

Princípios de Psicologia Aplicada

O lugar e a importância do Jogo na vida humana

Na filosofia

No Ocidente, o Jogo é pensado pelos filósofos gregos e somente é retomado pela filosofia no século XVII.

Princípios de Psicologia Aplicada

Heráclito:

(fragmento 52)

“O tempo é uma criança, criando, jogando o jogo de pedras; vigência da criança” (trad. Carneiro Leão)

“O tempo é uma criança brincando, jogando: reinado da criança” (trad. Alexandre Costa)

O tempo (*Aión*), como nome próprio é uma entidade alegórica, filho de Cronos e, como nome comum toma tanto o sentido de tempo sem idade ou eternidade, como significa substância vital.

Aión, como entidade alegórica, abarca os dois sentidos, e podemos entendê-la como a força na qual a vida se mantém.

Jogo é substância vital, a força na qual a vida se mantém, é o tempo não medido.

Princípios de Psicologia Aplicada

Platão: (428-347 a.C)

A *paidiá* fica subordinada à *paideia* ou pedagogia, sendo esta última concebida no modelo da técnica.

Assim, o jogo fica, paulatinamente, subordinado à técnica, tornando-se instrumentalizado.

Princípios de Psicologia Aplicada

Aristóteles: (384-322 a.C)

(Ética a Nicômano)

A felicidade deve ser a finalidade das ações humanas e é um ato que não tem por objetivo senão a si mesma (livro I).

São desejáveis em si mesmas aquelas atividades em que nada mais se procura além da própria atividade (livro X).

Duas são estas atividades: a ação virtuosa e o jogo (cuja causa final é o próprio jogo).

Entenderá que a diversão não é um fim em si mesma (pois visa o relaxamento) bane o jogo das ações desejáveis e diz: “uma vida virtuosa exige esforço e não consiste em divertimento”; “as coisas sérias são melhores que as risíveis”

Princípios de Psicologia Aplicada

Blaise Pascal: (1623-1653)

(Pensamentos, art. II e III)

Procuramos formas de nos desviar de pensar em nossa condição de finitos. Como fazemos para não pensar nela? Buscando o ruído e a agitação, o **movimento** que caracteriza nossa natureza.

“Nada é mais insuportável ao homem do que um repouso total, sem paixões, sem negócios, sem distrações, sem atividade. Sente então seu nada, seu abandono, sua insuficiência, sua dependência, sua impotência, seu vazio”.

Jogo é uma das formas de buscar esse movimento.

Nunca abandonamos a busca da verdade que nos é impossível encontrar.

“é a caça e não a presa que [os homens] procuram”.

O divertimento que o homem procura é aquele capaz de lhe gerar paixão e excitar seu desejo, sua cólera, seu temor.

O homem joga para se entreter e para esquecer sua condição finita e, como uma vã tentativa de sair dessa sua condição. Por isso, joga e aposta no infinito (aposta de Pascal).

Princípios de Psicologia Aplicada

Immanuel Kant: (1724-1804)

(Sobre a pedagogia, Antropologia de um ponto de vista pragmático, Crítica da faculdade do juízo)

O jogo não possui outra **finalidade** que não **ele mesmo**; o jogo é agradável em si. Em seus jogos as crianças se submetem livremente a regras que escolhem e, assim, fazem a **aprendizagem da autonomia** (oferecer-se a si mesmo sua lei). Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma e a investir em uma atividade duradoura.

Se o exercício da **restrição** faz-se necessário para reconhecermos que somos limitados e finitos, é o jogo com sua **liberdade** que nos tira da inércia que facilmente cairíamos ao nos defrontarmos com tal verdade.

A **alternância de estados** característica do jogo, também cumpre a função de nos livrar do tédio ou inércia e, assim, preencher nosso impulso vital

Princípios de Psicologia Aplicada

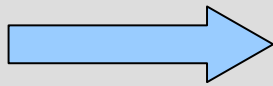
Friedrich Schiller: (1759-1805)

(Cartas sobre a educação estética da humanidade)

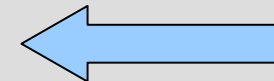
A teoria do jogo estético, mera sugestão em Kant, torna-se na obra de Schiller, uma verdadeira 'práxis' educativa e política.

O jogo faria a mediação entre sensibilidade e razão; nos termos de Kant, razão pura e razão prática. Essa mediação, lugar do lúdico, ocorreria na dimensão estética e visaria a ideal superação da divisão humana.

Sinnliche Trieb
Impulso sensível



Spieltrieb
Impulso lúdico

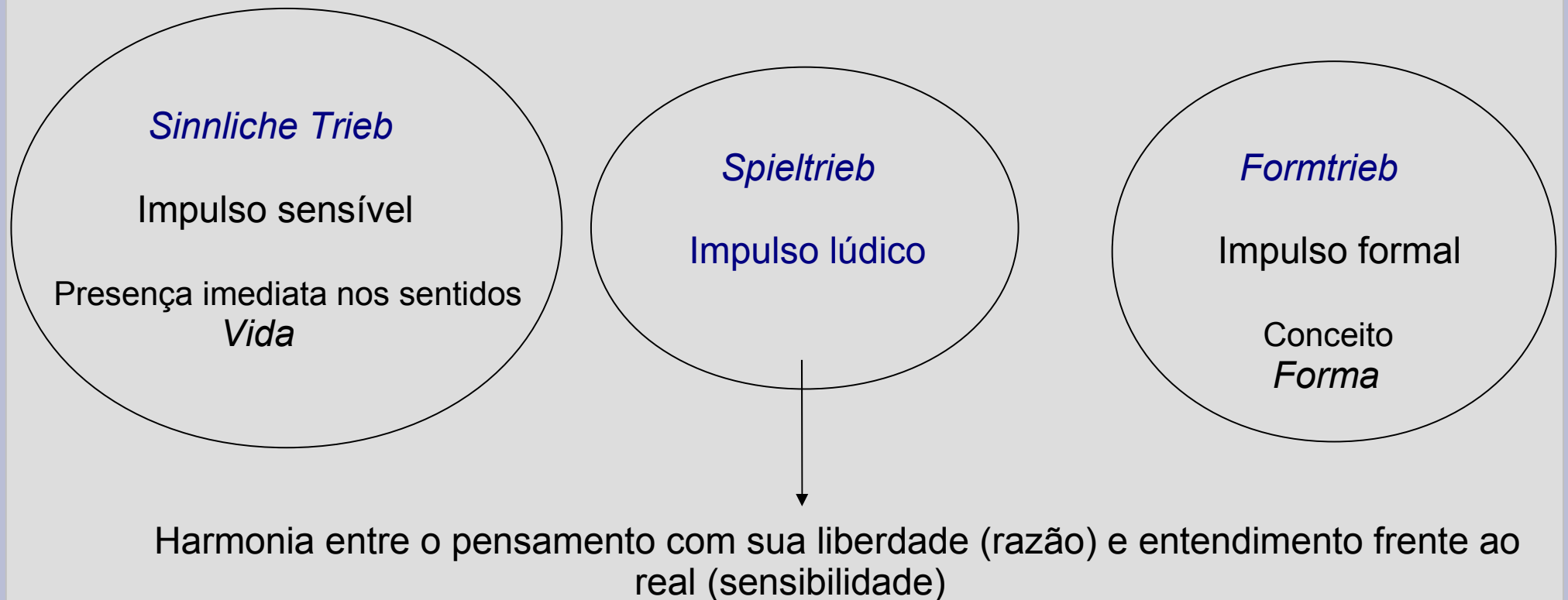


Formtrieb
Impulso formal

Ponto intermediário ou ponto de repouso

A ação eficaz simultânea dos impulsos gera a contenção e limita a eficácia do outro

Princípios de Psicologia Aplicada



Princípios de Psicologia Aplicada

No jogo, o dever deixa de ser forçoso por ser auxiliado pela inclinação e o espírito aceita com mais serenidade a realidade das coisas.

Somente no jogo o homem completa sua humanidade.

“é homem pleno quando joga”
“somente quando é homem no pleno sentido da palavra” é que joga.

Princípios de Psicologia Aplicada

Martin Heidegger: (1889-1976)

(Introdução à Filosofia)

É na própria essência da existência ou *Dasein* que o caráter de jogo habita. Seu questionamento é pelo *Ser do Jogo*, na construção de uma ontologia.

Para ele não jogamos porque haja jogos, mas ao contrário, há jogos (determinados – este ou aquele jogo) porque jogamos. **O jogar é anterior aos jogos.**

Para o *Dasein* encontrar os entes, há necessidade de um *spielraum* (espaço para se mover). Ex: é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora esses últimos estejam mais perto de nós (*Ser e Tempo*).

Depois de *Ser e Tempo* forja *Zeit-Spiel-Raum* (tempo-jogo-espaço), pois o espaço que precisamos para fazer as coisas é tanto espacial quanto temporal.

Princípios de Psicologia Aplicada

Características do Jogo

- 1 - O que se passa no jogo é *livre* e estará sempre submetido às regras, ou seja, para manter essa característica necessita ser escolhido livre e espontaneamente;
- 2 – O decisivo no jogar é *seu estado de ânimo*, ou seja, o peculiar modo de nele se encontrar;
- 3 – As regras *surgem, formam-se e se modificam* no jogo mesmo;
- 4 – O jogo executa a si mesmo e o jogar se exercita do jogar, o que quer dizer que somente há jogo no sentido ontológico no acontecer do jogo.

Princípios de Psicologia Aplicada

O que dá vida à partida são os lances “que nascem da **tensão** entre o saber prévio das regras deste jogo, e o não saber acerca da situação que ainda está por vir” (Ribeiro).

As regras somente tomam seu lugar, fazem sentido e começam a contar quando o jogo se inicia.

É na tensão entre o esperar e o inesperado que nasce toda regra de ação, esta resultante de nossas escolhas.

Princípios de Psicologia Aplicada

Hans-Georg Gadamer: (1900-2000)

(Verdade e Método I)

“o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”

Aquele que joga 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 jogo é a realização do movimento enquanto tal”; “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”.

“é o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele”.
Nesse sentido, *todo jogar é um ser jogado*.

Princípios de Psicologia Aplicada

Johan Huizinga: (1872-1945)

É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Jogo é anterior a cultura e autônomo em relação a ela.

“o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'” (In: Homo Ludens, p. 33).

Princípios de Psicologia Aplicada

Na psicanálise

Sigmund Freud: (1856-1939)

Observando seu neto, percebe sua brincadeira após a saída da mãe. Atira longe (*Fort/fora*) e puxa para perto (*Da/aqui*) um carretel preso a um barbante. Dessa forma, brinca de manter sob seu controle o que na realidade lhe é impossibilitado.

Princípios de Psicologia Aplicada

Donald W. Winnicott: (1896-1971)

Fenômeno transicional – ocorre na área intermediária de experimentação, entre a realidade externa e a interna. “lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas” (In: *O Brincar e a Realidade*, p. 15).

Fantasia: *inlusio/illudere/in ludere* = ilusão, “em jogo”

Objeto transicional – objeto da 1ª possessão da criança. Ex: ponta de cobertor, bichinho de pelúcia etc.

Princípios de Psicologia Aplicada

Na linguagem

Em que situações a palavra jogo se aplica?

“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'” (Buytendijk).

Princípios de Psicologia Aplicada

Em que ações humanas, o jogo se faz presente?

Jogo como um dos elementos básicos da vida. É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

Jogo é anterior a cultura e autônomo em relação a ela.

(Huizinga)

Princípios de Psicologia Aplicada

- Português

Jogo;

Jogar;

Brincar;

Representar;

Competir.

- Grego

Paidiá (Παιδιά)

jogo da criança, próprio da criança, mas não exclusivo dela.

Agón (Ἀγών)

meta, competição, concursos.

Áthyрма (Ἄθύρω)

divertimento, recreação

A partir de Platão, *agón* e *áthyрма* são agregadas à palavra *paidiá*. Toda forma lúdica passa a ser *paidiá*.

Princípios de Psicologia Aplicada

Na linguagem

- Inglês

Play

Jogo no processo de seu acontecer, aberto ao suceder, ao ainda não determinado

Game

Jogo enquanto um objeto determinado

- Alemão

Spiel

Significado mais antigo sobrevive em
Spielraum



espaço para mover-se
(In: Inwood)

Princípios de Psicologia Aplicada

A palavra **Spielmann** (malabarista) guarda em sua raiz *spiel*, o sentido de uso rápido e ordenado das mãos, o que corrobora com a ideia de movimento e de espaço para mover-se.

Princípios de Psicologia Aplicada

Bibliografia:

ARISTÓTELES., 1973. *Ética à Nicômano*, Livro X, 6. *Os Pensadores*, vol.IV. São Paulo: Abril.

ATTALI, J., 2003. *Blaise Pascal ou o gênio francês*. Bauru, São Paulo: EDUSC.

BAILLY, A., 2000. *Dictionnaire Grec Français*. Paris: Hachette.

BUYTENDIJK, J. J. F., 1977. O Jogo humano. In: GADAMER, H. e VOGLER, P. (orgs.) *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU.

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

FREUD, S., 1980. As pulsões e seus destinos. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, vol. XIV, Rio de Janeiro: Imago.

GADAMER, H., 1997. *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes.

HEIDEGGER, M., 2001. *Introducción a la filosofía*. Madrid: Cátedra Universitat de València.

_____, 1973. Identidade e Diferença. *Os Pensadores*, vol. XLV. São Paulo: Abril.

Princípios de Psicologia Aplicada

HUIZINGA, J., 2001. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

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

KANT, I., 2006. *Sobre a Pedagogia*. Piracicaba: UNIMEP.

_____, 2008. *Crítica da Faculdade de Juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

_____, 2009. *Antropologia de um Ponto de Vista Pragmático*. São Paulo: Iluminuras.

PASCAL, B., 1973. Pensamentos. *Os Pensadores*, vol. XVI. São Paulo: Abril.

PASCAL, G., 1983. *O Pensamento de Kant*. Petrópolis: Vozes.

PLATÃO, 1972. Político. *Os Pensadores*. São Paulo: Abril.

RIBEIRO, G., 2008. Existência, Jogo e Pensamento. In: *Estudos Filosóficos*, São João del-Rei, n.1, p. 71-84.

ROUSSEAU, J., 2004. *Emílio ou Da Educação*. São Paulo: Martins Fontes.

SCHILLER, F., 1991. *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*. São Paulo: EPU.

WINNICOTT, D.W. 1975. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago.