



*Edilson Fernandes de Souza**

RESUMO

Em nossa área parecem ser muitas as preocupações sobre o duplo sentido e significado do jogo.

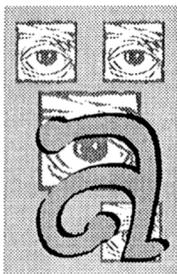
O jogo agenciado pela indústria cultural e o jogo da auto-expressão do cidadão têm denunciado algumas das dimensões assumidas pelo jogo enquanto prática social.

Nesse sentido, responder se a Educação Física precisa do jogo, motiva as reflexões que se seguem.

ABSTRACT

In our area, it seems that there are many apprehensions about the double sense and meaning of the game. The game managed by the cultural industry and the game of the citizen's self-expression have pointed out some dimensions assumed by the game as a social practice. So, to answer whether the Physical Education needs the game motivate the followings reflections.

* Docente do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Uberlândia-UFU. Mestre em Educação Física pela Universidade Gama Filho - linha de pesquisa "Imaginário Social e Atividades Corporais". Membro do Núcleo de Estudos em Planejamento e Metodologia do Ensino da Cultura Corporal (NEPECC) UFU.



resposta a essa questão sugere algumas outras perguntas, a saber: De que jogo¹ estamos falando? Qual o sentido e o significado do jogo? Entretanto, já que se trata aqui apenas duma seção de opinião, não pretendo discorrer sobre a teoria do jogo, que já se expressa em autores como Huizinga² e Vygotsky,³ entre outros, mas sim, mostrar um pequeno esboço de meu pensamento acerca da pergunta formulada, tentando refletir sob duas perspectivas do jogo, ou seja, o jogo da expropriação e o da superação.

Bem, partindo-se do princípio de que já conhecemos boa parte das práticas corporais que na Educação Física, em alguns casos, reconhecemos como jogo, a resposta é não. A Educação Física não precisa do jogo. Do jogo da expropriação e manutenção de valores burgueses impressos em sua cadência nefasta, ou do jogo estabelecido nas teias do capital industrial ou na forma de organização social capitalista. Jogo esse que se apresenta com fortes traços de dependência e declínio no processo pedagógico da Educação Física, e que tem como pano de fundo a lógica ontologia-herdada,⁴ que estabelece a impossibilidade da criação humana, e que a ciência e as práticas positivistas imprimiram como verdades últimas, expressas na cadência das ações e práticas sociais como o jogo.

Aliás, o que é jogo e qual a sua relação com a Educação Física? Ou melhor, qual o jogo que existe por trás dos jogos que a Educação Física, em boa parte das vezes, requer para desenvolver sua própria prática?

Não precisa ir muito longe para entender que é o jogo da sedução, da expropriação e da alienação.

Esse jogo é pautado na subjetividade capitalista,⁵ que determina as condições de vida nas interações sociais. Subjetividade que retira do homem a própria condição humana, no momento em que os participantes dos jogos não se revelam e muito menos se reconhecem como sujeitos produtores do ato de jogar e como jogadores, mas sim, como simples objetos do jogo.

*“O lucro capitalista é, fundamentalmente, produção de poder subjetivo(...) a subjetividade não se situa no campo individual, seu campo é o de todos os processos de produção social e material”.*⁶

A lógica ontologia herdada⁷ presente no jogo dos jogos praticados pela Educação Física, se reveste de uma intenção em que seus participantes se subjugam e consagram a sua auto-alienação. Esse jogo reprime as potencialidades humanas no que diz respeito à criatividade e à auto-expressão, que só seriam possíveis nos tempos de folga,⁸ quando se realizam as práticas universais, como a estética e o prazer.

Esse jogo praticado na Educação Física, muito mais por imposição do que propriamente por necessidade, é típico da indústria cultural que constrói objetos simbólicos em série a serem consumidos indistintamente por todos os cidadãos. Nessa série de objetos simbólicos estão os agenciamentos do desejo das práticas corporais, entendidas aqui como jogos, determinadas para o consumo imediato, o que, ao meu ver, não é necessário para a Educação Física.

Com base em Lefebvre,⁹ quando se refere à sociedade de consumo, o próprio jogo da moderna sociedade, de que a Educação Física se serve sem necessidade, parece sustentar a ideologia desse consumo, que destitui o jogador (trabalhador) de sua criatividade e idéias, para instaurar a imagem do consumidor como a da felicidade, o que muitas vezes consegue “afastar e até apagar a consciência da alienação, acrescentando-se alienações novas”.¹⁰

A destuição do jogador de sua criatividade é compreendida não apenas como resultado de um jogo de relações de poder da geração do desejo e consumo, mas também como o processo de produção e articulação do próprio jogo, em que participa o jogador. Na medida em que esse jogador não se reconhece no resultado da criação do jogo no qual faz parte, ele mesmo contribui para que seja aliado do processo de produção do jogo; ele é co-responsável de seu afastamento da criação.¹¹

Entretanto, atrás do jogo de que a Educação Física se serve, muitas vezes, existem outras demarcações e significados contrários aos descritos até o presente momento. Significados que extrapolam a nossa compreensão da realidade aparente que o jogo representa. Essa área do conhecimento deveria resgatar as potencialidades de seus jogadores no interior da própria lógica herdada, enquanto superação das idéias capitalista e positivista de mundo e sociedade. Portanto, pretendo aqui reverter as regras do jogo a pretexto de poder manifestar outras regras que, também como jogador inserido no jogo das relações e práticas sociais, posso criar.

Essa possibilidade de poder participar interferindo diretamente no jogo, encontra respaldo na teoria de Berger,¹² a despeito da sociedade enquanto drama, em que os atores são co-responsáveis por sua atuação no emaranhado de significados que a vida social oferece, porque “...qualquer processo de mudança social está ligado à novas definições da realidade. Qualquer redefinição significa que alguém começa a agir de maneira contrária às expectativas que lhe são dirigidas, de conformidade com a velha definição”.¹³

Portanto, baseado em Kosik,¹⁴ a despeito da construção da realidade pelo homem para conhecê-la, os jogos servem, no meu entender, para que o jogador possa construir a sua realidade através das representações que o jogo, durante o jogo e somente no mesmo, é possível concretizar.

Desta forma, através do jogo, o jogador estabelece uma relação singular com a sua imaginação e criatividade ou subjetividade reapropriada pelos elementos subjetivos anteriormente descritos como algo herdado e concebido socialmente como verdadeiro, mas que agora os indivíduos produzem num processo de singularização, que é “a circunscrição do alvo de luta à reapropriação dos meios de produção ou dos meios de expressão política [pois] é preciso adentrar o campo da economia subjetiva e não mais restringir-se ao da economia política”.¹⁵

Se é verdadeiro que é preciso adentrar no campo da economia subjetiva, enquanto superação do discurso da reapropriação dos bens simbólicos e materiais, a Educação Física de fato não

precisa materializar o jogo, mas sobretudo, compreender o que está para além do jogo materializado em sua prática e o que vem historicamente praticando, não como sucessão de causas e efeitos, mas principalmente enquanto produção de si mesma.¹⁶ É preciso, pois, des-codificar as nuances do imaginário que reside na prática dos jogos e dos seus jogadores, porque o fazer e o pensar dos jogos circunscrevem as diferentes maneiras imaginadas e criadas para a apropriação do mundo que os jogadores concebem como seu.

Esse imaginário se dialetiza nas diferentes práticas corporais que dizem respeito ao sentido criativo que cada jogo possui enquanto construção coletiva, onde indivíduos e grupos constroem sua realidade a partir do que Kosik chama de *“apropriação prático-espiritual do mundo”*.¹⁷ É portanto esse jogo que a Educação Física precisa esclarecer como prática social. O jogo da recuperação dos sentidos e da criatividade desenvolvida na ação em que o ser humano imagina a si mesmo e ao mundo em que vive; imaginação da auto-expressão humana resgatada através das inúmeras atividades que a lógica herdada é incapaz de conceber enquanto outra realidade social, porque *“a criação, no quadro do pensamento herdado, é impossível”*.¹⁸

Nesse contexto, a Educação Física precisa desvelar as intenções infiltradas em seus diferentes jogos, seja nas práticas corporais, já reconhecidas enquanto conteúdo da área, seja nas diferentes roupagens que a sociedade pode assu-

mir enquanto paradigma de uma organização social determinada. Seu projeto político-pedagógico precisa desvelar o “real” e o “irreal” que fundamenta a vida na sociedade em que atua.

É preciso, pois, compreender que a auto-expressão humana está coerente com as formulações teóricas resultantes das experiências práticas, que constituem as representações cotidianas como forma de conhecimento elaborado¹⁹ e que através do jogo ou dos jogos, criados para a apropriação da realidade, os jogadores são orientados por algum conhecimento provindo dessa experiência singular nos diferentes processos históricos.

As formulações teóricas podem também ser consideradas como o conhecimento produzido no interior do jogo, entre os jogadores e mantêm uma coerência nas relações estabelecidas junto ao objeto de representação criado no jogo. Essas teorias parecem reger a vida dos jogadores e dos próprios jogos no decorrer de suas histórias enquanto práticas sociais, cuja responsabilidade pauta-se no interesse e potencialidade dos jogadores.

Porém, como a sociedade em que estamos vivendo está totalmente presa aos princípios da lógica herdada, é possível compreender a necessidade da Educação Física em relação a esse jogo imaginário, onde se permite a criatividade e a auto-expressão dos jogadores enquanto seres capazes de intervir no contexto social, ou seja, se torna necessário responder a essa questão num próximo jogo?

Notas

- ¹ Nesta reflexão a palavra jogo aparecerá em diferentes sentidos, ora no plural indicando práticas corporais e domínio da Educação Física enquanto conteúdo, ora no singular, para indicar a metáfora das mediações estabelecidas pela sociedade moderna capitalista, através de imagens de consumo das quais o ser humano é vítima.
- ² HIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2.ed. Trad. de João paulo Monteiro. São Paulo : Perspectiva, 1980.
- ³ VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4.ed. Trad. de José Cipolla Neto & outros. São Paulo : Martins Fontes, 1991. Especialmente o capítulo "Implicações Educacionais".
- ⁴ CASTORIADIS, Cornelius. O imaginário social e a instituição. In: _____. *A instituição imaginária da sociedade*. 3.ed. Trad. de Guy Reynaud. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1982.
- ⁵ GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. Subjetividade e história. In: _____. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 2.ed. Petrópolis : Vozes, 1986.
- ⁶ Op. cit. p. 32.
- ⁷ CASTORIADIS, Cornelius. Op. cit.
- ⁸ MARX, Karl. Primeiro manuscrito. Trabalho alienado. In: FROMM, Erich. *Conceito marxista de homem*. 8.ed. Rio de Janeiro : Zahar, 1983.
- ⁹ LEFEBVRE, Henri. Apresentação de uma pesquisa e de alguns achados. In: _____. *A vida cotidiana no mundo moderno*. Trad. de Alcides João de Barros. São Paulo : Ática, 1991.
- ¹⁰ LEFEBVRE, Henri. Op. cit. p. 64.
- ¹¹ MARX, Karl. Op. cit.
- ¹² BERGER, Peter. A perspectiva sociológica: a sociedade como drama. In: _____. *Perspectivas sociológicas: uma proposta humanística*. 13.ed. Trad. de Donaldson M. Garschagem. Petrópolis : Vozes, 1994.
- ¹³ Op. cit. p. 145.
- ¹⁴ KOSIK, Karel. Reprodução espiritual e racional da realidade. In: _____. *Dialética do concreto*. 5.ed. Trad. de Célia Neves e Alderico Toríbio. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1989.
- ¹⁵ GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. Op. cit. p. 33.
- ¹⁶ "A sociedade não pode ser pensada dentro de nenhum dos esquemas tradicionais da coexistência, a história não pode ser pensada dentro de nenhum dos esquemas tradicionais da sucessão. Porque o que se dá em e pela história não é sequência determinada do determinado, mas emergência da alteridade radical, criação imanente, novidade não trivial". CASTORIADIS, Cornelius. Op. cit. p. 220.
- ¹⁷ KOSIK, Karel. op. cit. p. 24.
- ¹⁸ CASTORIADIS, Cornelius. Op. cit. p. 232.
- ¹⁹ MOSCOVICI, Serge. *A representação social da psicanálise*. Rio de Janeiro : Zahar, 1978.