

REFERÊNCIA:

1

SEACERO, F.; PASTEUR, J. E. O jogo vivencial e o corpo – um olhar da vegetoterapia caracterooanalítica nas organizações. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. *Anais...* Centro Reichiano, 2004. CD-ROM. [ISBN - 85-87691-12-0]

O JOGO VIVENCIAL E O CORPO – UM OLHAR DA VEGETOTERAPIA CARACTEROOANALÍTICA NAS ORGANIZAÇÕES

***Fernando Seacero
Jean Eudes Pasteur***

Este trabalho originou-se da constatação de nossas intervenções organizacionais, bem como de nossa experiência com a utilização de jogos vivenciais, e o olhar que a Vegetoterapia Caracterooanalítica proporciona, quando trabalhamos com seres humanos que sentem, respiram e percebem o mundo através de suas possibilidades.

Para aprofundar nosso entendimento sobre as características fundamentais dos jogos, e sua importância nos dias de hoje nas organizações, devemos, num primeiro momento, localizar o contexto global no qual estamos inseridos.

Entre os eventos mais comuns da atualidade, podemos citar: a falta de água potável para 60% da população em 20 anos, a conseqüente ampliação dos desertos na Terra, grandes regiões com acúmulo de energia D.O.R., a crescente violência nas cidades, o consumo descontrolado, e organizações que desrespeitam o ritmo e a expressão humana de forma sistemática.

Nas organizações, nossa experiência como consultores de desenvolvimento indica uma contração crônica dos grupos, que se reflete no que chamaremos de “estresse empresarial”.

Aqui definiremos o estresse empresarial como: o desenvolvimento de uma condição grupal que impede ou dificulta o transcorrer normal das atividades diárias necessárias para o funcionamento de uma organização.

Novamente nos deparamos com um dos elementos abordados por Reich (1996) e outros pesquisadores, que embora tenha sido desenvolvido há alguns anos, não deixa de ser atual: a importância da funcionalidade de um sistema vivo.

Estamos utilizando aqui as palavras “sistema vivo”, pois partiremos do pressuposto que as organizações são sistemas auto-poiéticos, e portanto, com capacidade de se auto-organizarem, como um ser vivo, tendendo a maiores complexidades e diversificação no decorrer do tempo, segundo a definição de Maturana (1995) sobre o funcionamento dos sistemas complexos.

O estresse que aparece como um grande inimigo das organizações hoje, não é mais um estresse que estimula, que ajuda o indivíduo a buscar novas soluções às suas questões do dia-a-dia, mas sim um estresse que traz em seu ventre a doença: um estresse que paralisa.

A palavra *stress* pode ser traduzida como pressão, ou acentuação e, portanto, chama-se de estressor, qualquer estímulo capaz de produzir um conjunto de respostas orgânicas, psicológicas, que acabam resultando na hiperfunção das glândulas supra-renais, bem como do sistema neurovegetativo autônomo.

SEACERO, F.; PASTEUR, J. E. O jogo vivencial e o corpo – um olhar da vegetoterapia caracterooanalítica nas organizações. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. **Anais...** Centro Reichiano, 2004. CD-ROM. [ISBN - 85-87691-12-0]

Aqui invocamos nosso velho mestre. Segundo Navarro (1995), o estresse produz uma hiperfunção do sistema simpático, gerando uma contração (ou simpaticotonia crônica), e quando temos um quadro de contração do indivíduo, podemos observar também uma crescente dificuldade no Inter-relacionamento entre as pessoas na organização.

O estresse é uma realidade generalizada nas organizações, e seu resultado é o aparecimento de diferentes sintomas e comportamentos que desagregam e adoecem os grupos.

Quando o organismo está com seu sistema simpático hiper-estimulado, são produzidas alterações químicas no corpo, que podem ser manifestadas como reações de adaptação, ou gerar lesões.

Nosso amigo, o hipotálamo, grande controlador de várias funções neurovegetativas, gera uma série de reações, que vão tentar auxiliar o organismo a responder da melhor forma, a atual ameaça existente.

Com a repetição do estímulo, no entanto, começam a surgir diferentes reações, e a capacidade de viver, pulsar e de relacionar-se, torna-se ainda mais limitada, mantendo o ser humano em uma “prisão contraída” (se assim podemos chamá-la), onde a visão do mundo é limitada por sua própria contração.

A Vegetoterapia Caracterooanalítica, com base nos estudos sobre as diferentes funções cerebrais, divide o cérebro em três grandes partes Límbico, Reptiliano e Neo Cortical, possui uma metodologia de trabalho, onde a forma de intervenção com o paciente sempre busca o equilíbrio energético entre o funcionamento destes “três cérebros” (MACLEAN p. 1977).

Em nossas atividades diárias, e nas organizações, estimulamos com grande empenho uma pequena parte do cérebro que apenas nós e alguns Símios possuem – O Neocórtex.

Dentro das organizações, várias formas de comportamento e etiqueta de relacionamento e comunicação, valorizam quase que exclusivamente esta parte que é responsável por alguns aspectos como a temporalidade, o raciocínio lógico, entre outras características, que o Dr. Spock, do seriado Jornada nas estrelas, domina muito bem.

As relações profissionais, dentro das organizações, tendem em alguns casos, a extrema formalização Neocortical. Um exemplo disto é o e-mail como principal meio de comunicação entre as pessoas, que expressa esta tendência à desconexão entre aquilo que se comunica e aquilo que estamos sentindo, entre o límbico e o Neo Córtex.

A Vegetoterapia através de seus actings, e de sua forma de buscar no paciente suas sensações e pensamentos após cada acting, proporciona uma re-significação do corpo em seu contínuo diálogo com o mundo.

Mas, como podemos então a partir deste referencial trabalhar com nossa realidade empresarial, buscando uma maior integração entre nossas sensações e pensamentos?

SEACERO, F.; PASTEUR, J. E. O jogo vivencial e o corpo – um olhar da vegetoterapia caracteroanalítica nas organizações. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. **Anais...** Centro Reichiano, 2004. CD-ROM. [ISBN - 85-87691-12-0]

O Jogo é uma antiga forma do ser humano testar possibilidades de si mesmo, refletir, cooperar, sentir, expressar-se.

Nós criamos jogos desde nossa infância, inventamos jogos, utilizamos jogos já criados com regras, sem regras aparentes, sistemas abertos e fechados, cooperativos ou competitivos.

Cada jogo tem uma característica específica e uma finalidade. Além disto, o jogo pode servir como um espelho, pois com certeza, a forma com que jogamos, reflete em diferentes aspectos, a forma com que entramos em contato com a vida e com as coisas ao nosso redor.

Aprender a jogar traz reflexões sobre separação, isolamento e trabalho em conjunto, e percebemos o quanto é importante respeitar a singularidade de cada um para compartilhar caminhos.

Com os Jogos dentro das organizações, podemos ter o aprimoramento de competências como:

- 🌐 Visão compartilhada e objetivos comuns.
- 🌐 Participação de todos e liderança circular.
- 🌐 Criatividade, liberdade e co-responsabilidade.
- 🌐 Espontaneidade e alegria.
- 🌐 Paz-Ciência, respeito e confiança mútua.
- 🌐 Diálogo e disposição para continuar jogando.

Além destes aspectos essenciais de desenvolvimento, é importante lembrar que o jogo também pode ser utilizado como um grande instrumento de diagnóstico, compartilhado com o grupo, para que o desenvolvimento de ações sejam elaborados.

Tanto no jogo como na vida, temos desafios permanentes para a solução de problemas, harmonização de conflitos e realização de objetivos.

Reich (1947) estudou através da Orgonomia, diferentes formas de expressão da energia Orgon, e colocou a necessidade fundamental do equilíbrio entre as energias OR e DOR para o funcionamento de um ser vivo. O desequilíbrio OR ou prevalência de energia DOR desenvolve doenças e o mau funcionamento do organismo.

Na metodologia da Vegetoterapia-caracteroanalítica, buscamos um equilíbrio entre os componentes Reptilianos, Límbicos e Neocorticais, para que em nosso sistema, exista uma maior fluxo entre os 7 anéis corporais, e portanto, uma maior prevalência de OR no organismo, ampliando gradativamente sua funcionalidade.

Quando jogamos, entre outras coisas, estamos utilizando de forma mais intensa o sistema límbico e integrando-o ao Neocortex.

SEACERO, F.; PASTEUR, J. E. O jogo vivencial e o corpo – um olhar da vegetoterapia caracterooanalítica nas organizações. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. **Anais...** Centro Reichiano, 2004. CD-ROM. [ISBN - 85-87691-12-0]

Apenas o fato de proporcionarmos uma integração entre estes dois sistemas cerebrais com o jogo, inicia-se um processo de reequilíbrio energético e portanto funcional para o indivíduo.

Mas o jogo em si pode ser utilizado livremente, e pode, dependendo da forma em que o grupo estiver trabalhando, estimular outras formas de desenvolvimento.

No entanto, ao terminar cada fase de um jogo, ou cada período em sua duração total, podemos estimular o grupo da mesma forma que estimulamos em vegetoterapia, perguntando (qual é sua sensação – Límbico), (e como foi o jogo – Neocortical), desenvolvendo primeiramente uma reconexão do jogador com seu corpo-sensação, e integrando-o em seguida com seu Neocortex, ao questionar como foi o jogo, ou parte do jogo.

Esta é uma parte daquilo que podemos chamar de busca para integração da empresa viva.

O jogo na empresa levanta outro ponto muito importante quando estamos falando de sistemas vivos. A possibilidade de pulsação do grupo, e a possibilidade de descoberta de sua própria funcionalidade.

James P. Carse (2003) descreve as principais diferenças entre duas formas de jogar. Os jogos finitos e os jogos infinitos.

Inicialmente o jogo infinito é aquele em que se joga para que exista um vencedor, e que, portanto, em algum momento o jogo tenha um fim, como a maioria dos jogos existentes na atualidade, na era do vídeo-game.

A outra forma de jogo é o infinito, onde a principal característica é que jogamos para continuar jogando, transformando o próprio jogar em um sistema vivo, onde os participantes e o próprio jogo, desvendam possibilidades de continuidade, com a cooperação e criatividade, onde o diálogo e a função do vivo tem seu lugar de expressão, prevalecendo a vida.

Toda organização tem seus jogos finitos e infinitos acontecendo em seu dia-a-dia.

É histórico o interesse de olhar para a organização e descobrir, da mesma forma da medicina tradicional, qual a doença que prevalece, qual seu sintoma, quais seus possíveis remédios, e a partir daí, buscar as melhores soluções possíveis para que aquele grupo volte a operar segundo o padrão que lhe foi pré-estabelecido.

Sob a perspectiva do jogo que chamamos de infinito, a “doença” organizacional é um caminho pelo qual podemos continuar jogando, apenas se tivermos a possibilidade de trazê-la para o jogo, ou seja, torná-la consciente para o próprio grupo.

De fato, não “curamos”, quando eliminamos as disfunções de uma organização, mas sim quando possibilitamos que estas sejam trazidas para o jogo, e quando despertamos para o prazer de descobrir os caminhos de crescimento que isto pode trazer.

Sou tratado de minha doença; sou curado por minha doença. Todas as limitações do jogo são sempre autolimitações.

REFERÊNCIA:

5

SEACERO, F.; PASTEUR, J. E. O jogo vivencial e o corpo – um olhar da vegetoterapia caracterológica nas organizações. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. **Anais...** Centro Reichiano, 2004. CD-ROM. [ISBN - 85-87691-12-0]

O pensamento funcional de Wilhem Reich considera o fenômeno da vida como um aspecto visível e energético, influenciado pelas inúmeras variáveis existentes.

O equilíbrio estático é, portanto impossível, ou melhor, a estase é a morte energética.

O movimento, o jogo e a dialética são a própria vida.

Baseando-se na interação de todos os conceitos aqui apresentados, nosso trabalho, na i9Ação, tem como objetivo, através dos jogos, descobrir junto com as pessoas, como transformar suas formas finitas de jogar em formas vivas e, portanto, infinitas, buscando o reencontro de sua funcionalidade assim como da organização em seu meio.

=====

REFERÊNCIAS

CARSE, P. James. **Jogos finitos e infinitos**. Rio de Janeiro: Nova Era 2003

COOPER, Robert K. **Inteligência emocional na empresa**. Rio de Janeiro: Campus 1997

MATURANA, Humberto R. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Psy II 1995

NAVARRO, Federico. **A Somatopsicodinâmica**. São Paulo: Summus 1995

REICH, Wilhem. **Análise do caráter**. São Paulo: Summus: 1996

REICH, Wilhem. **Câncer Biopathy**. Volume II of the Discovery of the Orgone. New York: Farrar, Stratus and Giroux, 1947

=====

Fernando Seacero

Cidade: São Paulo/SP – Brasil

E-mail: fernando@i9acao.com.br

Jean Eudes Pasteur

Cidade: São Paulo/SP – Brasil

E-mail: jean@i9acao.com.br