

Eutrapelia - O caráter de formação ética da diversão

Fabiano Sampaio Sales

Ludi Educandi – M.E., São Paulo, Brasil

Pontifícia Universidade Católica PUC-SP, Departamento de Filosofia, São Paulo, Brasil

Abstract

This article is a piece of the study which intends to investigate the concept of amusement throughout wittiness, in Aristotle's *Nicomachean Ethics*, understood as the virtue *eutrapelia*, and its relation to the human nature and character formation. In a second moment, to confront that concept with the modern conceptions of ludic, mostly as seen from Johan Huizinga in his work *Homo Ludens* and Roger Caillois in his work *Les jeux et les hommes*, and the inheritance to the modern hedonist paradigm of amusement.

Palavras-chave: Filosofia, Ética, Aristóteles, Virtude, Jogo, diversão, Eutrapelia.

Contato:

contato@eutrapelia.com.br

1. Introdução

O estudo pretende investigar o conceito de diversão na *Ética a Nicômaco* de Aristóteles, entendido na virtude *eutrapelia*, em sua relação estreita com a idéia de natureza humana. Num segundo momento, pretendemos confrontar tal conceito com as concepções contemporâneas do lúdico formuladas por Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens*, e Roger Caillois em sua obra *Les jeux et les hommes* e o paradigma moderno hedonista da diversão

2. Justificativa

2.1 Eutrapelia - O lúdico como Virtude na Ética a Nicômaco

No livro II da *Ética a Nicômaco*, Aristóteles nos apresenta uma certa virtude moral na que toca à apazibilidade, que leva o homem a ter graça, bom humor, leveza no falar e no agir, de modo a tornar o convívio humano descontraído, acolhedor, divertido e agradável. Definida como *eutrapelia*, ela está para a alma como a agilidade está para o corpo. É a virtude da flexibilidade e o desembaraço da alma, a apazibilidade no proporcionar divertimento e tem por vício pelo excesso o gracejo atrevido (*bomolochia*) e como vício pela falta a rusticidade (*agroikia*)¹.

¹ *Ética a Nicômaco*, II, 7, 1108^a. Vemos na edição de 1973 da série “Os Pensadores” a tradução de *eutrapelia* por “espírito”

Como se faz necessário um conhecimento objetivo do que é divertir, é então a razão que regula esse hábito. Segundo Aristóteles, todo hábito que opera segundo a razão é uma virtude moral, de modo que temos assim a constituição do saber brincar como uma virtude de se levar uma vida com graça e jovialidade.

No livro IV da *Ética a Nicômaco*, Aristóteles fala da virtude e disposição da alma afirmando que “os homens são louvados ou censurados por suas virtudes ou vícios. As virtudes não são paixões, nem faculdades, mas disposições de caráter, pois as virtudes envolvem escolha”². Assim, a *eutrapelia*, enquanto virtude, exige o conhecimento do que é este prazer em entreter; este divertimento, em sua relação intrínseca com a formação do caráter. Pois, como toda virtude, sua prática implica a responsabilidade do homem frente aos seus atos. Aristóteles diz ainda que “uma parte da vida é relaxamento e um aspecto disso é a conversa agradável.”³

Como virtude, portanto, a *eutrapelia* também demanda distinções entre o que convém fazer e o que não convém fazer no que toca ao que lhe é próprio, de modo que também deve haver um meio termo. Há, assim, também o meio termo e os extremos em relação à *eutrapelia*.

Aqueles que exageram ao brincar se chamam *bomolochi*⁴, o mesmo termo usado para identificar “os que furtam no templo, tal qual as aves de rapina, dos abutres que ficam ao redor do templo para roubar as vísceras dos animais imolados”. Tornam-se inoportunos ao querer sempre fazer rir, sem se importar em não dizer algo inconveniente ou imoral e que não agrada aqueles com quem brincam.

Por outro lado, os que não se põem a usar do bom humor no que dizem e se irritam com os que o fazem, se tornam duros e rústicos, jamais se abrandam pelo prazer de brincar; em tudo acha de censurar e em nada contribui para o intercâmbio social.

Comportar-se convenientemente ao brincar é, portanto, o meio termo; a *eutrapelia*. Aquele que se porta de tal maneira é chamado de *eutrapelus*⁵.

² *Ética a Nicômaco*, II, 6, 1106^a

³ *Ética a Nicômaco*, IV, 8, 1128^a

⁴ *Ética a Nicômaco*, IV

⁵ Como apontado pelo professor Jean Lauand em seu *Deus Ludens- O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval*, há uma diferença em relação à tradução feita por Santo

Há um caráter de liberdade na *eutrapelia*, que acompanha essa noção de hábito guiado pela razão, quando Aristóteles diz que “o meio próprio (da *eutrapelia*) é a distinção. É próprio da distinção dizer e ouvir o que convém a um homem livre. Há certas coisas que um homem de bem pode dizer e ouvir no campo lúdico. O jogo liberal se diferencia do servil, como o disciplinado do indisciplinado.”⁶

Temos assim de fato um exercício de algo bom através dos jogos e do brincar pois “não haveria sentido em se falar de virtudes e vícios referentes a atos que em si são maus e não se podem dar sob forma de bem. Assim, se o brincar não pudesse ter caráter de bem, não poderia haver uma virtude que tivesse por objeto o brincar.”⁷

O que o brincar possui de bom está na medida em que é útil à vida humana. Ao exercer seu trabalho ou atividade física, o homem precisará também interrompê-los de vez em quando de modo a descansar o corpo. Da mesma maneira, a alma precisa de repouso das atividades que são próprias da alma, como a reflexão; o brincar é esse descanso da alma.

No que toca a essa virtude, Aristóteles avança definindo-a como aquilo que é próprio do homem bem adaptado e disposto ao convívio humano, o epidéixio. Sendo este o que sabe ouvir e falar ludicamente, que condiz como um homem equilibrado e livre, já que tem o ânimo livre de paixões servis⁸.

O eutrapélico é, então, capaz de decência no dizer e no ouvir, que se dão no brincar. Por isso mesmo Aristóteles tem uma preocupação em apontar um problema específico que diz respeito às troças, ou seja, as situações de sátira onde se cria, por palavra ou ato, uma circunstância de riso. O problema que o Filósofo propõe aponta-se a determinação de portar-se bem no que toca à troça está implicado no que se fala, ou na finalidade, o efeito, procurando não ferir a quem ouve e, tanto mais, agradar a quem ouve.

Tomás, a saber “os que bem convertem”, por considerar que se trata de converterem em riso, de modo conveniente e versátil, enquanto o termo originalmente está mais próximo de “o bem voltar-se” como em ato corporal, pois um eutrapeli é flexível e se move com desembaraço no sentido do humor. Acredito se fazer valer uma aproximação do que entendemos por “sagaz”, conquanto essa sagacidade se associe à finalidade proposta pela Virtude *eutrapelia*.

⁶ *Ética a Nicômaco*, IV, 14

⁷ TOMÁS DE AQUINO, *Comentários à Ética a Nicômaco*, IV, 16, 850.

⁸ Importante acentuar que nesse caso, liberdade e escravidão se associam não como condição social, mas moral. Ou seja, alguém escravo de suas paixões ou liberto delas pelo exercício das Virtudes.

Aristóteles responde quanto a essa segunda parte do problema, dizendo que são tantas as formas do odiável e do agradável que fica indeterminado o que fira ou agrade a quem ouve:

“Aquilo que agrada, naturalmente, qualquer um de bom grado ouve; as falas que se podem dizer aos outros (contanto que não se pretenda feri-los) são, ao que parece, as mesmas que alguém pacientemente aceita ouvir”[ARISTÓTELES]

Já as troças feitas verbalmente, dessas pode-se dizer que o homem virtuoso não participará, já que se trata de uma certa ofensa, na medida em que difame ou ofenda a alguém, ao passo que as que sejam feitas sem ofensa ou difamação, de maneira equilibrada e livremente está de acordo com o aspecto de flexibilidade e desembaraço próprio da *eutrapelia*.

É uma das virtudes do convívio humano de palavra e ação, que versa sobre o agradável que se dá no brincar.

2.2 O problema da noção antropológica do conceito moderno de jogo

A noção contemporânea de jogo parece ter sido herdada principalmente da definição dada por Johan Huizinga, na obra *Homo Ludens*:

“uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo sendo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras”[HUIZINGA 2001].

Essa definição de Huizinga parece estar de acordo com a definição de jogo em sua origem etimológica “ludus”⁹, bem como São Tomás de Aquino¹⁰ apresenta, no que diz respeito ao *brincar* de ação; o *brincar* não verbal. Este caráter de ação também é

⁹ Em latim, a palavra *iocus* tende a ser mais empregada para brincadeiras verbais: piadas, enigmas etc. *Ioca monachorum*, por exemplo, é o título que designa as coleções de charadas, enigmas e brincadeiras verbais dos monges nos mosteiros medievais. A forma inglesa *joke*, conserva essa ênfase no verbal. Já *ludus* - da qual se originaram as nossas: *aludir*, *deludir*, *desiludir*, *eludir*, *iludir*, *ineludível*, *interlúdio*, *ludâmbulo*, *ludibriar*, *lúdico*, *prelúdio* etc.- refere-se mais ao brincar não verbal: por ação. No entanto, no século XIII *iocus* e *ludus* empregam-se frequentemente como sinônimas. diversão chamam-se lúdicas ou jocosas”, “A diversão acontece por brincadeiras.

encontrado em Huizinga que propõe que “a vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas de jogo. É neste que a beleza do corpo em movimento atinge seu apogeu”¹¹.

Para Huizinga, a essência do jogo é sua intensidade, a fascinação e a excitação que gera, sendo portanto características que se evidenciam nas atividades de ritmo e harmonia com o corpo, a exemplo da dança, de modo que o corpo seria o principal instrumental de expressão do lúdico.

Posto dessa maneira, o conceito de jogo em Huizinga se mostra como uma forma mais radical do sentido de ação do conceito original e é a perspectiva mais comum que percebemos nas investigações modernas de jogo.

Justamente por isso, o entendimento moderno de jogo é, muitas vezes, reducionista ao ponto de não conceber o jogo de outra maneira que não pelo que resulta da atividade, muitas vezes física, de brincar, que resulta em prazer e descontração. Tomam por base um estudo do homem como ser biológico e social, vendo-o em seus grupos particulares, isto é, sua cultura.

Ou seja, a ludicidade seria tão somente a expressão do sentimento de prazer e alegria; uma noção de total liberdade e autonomia, que impulsiona a atividade de jogar, inclusive como algo inefável, apreendida tão somente pela fruição.

Esta perspectiva moderna do conceito de jogo vai sempre apontar casos particulares; o resultado daquela cultura particular, e são tão somente as formas de jogo daquela cultura, sem jamais perceber quais são os princípios que tornam possível tantas formas de atividades que trazem diversão e prazer; ou seja, qual seria seu princípio universal.

Johan Huizinga, propõe o jogo como atividade anterior à própria cultura, sendo ele intrínseco à formação da sociedade e fundamentalmente caracterizado pelas determinações das regras que o constituem. Essencialmente, ele define o jogo como “um ato voluntário, que serve como evasão da vida cotidiana, situado espaço-temporalmente, essencialmente incerto em seu desfecho.” No entanto, não aponta o que torna possível essa característica na humanidade, mas tão somente o que surge na sociedade a partir do ato do jogo; como um resultado ou produto, do qual se firmam as condições para o modo de vida da sociedade, logo, sua cultura.

¹⁰ Assim, por exemplo, diz Tomás: “As palavras ou ações - nas quais se busca só a (*ludicra*) de palavra e de ação (*verba et facta*)” (*Suma Teológica*, II-II, 168, 2, c).

¹¹ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*

Mas nem ele nem os estudiosos mais modernos se detiveram a investigar quer tornam o jogo o que ele é para a humanidade, quer o que há de próprio da humanidade que permite haver atividades similares, a título de diversão prazer e descontração, em formas tão diversas de cultura.

É sempre, portanto, do caráter social (ou antropológico no sentido de produto da cultura humana) que se fala quando se trata do lúdico e de definir o que o jogo é na modernidade, de modo que causa uma confusão em seu sentido, já que a dinâmica social (as diferentes formas de cultura) permite que o que se entende por jogo seja igualmente mutável. Deste modo, encontramos uma pluralidade no que pode ser denominado “jogo”, desde que estejamos nos referindo a algo que seja o produto da atividade humana e que proporcione prazer e alegria.

Investigar as formas do jogo; ou seja, a antropologia dos jogos e não seus princípios, nos leva tão somente a catalogá-las segundo a pluralidade das formas de cultura que encontrarmos, não sendo suficiente para encontrar o caráter universal do lúdico e impedindo que possamos conhecer a identidade do *jogo*.

Roger Caillois, em sua obra *Les jeux et les hommes*, concorda com Huizinga quanto à noção de que as regras do jogo são determinantes para classificar uma determinada atividade como jogo, também com o pressuposto de que seja uma atividade que proporcione prazer e diversão.

Sua divergência quanto às noções propostas por Huizinga se encontra tão somente por acreditar que este não faz uma investigação apropriada desse caráter antropológico dos jogos. Caillois propõe uma teoria antropológica e classificatória dos jogos, subdivididos em: *Agôn* (os jogos de competição), *Alea* (os jogos onde a decisão não depende do jogador), *simulacro/mymicri* (os jogos de representação, ilusão e mímica) e *Ilinx* (a busca da vertigem e o êxtase, romper a estabilidade da percepção e consciência através de uma perturbação dos sentidos), sempre remetendo-se a características do que se extrai de resultado da atividade lúdica que se entende por jogo, para definir cada classe de jogo em seu âmbito específico.

O problema em ambos é que tentam uma universalização da definição de jogo a partir da experiência deste, de modo que ou se desenrola em classificações extensas e pormenorizadas dos diversos tipos particulares, ou reúnem sob um mesmo escopo atividades com características muito diferentes, e até divergentes.

2.3 A contradição no paradigma da diversão como mera satisfação dos prazeres imediatos em vista da Eutrapelia

Encontramos, hoje em dia, uma tendência a associar o que é divertido com o que nos causa riso ou gracejo imediato. O prazer do momento. E, de modo geral, é isso o que buscamos quando queremos promover a diversão.

Muitas vezes isso acontece também em detrimento de outros, que não do grupo pertencente ao nosso no momento da dita “diversão”.

Mas se estamos falando de uma prática que tenha por finalidade nos causar bem-estar, como é possível admitir que esta mesma prática também resulte em mal-estar para aqueles que forem alvo desta diversão? Principalmente, como não se percebe que, ao se optar pela satisfação imediata do prazer por meio do gracejo abre-se o precedente para que outros satisfaçam seu próprio direito à diversão de forma semelhante, em prejuízo daquele que antes satisfizera seu próprio imediatismo?

Como Aristóteles nos aponta, qualquer regra que ao ser cumprida em suas determinações se destrua é ilegítima. Ao pormos em prática a diversão como mera satisfação dos prazeres imediatos, e com qualquer tipo de malefício ou prejuízo a outro, que inclui tolher o direito deste à prática livre de sua diversão, damos a outros o direito de fazer o mesmo e, por conseguinte, de vermos tolhidos nosso próprio direito à diversão.

Ao revisitarmos Aristóteles e sua noção de *eutrapelia* como virtude que proporciona bem-estar, vemos que embora o jogo possa, por si só, ser uma atividade delimitada e sem repercussões para além destes limites, é também um formador de costumes, de ethos, essencialmente ligado às práticas envolvidas nesta atividade.

Sendo a diversão, em seu caráter mais amplo, um campo de práticas de exercícios para o bem-estar de quem age e de quem recebe, o jogo, como atividade própria da diversão, não pode perder este caráter. Então, nesse ponto, nossa consideração deve ser crítica.

Não se deve confundir diversão, portanto os jogos enquanto atividade divertida, como uma atitude de total exagero e abandono; inconsequente mas que atenda a gostos pessoais e, por isso mesmo, satisfatória e legítima.

Segundo Aristóteles, as paixões são uma tendência natural do homem. No entanto, quando esse age unicamente por impulso, a tendência é que cometa atos imprudentes, inconsequentes e injustos. As paixões são volúveis, mudam seu objetivo a todo instante. O homem que age somente por impulso das paixões é igualmente volúvel, mudando de foco e jamais alcançando seus objetivos. É antes escravo das paixões, não seu senhor. Uma vez que as ações do homem moldam o seu caráter, cabe àquele que pretenda ser justo ter a justiça (o Bem) de suas ações

em vista. Por isso mesmo, as paixões são moderadas, porém não anuladas, pela razão. Eis aí o princípio do meio termo para a prática das virtudes e, por conseguinte, para a prática da *eutrapelia*.

Agradecimentos

Agradecimentos ao querido professor doutor Dom Estevão Francisco Benjamin, da Faculdade São Bento de Filosofia, que me ensinou o verdadeiro significado de investigar com Aristóteles.

À minha mãe, Dalva Xavier

À minha querida Joana Bielecki Brakling

Aos meus amados amigos e companheiros Gabriel Ferreira da Silva, Mariana Battistini Dalmolin, Roselaine Cunha e Francisco Razzo.

Bibliografia

3.1 BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ARISTÓTELES; ÉTICA A NICÔMACO, LIVROS II E IV. SÃO PAULO: ABRIL CULTURAL, 1979, SÉRIE: OS PENSADORES.
- PERINE, MARCELO . QUATRO LIÇÕES SOBRE A ÉTICA DE ARISTÓTELES. SÃO PAULO: EDIÇÕES LOYOLA, 2006. 109 p
- TOMÁS DE AQUINO, SÃO. TRATADO SOBRE O BRINCAR (COMENTÁRIO À ÉTICA A NICÔMACO, LIVRO IV, 16). IN: LAUAND, LUIZ JEAN (ORG.). CULTURA E EDUCAÇÃO NA IDADE MÉDIA. SELEÇÃO, TRADUÇÃO, NOTAS E ESTUDOS INTRODUTÓRIOS LUIZ JEAN LAUAND. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1998
- ARISTÓTELES. DA ALMA. INTRODUÇÃO, TRADUÇÃO DO GREGO E NOTAS DE CARLOS HUMBERTO GOMES. LISBOA: EDIÇÕES 70, 2001

3.2 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- YEPES, RICARDO. LAS INDICACIONES DE ARISTÓTELES. LA REGIÓN DE LO LÚDICO - REFLEXIÓN SOBRE EL FIN Y LA FORMA DEL JUEGO”; PAMPLONA, CUADERNOS DE ANUARIO FILOSÓFICO, 1996.
- ARISTOTE, L'ÉTHIQUE À NICOMACHE, INTRODUCTION, TRADUCTION ET COMMENTAIRE PAR R. A. GAUTHIER ET J. Y JOLIF, 2ÈME ÉDITION AVEC UNE INTRODUCTION NOUVELLE, LOUVAIN-PARIS, PUBLICATIONS UNIVERSITAIRES-BÉATRICE-NAUWELAERTS, 1970
- THE CAMBRIDGE COMPANION TO ARISTOTLE, ORG. JONATHAN BARNES, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 1995.

3.3 OUTRAS OBRAS

- LAUAND, LUIZ JEAN. DEUS LUDENS – O LÚDICO NO PENSAMENTO DE TOMÁS DE AQUINO E NA PEDAGOGIA MEDIEVAL. IN: LAUAND, LUIZ JEAN. SETE CONFERÊNCIAS SOBRE TOMÁS DE AQUINO. SÃO PAULO: ESDC, 2006
- CAILLOIS, ROGER, LES JEUX ET LES HOMMES, PARIS: GALLIMARD, 1958
- MACEDO, LINO DE E JOSÉ NILSON MACHADO, JOGO E PROJETO: PONTOS E CONTRAPONTO, VALÉRIA AMORIM ARANTES (ORG.), SÃO PAULO: SUMMUS, 2006, SÉRIE: PONTOS E CONTRAPONTO
- HUIZINGA, JOHAN, HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA, SÃO PAULO: ED. PERSPECTIVA:USP, 1971