

Jogar



Em A opinião de..., José Víctor Orón Semper¹ nos fala sobre termos e mentalidades:

Jogar²

Original: educacion.press/2018/02/03/terminos-y-mentalidades-jugar/

Jogar é o melhor que podemos fazer, é o cume da humanidade. De onde vem esta forma de considerar o jogo? Ao falar em outros artigos sobre autonomia, autoestima, confiança, já mencionamos o significado do jogo. Os animais jogam, os humanos jogam, mas não jogam igual. É importante agora agregar algumas considerações e tentar justificar que o jogo humano é o cume da humanidade. E se é assim tão importante, deveríamos refletir sobre como se joga humanamente em cada época da

¹ *Doutor em Educação (Universidade de Navarra). Mestre em Neurociência e Cognição (UNAV) e em Bioética (Fundação Jerónimo Legeume). Membro do Grupo Mente-Cérebro (UNAV). Licenciado em Estudos Eclesiásticos (Facultad de Teología San Vicente Ferrer). Engenheiro de Vias, Canais e Portos (Universidad Politécnica de Valencia). Professor do ensino fundamental e médio e sacerdote escolápio. Autor do Programa de Educação Emocional UpToYou.*

² *Realizar uma atividade lúdica ou recreativa.*

vida. Obviamente, o jogo humano tem sua própria singularidade e convém identificá-la para poder responder ao que nos é proposto.

A característica mais importante do jogo humano é que é improdutivo. Ou seja, quando acaba o jogo, não sobra nada, não se obtém nada mais que o jogo. Aristóteles foi quem nos ensinou a distinguir entre “ato” e “produção”. O jogo é ato, não é produção. O ato tem a finalidade da atividade no próprio ato, enquanto a produção tem sua finalidade alcançada quando a atividade cessa. Ele o explica com o “ver” e o “construir”. O visto se tem quando se vê, não depois. A percepção da vista se dá no ato. Se depois recordamos o que foi visto, estaremos recordando propriamente, mas não visualizando.

Em vez disso, enquanto se constrói uma casa não temos a construção, senão que quando acabamos de construir é que temos a construção, a casa. Assim pois, no ato a finalidade é interior, enquanto que na produção a finalidade é exterior. Isto é fundamental para a qualificação ética, pois no ato, ao ser a finalidade interior, afeta diretamente à pessoa que o exerce, enquanto que na produção a afetação é indireta. Ou seja, se bem que, de forma geral, ao fazer algo estamos decidindo também que tipo de pessoa queremos ser, no caso do ato é mais intensa a relação com a pessoa.

Por outro lado, o ato termina quando a pessoa decide não exercê-lo (fechar os olhos); é, portanto, uma questão da vontade, mas a produção termina quando emerge o objeto (a casa). Isto faz que o vínculo do ato com a pessoa seja mais intenso. Sem perder nunca de vista que a pessoa é mais. A distinção entre ato e produção não deixa de ser um pouco artificial (conceitual seria a forma correta de dizê-lo), pois na vida real os atos e as produções se sobrepõem já que o ser humano sempre atua globalmente.

Este artifício conceitual nos conduz a que, embora no jogo produzamos muitas coisas, por exemplo, passar-se a bola, em si o jogo é ato mais que produção. Ou seja, um pai e um filho que jogam passando-se a bola. A bola vai e vem, vem e vai e quando acaba o jogo, a bola se guarda e não fica nada mais, além do desfrute de haver jogado.

Como joga um macaco? **Um macaco joga somente produzindo**, não em ato. Há uma experiência muito simpática. O macaco e o pesquisador jogam. O pesquisador esconde a banana, o macaco a busca e a come. O que acontece quando vem uma terceira pessoa e remove o obstáculo que oculta a banana? O macaco aproveita a ocasião e a come o mais rápido. Quando esse jogo se repete entre uma criança e o pesquisador, o comportamento da criança é diferente. O pesquisador esconde a bola

(no lugar da banana), a criança a encontra, a devolve ao pesquisador e o ciclo se repete. Chega uma terceira pessoa, que remove o obstáculo que cobre a bola, e o que a criança faz? A criança se zanga. É como se a criança pensasse sobre essa terceira pessoa “Você é bobo? Não vê que estamos jogando?”. A criança não se importa com a bola, se importa com a pessoa. Como já dissemos em artigos passados, a criança usa a bola para alcançar o encontro com o outro. O macaco usa a pessoa para alcançar a banana.

Um dia vi um menino de 10 anos praticando um jogo de escalar. A brincadeira consistia em tentar subir de costas por uma rede. A mãe não prestava atenção e de repente a criança reclamou: “Mamãe! Veja que eu não estou fazendo trapaça!” É óbvio que a criança não se interessa pela escalada em si, senão que a mãe o olhe enquanto sobe. A criança usa a escalada para alcançar a mãe.

Concluimos que o jogo humano é desfrutar juntos enquanto fazemos algo sem interesse pelo resultado, senão pelo encontro interpessoal. Recomendo voltar a ler o termo “desfrute” para entender esta afirmação.

Podemos estar um tempo sem respirar, mas ao final precisamos respirar. Podemos estar um tempo sem jogar e comportar-nos tecnicamente como o macaco, mas cedo ou tarde teremos que voltar ao jogo, ou morremos.

Há pessoas que passam a vida produzindo: ora um diploma, ora outro diploma, ora um trabalho, ora outro trabalho, e por isso não é estranho que caiam em depressão. Elas aguentam a respiração durante muitos anos, mas ao final têm que respirar e, quando se dão conta, não têm jogado na vida, não têm vivido como humanos. Provavelmente tenham um escritório elegante com vista belíssima, poltronas de couro e mesa de madeira nobre. Possuem a banana, mas não têm jogado bola.

Pedagogos e psicólogos relevantes da infância: Montessori, Piaget, Erikson, Vygostky, têm demonstrado a importância do jogo para que a criança encontre sentido em sua vida, para o crescimento cognitivo, para a projeção pessoal, para o surgimento do simbolismo, para o significado da realidade, para a autoestima, a autonomia... Tudo isso a criança realiza no jogo.

Alguém poderia dizer: “De acordo, o jogo é importante, mas é coisa de criança.” Outro poderia agregar: “O jogo é muito importante para uma criança, mas também é muito importante que ela estude.” Com todo o respeito, mas tanto em um caso como no outro, se desconhece a natureza humana. O jogo também é referência

fundamental para o adulto e, para a criança tudo é jogo. O que é verdade é que não jogamos de igual maneira em todas as idades. Cada idade tem uma forma de jogar, mas **a essência do jogo: o desfrute do encontro interpessoal** é a chave fundamental e principal para entender o que significa ser humano. O ser humano é essencial, constitutiva e pessoalmente um ser relacional como não o é qualquer outra realidade.

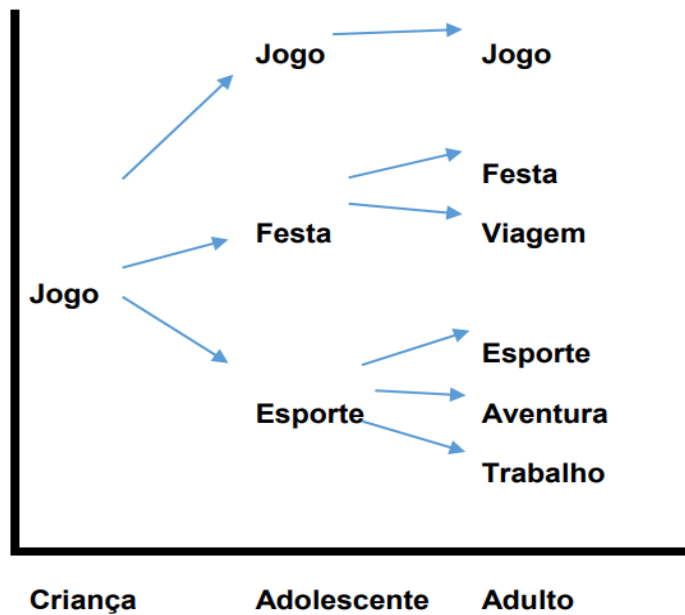
Na medida que a criança desenvolve a agência, o jogo se converte na sua própria potencialização pessoal e aparece o desafio: correr mais rápido, por exemplo. Nesse sentido, o jogo evolui ao que conhecemos como esporte. Com esta evolução do jogo, o caráter produtivo vai ganhando em relevância, pois o que ganha consegue o troféu, que é uma produção.

Então, como evolui o jogo? Certamente, um adolescente pode jogar com uma criança e nesse caso o mesmo jogo infantil perdura na adolescência e na etapa adulta. Mas isso seria jogar como criança. Como se pode jogar como um adolescente? O jogo do adolescente é estar com os amigos. Se perguntamos a um adolescente o que tem feito com seus amigos durante a tarde em que estiveram juntos, este responde: “Nada”. Em vez, ele tem feito muitas coisas: passear, comprar algo, falar de mil coisas... mas não fizeram nada, porque em verdade o mais importante que têm feito é ficar juntos. Pouco a pouco vai aparecendo outra forma mais singular de jogar do adolescente que perdura na fase adulta.

O que sobra depois de uma festa? Nada, somente lixo para recolher. A festa deve ter sido realizada com dança e comida. Mas, ao acabar, não sobra nada. Ir à festa não é um luxo, senão uma necessidade, é respirar humanidade.

Na vida adulta continua o jogo com as crianças, o esporte e a festa, mas também vão emergindo novas formas que derivam das anteriores: as viagens, o trabalho ou a aventura. Se o trabalho é mera produção, não é trabalho humano. **O trabalho humano é jogar produzindo.** Ou seja, é desfrutar do encontro interpessoal dentro da equipe de trabalho e com os que se beneficiarão da produção do trabalho para os quais se trabalha.

Veja o esquema seguinte:



O importante deste esquema é que os novos termos dependem dos anteriores. Ou seja, **ou o jogo perdura no trabalho, ou o trabalho não é jogo**. Neste caso, uma forma de o adulto jogar é trabalhar e, se o trabalho não é um jogo, então é inumano. O que quer dizer que o trabalho necessite ser jogo para ser um trabalho humano? Pois, se trabalhar não está ao serviço do desfrute do encontro interpessoal, então este trabalho não é humano.

Convém recordar: o macaco usa a pessoa para alcançar a banana. A criança usa a bola para alcançar a pessoa. Quando em um trabalho se usam as pessoas para alcançar um produto, as pessoas são obrigadas a viver como macacos.

Boris Cyrulic, importante neuropediatra, tem um conto muito bonito para entender porque o trabalho deve ser um jogo. Dois homens trabalham na mesma pedreira com o mesmo salário injusto e o mesmo chefe autoritário... Quando se pergunta a cada um: “O que fazes?” Um deles responde: “Fico aqui, ressentido com a vida, trabalhando para ter algum dinheiro e poder gastá-lo com álcool ao acabar o dia, para voltar a começar no dia seguinte.” E o outro responde: “Eu construo uma catedral e, com o pouco dinheiro que eu ganho, meus filhos terão um futuro melhor.” O primeiro trabalha como um macaco, o segundo trabalha como uma pessoa, já que está jogando. Trabalha jogando porque usa o trabalho para o encontro interpessoal. Trata-se de um jogo muito difícil, pois ele tem que fazer presente o outro em sua intenção, embora fisicamente não esteja presente. Mas não deixa de ser jogo, pois faz do trabalho o meio

para o encontro interpessoal. É um jogo muito complicado, pois está adiantando o desfrute do encontro e do bem de seus filhos em ausência de todo sinal de encontro. O jogo adulto é um jogo difícil, mas é jogo. Ninguém disse que jogar seja fácil.

Estudar é uma produção, adquirir uma competência é uma produção, no trabalho produzimos muitas coisas. Mas se os produtos não se põem a serviço do ato, são produtos desumanizadores. Por isso, uma educação baseada em competências é fazer as crianças de macacos, pois a finalidade da educação não é a competência.

Muitos educadores falam de Jacques Delors e o documento “A educação: um tesouro a descobrir”. Valeria a pena voltar a lê-lo e descobrir primeiro como a competência está em somente um dos quatro pilares (no de aprender a fazer, e não nos de aprender a aprender, aprender a ser e aprender a conviver juntos). E que ademais os quatro pilares não são iguais, senão que existe uma hierarquia, pois todos devem estar a serviço de “aprender a conviver juntos”. O que não serve para desfrutar conjuntamente, para que serve?

Em educação se fala muito de motivação. E se pretende emocionar à criança e ao adolescente para que se motive. O motivo singularmente humano para estudar não é outro que o de viver juntos. Whitehead já disse que não estudamos matemática para torná-la importante, senão para viver melhor juntos. Aliás, ele foi professor de matemática em Oxford.

Muitas rebeldias de crianças e adolescentes quando os obrigamos a produzir e produzir podem estar baseadas em que se rebelam a ser tratados como macacos. Há professores contentes porque conseguem domesticar as crianças e estas acabam se comportando como macacos obedientes de circo.

Poderia inclusive utilizar até mesmo um exemplo religioso. Ou a religião é um jogo, ou se transforma em fanatismo. Reflitamos sobre a Eucaristia. A Eucaristia é um jogo em forma de festa. Depois da festa, o que resta? Nada, apenas um copo (cálice) e um prato (pátena) para limpar. Como em toda festa. O que é importante na Eucaristia? Não é outra coisa que o encontro e o desfrute desse encontro. Basta participar em uma Eucaristia africana para não ter dúvidas de que é uma festa. A religião é humanizadora quando é ato e se centraliza no encontro. A religião é fanatismo quando é produção.

Sem conhecer a importância do jogo é impossível entender muitas das emoções humanas que experimentamos. **O que vamos jogar hoje? Jogamos?**