

REFERÊNCIA:

VOLPI, SANDRA MARA. **Uma visão reichiana sobre os jogos e sua validades enquanto instrumento psicoterapêutico**. Curitiba: Centro Reichiano, 2003. Disponível em: www.centroreichiano.com.br. Acesso em: ____/____/____.

=====

UMA VISÃO REICHIANA SOBRE OS JOGOS E SUA VALIDADES ENQUANTO INSTRUMENTO PSICOTERAPÊUTICO

Sandra Mara Volpi

O jogo é uma das atividades mais *antigas* da humanidade e também uma das mais *primordiais* na vida de um ser humano. Desde tempos imemoriais o homem, joga, e através do jogo, *comunica-se* desde a sua mais tenra infância.

A palavra jogo vem do latim *jocus* e guarda em seu significado o ato de gracejar, zombar. É também divertimento, brinquedo, passatempo. *Jocus*, do latim, é sinônimo de lúdico. Desta palavra surgiu, no âmbito da psicanálise, com Melanie Klein, entre os anos 10 e 20, a ludoterapia. Ali nasceu a compreensão do valor psicoterapêutico do brincar.

Jogar significa aventurar, arriscar, perder... e também tomar parte, manejar, lançar mão. O jogo simboliza as mais diversas vivências de nosso dia a dia. Jogar é reeditar, numa situação limitada, protegida, experiências pelas quais passamos em nossa vida. Diz-se que o jogo é ainda mais antigo que o trabalho na história da humanidade. É indubitável seu valor na socialização do indivíduo, especialmente se lembramos que o jogo é reprodução, fonte da cultura em que se insere.

O jogo é, ao mesmo tempo, uma atividade livre, observada a sua “improdutividade” do ponto de vista econômico e disciplinada por regras, o que o torna social.

Através do jogo, demonstramos nossa forma – consciente e inconsciente – de lidar com o mundo, com o outro, com nós mesmos.

O primeiro jogo, no ser humano, inicia-se por volta dos quatro meses de vida, quando o bebê brinca com seu próprio corpo e com o corpo da mãe. É comum a criança brincar de esconder, cobrindo sua própria visão, por exemplo, com uma fralda ou cobertor, impedindo momentaneamente a si própria de ver a sua mãe, cuja visão é recuperada logo a seguir, assim que a fralda ou o cobertor é removido. Nos meses seguintes, a criança brinca com todo o tipo de objetos e seus significados acompanham as fases de desenvolvimento psico-emocional pelas quais está passando. Ao longo da infância, a criança desenvolve jogos e brincadeiras que buscam repetição para eventos satisfatórios, vividos em seu dia a dia, bem como resolução para os acontecimentos frustrantes e traumáticos. Assim, antes do domínio da linguagem por parte do ser humano, este comunica-se através do “jogo de gestos”. Quando passa a se expressar através da linguagem, dá início ao “jogo das palavras”. Em ambos os momentos está presente o “jogo do olhar”, o “jogo dos membros e músculos”, enfim, o “jogo do corpo” como um todo. Este é o melhor exemplo para se compreender a importância da participação do indivíduo inteiro no jogo. Só assim torna-se possível a comunicação verdadeira.

O jogo é um ato espontâneo, que leva o ser humano ao encontro da liberdade e à construção criativa de sua própria realidade. Para entender isto, basta observar uma criança brincando por alguns minutos. Estando só, apenas na companhia de seus brinquedos, ou ainda inserida num grupo de crianças, representa momentos de sua vida, e com toda espontaneidade, erra e acerta – é livre para isso -, aceita erros e acertos dos outros, constrói a cada momento novas respostas e, assim, cresce e aprende. Não é à toda que Claparède, sabiamente disse: “Nada mais sério do que uma criança brincando”.

O jogo está na intersecção entre a realidade e a fantasia, permitindo ao ser humano separar uma da outra e estar, ora em uma, ora em outra, num trânsito sem temores, ameaças ou inibições. Esta é a essência da liberdade do jogo. Quem joga, deixa de lado a realidade externa para estabelecer contato com a sua escala interna de valores.

Os jogos possuem um aspecto arquetípico, ou seja, considerando que os conflitos humanos repete-se incessantemente nas mais deferentes gerações e culturas, concretizam-

se nos jogos, e através deles, o homem realiza aproximações sucessivas a respostas a estes conflitos, cada vez mais adaptadas à sua realidade. A eterna luta pelo poder entre o bem e o mal concretiza-se no jogo.

Segundo Dalmiro Manoel Bustos, o jogo é “o triunfo sobre nosso tirânico Aristóteles”. No jogo, “vale tudo”, mas, cabe observar, desde que os demais participantes aceitem... E é justamente a partir desta observação que o jogo assume sua dimensão real, de ligação com a própria vida. Para Maria Rita Miranda Gramigna, “o jogo é como um exercício que prepara o indivíduo para a vida”. Aí está o interjogo entre realidade e fantasia e entre interesses e necessidades que a atividade lúdica propicia. Ao mesmo tempo em que o jogo permite o impossível, estimula a autodisciplina, a sociabilidade, a afetividade, a observação de valores morais, o espírito de equipe, o bom-senso.

Falar em jogo é falar em uma atividade livre, que se realiza entre pessoas, que é regida por regras que a determinam e que tem um objetivo em si mesma. Ao trabalhar com pessoas, deve-se lançar mão da espontaneidade, da liberdade e da criatividade como elementos fundamentais.

Para a psicopedagogia, os jogos são ricos instrumentos de trabalho. Segundo Jorge Visca (1996):

Os jogos põe em exercício funções cognitivas e afetivas, como também desenvolvem conteúdos sociais; por isso, os mesmos têm acompanhado o desenvolvimento da humanidade através de toda a sua evolução e muitos se mantêm praticamente inalterados em seus princípios e aspectos essenciais, desde sua origem até os nossos dias. As operações exigidas nos jogos não são distintas das requeridas na vida cotidiana e conseqüentemente das que se estimulam nos tratamentos psicopedagógicos; por isso é que os jogos são tão úteis para o desenvolvimento ou a recuperação.

É também possível observar os jogos sob o prisma da abordagem corporal. Reich, autor principal desta área, mapeou o corpo em sete segmentos, a saber: ocular, oral, cervical, torácico, diafragmático, abdominal e pélvico.

O anel ocular é responsável, basicamente, pelo contato, pela percepção da realidade. O oral, pela possibilidade de auto-sustentação. O cervical, pela humildade, através da integração entre a razão e a emoção. O torácico, pela integração entre amor e ódio. O diafragmático, pela circulação da energia, que gera um funcionamento adequado diante da vida. O abdominal, pelo equilíbrio entre dar e reter. O pélvico, pela possibilidade de entrega ao prazer. Os jogos poderão suscitar cada uma destas questões, na medida em que sempre estão trabalhando a percepção, a atenção, o poder decisório, a iniciativa, a integração do perder ou ganhar, a entrega, etc. O jogo mobiliza, assim, muitas questões relacionadas ao desenvolvimento emocional: estar em contato (fase ocular), torna-se independente (fase oral), produzir e controlar (fase anal), identificar-se (fase fálica), assumir papéis e funções (fase genital). Os jogos de regras, foco de atenção deste texto, reproduzem a passagem da criança do mundo livre de regras, para o mundo dos adultos, em que há normal a serem observadas e seguidas. O jogo elabora a integração da criança a esse mundo.

Neste ponto, cabe mencionar a teoria dos campos, desenvolvida por Federico Navarro (1996). Segundo essa teoria, desde o nascimento, o ser humano localiza-se, sucessivamente, em três campos energéticos. São eles:

- *Campo Fusional / Simbiótico*: corresponde ao período em que a criança está fusionada ao corpo da mãe e, conseqüentemente, à sua energia, através do útero e ao subseqüente período de simbiose, no qual a criança não tem total consciência dos limites do seu eu e do mundo externo, reconhecendo na mãe a parte que a complementa na formação de uma célula narcísica que é seu próprio mundo, neste momento.

A vivência adequada desta fase oportunizará a definição do eu e do não eu.

- *Campo Familiar*: da consciência do eu e do outro se abre a possibilidade da criança ampliar os horizontes de sua célula de relação, na qual até então só cabia a mãe, dando espaço a novos “outros”, ou seja, o pai, os irmãos. É importante lembrar que, segundo Reich (1995), a primeira instituição a traduzir para a criança as normas sociais, e, por

consequência, a noção de civilização, é a família. É então nesse momento que a criança entra mais fortemente em contato com a questão das regras.

- *Campo Social*: traz à criança um âmbito mais amplo, presente em seu bairro, em sua escola, na igreja, enfim, em todas as instituições com as quais a criança tomará contato a partir de então. Muitas das regras sociais aprendidas com a família concretizam-se na integração da criança à sociedade, enquanto novas regras são adquiridas e outras modificadas.

Na psicoterapia de abordagem corporal, o jogo de regras como instrumento terapêutico estará reproduzindo a vivência de relação entre a criança e o mundo que a cerca; a passagem do campo fusional/simbiótico para o campo familiar e social. Assim como Reich (1995) deu ênfase maior à forma pela qual o paciente expressava-se, lançando a um segundo plano o conteúdo de seu discurso, na psicoterapia corporal que utiliza o jogo como um meio de comunicação é muito mais importante observar como a criança, o adolescente ou o adulto joga do que propriamente considerar os objetivos finais do jogo.

Na psicoterapia com crianças, por exemplo, é de extrema importância observar, já de início, como a criança lida com as regras do jogo: se considera as regras fornecidas pelo fabricante, se solicita uma explicação verbal, se ignora qualquer tipo de regra, etc. quando a criança considera as regras, é interessante dar atenção a como as compreende. Tal atenção fornece dados não apenas a respeito da capacidade intelectual da criança, mas também sobre o significado emocional que as regras podem suscitar. É cabível aqui um exemplo prático. Observando uma menina de 9 anos jogar, foi interessante notar como lidava com respostas positivas e negativas. O jogo era “Cara a Cara”. Neste, cada jogador possui um tabuleiro com várias figuras de rostos humanos. As figuras são as mesmas para ambos os jogadores.

Há um terceiro conjunto, com as mesmas figuras, em forma de baralho. Cada jogador sorteia, sem que o adversário possa ver, uma carta. O objetivo de cada jogador é adivinhar qual a carta sorteada pelo seu adversário, dizendo qual a cara que nela está contida. Essa descoberta é possível através de perguntas a respeito das características da cara, que cada jogador faz, por seu turno, ao adversário. Estas perguntas só podem ser respondidas com “sim” ou “não”. À medida que cada jogador vai descobrindo características da cara sorteada pelo seu adversário, vai eliminando, de seu tabuleiro, aquelas caras que não condizem com as características. Essa atitude o aproximará gradativamente da descoberta final. Quando um jogador descobre qual é a cara que seu adversário possui, a partida encerra, sendo ele vitorioso. Estas regras foram explicadas verbalmente à garota, conforme seu pedido. Durante o jogo, entretanto, sua atitude foi a de alternar as jogadas enquanto as respostas eram “não”. Quando surgia a primeira resposta “sim”, o jogo encerrava e quem tivesse feito a pergunta era considerado vencedor. Em nenhuma partida se chegou a descobrir a cara mantida sob posse do adversário.

Se pensarmos no valor limitante da palavra “não”, e nos significados emocionais que contém em si, podemos arriscar a dizer que era muito difícil a esta menina aceitar o “não”, fosse no jogo ou fosse na vida. Em contrapartida, o “sim” foi excessivamente valorizado no jogo, sendo até mesmo capaz de dar a vitória a um dos jogadores. E na vida diária era exatamente isso que se evidenciava: uma grande dificuldade em aceitar limites. Havia um desejo de que o mundo fosse só de “sims”, de liberdade. Entretanto, sabe-se do valor formador da personalidade exercido pelos limites coerentes, condizentes com a realidade e saudavelmente expressos. Limites devem ser vistos sob duas dimensões: couraça e estruturação.

O limite é potencialmente “encouraçante” e potencialmente “estruturante”. Não se pode negar a influência negativa de um limite excessivo e desprovido de sentido, mas também não se deve esquecer da utilidade de certas defesas construídas ao longo do desenvolvimento, essencialmente sob efeito dos limites. É saudável todo o limite que dimensiona o alcance das atitudes de um ser humano. No jogo, o tempo todo está se lidando com a questão dos limites.

Um outro exemplo é de uma adolescente, paciente em terapia psicopedagógica. O comprometimento desta garota de 14 anos localizava-se ao nível da aprendizagem; apresentava-se um obstáculo reconhecido pela psicopedagogia como funcional: dislexia

(dificuldade na leitura). A dificuldade da garota ficou, durante muitos anos, incompreendida por ela própria, pela família, pelo meio social e pela escola; considerada tão somente como preguiça e falta de vontade. Veio para a psicoterapia já na pré-adolescência. Constatada e explicada sua dificuldade, a proposta foi de encontrar meios de adaptação à vida diária e, ao mesmo tempo, de trabalhar com a estima da garota, que ficara absolutamente rebaixada após anos de insucesso escolar.

O jogo foi um dos recursos utilizados, especialmente por sua característica de poder unir, num só momento, questões emocionais e funcionais, como a leitura. Já de início, tornou-se seu jogo predileto um baralho chamado “Can Can”, cujo objetivo é o descarte de todas as cartas em mão antes do adversário, seguindo-se algumas regras específicas no descarte. Nesse caso, as regras em si tiveram um valor imenso em termos da compreensão da leitura. Não houve qualquer dificuldade em termos da aceitação das mesmas; pelo contrário, havia quase que uma submissão a elas. Essa era uma das características dessa garota: a submissão, fruto da consideração de que o outro sempre sabia tudo e ela não sabia nada. Essa relação reproduzia-se em termos transferenciais. A observação feita nesse e em outros jogos foi de que a garota nunca vencia, ainda que tivesse totais condições para tal. Quando estava quase para vencer, encontrava uma forma de boicotar a si mesma e perder. Em determinado momento, a interpretação foi feita, trazendo à tona uma angústia extrema, que a acompanhava em seu dia a dia. Nessa atitude estavam contidos pelo menos dois dados: a sua auto-desvalorização e a sua incapacidade de entrega ao prazer. Os jogos continuaram a ser utilizados, com o objetivo de levá-la a permitir-se vencer, e alguns trabalhos corporais foram integrados ao tratamento para que a questão da entrega pudesse ser trabalhada.

Um último exemplo refere-se a um jogo milenar de origem africana, denominado “Mancala”. Consiste em um tabuleiro com duas partes acopladas. Em cada parte encontram-se seis orifícios pequenos e um grande. Em cada orifício pequeno são colocadas, para iniciar o jogo, quatro pedrinhas. Cada jogador será responsável por uma das partes do tabuleiro. Um dos jogadores inicia o jogo retirando as quatro pedrinhas de um dos orifícios e redistribuindo-as, uma a uma, nos quatro orifícios seguintes, em sentido horário, e incluindo também os orifícios pequenos da parte do tabuleiro sob cuidado do adversário. Quando, na seqüência da redistribuição de pedrinhas, o jogador encontra o orifício grande pertencente à sua própria parte do tabuleiro, ali coloca uma pedrinha que não mais será retirada. Quando uma das partes do tabuleiro estiver sem nenhuma pedra nos orifícios pequenos, o jogo termina, e vence o jogador que tiver mais pedras em sua parte do tabuleiro, tanto nos orifícios pequenos quanto no grande. Esse jogo traz à tona, além de todas as questões já expostas anteriormente, um conteúdo emocional que, a meu ver é suscitado por um dos actings (movimento) do conjunto pescoço – peito, proposto por Federico Navarro (1996) na sua metodologia da vegetoterapia: o acting de abrir e fechar as mãos. Segundo Navarro, este acting “... indica a atitude existencial do indivíduo no dar e receber, pegar e largar, na sua tendência a possuir e reter ou à generosidade excessiva, dispersiva”. No jogo, o dar e o receber deve ser extremamente equilibrado. Há momentos em que é mais adequado “dar” pedrinhas à parte do tabuleiro do adversário e há momentos em que é melhor “reter” as pedrinhas na própria parte do tabuleiro. Extremamente interessante, então, utilizar o corpo para expressar o que o jogo trouxe às claras.

Assim é o jogo enquanto instrumento em psicoterapia (e também na vida): desafiador, intrigante, angustiante, relaxante... tudo ao mesmo tempo. É comum, adultos em psicoterapia reagirem à proposta de um jogo com a afirmação: “Mas eu não sei mais brincar!” E muitas vezes, o que precisamos, é exatamente isso: brincar. E compreendermos em nossas brincadeiras, em nossa forma de brincar, levarmo-nos a sério, mesmo brincando, como sugeria Clararède.

REFERÊNCIAS

DICIONÁRIO 2001. O homem moderno. São Paulo: Focus, 1976.

MIRADOR. **Enciclopédia Internacional.** São Paulo: Encyclopaédia Britânica do Brasil, 1976.

NAVARRO, F. **Metodologia da vegetoterapia caracterológico-analítica.** São Paulo: Summus, 1996.

REICH, W. **Análise do caráter.** São Paulo: Martins fontes, 1995.

VISCA, J. **Introducción a los juegos lógicos en el tratamiento psicopedagógico.** Buenos Aires: SG, 1996.