clínicas.

Por outro lado, esse autor ainda destaca que foram as reflexões de Friedrich Schiller as que marcaram a concepção de jogo que temos até hoje. Realizou-as no cenário do século XVIII que é considerado por Duflo (1999, p.44) o “século do jogo”. Realiza esta afirmação ao escrever: “Se o jogo atrai a atenção do jogador, é também porque está em todo lugar, porque se joga todo tipo de jogos e em todas as sociedades, sem dúvida, com um frenesi sem igual em épocas anteriores”.

Essa realidade, fez com que Schiller se interessasse a ponto de desenvolver um pensamento filosófico do jogo.

Schiller, de acordo com Duflo (1999, p. 67), tem sua noção de jogo melhor compreendida, a partir de sua concepção de homem. Sendo assim, “o tema do jogo é o lugar onde a Filosofia é instada a desvelar sua antropologia”: se a filosofia acreditava possível passar sem ter uma concepção do ser humano, no jogo, a filosofia é responsável por mostrá-la e fabricá-la.

Parece-nos, então, que é do lugar de uma Filosofia Antropológica que giram as questões em torno do termo *Trieb* que, seguindo os tradutores de Hegel, entendemos como *tendência*. E, ainda, parece-nos que são esses *triebe*, tendências ou forças, que têm por objetivo a realização e são o que, em nós, levam-nos a realizar.

Como nos indica Duflo, seguindo a reflexão schilleriana, se a Filosofia Antropológica vai revelar que o homem é originariamente dividido, haverá duas

tendências internas opostas. A pergunta que se coloca é: Como faz o homem para suportar sua contradição interna? Haveria uma maneira de acabar com essa divisão? A saída seria considerar uma relação de tendências que instaurasse uma dominação recíproca de uma sobre a outra, uma relação de reciprocidade, que Schiller chamou de *Spieltrieb*, tendência ao jogo. Neste duplo assujeitamento, o assujeitamento se anularia e o homem total poderia se manifestar.

Sendo assim, influenciados pelas palavras referidas a Schiller, em relação ao *Spieltrieb*, ao jogo das tendências, das pulsões<sup>13</sup>, passamos a pensar que as reflexões do psicanalista Jacques Lacan, em torno da questão do desejo, poderiam nos ajudar em uma compreensão da estrutura do jogo e de sua relação com a produção de conhecimento.

Encontramos, no Seminário 7 de Lacan (1988, p.115), que “os *Triebe* foram descobertos e explorados por Freud no interior de uma experiência fundada na confiança no jogo dos significantes, em seu jogo de substituição [...]”. E mais: “a natureza dos *triebe* [...] podem fornecer ao sujeito matéria para a satisfação de mais de uma maneira, nomeadamente deixando aberta a porta, a via, a carreira da sublimação”. Não queremos entrar no debate a respeito da sublimação, como faz Lacan nesse Seminário; o que acreditamos ser uma via mais fecunda para abordar o tema do jogo é pensar na plasticidade das pulsões. Como diz Freud apud Lacan (1988, p.116), as pulsões podem entrar umas no lugar de outras; uma pode pegar para si a intensidade das outras; quando a satisfação de umas é recusada pela realidade, a satisfação de uma outra pode oferecer-lhe a compensação. “Elas se comportam umas em relação às outras como uma rede [...]”.

Como diz Lacan (1988, p.116), é a estrutura dos *Trieb* que “destina a libido humana a deslizar no jogo dos signos, a ser subjugada pela estrutura do mundo dos signos[...]”<sup>14</sup>, afirmação que nos diz do lugar que os jogos de linguagem vão ocupando na teoria psicanalítica. Reconhecer uma espécie de floclação, que submete o psiquismo à textura do discurso como cadeia significativa, como diz Lacan nesse Seminário, é reconhecer a trama na qual o sujeito se introduz, gerando nela uma divisão, uma *Spaltung*.

Acreditamos ser essa divisão da mesma ordem da divisão que falava Schiller, embora a preocupação deste parece-nos estar muito mais dirigida a uma reflexão da humanidade enquanto coletividade.

Tendo trazido algumas ponderações a respeito do sentido e do significado do Jogo em uma determinada perspectiva filosófica, queremos pensar que dada uma determinada estrutura do *Ser do Jogo*, qual seja, o significado encontrado em *spielraum*, espaço para mover-se, liberdade de movimento, nos perguntamos se o

<sup>13</sup> A palavra *Trieb*, nos diz Lacan (1988, p. 139), é preciso traduzir severamente por pulsões ou derivas, para destacar que *Trieb* é desviado do que Freud chama de seu alvo, *Ziel*.

<sup>14</sup> Neste ponto do Seminário 7, Lacan segue dizendo: “E o signo, segundo a expressão de Peirce, é o que está no lugar de algo para alguém”.

que ocorre nessa distância entre um e outro ponto, nesse espaço, nesse intervalo, poderia ser algo da ordem de um novo conhecimento. Conhecimento de toda e qualquer natureza, científico ou do senso-comum, conhecimento apoiado na razão ou em um saber inconsciente. Não importa, dado que entendemos que todos os conhecimentos se cruzam e, de uma ou outra forma, se fazem presentes em todas nossas ações cotidianas.

Nessa possibilidade de abertura da compreensão do Jogo, vemos o lugar que ele tem na vida humana, não sendo exagero pensá-lo como a própria condição para a vida existir e se desenvolver. Talvez não seja exagero dizer que toda relação entre um elemento e outro elemento é Jogo, que tudo o que ocorre entre um e outro ponto é Jogo. Desta forma, se produzimos seja lá o que for, se refletimos, é como consequência de uma certa alteridade provocada em nós por um elemento outro do qual nos distinguimos num dado momento (momento de separação em oposição a um momento anterior de alienação).

Sendo assim, somos levados a pensar com aqueles que nos acompanharam até aqui que o Jogo possui uma estrutura que, com suas características, possui uma dinâmica própria, que pode ter como consequência a produção de conhecimento, a saber, tudo aquilo que caiba na idéia de algo, em alguma medida, autoral.

#### Bibliografia:

BUYTENDIJK, Utrecht. O jogo humano. In: GADAMER, Hans-Georg e VOGLER, P. (Orgs.) *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. V.4.

DOSTOIEVSKY, Feodor. *O Jogador*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

DUFLO, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

GADAMER, Hans-Georg. (1960) *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. (1977) El juego del arte. In: \_\_\_\_\_. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Technos, 1996.

HEIDEGGER, Martin. (1928-1929) *Introducción a la filosofía*. Madrid: Ed. Cátedra Universitat de València, 2001.

HUIZINGA, Johan. (1938) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

INWOOD, Michael. *Dicionário Heidegger*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

LACAN, Jacques. *Seminário 7. A Ética da Psicanálise (1959-1960)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

- MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Ciência com Consciência*. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- PASCAL, Blaise. *Pensamentos* (1670). In: *Os Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1973.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Algumas conseqüências de quatro incapacidades* (1868). In: *Os Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1989, p.39-51.
- \_\_\_\_\_. *Pragmatismo e abdução*. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- VATTIMO, G. O Fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2002, p. V-55.
- WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.