

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - PROGRAMA DE PÓS
GRADUAÇÃO STRICTO SENSU PSICOLOGIA

CONCEITUANDO O JOGAR A PARTIR DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

Alex Fernandes Nunes (contato@alexfnunes.com.br)

Clarissa De Franco (clarissa.franco@metodista.com.br)

Este trabalho tem como principal objetivo conceituar o “jogar” dentro da Psicologia Analítica, compreendendo este como a ação do jogador sobre o jogo, onde se estabelece uma relação hermenêutica. Para atingir este objetivo foi realizada uma pesquisa bibliográfica, utilizando-se livros de escolha dos pesquisadores para abordar os principais pontos que foram trabalhados. Para além disto, foi buscado no site BVS com os descritores “jogo” e “Jung” artigos para ilustrar como a Psicologia Analítica pensa o jogo na atualidade, os artigos foram selecionados através da leitura do título e resumo, buscando os que discutiam, de forma direta ou indireta, sobre o processo de simbolização através de jogos. O artigo mais próximo do presente trabalho é o de Perreira, Neca, Facchini, Lima e Freitas (2012), que traz a importância simbólica-expressiva através da experiência de jogar videogame que já se aproxima da experiência em si. Desta forma, o presente trabalho visa preencher esta aparente lacuna, com o objetivo de conceituar o “jogar” dentro da Psicologia Analítica, compreendendo este como a ação do jogador sobre o jogo, onde se estabelece uma relação hermenêutica.

Para iniciar, é necessário compreender o que é o jogo e, para isso, utilizamos a visão de Huizinga (2019), que apresenta quatro características gerais do jogo:

Primeiro, aponta que o jogo é livre como, também, expressão da liberdade, pois caso o jogador seja obrigado a jogar, ele perde sua esfera própria e se torna apenas uma imitação; então apresenta o jogo como desinteressado, no sentido de que este não atende a uma necessidade direta, como alimentação, reprodução ou conservação da espécie; em terceiro lugar, aponta que o jogo é limitado tanto no tempo quanto no espaço, ele tem um tempo pré-determinado e, quando este acaba, o jogo se encerra, e ele sempre ocorre em um espaço próprio, seja este físico ou imaginário; por fim, todo jogo contém uma ordem perfeita em si mesmo, pois a quebra das regras significa, ao mesmo tempo, quebrar o jogo. A partir desta concepção de jogo, podemos pensar que o jogo é uma entidade com mundo próprio, que ocorre dentro de seu tempo e espaço próprios fora da vida comum, como também sua característica de produzir cultura, através de costumes e até histórias.

Este aspecto de “fora da vida comum” do jogo parece retomar o que, na Psicologia Analítica, chamamos de fantasia ou até imaginação. Na visão de Jung (2011) a fantasia é um tipo de pensamento específico que ocorre quando o pensamento diretivo/racional cessa, neste não pensamos de forma ordenada e nem através de linguagem, mas sim através de imagens gerais, que aparecem quase que prontas, sendo também um elemento de descanso do pensamento dirigido, que envolve esforço consciente. Neste aspecto a imaginação vem como forma de representação daquilo que já foi, que pode se tornar ou nunca existirá, sendo por si um processo criativo e de organização de informações. Estes aspectos estão, na maior parte do tempo, relacionadas com a parte inconsciente da psique, que normalmente não temos contato, apenas através de formas indiretas. (Kast, 1997) Desta forma, pode-se pensar que através da fantasia e da imaginação é possível expressar, ou melhor, dar espaço para expressão do inconsciente, pois a consciência não pode expressar algo que está para além dela mesma. Por este motivo, é possível considerar que o produto destes processos é, no geral, um símbolo, entendido como a melhor representação de algo que não pode ser representado diretamente. (Jung, 2012)

A partir disso podemos considerar que ao jogar, o jogador entra no próprio mundo do jogo e, a partir deste, pode sonhar e fantasiar, criando símbolos que expressam sua própria relação e conteúdos inconscientes, entrando assim na própria necessidade humana de “algo muito diferente”. Porém nem todo ato de jogar é, em si, o jogar que estamos descrevendo aqui; trata-se, de uma relação hermenêutica, que é entendida como uma relação específica e dialética entre o

leitor e a obra lida, em que, através do apresentado pela obra, o leitor se insere, se vendo através desta obra, não como um processo entre linhas que precisa ser revelado, mas diante desta obra. Assim o jogar se torna uma relação específica de construção de sentido de forma dialética. (Ricoeur, 2021)

A partir desta elaboração teórica, foi percebido que o jogo, como produção simbólica, atende a uma necessidade humana muito básica: nós precisamos não só escapar da vida cotidiana, mas também viver o fantástico, coisas que estão para muito além de nossa existência e, desta forma, dar um novo sentido na nessa vida. Além disto e, sendo este o foco do trabalho, foi percebido que o jogar é uma atitude propícia para construir símbolos, que não estão apenas nas criações, histórias, personagens etc, mas também no próprio ato de jogar, a estratégia utilizada, a forma de mover uma peça, etc. Devido a isso conceitualizamos o jogo como uma atitude produtora de símbolos, que permite não só a vivência do mágico e extraordinário, mas também que o jogador se expresse em sua completude.

Huizinga, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 9 Ed. São Paulo: Perspectiva 2019

Jung, C. G. Símbolos da transformação 7 Ed Petropolis: Vozes. 2011

Jung, C. G. Tipos psicológicos 5 Ed Petropolis: Vozes. 2012

Kast. V.Imaginação como espaço de liberdade: diálogos entre o ego e o inconsciente. São Paulo: Loyola 1997

Pereira, O.C.N & Neca, L.O. & Facchini, A.H. & Lima, T.P. & Freitas, L.V. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. Bol. psicol, São Paulo , v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2012 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432012000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em jun. 2025.

Ricoeur, P. Hermenêutica e ideologias 3 Ed Petropolis: Vozes 2021

Palavras-chave: jogo; símbolos; hermenêutica; psicologia analítica; inconsciente.