

PROPOSTA MORAL PARA UMA CURA DO *HOMO LUDENS* HOJE

Londres Cândido de Andrade

Mestre em Teologia Moral pela Academia Alfonsiana (Alfonsianum) de Roma. Mestrando em Direito Canônico no Instituto Superior de Direito Canônico do Rio de Janeiro – Extensão em Goiânia. E-mail: candidusbr@gmail.com

Resumo: Nesta análise, a segunda de duas partes, segue-se abordando o tema do jogo desde um ponto de vista antropológico, na linha do que foi publicado na edição precedente desta revista. Perante os fenômenos ligados à dependência, seus transtornos e consequências, o estudo apresenta uma proposta moral como tentativa de recuperar o autêntico significado do jogo, no seu valor, na sua racionalidade e liberdade. O desafio educativo aponta como antídoto da ludopatia um empenho responsável nas relações interpessoais, enquanto compromisso pessoal, familiar, social e eclesial.

Palavras-chave: Jogo. Ludopatia. Comportamento. Dependência.

Abstract: This analysis, the second of two parts, continues to approach the theme of the game from an anthropological point of view, in line with what was published in the previous edition of this magazine. Faced with the phenomena linked to addiction, its disorders and consequences, the study presents a moral proposal as an attempt to recover the symbolic meaning of the game, in its value, in its rationality and freedom. The educational challenge points to a responsible effort in interpersonal relationships as an antidote to ludopathy, as a personal, familiar, social and ecclesiastical commitment.

Keywords: Game. Ludopathy. Behavior. Addiction.

Resumen: Este análisis, el segundo de dos partes, continúa abordando el tema del juego desde un punto de vista antropológico, en línea con lo publicado en el número anterior de esta revista. Frente a los fenómenos vinculados a la adicción, sus trastornos y consecuencias, el estudio presenta una propuesta moral como intento de recuperar el auténtico sentido del juego, en su valor, en

su racionalidad y libertad. El reto educativo apunta a un esfuerzo responsable en las relaciones interpersonales como antídoto de la ludopatía, como compromiso personal, familiar, social y eclesial.

Palabras clave: Juego. Ludopatia. Comportamiento. Dependencia.

Sommario: Questa analisi, la seconda di due parti, continua ad affrontare il tema del gioco da un punto di vista antropologico, in linea con quanto pubblicato nel numero precedente di questa rivista. Di fronte ai fenomeni legati alla dipendenza, ai suoi disturbi e alle sue conseguenze, lo studio presenta una proposta morale come tentativo di recuperare il significato autentico del gioco, nel suo valore, nella sua razionalità e nella sua libertà. La sfida educativa punta a un impegno responsabile nelle relazioni interpersonali come impegno personale, familiare, sociale ed ecclesiale come antídoto alla ludopatia.

Parole chiave: Gioco. Ludopatia. Comportamento. Dipendenza.

Résumé: Dans cette analyse, la seconde des deux parties, il en suit un abordage du thème du jeu à partir d'un point de vue anthropologique, dans la ligne de ce qui a été publié dans l'édition précédente de cette revue. En face des phénomènes liés à la dépendance, ses désordres et conséquences, l'étude présente une proposition morale comme tentative de récupérer l'authentique signification du jeu, dans sa valeur, sa rationalité et sa liberté. Le défi éducatif se présente comme un antidote de la ludopathie, un effort responsable dans les relations interpersonnelles, en tant qu'engagement personnel, familial, social et ecclésial.

Mots-clés: Jeu. Ludopathie. Comportement. Dépendance.

INTRODUÇÃO

Um dos objetivos educativos principais do jogo deve ser seguramente a promoção da verdadeira responsabilidade pessoal. Tal missão se tornou cada vez mais difícil quando é ameaçada por interesses econômicos e de novas formas de jogo de azar, mascaradas como se fossem inofensivas, muito difundidas sutilmente e facilmente acessíveis por meio da *internet*, em todos os lugares e todos os momentos, em cada idade, excluindo a possibilidade de socialização com outros jogadores. Pode-se delinear o dever moral de denunciar os potenciais efeitos negativos e explosivos do jogo de azar não só na dimensão econômica, mas um enfraquecimento psicológico dos laços e tecidos relacionais, envolvendo pessoas e famílias de classes sociais média e baixa.

Diante daquilo que por condição é o *homo ludens*, e do risco de transformar em *homo illudens*, é importante analisar o aspecto moral, seja, quando se transforma em imoralidade, em suas várias dimensões, o homem enquanto joga, seja em relação aos outros, ao trabalho, dinheiro ou em sua relação com Deus. Enquanto vimos no primeiro momento a dimensão lúdica como condição existencial, neste segundo momento, veremos o homem que não funciona em tal dimensão, procurando oferecer uma proposta moral, favorecendo o plasmar de um *ethos*, vivendo em plenitude o verdadeiro significado do jogo, no seu valor, na sua racionalidade e liberdade. Em um compromisso pessoal, familiar, social e eclesial, para vencer esse desafio educativo, educando ao uso do tempo, das relações interpessoais, num estilo de sobriedade, dignidade e honestidade do trabalho, no uso do tempo livre, do repouso com jogos sadios e á relação com o *Deus ludens*.

EM RELAÇÃO AOS OUTROS

É público e notório que o fenômeno do jogo foi desenvolvendo-se ao longo da história humana, dentro do cotidiano da vida, servindo como fator primordial de socialização, não somente visando o bem-estar pessoal e

coletivo, mas também como elemento educacional, para as diversas idades, sexos e culturas.

A humanidade possui muitas heranças do mundo antigo e certamente não seria diferente com todas as categorias desportivas existentes hoje, que provavelmente tem sua gênese ou influência do mundo greco-romano antigo. A bem da verdade é essencial relatar que o esporte não tinha a importância social que possui hoje, que pode ser constatado pela reduzida dimensão dos Jogos Olímpicos, embora já fossem a maior manifestação esportiva internacional.

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exijam esforço físico, intelectual e escolar. Uma coisa importante são os jogos nas novas gerações, esses permaneceram como um dos poucos instrumentos educativos a nossa disposição, para contrastar tantos perigos no âmbito juvenil e, ao mesmo tempo, como ambientes que tem grandes possibilidades de influenciar positivamente no crescimento. Nesse sentido, vemos que o aspecto lúdico é uma grande necessidade do ser humano, em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Nesse sentido, "O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento"¹.

Certamente, podemos sem medo afirmar que as atividades lúdicas são a essência da infância, adolescência, em suma, de toda vida humana. A dimensão lúdica não desaparecerá após certo amadurecimento, ou seja, de uma etapa da vida humana para a outra, mas ao longo das idades irá assumir outras nuances. Entretanto, nos foquemos por um instante na criança e algo característico desta etapa que seria o brincar. Também, de grande importância é o brinquedo: "O brinquedo coloca a criança na presença de

¹ SANTOS, Marli Pires. *O lúdico na formação do Educador*. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 12.

reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brincar é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”².

Quem tem a possibilidade de acompanhar os jogos sabe muito bem que as figuras educativas possuem uma grande consideração e podem ser de grande eficácia quando exercem uma influência com estima, assumindo em relação aos jovens, por exemplo, comportamentos que podem efetivamente educar. Eis a intuição de São João Bosco e de tantos outros educadores.

Constatamos que, por meio das brincadeiras, já como criança se pode estimular os sentidos, aprender como usar os seus músculos, coordenar a visão com o movimento, além de obter o domínio sobre o próprio corpo, bem como adquirir novas habilidades.

Quando uma criança brinca, além dos aspectos do desenvolvimento físico e cognitivo, também construirá relações e vínculos, pois irão conhecer o outro e se deixarem conhecer, amenizando as carências causadas pelo afastamento da família. Veremos que no lúdico a criança extravasa sua energia, constrói relações, faz representações sociais nas quais vivencia diversos papéis.

“A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura”³. Alguns estudiosos diferenciam os termos brincar, jogo e brincadeira, e mostram a importância dessas atividades para o desenvolvimento dos seres humanos, desde a sua gestação, nascimento e primeiros anos de vida, ou até mesmo antes, “A integração sensorial, iniciada na vida intra-uterina, se desenvolve devido à interação com o ambiente, por meio de respostas adaptativas às atividades e brincadeiras realizadas nos sete primeiros anos de vida”⁴.

² KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brincar, brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 2008, p. 18.

³ *Ibidem*, p. 19.

⁴ LORENZINI, Marlene. *Brincando a brincadeira com a criança deficiente*. Barueri: Manole, 2002, p. 6.

Uma coisa interessante na criança é a exercitação da imitação, ou seja, interpretar a realidade. Um “fazer de conta”, como se fosse um treinamento sobre as coisas. Nesse sentido, o jogo se transforma em metáfora da vida, seja com o mundo, seja com as pessoas, sobre a relação interpessoal, é uma academia de relações: a competição, o perder, o ganhar, jogar em times, festejar, etc.

Ela [a criança] não tem capacidade para considerar as noções adultas de mundo da fantasia e mundo real. Ela só conhece um mundo, e este mundo é exatamente o mundo real no qual e com o qual ela brinca. Ela não está brincando de viver. Brincar é viver⁵.

A fama do futebol Brasileiro é grande. No Brasil, como sabemos, o futebol e o futsal são esportes muito praticados, por sua simples execução motora e pelas regras muito facilitadas. Adultos, jovens e crianças desfrutam dessa prática em momentos de lazer ou de maneira profissional. Ser um jogador profissional é a pretensão de muitos jovens, sendo cada vez mais precoce o início desses nas escolinhas ou clubes. Pois o futebol profissional sem dúvida é um mercado muito atrativo.

Ser ídolo, jogar na Europa e vestir a camisa da sua seleção são o sonho de qualquer garoto que pratica esse esporte. Quer seja pela competição, muitas vezes impregnada pelo sentimento lúdico, utilizado pelo Estado ou até atuando na coesão social, o futebol é um esporte que desempenha um papel central na nossa cultura. Na Escola de Ensino Básico, o aluno encontra nas aulas de Educação Física a oportunidade de praticar e aprender sobre diversos esportes coletivos, e o futebol é um deles. Porém, muitos professores apenas reproduzem o que é apresentado pela mídia, tornando sua aula, quando trabalhado o conteúdo do futebol, em uma espécie de “escolinha”. Na iniciação esportiva, na ocupação do tempo livre ou como promoção da saúde, o esporte deve ser trabalhado de forma a permitir com que os cidadãos tenham uma prática consciente, reflexiva e crítica.

⁵ PEARCE, Joseph. *A criança mágica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987, p. 181.

O futebol, por exemplo, segundo Freire, ensinado na escola, pode contribuir para que a pessoa que o aprenda e usufrua dele na sua vida cotidiana, como já foi falado em metáfora da vida. Na escola, a pedagogia do esporte se volta não para a formação de atletas de performance, mas para que o futebol seja vivenciado e trabalhado de forma que todos possam ter acesso às habilidades e gestos motores de acordo com o seu desenvolvimento biológico, psicológico e social dentre outros conhecimentos, por exemplo, os conteúdos atitudinais e conceituais⁶.

A pedagogia no futebol vai além de uma simples transmissão de conhecimento ou imitações de gestos, onde a pessoa é apenas um receptor passivo, acrítico, inocente e indefeso de seus fundamentos técnicos. Ensinar futebol é uma prática pedagógica, desenvolvida dentro de um processo de ensino-aprendizagem, que leva em conta o sujeito aluno, criando possibilidades para construir esse conhecimento, inserindo e fazendo interagir o que o aluno já sabe, como o novo, ampliando-se assim, sua bagagem cultural e motora. "Todavia, qualquer jogo que tenha entre seus princípios os relacionamentos entre indivíduos e grupos traz em seu bojo o fator «socialização»"⁷.

EM RELAÇÃO AO TRABALHO

A relação entre trabalho e jogo nos dá a possibilidade não só de considerar uma das realidades mais importantes da vida do homem, ou seja, o trabalho, mas também nos ajuda a definir sempre mais o que é jogo.

Por aquilo que nos interessa nesse momento, e em qualquer modo tratar do trabalho à luz do *homo ludens*, existem duas ligações. A primeira, sobre a dimensão do repouso, da suspensão do trabalho, no qual podemos ligar a dimensão da criatividade, a libertação da monotomia do trabalho, que é romper com o cotidiano, deve desenvolver as suas potencialidades. A

⁶ Cf. FREIRE, João Batista. *Educação de Corpo Inteiro: teoria e pratica da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1997.

⁷ MIRANDA, Simão. *Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais*. Campinas: Papyrus. 1964, p. 55.

segunda ligação, sobre o lucro, ou seja, o dinheiro. O perder ou o ganhar no jogo, a sede por dinheiro.

No passado, a sociedade era conhecida como sociedade de produtores e consumidores, os valores que governavam eram segurança, estabilidade e de duração no tempo. Hoje as pessoas querem viver em um alto padrão de vida, e isso faz com que muitas vezes uma pessoa viva acima de seus recursos. Com isso podemos imaginar o quanto o jogo de azar pode afetar com suas promessas de ganho fácil a vida do *homo ludens*. Diante de suas vastas propostas e ao poder de convencimento das publicidades, o risco é de ver as várias propostas simplesmente do ponto vista de consumo.

Mesmo os relacionamentos com as pessoas caem na ótica do consumo, assim não se é capaz de gratuidade, de saborear o tempo, a “improdutividade” de uma atividade, a beleza de uma relação sem um lucro. O jogo pode ser vivenciado como um consumo, que quer ser devorado sempre mais. Como em parte vimos no capítulo anterior, a facilidade, a velocidade, a proximidade, na qual esse objeto se pode “consumir”, vem publicitado, faz uma pessoa “faminta”. Além do mais, se o jogo vira uma ocasião de ganhar dinheiro que garanta certo estilo de vida, pode-se cair em uma espiral envolvente e destruidora do *homo ludens*. O risco aqui é que a riqueza perda a sua ligação direta com o trabalho.

A relação aqui é muito simples. Seria importante educar sobre o sentido do trabalho como fonte honesta e justa de ganho; a responsabilidade do uso dos próprios recursos e o próprio compromisso de se realizar em um trabalho cotidiano de preparação e construção de uma sociedade na qual, cada um sem confiar no acaso, possa dar o melhor de si a benefício dos outros⁸.

O Papa São João Paulo II quis focalizar na *Laborem Exercens*, do ponto de vista ético, o presente e o futuro do homem mediante a consideração direta do trabalho humano e afirma:

⁸ Cf. SALVINI, Gianpaolo. Gli Italiani e il gioco d’azzardo in *La civiltà Cattolica*, quaderno 3643-3648, Roma, ano 153, v. II, p. 557-568, abril 2002.

A Igreja está convencida de que o trabalho constitui uma dimensão fundamental da existência do homem sobre a terra. E ela radica-se nesta convicção também ao considerar todo o patrimônio das múltiplas ciências centralizadas no homem: a antropologia, a paleontologia, a história, a sociologia, a psicologia, etc⁹.

Todas estas múltiplas ciências citadas na nota anterior, que surgiram ao longo do desenvolvimento da odisseia humana sobre a terra, dão prova e testemunho de modo indiscutível, sobre a realidade e a importância do labor humano em todas as épocas da história. E assim, como dele procede, todas as atividades que exerce sobre a Terra, acabam que se ordenando para si próprio. *A constituição pastoral Gaudium et spes* afirma:

Com efeito, o homem quando trabalha, transforma não somente as coisas e a sociedade, mas se aperfeiçoa a si mesmo. Ele aprende muitas coisas, desenvolve suas faculdades, se supera e se realiza. Este desenvolvimento, bem entendido, é de valor maior do que as riquezas externas que se podem ajuntar. O homem vale mais pelo que é do que pelo que tem¹⁰.

Mas naquilo que nos interessa, ligado ao trabalho é a dimensão do repouso e da festa, temas que nos lembra de que a dignidade do homem se funda não somente sobre o trabalho, mas primeiramente sobre Deus: "O repouso festivo é um direito: Deus repousou de toda a obra que fizera" (Gên 2, 2): também os homens, criados à Sua imagem, devem gozar de suficiente repouso e tempo livre, que lhes permita cuidar da vida familiar, cultural, social e religiosa"¹¹. Nesse sentido, o jogo, tem sua característica de repouso, de recompor-se e recriar-se. Mas também encontramos na *Gaudium et spes*, quando fala de trabalho, condições de trabalho e descanso:

⁹ *Laborem Exercens*, 4.

¹⁰ *Gaudium et spes*, 35.

¹¹ COMPÊNDIO da Doutrina Social da Igreja, 284.

Proporcione-se, além disso, aos trabalhadores a possibilidade de desenvolver, na execução do próprio trabalho, as suas qualidades e personalidade. Ao mesmo tempo que aplicam responsávelmente a esta execução o seu tempo e forças, gozem, porém, todos de suficiente descanso e tempo livre para atender à vida familiar, cultural, social e religiosa. Tenham mesmo oportunidade de desenvolver livremente as energias e capacidades que talvez pouco possam exercitar no seu trabalho profissional¹².

Mas eis a questão, a sede do dinheiro, que não é motivação na qual o homem vai à procura do jogo de azar e isso quer dizer que existe uma valoração moral do *Homo ludens* de ontem e de hoje.

A origem da patologia do jogo é difícil de discernir, porém se situa em um *ethos*, em uma vida concreta, seja pessoal ou social, e tem a ver com a liberdade. Para a Sagrada Tradição, ao menos na Idade Média, tratou-se o jogo como vício e pecado; o direito em certas condições tratou como crime; à psicologia interessa as degenerações patológicas do jogo de azar, tratando assim, como vimos no segundo capítulo, como uma nova forma de dependência. Aquilo que nos interessa nesse capítulo é a reflexão antropológica e moral do jogo, melhor seria dizer, daquele que joga, especificando ainda melhor, o dinamismo da consciência do jogador.

Como sabemos, a consciência se enraíza no dinamismo profundo de uma pessoa e no seu caminho existencial, isso quer dizer em poucas palavras, que a consciência se identifica com a própria pessoa em seu dinamismo moral, na sua capacidade íntima de colher o bem e o atuar, de se abrir a chamada de Deus e responder, pois ela tem uma dignidade altíssima e um mistério, devemos nos aproximar com muita delicadeza.

Na consciência Deus faz escutar a sua voz, Ele fala no íntimo do homem, Se faz conhecer, abre ao bem, e a promessa de uma vida boa. A consciência é pessoal, mas “atenção”, isso não quer dizer um fechamento individualista,

¹² *Gaudium et spes*, 67.

pois é segunda a sua constituição em relação com Deus e se insere em um contexto histórico e social, ou seja, em um determinado *ethos*.

É de grande importância observar como a dinâmica de consciência é vivenciada no jogo, para render conta de que não existe um jogador singular ou singular patologia, fora de um contexto que transmite certo modo de ver a si mesmo, os outros e Deus.

Hoje é muito fadigoso notar um sentido ou horizonte no qual se pode “jogar” a vida em modo definitivo, sobretudo, quando vemos a incapacidade de escolhas definitivas, como aquela do trabalho, matrimônio, como também na dimensão religiosa e isso favorece uma eterna indecisão: passa-se toda a vida a decidir o que fazer da vida. Até mesmo nas relações interpessoais e nas amizades, é necessário assumir o risco da liberdade, a qual não pode se realizar, se não em firme escolha, com as necessárias renúncias. Claramente, o mundo contemporâneo com a pluralidade de propostas, faz com que seja sempre mais difícil “jogar”, “apostar” a própria existência em uma escolha.

Não que sejamos pessimistas. Não falta vontade de fazer algo, mesmo desafiador, mas é difícil colocar “em jogo” totalmente a própria vida, em uma escolha na vida pessoal. Por isso se vive a mudar, se tenta, se azarda e se está a ver como será.

Chega-se até mesmo a confiar a sorte e o próprio futuro ao jogo, decidindo talvez de não o construir na paciência de um caminho, mas no confiar, cada vez em um ou em outra tentativa. Sobre a ludopatia, a valoração da moral tradicional diz que tal comportamento é muitas vezes ligado a corrupção e compulsividade, sinal de falta de virtude: *Imoralidade pessoal*: da parte do jogador, pouca paciência e autoestima, procura de auto-gratificação e de sensações intensas, inclinados a preferir a cegueira do acaso à luz da razão. *Imoralidade social*, aproveitar da ingenuidade e das fraquezas dos outros. *Imoralidade econômica*, atraído por dinheiro fácil, contrário ao valor do mérito pessoal do trabalho. *Imoralidade familiar*, expor a própria família ao perigo de perder recursos econômicos necessários para a sobrevivência.

Exceto no caso de vitórias insignificantes, em vários modos pode violar as leis morais: perigo de perder bens que não são de propriedade pessoal e que não são destinados a outros objetivos; enganando outros com instrumentos falsos e fraudulentos ou atraindo os inexperos ao perigo.

Bernhard Häring em uma sua obra *Lei de Cristo*, coloca a tratção do contrato aleatório no contexto do *justo poder de despor dos bens materias*¹³, segundo ele o jogo de azar é permitido com algumas condições: A soma jogada não supere a disponibilidade de um saudável divertimento; a motivação prevalente seja aquela recreativa; não à cobiça ou à ganância; seja excluído o engano. O jogo é negativo quando as somas jogadas não podem ser cobertas, ou mesmo modestas deveriam ser igualmente usadas para o dever de justiça; A lei moral obriga a cobrir os débitos de jogo o a restituir o injusto ganho, mesmo se isso não é previsto pela lei civil; As loterias são vistas positivamente, sobretudo se transformam em meritórias se destinadas à beneficência. A instituição das casas de jogos é negativa para a possível cooperação a graves delitos e ao dano que se possa cometer. Retém ainda, inadequada a legalização para evitar o submerso, em quanto ineficaz, convida ao jogo e além do mais enfraquece a proibição dos antros de jogos não autorizados.

Enrico Chiavacci ao invés de falar da *proibição do contrato aleatório*¹⁴, retém que o jogo de azar é dificilmente compatível com o Evangelho e, por isso, é inadmissível porque leva o jogador a pura busca de riquezas a mais, separado de uma atividade de trabalho. É excluída a possibilidade de autorização legal com o bem comum e da beneficência.

Até mesmo com o motivo de beneficência, particularmente para a realidade eclesial, o jogo de azar representa sempre um contra testemunho assustador, à luz do preceito geral da moral econômica de derivação

¹³ Cf. HÄRING, Bernhard. *Legge de Cristo*. Brescia: Morcelliana, 1972. Tradução nossa.

¹⁴ Cf. CHIAVACCI, Enrico. *Teologia morale.3/1* Teologia morale e vita economica. Assisi: Cittadella., 1985. p. 196-197.

evangélica: “Não procurar enriquecer e se tens é para dar”¹⁵ (o autor aqui pensa em ética normativa cristã, como testemunho profético contra a ideia de procurar ganhar dinheiro como valor em si e um convite a dar aquilo que não é necessário, aquilo que é a mais).

Com as novas formas de jogo de azar em uma perspectiva personalista, Tettamanzi evidencia as importantes características do discurso moral: é *um discurso positivo*¹⁶, ou seja, intencional de valores, valores que transformam o critério, para o comportamento que o homem é chamado a assumir ou não. E se pergunta: no jogo de azar o homem é respeitado e valorizado, ou ao contrário, é ameaçado e ofendido na sua dignidade pessoal?

*Discurso racional*¹⁷, que faz apelação á razão humana. Com efeito, é com a razão que podemos ver e avaliar e então julgar se o comportamento assumido ou a ação feita é a favor ou contra o homem, aos seus favores ou sua dignidade pessoal. Se a razão é um fato universal, o seu juízo refere a todos e compromete todos: o indivíduo, mas também a sociedade, o governo e as instituições.

*Discurso de liberdade*¹⁸: se não tem liberdade, não tem moralidade; se tem moralidade, é porque está em jogo a liberdade do homem, ou seja, as suas decisões e as suas escolhas. Tettamanzi, fala que a liberdade responsável é em concreto no caso do homem patrão de si. Ele que tem em mão a si mesmo, em ordem a viver em conformidade a sua dignidade pessoal: e isso contra a forma de escravidão, na qual o homem é em mãos dominado por outros e até mesmo pelas coisas.

O *Catecismo da Igreja Católica* diz:

Os jogos de azar (jogos de cartas, etc.) ou as apostas em si não são contrários à justiça. Tomam-se

¹⁵ *Idem*. O autor, desenvolve nos capítulos IV e V os dois princípios gerais de uma ética normativa econômica de inspiração evangélica e cita o jogo de azar na parte da proibição de contato aleatório.

¹⁶ Cf. TETTAMANZI, Dionigi. *Gioco d'azzardo e morale. Una tossicomania senza farmaci*. Il giocatore – Roma: EdUP, 2002. p. 10.

¹⁷ Cf. *Idem*. p. 10.

¹⁸ Cf. *Ibidem*. p. 11.

moralmente inaceitáveis quando privam a pessoa daquilo que lhe é necessário para suprir suas necessidades e as dos outros. A paixão pelo jogo corre o risco de se transformar em uma dependência grave. Apostar injustamente ou trapacear nos jogos constitui matéria grave, a menos que o dano infligido seja tão pequeno aquele que o sofre não possa razoavelmente considerá-lo significativo¹⁹.

EM RELAÇÃO A DEUS.

O texto de *Provérbios*, diz:

Quando punha um limite ao mar, e as águas ultrapassavam o seu mandamento, quando assentava os fundamentos da terra. Eu estava junto com ele como mestre-de-obra, eu era o seu encanto todos os dias, todo o tempo brincava em sua presença: brincava na superfície da terra, encontrava minhas delícias entre os homens»²⁰.

A originalidade está na aplicação a Deus, a imagem da criança que brinca. A sabedoria, representada com símbolos que evocam: arte, beleza, e festa, apresentada na imensidão dos céus, em meio a um ato criativo livre e apaixonado, assim como acontece com uma criança quando brinca.

Já Platão nessa ótica havia afirmado uma relação entre Deus e o homem, dizendo “Somos brinquedos nas mãos de Deus”²¹. Rahner convida a observar por um instante o grandioso jogo cósmico, pelo que se sabe para sempre que a breve vida do homem e toda a sua gravidade, segundo ele, é a imagem de uma dança, citando Máximo Confessor, que diz:

nós mesmos, concebidos e gerados como todos os outros animais terrestres, para transformados em crianças, finalmente passados da juventude às rugas

¹⁹ CATECHISMO *della Chiesa cattolica*, 2413. Vaticano: Libreria Vaticana, 1999. Tradução nossa.

²⁰ *Provérbios* 8, 29-31.

²¹ VILLA MARIN, Alberto. *Citações da cultura universal*. Porto Alegre: AGE, 2002, p. 149.

*de velhice, parecidos a uma flor que dura somente um instante, depois moribundos e levados a outra vida, verdadeiramente merecemos ser chamados de brinquedos de Deus*²².

E assim, analisando a relação de Deus com o jogo, nasceu a reflexão e ainda está nascendo e se desenvolvendo uma teologia do jogo.

Battista Mondin, depois de um estudo, procura evidenciar alguns aspectos que alguns autores, tais como Rahner, Cox e Moltmann, fizeram do jogo uma categoria teológica e faz uma síntese²³:

- Na sociedade presente e ainda mais caramente, naquela futura, a função do jogo não é nem aquela cobre-buraco, nem aquela de lubrificante; o jogo não é colocado a serviço do trabalho, mas o trabalho a serviço do jogo. O trabalhador do nosso tempo, não vai se divertir para recuperar energias e então trabalhar melhor; mas trabalha toda a semana em vista do divertimento, do jogo, do final de semana, das férias.

- O jogo é explicitamente de inteligência e de liberdade e é por isso, um momento significativo de autorrealização. O jogo corresponde à condição última do homem, aquele da serenidade beatitude, da doce despreocupação, da alegria cheia de felicidade.

Mondin, com base nos três autores supracitados, se referindo à relação lúdica, fala que existe um paradigma, uma atividade modelo da relação de Deus com a história²⁴: Harvey Cox, em sua obra *Festa dos foliões*²⁵, se serviu de um princípio hermenêutico universal: propôs uma leitura da Revelação toda em chave lúdica. Mas foi justamente repreendido por sua leitura ser inevitavelmente redutiva: de fato, eventos como o pecado e a Cruz não são prováveis de uma interpretação lúdica.

²² RAHNER, Hugo. *Homo ludens*, Brescia: Paideia, 1969. p. 29.

²³ Cf. MONDIN, Battista. *Teologia della prassi*, Brescia: Queriniana, 1973, p. 43.

²⁴ *Ibidem*, p. 44.

²⁵ Cf. COX, Harvey. *Festa dos foliões*, Petrópolis: Vozes, 1974.

Moltmann, que interpreta a criação, redenção, ressurreição, fé, religião e a vida eterna como algo lúdico, critica Rahner, pedindo para deixar a Cruz fora do jogo²⁶. Mas também critica Cox, dizendo em outras palavras que talvez tenha exagerado, a morte de Cristo não foi um brinquito²⁷.

Hugo Rahner ilustra toda a criação, encarnação, a Igreja e a vida cristã, usando os termos: *Deus ludens, homo ludens, ecclesia luden*²⁸. O autor acompanha as suas argumentações com uma vasta documentação fornecidas pela filosofia clássica e pelos Padres da Igreja.

A priori, Mondin elogia Moltmann, dizendo que suas ideias são sem dúvida as mais penetrantes que foram até agora feitas em perspectiva lúdica, mas com um defeito, se podemos assim dizer. A confusão sistemática lúdica com aquela estética, que possuem claramente muitos elementos em comum, como a satisfação, a distensão, o divertimento, a livre realização de si mesmo. Mas permanecem distintas, e por isso não é lícito pleitear da componente estética, óbvia e indiscutível, da Revelação, para dar crédito aquela lúdica²⁹.

Talvez qualquer especulação sobre *Deus ludens*, seja incompleta, mas enfim se sabe que o ser humano foi criado à imagem e semelhança de Deus, um Deus que na história da Revelação é Uno e Trino, Criador e Salvador. E é chamada a participar (jogar) nesse dinamismo, em comunicação e comunhão, porque o jogo é no ser de Deus. A dimensão teológica claramente vai além das nossas experiências. A Sabedoria Veterotestamentária, que para os Padres é alegoricamente *Logos*, joga diante de Deus, ou seja, a Sabedoria não é solitária e sufocante seriedade, mas é um jogar/brincar gratuitamente.

Pode-se afirmar que a dimensão lúdica que vive do transcendente se exprime através da glorificação de Deus. O homem, que no prazer incondicionado, experimenta para a vida do infinito que o rodeia e na

²⁶ Cf. MOLTMANN, Jurgen. *Sul gioco*. Brescia: Queriniana, 1988. p. 48.

²⁷ Cf. *Ibidem*. p. 49.

²⁸ Cf. RAHNER, Hugo. *Homo ludens*, Brescia: Paideia, 1969.

²⁹ Cf. MONDIN, Battista. *Teologia della prassi*. Brescia: Queriniana, 1973, p. 44-45.

aceitação da beleza que o faz compartilhar a divina exultação, participa da alegria divina no criar o mundo. O homem, nascido da gratuidade, vive das potencialidades operosas do Criador e, na dimensão lúdica, se põe em tal orientação. *O homo ludens* é um homem sério, com a seriedade da Santíssima Trindade, ao conhecer contemporaneamente a própria dignidade e vocação divina e a não-necessidade da sua existência³⁰.

É assim que o homem redescobre a si mesmo no horizonte da própria existência, porque cada fragmento da sua vida é acolhida do inefável diálogo que Deus iniciou com ele no tempo, prelúdio de eternidade.

Essa é a finalidade da história humana, participar da criação, para viver a alegria da nova criação: livre e redimida. Para isso é necessário ser criança, para adentrar nesse mistério: "Aquele, portanto, que se tornar pequenino como esta criança, esse é o maior no Reino dos Céus" (*Mateus 18,4*). Assim fizeram os santos, que souberam viver e usar da dimensão lúdica, jogando a própria vida e convidando a jogar em Deus. São os Santos "recriados": São Filipe Nery, São João Bosco, São Francisco de Sales, Santa Teresinha do Menino Jesus, Santa Verônica Giuliani, mas também as crianças, Lúcia, Francisco e Jacinta que estavam brincando no dia 13 de maio de 1917, quando aparece a elas uma Senhora de beleza incomparável.

CONCLUSÃO

Tentamos explorar nos dois artigos o homem na sua dimensão lúdica, como uma ação, vista como expressão do ser. Sendo de suma importância a ação de contemplação e do trabalho, mas também é importante, como vimos, a ação como jogo, equivalendo a uma modalidade de expressão e expansão. O homem entre a radicalidade do ser e do não-ser vive esse paradoxo, procurando se recriar, mas também, inventar, isso é possível graças a sua fantasia e criatividade. Nesse movimento não-estático, mas dinâmico, procura se recompor.

³⁰ Cf. DONGHI, Antonio. *Esultiamo nel Signore*, Invito al mistero da festa, Torino: Paoline, 1991, p. 33.

Dinamicidade, porque o jogo como vimos, tem certa dificuldade de definição com poucas palavras. A dimensão humana, estudada por tantos antropólogos, sociólogos, psicólogos, filósofos, pedagogos e até mesmo teólogos, assim em seus conteúdos antropológicos, à luz da história e da análise, procurou ver a sua relação com a vida, com a cultura e com as relações interpessoais. Espertos procuraram e procuram dar um significado. Assim tão difícil de explicar que se pode até adular, falsificar, trair, iludir, trocar com outros comportamentos, passando ainda por jogo, não tendo nada a ver com o *homo ludens*, mas sim com o *homo illudens*.

O pseudo-jogo é um grande risco para a sociedade moderna, aqui vem apontado de ludopatia. Parece um absurdo, mas é isso, doença do jogo, depois de ter procurado uma definição dessa doença. A tipologia, as fases, os sintomas e causas, mas também as suas consequências na pessoa, na família, enfim, na sociedade, com uma análise bem documentada, podemos afirmar sem medo que esse modo de jogar não é um jogo!

Pois no caso do jogo patológico, a recuperação é lenta e complexa; o tratamento terapêutico deve ser estruturado em diversas formas e fases, tendo em vista ao fim, a aquisição de uma habilidade comportamental, para uma correta gestão dos conflitos, sofrimentos e problemas, bem como o crescimento da autoestima, sem dever procurar novas emoções ou estímulos excitantes que implicam em riscos, nos quais a pessoa vem ameaçada na perspectiva econômica e por dinâmicas de ações desumanas. Existe um indício de imoralidade, que requer operações de promoção de bem estar pessoal e social, e de denúncia profética das injustiças escondidas.

E quando se perde tais aspectos humanos no jogo, corre-se o risco da imoralidade, porque se distanciou da dimensão psicofísica do trabalho e do repouso, mas também daquela dimensão transcendental. Por isso, é necessário de maneira urgente redescobrir, purificar para unir, a relação do jogo com outros, com o trabalho e com Deus, de modo que, o jogo se transforme de verdade em *recreatio* e não em *allienatio*.

Seguramente a recuperação do jogo não tira a vida do homem, a dimensão dramática, mas oferece um sentido à existência, que é o coração da esperança humana, redescobrimo os valores como a gratuidade, criatividade, harmonia, autodomínio, alegria, solidariedade e a contemplação. É um dever moral educar a tais valores. Essa é a missão da família, escola, igreja, sociedade civil, associações, governo e também os meios de comunicação, plasmando assim um *ethos*, para que se possa viver a verdade do jogo.

Porque assim como o amor pervertido não pode se distanciar do amor, assim, o jogo pervertido é uma chamada a nós crentes para que, à honra de Deus, façamos de modo que o inteiro âmbito do jogo experimente a redenção³¹.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÍBLIA. *A Bíblia de Jerusalém*, São Paulo: Paulus, 1995.

CATECISMO DA IGREJA CATÓLICA, São Paulo: Paulus, 1993.

CHIAVACCI, E. *Teologia morale 3/1. Teologia morale e vita economica*, Assisi: Cittadella, 1985.

COMPÊNDIO DO VATICANO II. *Constituição Pastoral Gaudium et Spes*, Petrópolis: Vozes, 1979.

COX, H. *Festa dos foliões*, Vozes, Petrópolis, 1974.

DONGHI, A. *Esultiamo nel Signore, Invito al mistero da festa*, Paoline, Torino 1991.

FREIRE, J.B. *Educação de Corpo Inteiro: teoria e pratica da Educação Física*, São Paulo Scipione, 1997.

HÄRING, B. *Legge de Cristo*, Brescia: Morcelliana, 1972.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*, São Paulo: Prospectiva, 2012.

JOÃO PAULO II, Papa. *Laborem exercens*, São Paulo: Loyola, 1981.

31 Cf. HARING, Bernhard. *Liberi e fedeli in Cristo*, Torino: Paoline, 1989, 178.

- KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação*, São Paulo: Cortez, 2008.
- LORENZINI, M. *Brincando a brincadeira com a criança deficiente*, São Paulo: Manole, 2002.
- MIRANDA, S. *Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais*. Campinas: Papyrus, 1964.
- MOLTMANN, J. *Sul gioco*, Brescia: Queriniana, 1988.
- MONDIN, B. *Teologia della prassi*. Brescia: Queriniana, 1973.
- PERCE, J. *A criança mágica*, Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- RAHNER, H. *Homo ludens*, Brescia: Paideia, 1969.
- SALVINI, G. Gli Italiani e il gioco d'azzardo in *La civiltà Cattolica*, quaderno 3643-3648, Roma, ano 153, v. II, p. 557-568, abril 2002.
- SANTOS, M.P. *O lúdico na formação do Educador*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- TETTAMANZI, D. et AL. *Gioco d'azzardo e morale*, Roma: Edup, 2002.
- VILLAMARIN, A. *Citações da cultura universal*, Porto Alegre: Age, 2002.