

**AS REGRAS DO JOGO, DOS JOGOS, DA VIDA...**Por: Eduardo L. Lopes Montenegro<sup>1</sup>**RESUMO**

O objetivo do presente ensaio é levantar subsídios acerca das relações homem-meio, numa perspectiva dialética, considerando-se que o seu desenvolvimento moral passa necessariamente através destas relações.

**Unitermos:** Educação Física; Participação; Desenvolvimento Moral; Justiça.

Todos os animais brincam, movimentam-se sem motivo aparente. Mas somente alguns como os homens conservam na idade adulta a capacidade juvenil de brincar. Brincar significa simplesmente divertir-se, e se traduz em viver por um momento a realidade tal como se apresenta.

Quando nos reportarmos à nossa infância, as lembranças são exaltações de momentos vividos intensamente, ligados a circunstâncias fortuitas como explorações, passeios em áreas proibidas, desconhecidas etc. São atividades essencialmente lúdicas, que nem sempre se referem a algum "jogo" institucionalizado. São realizações, são "jogos". Os "jogos" nessa dimensão são é maneira muito particular de ver e sentir o mundo: os "jogos" são uma atitude existencial que expressam fundamentalmente o modo como algo é aceito ou rejeitado.

Em nossa época, muitos pensadores demonstram um grande interesse pelo lúdico. John Huizinga, Roger Caillois, entre outros, contribuíram para que fosse formado.

No pensamento contemporâneo uma idéia do homem que joga, como uma atividade que tem sua própria razão de ser e contém em si mesma o seu objetivo. Os jogos são a expressão da liberdade suprema do homem, no sentir, no emocionar-se.

A civilização atual, a todo momento, cria mecanismos com o fim precípicio de inculcar o desejo. Somos homens desejantes, movidos pelo desejo da "falta", ou seja, ao adquirirmos o objeto do nosso desejo, imediatamente elegemos um outro e assim continuamente. Para uma civilização essencialmente materialista e consumista, o lúdico, por vezes, vê-se marginalizado na medida em que o brincar é o desejo daquilo com que se brinca, não é o desejo de algo que falta, mas o desejo do que está aqui, e encontra satisfação em si próprio.

<sup>1</sup> Professor do DEFD/UFAL; Aluno do Mestrado em Educação Física da UGF.

Com o crescente avanço da tecnologia e com a robotização dos meios de produção, cada vez mais o homem dispõe de tempo livre. Como utilizá-lo? Eis uma das questões mais urgentes de nossa época. É possível ensinar ao homem a utilização de seu tempo livre?

Dizer-se-ia que ensinar no sentido próprio do termo, seria um despropósito. Pode-se sobretudo informar sobre o fenômeno lúdico. De acordo com Duarte Júnior (1981), percebe-se que, pelas características desse fenômeno, "de pouco serviria o ensino de teorias e a formação de opiniões pré concebidas". Em última a função pedagógica instância comunicaria o prazer estético, e a sensibilidade. Neste contexto, o seu objetivo seria a capacidade de sentir prazer na beleza de ver e olhar o mundo, entendendo e comungando do sentimento da natureza, dos objetos que o rodeiam. É o indivíduo que sente, é o indivíduo não "coisificado".

*Coisa! Coisa tem valor em si mesma.*

*Homem! Homem tem valor em infinitas dimensões.*

Esse homem indivíduo é indivisível em seu corpo, alma e emoções, sendo a individualidade (e não o individualismo) a característica mais marcante nas relações dos homens entre si e com a natureza.

Segundo DaCosta (1992), "em termos genéricos e usando uma linguagem atualizada, admite-se freqüentemente que a filosofia de Espinosa é aquela que tem hoje uma grande aceitação, diante da determinação do saber pela cultura, pelo cotidiano, pelo mundo da vida".

Continua o mesmo autor: "a doutrina de Espinosa estaria finalmente em sintonia com um tempo apropriado: o atual, em que o homem, como indivíduo inclinado a uma cultura ecológica e relativista, estaria pretensamente definindo-se como cidadão, de agir localista e pensar universal".

Um dos princípios fundamentais dos pressupostos de Espinosa é que a natureza como valor universal é potencialmente capaz de criar um equilíbrio com a necessidade e a liberdade do homem, preservando-o e a ela mesma; a harmonia ecológica, por sua vez, é o ponto de partida de uma ética reguladora das relações sociais e políticas.

Continuando com o pensamento de DaCosta, observa-se que se tornou consensual o universalismo da natureza como valor e como fundamento, que o indivíduo singular teria para uma identidade mútua com a cultura. Daí vislumbrarmos um movimento que enfatiza a "participação" no mesmo nível da "competição", numa proposta típica de aculturação de comportamentos já aceitos socialmente.

O jogo, essa atividade aparentemente tão simples mas na realidade tão complicada mobilizou filósofos, sociólogos, historiadores etc, visto

que tem um emaranhado de vínculos com a religião, a guerra, a ciência, a técnica, a cultura e a arte. O mundo é um grande jogo de regras, que transcorre por intermédio de cada um de nós.

Neste ponto considero necessário citar o artigo de Graciela Scheines (1991, p.11):

"Parece-me que não jogam limpo. E discutem com tanta veemência que ninguém pode escutar às próprias palavras. E o jogo parece não ter regras, ou se as tem, ninguém lhes dá a mínima importância" (partida de craque, imaginada por Lewis Carroll em *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*).

Nesse jogo, as regras efetivamente não existem: uma rainha despotá maneja o jogo e a todos, de acordo com a sua vontade pessoal, usa de todos os meios que mais lhe convêm, usa de todos os meios em proveito próprio; decide como bem entende, determina quando o jogo deve começar ou terminar. Os participantes tampouco se comportam como jogadores: brigam constantemente; discutem; não têm regras estabelecidas, cada um por si tenta de qualquer maneira o melhor para si. O temor a rainha leva-os a trapacear, torna-os desconfiados e cruéis com o adversário e com os supostos companheiros. Eles não jogam porque querem, mas para obedecerem a uma ordem.

As práticas autoritárias, o respeito unilateral, a obediência, ao circularem por todo o tecido social, podem produzir a "naturalização" das injustiças, reforçando por vezes o sentimento de obediência e apatia dos indivíduos, gerando o sentimento de conformidade.

Conformidade, no dizer de Kruger (1986), "caracteriza-se por uma mudança de comportamento oriunda de uma pressão social real ou imaginária". Assim, os desequilíbrios produzidos acarretam inevitavelmente tensões e conflitos, que na maioria das vezes são mediatisados pela autoridade, que por sua vez lança mão de instrumentos coercitivos, da repressão, com o intuito de restabelecer a ordem, fazendo valer sua "autoridade". Conforme Lobrot (1977), a naturalização da prática injusta e autoritária reforça a tese de que sempre existirá alguém para mandar e uns tantos outros para obedecer.

Neste contexto, as relações entre o jogo, o poder e a sociedade, apresentam a nós uma visão de como tem caminhado o jogo democrático no nosso país.

A nossa trajetória histórica em direção à democracia se parece um pouco com o jogo de craqué: o jogo democrático é periodicamente interrompido pela decisão arbitrária de uns poucos, de alguns jogadores que não deixam o adversário jogar e o consideram um inimigo. Ao afastar-se do lúdico, ao transgredi-lo, a comunidade gera



todas as formas inimagináveis de abuso de poder. Quando as regras do jogo deixam de valer igualmente para todos os cidadãos, quando o relacionamento entre rivais degenera a ponto de um exercer violência incontrolada sobre outros (a não busca do consenso), não há regras, nem competição leal, mas uma degeneração.

Segundo a professora-doutora Nilda Teves a não observância de critérios de ação moral, fundamentados no respeito mútuo, nos valores da igualdade, universalidade, reciprocidade, cooperação, eqüidade e de tomada de perspectiva prescritiva, entre os diversos atores sociais leva ao "desenvolvimento da consciência cínica", ou seja levar vantagem a qualquer preço, utilizar a trapaça como meio para se atingir propósitos próprios ou simplesmente a formação de indivíduos acautelados. A lei do Gerson como se denomina no Brasil, a vantagem a todo custo, é um exemplo significativo.

O homem é um ser que joga, joga durante toda sua vida, desde a mais tenra idade, joga com a linguagem, com o afeto, com os interesses, joga com o corpo.

Se entendermos que as relações morais são observadas na prática coletiva, nas relações sociais, o jogo assume a dimensão social e se traduz num bem cultural que se constitui por excelência num dos momentos mais ricos, se não um dos mais propícios para a observância e a reflexão a respeito dos conflitos nas relações humanas. Porque é no jogo que se estabelece relações de conflito. A formação moral do indivíduo passa necessariamente através de suas relações.

Frente ao mundo, o homem pergunta-se acerca do valor e do significado que as coisas têm em relação a sua vida, e sobre suas realizações pessoais e no grupo. Esses valores e significados, não surgem ao acaso, também não surgem da atividade isolada, solitária de um único indivíduo. Os valores humanos surgem da atividade do grupo social. O valor, portanto, subtende uma relação: homem-mundo.

Neste ponto, chamo a atenção para os estudos do psicólogo norte-americano Kohlberg à respeito do desenvolvimento moral dos indivíduos. Para o referido psicólogo, a essência da moralidade reside mais no sentido de justiça e tem muito a ver com considerações de igualdade, de eqüidade, de contratos sociais e de reciprocidade nas relações humanas. Continuando, Kohlberg argumenta que: "virtudes não são muitas. Uma apenas a justiça."

Neste contexto recorro a Lourenço, outro estudioso do desenvolvimento moral. Lourenço escreve que: "a justiça não é uma regra ou um conjunto de regras, mas antes um princípio moral, ou seja, um princípio que gostaríamos que fosse seguido por todas as pessoas, sempre e em qualquer situação.



Um princípio moral não é uma regra para a ação; é subretudo uma razão para a própria ação.

Que forma mais adequada, se não a atividade cultural físico-desportiva para se trabalhar esse aspecto do desenvolvimento humano? A geração do conflito é uma constante, pois a proximidade com a realidade factual leva os indivíduos envolvidos na ação a tomarem decisões.

Para que o indivíduo possa assumir seu processo de desenvolvimento moral, faz-se necessário que lhe sejam oferecidas condições favoráveis para que tome iniciativas próprias; tome decisões adequadas; responsabilize-se pelas decisões assumidas; saiba criticar-se e aos outros avaliando adequadamente os aspectos que o levaram a tomar sua decisão. As decisões são profundas, peculiares a cada indivíduo e influenciam o caminho de sua própria existência.

#### **. BIBLIOGRAFIA**

- DACOSTA, I. P. *Notas de Aulas: Fundamentos interdisciplinares da educação física, esporte e lazer*. RJ: UGF, 1992.
- DUARTE JÚNIOR, J. F. *Fundamentos estéticos da educação*. SP: Cortez, 1981.
- PIAGET, J. *O julgamento moral na criança*. SP: Mestre Jou, 1977.
- TEVES, Nilda (org). *Imaginário social e educação*. RJ: Gryphus, 1992.
- , *Notas de aulas: Imaginário social sobre as atividades corporais*. RJ: UGF, 1993.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. SP: Perspectiva, 1980.
- MONTENEGRO, E. L. L. "Desporto: cooperação e/ou competição." *Sprint* (68): 20-1, 1993.
- LOBROT, M. *A favor ou contra a autoridade*. RJ: Francisco Alves, 1977.
- SCHEINES, G. *As regras do jogo*. Brasil, *O Correio da Unesco*, 7:11, 1991.