

# Antropologia do Jogar e a ontologia da autonomia

Max Ribeiro de Carvalho<sup>79</sup>

## Introdução

Entender a formação humana sob a perspectiva lúdica é o que se pretende nesta breve apresentação que avalia as Cartas que formam o tratado da *Educação estética do homem*, entendendo-a como um projeto de formação humana. Herdeiro das discussões kantianas em sua *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010) a análise de Schiller (2013) sobre a natureza humana nos conduz aos dois princípios básicos que sustentam o gênero humano: sua natureza ‘animal’ expressa pela sensibilidade com suas determinações de ordem orgânica e a possibilidade de superar essa sensibilidade racionalmente. A condição humana se encontra como um constante movimento de significação das suas necessidades. Há dois indivíduos no gênero humano que se complementam, de um lado há o humano que é assujeitado pelas determinações de sua natureza, centrado em si e essencialmente egoísta, mas também há o humano que é autônomo, pois escolhe seguir determinações contrárias às vontades de seu corpo, fazer escolhas racionais que está além do imediatismo. Essa dupla realidade cria uma tensão que é preciso apaziguar para salvaguardar a liberdade humana, pois, se há determinações de ordem natural, como podemos dizer que nossas escolhas são fruto de nossa vontade racional? Schiller busca estabelecer uma unidade no sujeito dividido entre esses dois extremos, a razão e a sensibilidade, de forma a encontrar algo que sirva de meio termo entre ambos. Uma separação radical indica a possibilidade de uma dominância unilateral no indivíduo, tornando assim a noção de homem autônomo impossível. A tendência ao jogo se torna essa mediação capaz de apaziguar os lados opostos. Esta tendência não é encontrada no pensamento de Schiller, mas deduzida por ele a partir de uma antropologia pura (DUFLO, 1999).

---

<sup>79</sup> Formado em Filosofia pela UFRJ, Mestrando em Filosofia e Ensino pelo CEFET e graduando em Pedagogia pela UERJ.

Essa tendência lúdica, de caráter conciliador, tem a capacidade de salvaguardar a autonomia criando no indivíduo um movimento de escolha a sua própria determinação.

## Métodos

Parte-se da análise dos textos sugeridos por Duflo (1999), a saber a *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010) e *A educação estética do homem* (SCHILLER, 2013), para analisar os pressupostos teóricos que ambos os autores sugerem para evidenciar a dupla natureza humana, bem como a solução da dicotomia entre a razão e a sensibilidade através do impulso lúdico superando a divisão e propondo uma nova antropologia humana baseada na liberdade.

## Resultados

Trabalho de caráter teórico, busca contribuir ao debate entendendo que o impulso lúdico vai estabelecer uma ideia de ludicidade como motor da liberdade humana. Entender a ludicidade como projeção fora do jogo capaz de mover a ação individual se coloca como uma possibilidade a ser avaliada capaz de mudar a dinâmica da escolha. Se o campo de escolha possível se coloca como o lúdico que une e subordina a razão e a sensibilidade, então a noção de autonomia perpassa um campo que se afirma na essência do brincar como condição de possibilidade para autonomia.

## Discussão

Em sua *Crítica da faculdade do juízo*, Kant (2010) investiga os mecanismos do prazer e desprazer para tentar determinar o funcionamento do juízo de gosto. Aquilo que nos satisfaz perpassa tanto a faculdade do entendimento, ao racionalizarmos a obra de arte, quanto a faculdade da sensibilidade. Esses dois momentos dialogam entre si para estabelecer o juízo do gosto que, na obra de arte, apesar de ser de caráter subjetivo, possui um grau de “comunicabilidade” (FERRY, 2010) capaz de se tornar inteligível universalmente. Essa característica do indivíduo perante a obra de arte estabelece a

dicotomia antropológica do ser humano, característica essa que será explorada nas cartas da educação estética do homem (SCHILLER, 2013).

Schiller constrói uma antropologia que objetiva buscar a unidade do indivíduo que ficou dividida entre a razão e a sensibilidade em Kant. Schiller entende essas duas faculdades como básicas na constituição do indivíduo, mas sempre incompletas, pois ora a razão tem dominância, ora a sensibilidade tem dominância. Desta forma, nenhuma ação humana está subordinada à vontade pura, é preciso um elemento que subordine ambas as faculdades em um caminho comum. Schiller entende isso como parte constitutiva do indivíduo e como forma de contornar essa dicotomia ele entende que o lúdico é capaz de arrefecer as faculdades em oposição, tornando-as subordinadas à ludicidade, garantindo a complementaridade do ser humano. Essa complementaridade só é possível pela via lúdica, ou seja, pela capacidade de brincar, de estar na dimensão lúdica. Schiller entendia o teatro como via privilegiada de acesso à ludicidade, o impulso lúdico, ao adentrar na dimensão do teatro e viver a peça, mesmo como espectador; isso indica que a ludicidade depende da imersão no universo lúdico.

Quando jogamos escolhemos voluntariamente nos submeter a experiência do jogar e, mais ainda, submetemos a nossa vontade a um conjunto de regras comuns para experimentar uma sensibilidade compartilhada. O caráter não essencial do jogo, a submissão ao conjunto de regras e a imersão ao universo lúdico tornam a atividade uma escolha pura, através dos mecanismos de prazer e satisfação. As faculdades da sensibilidade e da razão subordinadas a escolha lúdica não só permite como garante a autonomia, configurando assim, em sua antropologia, uma ontologia da liberdade pela via do brincar. Antropologia que afirma na construção das faculdades sensíveis e racionais uma forma de entender a dualidade natureza/razão humana e que tem na liberdade seu ponto de flexão mais humano. Essa liberdade não se estabelece como mera ausência de determinações, mas como superação das determinações naturais e das escolhas racionais que isso implica. Um indivíduo que apenas vive na fria letra do lógos é um indivíduo robotizado. Por outro lado, o indivíduo que vive apenas pela sua natureza é reduzido a um animal. Portanto, entender essa

dualidade padrão é o que nos leva a superação dessa condição nos tornando humanos. Essa superação, como vemos, passa pelo brincar, pelo jogar, como forma de afirmar ambas as faculdades e fazer valer a subordinação em um elemento só.

Entender o jogo como forma de unificar as faculdades humanas é entender que aquilo que nos faz humanos perpassa algo fundamental: o brincar enquanto escolha é o fundamento de nossa liberdade, pois o homem só é humano enquanto joga.

## Referências

- BARBOSA, Ricardo José. **Schiller e a cultura estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- FERRY, Luc. **Kant: uma leitura das três críticas**. Rio de Janeiro: Difel, 2010.
- KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2º Ed. 2010.
- \_\_\_\_\_. **The Critique of Judgment**. Chicago: The University of Chicago, 1971.
- SAFRANSKI, Rüdiger. **Romantismo: uma questão alemã**. São Paulo: Estação Liberdade, 2010.
- SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. São Paulo: Iluminuras, 2013.