

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Vitor Rodrigues Pujol

O JOGO NAS OBRAS HOMOLUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS

Santa Maria, RS
2019

Vitor Rodrigues Pujol

O JOGO NAS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito para obtenção do título de **Mestre em Educação Física.**

Orientadora: Prof^a Dr^a Elizara Carolina Marin

Santa Maria, RS
2019

PUJOL, VITOR RODRIGUES
O JOGO NAS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS
/ VITOR RODRIGUES PUJOL.- 2019.
58 p.; 30 cm

Orientadora: ELIZARA CAROLINA MARIN
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de
Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2019

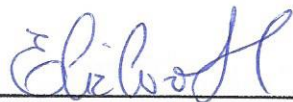
1. Jogo 2. Teoria 3. Homo Ludens 4. Os Jogos e os
Homens I. MARIN, ELIZARA CAROLINA II. Título.

Vitor Rodrigues Pujol

O JOGO NAS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito para obtenção do título de **Mestre em Educação Física.**

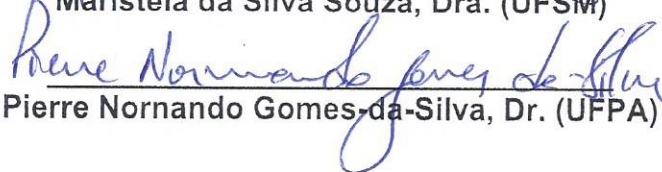
Aprovado em 02 de setembro de 2019:



Elizara Carolina Marin, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)



Maristela da Silva Souza, Dra. (UFSM)



Pierre Nornando Gomes da Silva, Dr. (UFPA)

Santa Maria, RS
2019

DEDICATÓRIA

A meus pais, Jones Pujol e Nara Zoé Rodrigues Pujol, a base de tudo que sou.
Dedico também aos meus avôs José Nero Rodrigues e Alda Rodrigues de Rodrigues, que infelizmente não estão mais entre nós, mas muito contribuíram para a minha educação.

AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais, por toda confiança, esforço, companheirismo e paciência. Foi graças ao amor e paciência de vocês que pude chegar até aqui.

Agradeço a minha orientadora, Elizara Carolina Marin, pela oportunidade concedida, pela confiança depositada, o incentivo, pela paciência com minhas dificuldades e atrasos e principalmente pela pessoa que és. Sou grato pela orientação.

Agradeço aos professores Pierre Nornando Gomes-da-Silva e Maristela da Silva Souza por comporem a banca examinadora e dividirem esse momento comigo.

Agradeço a minha namorada, Marfisa Juliane de Quadros, importante companheira e apoiadora.

Agradeço a minha irmã Taciane, ao Roni e ao Caleo por também comparem a base da para mim é a instituição mais importe: a família.

Agradeço ao Lacércio André Gassen Balsan, secretario do Programa do Pós Graduação de Educação Física da UFSM, pela ajuda dada nesse período.

Agradeço a meus amigos, grandes apoiadores de todas as horas. “Criamos a falsa impressão que só o corpo cresce”, mas o importante é que orgulhosamente seguimos juntos.

Agradeço ao meu irmão de vida, Denizard Pereira da Silveira, exemplo de humildade e companheirismo.

Agradeço a amiga Luana Ochoa, que muito ajudou com as traduções em inglês e holandês.

Agradeço aos meus colegas Daniele Jacobi Berleze e Maxsuel Viera Conterato, juntos desde a graduação e grandes parceiros desde o principio da ideia de realizar o mestrado.

Agradeço a universidade publica, gratuita e de qualidade pela a oportunidade concedida de desenvolver e concretizar meus estudos.

Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior – CAPES – pela concessão de bolsa de estudo.

- Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que um solo caballero es el que os acomete.

(Don Quixote – Miguel de Cervantes)

RESUMO

O JOGO NAS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS

AUTOR: Vitor Rodrigues Pujol

ORIENTADORA: Elizara Carolina Marin

Data e local da Defesa: Santa Maria, 2 de Setembro de 2019.

Nesse estudo nos propomos a uma compreensão das teorias de jogo elaboradas por Johan Huizinga no livro *Homo Ludens* e de Roger Caillois no livro *Os Jogos e os Homens*. Nessa perspectiva, buscamos relaciona-las e traçar aproximações e distanciamentos. Esse estudo se caracteriza como uma pesquisa teórica, não interferindo de modo direto na realidade, mas colaborando para intervenções básicas do conhecimento, uma vez que condicionam a qualidade dessas interpretações. Optamos por pesquisa teórica por acreditar que a teoria é uma modalidade do conhecimento, com o objeto se apresentando tal como é em sua existência real e afetiva, independente das aspirações e desejos do pesquisador. Assim, é pela teoria que reproduzimos a estrutura dinâmica do objeto, nos colocando em um processo dialético que visa alcançar a essência do objeto. Tal compreensão teórica sobre as propostas de Johan Huizinga em *Homo Ludens* só pode ser alcançada com a leitura de outros estudos do autor, como: *O Outono da Idade Média*, *Nas sombras do Amanhã* e *L'uomo e la cultura*. E tal compreensão teórica de Roger Caillois também contou com outros estudos do autor, como: *Le Flueve Alphée* e *O Homem e o Sagrado*. Propomos-nos inicialmente a uma apresentação das vidas dos autores, e um resumo das principais ideias dos autores das obras base desse estudo. Ao tratar de aproximações e distanciamentos entre as teorias analisadas, observamos que essas possuem mais aproximações e do que distanciamentos. Não apenas por Johan Huizinga ser base para o estudo de Roger Caillois, mas por ambos tratarem o jogo como um elemento que causa coesão social. Assim apontamos dois pontos que sempre devem ser considerados ao mencionar as teorias em análises, sejam elas separadas ou conjuntas. O primeiro é que ambos os autores não elaboram teorias a cerca de todas as formas de jogo, mas sim no que diz respeito ao "jogo social". A segunda diz respeito a vinculação que essas teorias possuem, pois são complementares, ou seja, não podem ser abordadas isoladas. Tratar jogo a partir desses autores é pensar em formas de relações sociais em movimento dinâmico, que ecoam pela história e a cada dia ganham novos traços.

Palavras chave: Jogo. Teoria. *Homo Ludens*. *Os Jogos e os Homens*.

RESUMEN

EL JUEGO EN LAS OBRAS HOMO LUDENS Y LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

AUTOR: Vitor Rodrigues Pujol

ORIENTADORA: Elizara Carolina Marin

Fecha y lugar de la defensa: Santa Maria, 2 de Septiembre de 2019.

En ese estudio nos proponemos a una comprensión de las teorías de juego elaboradas por Johan Huizinga en el libro Homo Ludens y de Roger Caillois en el libro Los Juegos y los Hombres. En esa perspectiva, buscamos relacionarlas y trazar aproximaciones y distanciamientos. Este estudio se caracteriza como una investigación teórica, no interfiriendo directamente en la realidad, sino colaborando para intervenciones básicas del conocimiento, ya que condicionan la calidad de estas interpretaciones. Optamos por investigación teórica por creer que la teoría es una modalidad del conocimiento, con el objeto presentándose tal como es en su existencia real y afectiva, independiente de las aspiraciones y deseos del investigador. Así, es por la teoría que reproducimos la estructura dinámica del objeto, colocándonos en un proceso dialéctico que busca alcanzar la esencia del objeto. Tal comprensión teórica sobre las propuestas de Johan Huizinga en Homo Ludens sólo se puede lograr con la lectura de otros estudios del autor, como: El otoño de la Edad Media, En las sombras del Mañana y L'uomo y la cultura. Y tal comprensión teórica de Roger Caillois también contó con otros estudios del autor, como: Le Flueve Alphée y El Hombre y el Sagrado. Nos propusimos inicialmente a una presentación de las vidas de los autores, y un resumen de las principales ideas de los autores de las obras base de ese estudio. Al tratar de acercamientos y distanciamientos entre las teorías analizadas, observamos que éstas poseen más acercamientos y que distanciamientos. No sólo porque Johan Huizinga sea la base para el estudio de Roger Caillois, sino porque ambos tratan el juego como un elemento que causa cohesión social. Así que apuntamos dos puntos que siempre deben ser considerados al mencionar las teorías en análisis, ya sean separadas o conjuntas. El primero es que ambos autores no elaboran teorías alrededor de todas las formas de juego, pero sí con respecto a la "juego social". La segunda se refiere a la vinculación que estas teorías poseen, pues son complementarias, es decir, no pueden ser abordadas aisladas. Tratar juego a partir de estos autores es pensar en formas de relaciones sociales en movimiento dinámico, que resuenan por la historia y cada día ganan nuevos rasgos.

Palabras clave: Juego. Teoría. Homo Ludens. Los Juegos y los Hombres.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: fluxograma demonstrativo da vida e obra de Johan Huizinga..	17
Figura 2: fluxograma representativo do pensamento de Johan Huizinga a cerca do processo do jogo na sociedade.....	29
Figura 3: fluxograma demonstrativo da vida e obra de Roger Caillois.....	32
Figura 4: fluxograma representativo do pensamento de Roger Caillois a cerca do processo do jogo na sociedade.....	44

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. METODOLOGIA	12
3. A CERCA DA VIDA E OBRA DE JOHAN HUZINGA	13
3.1. Johan Huizinga.....	13
3.2. Homo Ludens	17
4. ACERCA DA VIDA E OBRA DE ROGER CAILLOIS	29
4.1. Roger Caillois	29
4.2. Os Jogos e Os Homens	32
5. APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE AS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS	44
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata do tema jogo a partir das obras *Homo Ludens* de Johan Huizinga e *Os Jogos e os Homens* de Roger Caillois. O tema jogo possui um universo amplo e diverso que em diversas vezes se opõem. As alternativas para o trato com o termo jogo vão desde a linguagem cotidiana até a produção de investigações acadêmicas de diferentes níveis e áreas, fazendo do jogo um instrumento de reflexão adaptado para todos os tipos de contextos.

As diferentes noções construídas do jogo em milênios de história nos levaram, segundo Brougère (1998), a um termo ambíguo e polissêmico. O fato de ser plural leva a interpretações e projeções em diferentes esferas do conhecimento de maneiras isoladas, a exemplo do estudo de Duflo (1999), em que analisa a noção de jogo na filosofia desde o pensamento socrático até o pensamento de Schiller.

Entre quadros de formulações conceituais do tema jogo, possuímos interesse nas teorias que o relacionaram a aspectos sociais e culturais, de acordo como a linha de pesquisa do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores – GPELF – e a linha de estudo do curso de mestrado em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM – da qual esse estudo faz parte.

Segundo Santin (1994), todo estudo possui um ponto de partida que acaba projetando o indivíduo até sua conclusão. Para esse trabalho, o ponto de partida começa a ser delineado no ano de 2013, quando entro para o GPELF e me aproximo do tema jogo. Os primeiros resultados científicos dessa aproximação resultou em uma investigação que tematizou o jogo de xadrez nas escolas da rede estadual de ensino da cidade de Santa Maria – RS¹.

Realizamos aproximações entre o jogo como fenômeno cultural e como ferramenta pedagógica. E outras foram sanadas em 2017, com o envolvimento na organização de dois eventos nacionais, que consideramos de suma importância para alavancar as discussões em torno da temática jogo no Brasil, quais sejam: Jogo e Educação Física – Encontro de Grupos de Pesquisa², realizado em agosto de 2017, pelos grupos GPELF, GEP – Grupo de Estudo Praxiológicos Brasil – ambos anfitriões do evento, e o LEPEC – Laboratório de Estudos e Pesquisa em

¹ Pujol et al, 2019.

² Realizado nos dias 24, 25 e 26 de agosto de 2017 nas instalações do Centro de Educação Física de Desportos – CEFD – da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.

Pedagogia da Corporeidade Cultura e Educação – da Universidade Federal da Paraíba – UFPB – com o objetivo de produzir intercâmbio acadêmico e cultural, em que cada grupo apresentou suas perspectivas teóricas referentes ao tema; e I Encontro Brasileiro de Jogos Tradicionais e Autóctones³, realizado em outubro de 2017, pelo GPELF e a Rede Brasileiras de Jogos Tradicionais e Autóctones – RBJTA –, com o objetivo de incentivar e ampliar as ações nacionais acerca do tema em todos os âmbitos, não somente circunscrito pela Educação Física.

Essas experiências levaram a identificação da polissemia encontrada entorno do tema jogo na área da Educação Física e também, a falta de diálogo entre diferentes formas de compreensão entre as concepções. Embora muitas vezes situadas em um mesmo espaço, não dialogam para uma elaboração de síntese conjunta.

Como meus estudos em Educação Física sempre estiveram voltados para assuntos socioculturais e jogo, percebemos a prevalência de fundamentação na obra *Homo Ludens* e na obra *Os Jogos e os Homens*. Também Pavia (2008) destaca a impossibilidade de se estudar jogo sem voltar os olhos para Huizinga e Caillois.

A partir de diálogos com professores e colegas, identificamos a necessidade de aprofundar estudos das duas obras clássicas: *Homo Ludens*, escrito em 1938, que parte do entendimento do jogo como um elemento presente na cultura e no seu desenvolvimento; e *Os Jogos e os Homens*, escrito em 1958 que propõe uma sociologia a partir do jogo e uma taxonomia para os jogos.

O conhecimento a cerca dos estudos de Huizinga (2001) e Callois (1990) muitas vezes nos deixam em duvida diante de citações que encontradas em estudos da área. Assim vimos a necessidade de retomar a esses dois clássicos e aprofundar os fundamentos teóricos dessas obras, relacionando com o conjunto das demais produções desses autores, especialmente, com as suas trajetórias de vidas.

Para maior aproximação com o tema no decorrer do processo desta pesquisa, realizamos também leitura de autores como Brougère (1998), Duflo(1999), Benjamin (2009) e Bruhns (1996), com a intenção de elucidar o quadro teórico do jogo na história, na sociedade e na educação Física. Também houve a necessidade de

³ Realizado nos dias 27 e 28 de outubro de 2017 nas instalações do Centro de Educação Física de Desportos – CEFD – da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.

buscar leituras que fizessem referência ao tema lúdico, como sinônimo de jogo, a exemplo de Marcassa (2008).

Mas, a relação mais curiosa está na classificação de Enriz (2011), em que realiza aproximação entre a antropologia e teorias de concepções de jogo, colocando Huizinga e Caillois como uma esfera de abordagens taxonômicas, cujo interesse está na tensão entre história, instinto e liberdade.

Entre nossas leituras, encontramos entre outras incongruências de algumas citações teóricas com suas referências. Por exemplo, em Wallon (1981), o jogo faz parte das formas de desenvolvimento humano, essa proposta muitas vezes acaba sendo ignorada ao citar a teoria do autor, assim como o jogo proposto por Huizinga (2010), no qual o caráter das relações sociais é refutado, e sua teoria é utilizada como base para discussões de tipos de jogos que o autor não se propôs a analisar.

A partir do exposto, julgamos relevante estabelecer um estudo que objetivasse analisar os livros *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, e *Os Jogos e os Homens*, de Roger Caillois, contribuindo para uma ampliação da discussão do tema na área de Educação Física. Assim nos questionamos: qual a concepção de jogo de Huizinga e de Caillois?

Com isso, o objetivo geral desse estudo é a compreensão das teorias de jogo na obra *Homo Ludens* de Huizinga (2001) e *Os Jogos e os Homens* de Caillois (1990) e como elas se relacionam, traçando suas aproximações e distanciamentos. Para isso, traçamos como objetivos específicos a busca do entendimento de cultura e sociedade para nas obras em estudos, como esses temas são tratados em estudos anteriores as obras base dessa pesquisa e como o tema jogo passa a ser objeto de estudos desses autores.

A partir dos nossos objetivos, organizamos a dissertação em seis capítulos. O primeiro é uma introdução a cerca dos elementos que compõem nosso estudo. O segundo descreve o caminho metodológico que foi considerado possível e adequado para a realização dessa pesquisa.

O terceiro é dedicado para a síntese da vida e obra Johan Huizinga e os principais fatos que marcaram sua vida, junto a um resumo do livro *Homo Ludens*, destacando os principais elementos abordados pelo autor que julgamos importantes para a compreensão de sua teoria sobre o jogo. O quarto capítulo segue a estrutura

e os objetivos do segundo capítulo, sendo dedicado para a vida e obra de Roger Caillois.

O quinto capítulo destinamos às aproximações e distanciamentos entre as obras em foco, pois consideramos que para a discussão do tema jogo com enfoque nas relações socioculturais, devemos ter em mente que os estudos em questão se complementam, e ajudam na formulação de compreensões do jogo na sociedade. E finalizamos esse estudo com nossas considerações finais, sendo o conteúdo do nosso sexto capítulo.

2. METODOLOGIA

Caracterizamos esse estudo como uma pesquisa teórica, a qual, a luz de Demo (1996), não interfere de maneira direta na realidade a qual investiga, mas colabora para a intervenção básica a partir da ampliação e aprofundamento de conhecimento, tornando-se fundamental, uma vez que condicionam a qualidade dessas interpretações.

As pesquisas teóricas, nas palavras de Demo (1991), estão voltadas aos estudos de teorias, suas criações e reformulações, ou seja, seu viés está ligado ao aprimoramento de conhecimento. O papel desse tipo de pesquisa é a construção de bases teóricas, um fertilizante no solo do conhecimento que não deixa de dar frutos a cada nova pesquisa.

Assim como Marx (1982), cremos que a teoria é uma modalidade do conhecimento, que acaba produzindo o conhecimento teórico. Para o autor, o objeto, tal como ele é na sua existência real e efetiva, se apresenta de forma independente das aspirações e desejos do pesquisador.

Dessa forma, é pela teoria que o pesquisador reproduz em seu pensamento a estrutura dinâmica de seu objeto (Marx, 1982). Essa reprodução, que passa a ser a produção do conhecimento teórico, será correta e verdadeira quanto mais fiel o pesquisador for ao seu objeto estudado. Ao buscar um aprimoramento para uma produção teórica, nos colocamos em um processo dialético que visa alcançar a essência do objeto.

O primeiro passo para a realização da pesquisa foi a releitura de *Homo Ludens*, e um levantamento da vida e obra de Johan Huizinga. Assim optamos pelo

trabalho acadêmico do historiador Andrés Freijomil (2009) como principal referência sobre a vida do autor.

Ainda a caminho de compreender a obra *Homo Ludense* a vida de Huizinga realizamos a leitura dos livros *Outono da Idade Média* (HUIZINGA, 2010) e *Nas Sombras do Amanhã* (HUIZINGA, 1946). Essas obras apresentam diversas ideias presentes em *Homo Ludens*, que acabou sendo relido no momento posterior.

Como segundo passo, realizamos a releitura de *Os Jogos e os Homens* de Roger Caillois, e um levantamento da vida e obra do autor. Entre os materiais encontrados, optamos por usar como principais referências o artigo de Dijous (2013) e o artigo do professor de língua inglesa e literatura, McDonald (2019). Na busca de uma compreensão maior do livro em estudo, também realizamos a leitura de: *O Homem e o Sagrado* (CAILLOIS, 1988), *Le Flueve Alphée*(CAILLOIS, 2015).

3. A CERCA DA VIDA E OBRA DE JOHAN HUIZINGA

3.1. Johan Huizinga

Filho de Dirk Huizinga e Jacoba Tonkens, Johan Huizinga nasceu em Groninga – Holanda em 7 de dezembro de 1872. Teve seu ingresso na educação formal em 1885, mostrando interesse em astronomia e história natural, tentando entrar para o meio acadêmico na aprendizagem de árabe e hebreu em Leiden, porém, ingressou no curso de letras holandesas na Universidade de Groninga⁴ em 1891 (FREIJOMIL, 2009).

Gradua-se em 1893, habilitado para o ensino de história, geografia e língua holandesa. Em 1895, parte a cidade alemã de Leipzig buscando doutorar-se em filosofia e ao voltar para casa em 1886, para escrever sua tese, Huizinga é atraído pelo “Movimento dos oitentas”⁵, importante inspiração para uma das suas obras mais célebres – *O outono da idade média* (1919).

Embora muito próximo dos ordenamentos comparativos e positivistas de uma neogramática que tentou equiparar a linguística com as ciências naturais, Huizinga declara que nunca conseguiu determinar o motivo de línguas tão diferentes possuírem o mesmo grupo de palavras para impressão de sentidos diferentes

⁴ University of Groningen, fundada em 1614.

⁵ Grupo de jovens poetas, escritores, artistas e críticos da arte, fundado em 1885, que buscavam resgatar o prestígio artístico holandês de anos anteriores.

(FREIJOMIL, 2009). Isso fez com que abandonasse seu projeto inicial e dissertasse sobre a origem do teatro cômico índio.

Em 1903, passou de professor de história do ensino básico a leitor externo não remunerado de história da cultura e literatura da Índia antiga na Universidade de Amsterdã, onde dirigia aulas regulares sobre religião védica e bramânica, entre os anos de 1903 e 1904. No ano posterior, dirigiu aulas sobre budismo e ingressou como professor de história geral na Universidade de Groninga.

Em seu discurso inaugural em 14 de novembro de 1905, Freijomil (2008) nos traz que Huizinga formulou o que seria a prática de um historiador, sendo que o conhecimento histórico deveria ser, basicamente, estético, intuitivo e subjetivo⁶. Mas, além de tudo, seu discurso tinha outros propósitos, que eram uma clara divisão entre a história e as ciências naturais, com separação de métodos e uma crítica severa ao positivismo.

Conforme Freijomil (2009), Huizinga não acreditava que a história seguisse certos padrões cíclicos ou que pudesse ser entendida sobre preceitos darwinistas. Ele foi enfático ao propor compreensão intuitiva, considerando que a história é um exercício mental de uma cultura olhar seu passado. Para Huizinga, o papel do historiador não é apenas a historiografia, mas criar também uma imagem transportando o leitor para dentro dela.

Isso faz com que o historiador e o leitor se tornassem os próprios criadores do passado e não somente reprodutores. Na perspectiva de Freijomil (2009), essa forma de ver, fazer e ensinar história é uma das marcas evidentes e originais de Huizinga e que também gerou forte resistências de seus opositores. Entre 1905 e 1930, Huizinga escreveu sobre diversos temas em diferentes níveis, principalmente acerca da compreensão e transmissão da história holandesa.

De maneira muito forte, a primeira guerra mundial impactou a vida e o pensamento do historiador refletindo em suas obras (GATALDO; HELAL, 2013; FREIJOMIL, 2009). A morte de sua primeira esposa, em 1914, culminou em sua partida de Groninga. Sua despedida da cidade foi marcada com a publicação de uma extensa história sobre o terceiro século de vida da Universidade de Groninga⁷.

⁶ Abordagem totalmente desenvolvida no livro *O Outono da Idade Média*.

⁷ *Geschiedenis der universiteitgedurende de derde eeuw van haarbestaan, 1814-1914* (História de uma universidade durante seu terceiro século de vida, 1814-1914).

No ano seguinte, na cidade de Leida (Holanda), ocupa a cadeira de História e Geografia Histórica⁸ da Universidade de Leida⁹.

Sua chegada foi marcada pelo ensaio intitulado *Over historische levens idealen*¹⁰, no qual analisa o uso das questões do passado e a presença cultural transhistórica de quatro ideias da civilização ocidental – o sentimento apostólico, o sentido campestre, o ideal cavalheiresco¹¹ e a antiguidade greco-romana. Nesse mesmo ensaio há uma proposta de evasão do cotidiano a partir do fazer e ler história.

Em Leida, começa o reconhecimento acadêmico e social de Huizinga, que com rapidez ascendem para além dos limites do território holandês, em grande parte pelo seu trabalho *O outono da idade média*. Em 1916, Huizinga passou a presidente da Sessão de Humanas e Ciências Sociais da Real Academia de Artes e Ciências, entre os anos de 1929 e 1942 presidiu o Departamento de Literatura da Universidade de Leiden, entre 1932 e 1933 foi reitor da Universidade de Leida, em 1938 vice-presidente do Comitê Internacional de Cooperação Intelectual, e obteve o título de doutor *honoris causa* nas universidades de Tubinga e Oxford¹².

Entre as obras mais conhecidas de Huizinga pelo mundo, podemos citar de acordo com Espinosa (2009), *O Outono da Idade Média (Herfsttij der Middeleeuwen)* de 1919, *Erasmus* de 1925, *Entre as Sombras do Amanhã (In de Schaduwen van Morgen)* de 1935, *Homo Ludens* de 1938 e *Mundo Violado (Geschonden Wereld)* de 1945 (ESPINOSA, 2009). Alguns pontos podem ser observados em comuns nas obras de Huizinga, como os ideais que a humanidade adotou para tornar a vida mais bela e suportar a existência (ESPINOSA, 2009; FREIJOMIL, 2009; ORTTERSPEER, 2009).

As transformações dessas ideias podem ser observadas nas formas lúdicas que foram sendo adotadas através dos tempos pela humanidade. Na análise de Espinosa (2009), as formas artísticas de vários movimentos culturais são para Huizinga a prova que o homem encontrou para expressar seu caráter lúdico. Porém,

⁸Huizinga ocupa esse posto até 1940, quando a invasão alemã decide fechar a instituição.

⁹Universiteit Leiden, fundada em 1575, a mais antiga universidade dos Países Baixos.

¹⁰Sobre os ideias da vida histórica; presente na íntegra em Ortterspeer (2009).

¹¹É a partir desse ideal que o autor desperta sua atenção para o fator lúdico nas ações humanas.

¹²Dados obtidos em Freijomil (2009) e no site <http://authorscalendar.info>

sua antipatia com a modernidade – saliente em suas obras – mostra que essa arte se tornou acelerada perdendo a conexão expressiva de tempos anteriores.

Na obra *O homem e a cultura*¹³, Huzinga (1948) expressa de modo contundente a perda dos valores tidos como fundamentais de uma cultura autêntica (ORTTERSPEER, 2009). Seu desconforto com o mundo moderno estava no desequilíbrio das formas harmônicas, do bem estar comum, de sua continuidade e de sua tradição, que podem ser visualizadas na frase abaixo:

A cultura é mais rica e potente como nenhuma outra já foi, mas falta-lhe um estilo genuíno e próprio, falta-lhe uma fé unitária, falta-lhe a íntima confiança na sua própria duração, falta-se a medida da sua verdade, falta-lhe, enfim, a harmonia, a dignidade e a divina tranquilidade¹⁴. (HUIZINGA, 1948, p. 02).

O autor atribui à cultura moderna o adjetivo de espectro, questionando se ainda existe algum direito dela ser chamada de cultura. Por mais que trate sobre cultura em seus escritos, é *Nas Sombras do Amanhã* que melhor define sua concepção de cultura. Como em uma sequência, Huizinga vai esclarecendo e aflorando sua ideia do fator agonístico nas relações de desenvolvimento cultural.

No livro *Homo Ludens*, ao qual aprofundaremos a seguir, Huizinga (2001) toma o lúdico como um tema, entendendo-o como uma função humana essencial, como fator agonístico presente desde a linguagem até as mais complexas formas de relações sociais. Como Gastaldo & Helal (2012) assinalam, muito provavelmente essa obra foi sendo desenhada pelo autor ao longo de sua vida evidenciando todas as suas características.

A oposição ao fascismo e ao nazismo sempre foi posta de maneira clara por Huizinga. E, dentro do contexto sociopolítico, em 1942, tanto foi obrigado a fechar a Universidade de Leida, antes de preso (GASTALDO; HELAL, 2012). Permaneceu em exílio, no povoado de De Steeg, até falecer em fevereiro de 1945, meses antes de seu país se libertar do domínio nazista.

Suas investigações, segundo Espinosa (2009), deixam de forma clara a necessidade que o homem possui em criar certos ideais que o permitem a tornar a vida mais bela e fazer com que a existência seja suportável. Suas contribuições o levaram a ser considerado o maior historiador cultural holandês e um dos maiores do mundo.

¹³ Obra não traduzida para o português.

¹⁴ La cultura è piuricca e possente que non mai prima, ma le manca un genuino e proprio stile, le manca una fede unitaria, le manca l'íntima fiducia nellasuapropriadurevolezza, le manca la misura dellasuaverità, le manca, infine, l'armonia, la dignità e la divina quiete.

Na imagem a baixo – Figura1 – demonstramos de forma resumida os principais pontos que consideramos da vida e obra de Johan Huizinga, até chegar na tese em que o jogo foi um elemento lúdico que auxiliou na formação das relações sociais.

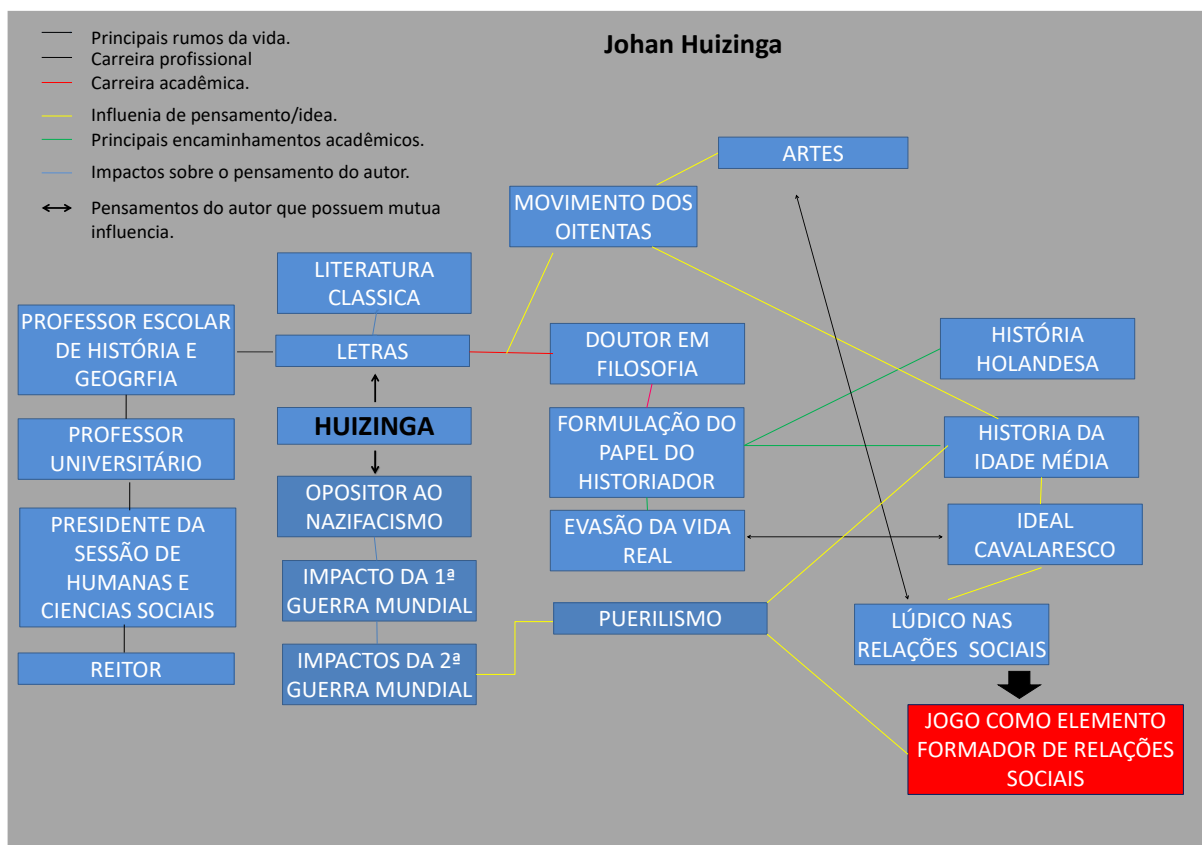


Figura 1: fluxograma demonstrativo da vida e obra de Johan Huizinga.

3.2. Homo Ludens

Ao ler o livro *Homo Ludens* a sensação de incompletude, ou que tudo em nossa sociedade é jogo, ficam latentes. Isso porque Huizinga (2001) traz afirmações que deixam numerosas lacunas, ou usa de conceitos sem apresentar sua compreensão ou contextualização de acordo com sua ideia. Mas, essas críticas devem ser ponderadas por dois motivos: a) o autor estava ciente de suas ideias incompletas¹⁵; b) há conceitos que são elucidados em obras anteriores.

Um conceito chave para apreender a ideia de jogo do autor é a sua compreensão do conceito de cultura, tão brevemente abordada em *Homo Ludens*. Seu pensamento a cerca desse termo é apresentado de forma mais extensa em *Nas*

¹⁵ Em seu prefácio o autor expõe que *Homo Ludens* é um estudo que foi lançado com lacunas, que ao tentar preenche-las talvez não seria mais o momento de publicá-lo.

Sombras do Amanhã, no qual o autor dedica um capítulo¹⁶ elucidando sua ideia de cultura e as condições que ela se apresenta na modernidade.

Em *Homo Ludens*, Huizinga busca integrar dois conceitos, jogo e cultura, ideia elucidada anteriormente em obras como *O Homem e a Cultura* e *Nas Sombras do Amanhã*. Mas, para ambos os conceitos, o autor não elabora uma nova conceituação, nem expõe uma compreensão geral acerca deles, pelo contrário, expõe que são conceitos que prestam interpretações erradas, e que uma definição exata é algo impossível.

Assim, para tratar tanto de jogo como de cultura é preciso enumerar condições e requisitos que são essenciais para que ambos possam existir. E assim, apresentamos um dos primeiros pontos-chaves da obra do autor, que é a não formulação de um novo conceito de jogo, mais sim, uma enumeração das condições que fazem com que uma atividade seja nomeada assim.

Huizinga (2001) expõe que há características básicas do jogo que não podem ser analisadas pelas ciências experimentais, como a intensidade, a fascinação e o poder de excitar. Essas são tidas pelo autor como primordiais, portanto, não podem ser deixadas de lado dentro de uma análise do jogo e também serem componentes de uma conceituação.

Um fator importante que gira em torno da ideia de Huizinga não ter elaborado um novo conceito de jogo, é seu objeto de estudo. O interesse não estava no jogo como um todo, mas sim nas relações sociais que se davam e se desdobraram na história das civilizações a partir do jogo, fazendo com que as relações possuam um elemento lúdico em seu âmago produzindo cultura. O autor desperta atenção para o tema jogo e sua presença nas relações humanas, quando escreve sobre o ideal da cavalaria na Idade Média¹⁷.

Como relata em *Nas Sombras do Amanhã* e em *Homo Ludens*, foi a partir da observação desse ideal que lhe ocorreu que manifestações culturais possuíam um elemento comum, de características iguais: atividades delimitadas por tempo e espaço, realizadas de forma voluntária, um intervalo na vida comum, ocorrida a partir de convite. Mas essas características básicas também acabaram sendo observadas nas relações de animais.

¹⁶ Capítulo IV – Condições Básicas da Cultura.

¹⁷ Ideia desenvolvida no livro *O Outono da Idade Média*.

Sendo assim homens e animais jogam? A resposta vindo de Huizinga não poderia ser outra a não ser: sim. Tanto homens quanto animais possuem relações com seus semelhantes, que dispõem das mesmas características. Isso torna essa ação um “impulso”¹⁸ dos seres vivos, algo irracional do qual se expressa como uma necessidade da vida de ambos.

Esse jogo comum entre animais e homens é considerado por Huizinga (2001) como a forma mais simples da qual o jogo pode se apresentar. Porém, é nesse jogo que pode ser observada uma das características mais importantes desse tipo de relação: sua função significante. Essa função acaba encerrando a ação, na qual o momento acaba significando alguma coisa, pondo algo “em jogo”, algo que transcende as necessidades imediatas.

A grande incógnita que fica sobre abordar jogo, tanto dos homens como dos animais, é: por que jogam? Se migrarmos nossos olhares para teorias biológicas, vamos observar que essa resposta pode ser dada, por exemplo, de um ponto de energia excedente (SPENCER, s.d) – um ponto de vista fisiológico em que o autor coloca que a energia não usada para as atividades cotidianas acaba sendo usadas para o jogo¹⁹.

Outras vêem o princípio do como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram um “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentido do valor pessoal etc. (HUIZINGA, 2001, p.3)

Podemos notar que nas teorias biológicas há algo em comum que nunca liga o jogo a ele mesmo e ele acaba sendo remetido a uma finalidade biológica. Contudo, Huizinga (2010) nunca esteve interessado em responder a questão do porque jogamos.

De forma consistente, o autor traz que de nada adianta chamar de “instinto”, o que faz o homem jogar, ou de “espírito” ou “vontade” – o que seria demais – o importante para seus estudos é que o homem joga, e seja qual for a maneira com que considerem o que faz o homem jogar, “o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2001, p.4).

¹⁸ Na página seguinte esclarecemos que usar esse termo, como qualquer outro que remeta a iniciativa de jogar, não venha ser importante para comentar tal iniciativa.

¹⁹ Cabe apontar que tal teoria coloca o jogo como uma atividade não cotidiana, tanto para os homens como para os animais, tal como para Huizinga (2001).

E desse impulso²⁰ nascem relações, que vão se tornando complexas com o passar dos anos e gerações, que acabam se tornando relações culturais da humanidade. Nessas relações, as características do jogo enumeradas por Huizinga são observadas e não podem ser negadas. Claro que em certo ponto concordamos com Eco (1980), ao apontar que o autor observou aquilo que lhe convinha, sem considerar o todo.

Para Huizinga (2001) “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (p.3) marcando-a e acompanhando-a desde suas formas mais arcaicas. Mas em nenhum momento Huizinga atribui ao jogo o papel primário entre diversas atividades da civilização, nem que essa teve origem no jogo. Pois, se assim fosse, a civilização seria resultado de um processo evolutivo que por princípio era jogo, transformando-se em algo que não era mais jogo, sendo possível ser chamado de cultura.

O autor expressa que a humanidade em nada acrescentou ao jogo em suas características mais simples, pois, homens e animais ao jogarem convidam-se, respeitam as regras, fingem, experimentam prazer e divertimento. Mas ao relacionar o jogo com a cultura, o jogo assume características mais elaboradas²¹, que enumeramos como:

- 1 - Livre: o jogo é atividade voluntária, não se dando de forma ordenada ou obrigatória. Ao afastar a liberdade do jogo, o afastamos do seu curso natural. Jogamos porque há uma vontade de jogar.
- 2 - Fim em si mesmo: o jogo não encerra uma necessidade ou é uma prática que se dê forma instintiva, pois se assim fosse, ele seria utilitário ao homem. Jogamos pelo simples fato de que gostamos de jogar.
- 3 - Desinteressado: No jogo o homem evade a vida real e entra em uma esfera temporária de atividade própria. Essa evasão é consciente, todo ser sabe quando está no “faz de conta”.
- 4 - Tempo: todo jogo ocorre em um intervalo de tempo determinado. Seu início pode ser dado por qualquer situação ou sinal. Seu término é dado ao alcance de um dado objetivo, tempo cronológico, chamado para vida cotidiana, etc. Após o término do jogo, esse permanece como criador de

²⁰ Adotamos para a continuação desse estudo o termo impulso. Uma forma de soa melhor do outras termos usados para indicar essa iniciativa que faz o homem e os animais jogarem.

²¹ Embora algumas características estejam presente nas características gerais do jogo, Huizinga apresenta-as também como características do jogo social.

espírito, conservado pela memória. Essa capacidade criadora que o jogo possui para além de seu tempo de realização permite que ele se fixe como elemento cultural. Assim, passa a ser transmitido e repetido, não apenas em sua prática, mas também em sua lógica interna.

- 5 - Espaço: não desvinculada da característica anterior, o jogo se dá em um espaço material ou abstrato, deliberado ou espontâneo. O terreno de jogo possui formas e funções, são lugares proibidos aos demais, isolado, fechado, sagrado, onde o respeito às regras impera.
- 6 - Ordem/regras: além de criar ordem, o jogo é a ordem. As regras são um fator importante para a existência do jogo, são elas que determinam o que vale ou não. A desobediência delas faz com que haja uma quebra da magia, como também denuncia o caráter do jogador. Esse jogador pode ser um batoteiro – aquele de que age fora das regras do jogo mas não é descoberto, e mantém a magia do jogo – e o desmancha-prazeres – aquele que abala o mundo do jogo, por vezes até desmanchando o mundo criado.
- 7 - Sério: jogo e seriedade a primeira vista são duas coisas opostas. Pode dizer que o jogo é a não-seriedade – mas, isso além de nada nos dizer é fácil refutar. Não há um contraste nítido entre os dois, e sempre há uma inferiorização do jogo a seriedade, mas o jogo torna-se seriedade e a seriedade, jogo. Ele possui a capacidade de absorver os jogadores para um grau mais profundo de seriedade ou para aquilo que aparenta ser uma atividade frívola. Também no jogo há algo “em jogo” que faz com os jogadores sejam arrebatados, conferindo um sentido à ação de jogar
- 8 - Comunidade: o jogo tem a capacidade de unir jogadores, causando uma sensação de estarem separados e juntos, partilhando algo em comum, isolados do resto do mundo e hábitos cotidianos. Essa característica levou a fundação dos clubes.
- 9 - Mistério/tensão: o caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado nessa característica. Seu encanto é reforçado pelo segredo entre aqueles que jogam e os que estão do lado de fora desse mundo. A incerteza, o acaso, estão presentes no jogo, com a expectativa do resultado final, todos procuram ganhar para acabar com a tensão. Muito presente em jogos de

azar e competições esportivas, a tensão confere um valor ético ao jogo na medida em que posta o jogador as suas qualidades.

- 10 - Máscara: a capacidade de se tornar outro, ou se transformar em uma coisa, denuncia a extraordinária natureza do jogo.

Esse conjunto de elementos e características confere ao jogo uma função social que pode ser definida por dois aspectos fundamentais para o autor. O primeiro diz respeito à luta, no qual o jogador sempre luta por algo ou alguma coisa. O segundo está ligado à representação, quando não está lutando o jogador está a representar algo. Porém, esses elementos podem se confundir na medida em que os jogadores podem representar uma luta ou lutar para realizar uma melhor representação.

Antes de analisarmos esse elemento lúdico na história das civilizações, devemos lembrar que ponto de partida está em torno de um termo: jogo. Em uma questão de tradução, Huizinga (2001) investiga os termos usados em diferentes línguas para identificar como o termo designado para as atividades que possuem as características que apresentamos anteriormente.

Em um primeiro nível, o termo usado para representar a noção de jogo, apresenta-se oposto à seriedade, sugerindo de certo modo – por exemplo – sua oposição ao trabalho. Em segundo, esses termos apresentam uma autonomia referente aos termos que designados para atividades semelhantes aos dos jogos, como momento de risos e gargalhadas.

Para além de sua forma linguística – bastante privilegiada por Huizinga – o autor correlaciona o jogo ao surgimento de outras formas culturais, que, com o passar do tempo foi perdendo sua função originária e passando para segundo plano. Essa função foi absorvida em grande parte pelo sagrado, o restante se solidificando na forma de saber: “folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política” (HUZINGA, 2001, p.7). Isso não significa que o elemento lúdico não se faz mais presente nessas formas culturais, ele passou a um segundo plano.

O autor expressa que o rito em si é uma ação que possui como matéria o drama, podendo dar-se na forma de competição ou espetáculo. Mas, o ritual sagrado está para além de uma representação imitativa, pois, envolve a participação de todos de forma verdadeira. Para além dessa forma representativa, o jogo e o sagrado possuem outras semelhanças.

O tempo-espaço delimitado para suas realizações²², seu caráter festivo, a voluntariedade de seus participantes, a fuga da vida habitual e projeção para além do seu término. O elemento lúdico presente no sagrado, acaba concedendo importante papel no desenvolvimento cultural, assim como possuidor de uma função cultural.

Segundo a ideia de Huizinga, há uma explicação porque esse elemento lúdico possui a capacidade de reunir pessoas. Para ele há um impulso humano para a competição que faz toda a ação humana parecer um jogo. Tratando-se de competição, fica exposto que se ganha ou se perde.

A ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não este termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado (HUIZINGA, 2001, p.57).

O êxito da vitória dá aos jogadores uma satisfação junto com uma carga de prazer, que é acentuada conforme a presença de espectadores. Mas, o princípio da competição está antes de tudo na vitória, que passa a ser acompanhada de celebração e honrarias de inúmeros tipos. No entanto, a gana de ganhar muitas vezes leva os homens a trapacearem buscando a vitória a qualquer custo, isso segundo Huizinga (2010 e 1998), faz com que a competição perca seu caráter lúdico.

Esse caráter agonístico nas sociedades primitivas é argumentado pelo autor e explicado a partir de estudos etnográficos enriquecidos com rigorosidade de descrição – como os estudos do francês Marcel Mauss (1872/1950) realizado nas tribos da Colômbia Britânica e Melanésia. Esses estudos culminaram para reconhecer o fator agonístico em varias partes do mundo, descentralizando o espírito helênico que sociedade ocidental possui de sociedade primária. Entretanto, é no seio grego que o autor entende o impulso competitivo passar de protagonista a espectador²³ de maneira mais clara.

Para Huizinga (2001), a medida em que as sociedades tornaram-se mais complexas, suas formas de relações sociais acabaram se tornando “mais perfeitas” (p.85), adicionando novas camadas sobre o solo cultural. Essa maneira de enxergar as relações no decorrer da história, fez com o autor entendesse que as civilizações

²² Assim como o jogo, o ritual tem um início e final marcados por diferentes características, ocorrendo em um espaço de tempo determinado tal como o tempo.

²³ Mas tal fato não se dá em uma transição direta, o que aconteceu em todo o mundo foi um desenvolvimento cultural a partir de um contexto lúdico.

ao largo dos anos, perdessem a relação que possuíam com as formas lúdicas, restando apenas resquícios que podem ser observados na modernidade.

Por mais distante que pareça, o autor nos coloca em um contexto histórico no qual podemos visualizar o domínio do elemento lúdico como formador de relações culturais que possuímos hoje. Podemos dizer que o direito e a justiça substituem a guerra na sociedade desenvolvida. No início das civilizações, a rivalidade e o elemento agonístico eram fatores formativos e enobrecedores, que com o passar do tempo buscaram moralmente evitar o conflito armado, mediante tratados de paz e convivência ordenada.

Huizinga considera que, mesmo em pequena medida, a guerra com sua violência sangrenta, possuía um elemento lúdico em sua origem, e tenha desempenhado uma forma elevada de cultura. Entretanto, o exemplo mais impressionante talvez esteja longe das lutas e guerras, encontrando-se semeado no campo do conhecimento e da sabedoria.

Para o homem primitivo, o saber era uma fonte de poder cósmico, pois, as palavras proferidas nos rituais, decretadas pelos Deuses, possuem sua maior e mais poderosa proteção no conhecimento das identidades divinas, das coisas sagradas e da origem do mundo. Entre lendas nórdicas, hindus e gregas, Huizinga nos transporta para um mundo de enigmas, no qual esse elemento é uma fonte de poder cósmico.

Assim, como as outras formas culturais, o enigma acaba sofrendo uma evolução, dividindo-se na sociedade moderna em dois sentidos distintos: no da filosofia sagrada e no mais simples divertimento (HUIZINGA, 2001). Todavia, entre o nascer da filosofia e suas relações com o sagrado e o conhecimento, o autor faz necessário investigar a incerta linha divisória entre a religião, a filosofia e a expressão poética.

Para ele, esse é o cerne das discussões que relacionam o jogo e a cultura. Ao passo que as formas mais complexas de relação social se distanciaram do jogo – direto, religião, guerra e política –, o poema seguiu na esfera lúdica da qual nasceu²⁴, possuindo uma função vital e litúrgica. Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigma, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição” (HUIZINGA, 2001, p.134).

²⁴ Para reconhecer a importância da poesia nas sociedades primitivas, devemos aqui rejeitar que ele cumpre uma função estética ou que passa a ser explicado por essa.

Somos convidados a enxergar que a poesia foi o veículo que possibilitou a memorização de textos, em sociedades sem livros, tão afastadas geograficamente. Além do mais, jogo e poesia na interpretação de Huizinga possuem características similares como suas capacidades de transmissão, que mesmo passados com suas regras obrigatórias, permitem combinações quase que infinitas.

Uma afinidade tão coesa como a do jogo com a poesia, também é a do jogo como a música, mas, “por mais natural que nos pareça essa afinidade, está longe de ser fácil explicá-la de maneira clara” (p.177). Assim, Huizinga (2001) apenas enumera características que ambos possuem em comum, como: situados fora de um contexto fora da sensatez da vida prática humana, sem compromisso com a verdade nem com a necessidade, dever ou utilidade.

No entanto, na sociedade moderna a música acaba perdendo a ligação que possuía com a religião, com as formas edificantes da vida primitiva, ou como um simples divertimento. Segundo Huizinga, a música passou a ser algo extremamente pessoal, oriunda da mais emoção humana. Porém, essas características por mais que puxem a música em sua origem para longe do seio social, nunca a situaram fora da esfera lúdica.

A dança é tomada pelo autor como a irmã gêmea da música, na qual as características que cabem a aproximar-se do jogo, também cabe a outra, possuindo importância nas sociedades primitivas e modernas. Mas, nem todas as formas de artes acompanharam a música e a dança em sua manutenção na esfera lúdica na história (HUIZINGA, 2001). As artes plásticas, tão importante para os rituais sagrados primitivos, elaborando objetos cheios de significados, passam a ser um meio de competição e exibição que acabam mudando o panorama do elemento lúdico e de sua conversação dentro da esfera lúdica.

As artes e todas as formas culturais acabaram sofrendo com a influência do impulso humano para a competição. Para além dessa observação do autor, essa influência acabou se dando de forma mais acentuada nas civilizações latinas. A expansão mundial do império romano, fez com que houvesse uma miscigenação cultural, “a administração pública e o direito, a construção de estradas e a arte da guerra atingiram um estado de perfeição a que o mundo ainda não tinha assistido” (p.124.).

A partir dos exemplos abordados por Huizinga (2001), notamos que o profano e o sagrado se confundem na sociedade romana, e que por mais que o elemento lúdico impôs-se de forma contínua, ele não possui uma função orgânica. De forma clara o elemento lúdico está melhor expresso nessa civilização com o que ficou conhecido como a política do pão e circo (DUFLO, 1998; HUIZINGA, 2001).

O povo não poderia viver sem pão, assim como não poderia viver sem os jogos sagrados. De maneira superficial, o impulso espiritual vai sumindo da civilização romana, até a ascensão do cristianismo, quando separa a civilização romana de seus rituais, fazendo com que esse impulso se esvaia rapidamente (HUIZINGA, 2001). Os jogos, assim como outras atividades que se originariam deles, foram permeadas por elementos pagãos.

Do feudalismo em diante, Huizinga aponta que a sociedade apenas buscou no passado formas ideais de vida, tendo em algumas pessoas, o exemplo de espíritos sérios que eram dotados de uma atividade lúdica criadora. Isso acaba ocorrendo desde o Renascimento até o Romantismo, pois para o autor, os períodos que se dão do século XIX em diante, estão regados daquilo que ele chamou de *puerilismo*²⁵.

Se tratando de jogo, o elemento mais próximo para analisar o que é esse puerilismo pode ser observado nos desportos. Parece de grande distância o olhar positivo de Huizinga (2001) para os esportes, mas a verdade é que o autor possui um olhar positivo do qual faz do esporte um culto as forças físicas, destrezas e coragem, um fator cultural do mais alto valor.

No entanto, esse puerilismo a partir de Huizinga (2001) é um linha muito tênue que facilmente nos coloca em contradições. O primeiro passo ao falar desse puerilismo do jogo nas relações sociais é lembrar que o jogo – assim como o culto, a representação, a competição ou a festividade – possui um tempo determinado e se cessa.

Em uma ascensão, enquanto relações sociais, o jogo ganha uma nova face, os esportes, que possuem influência de maneira que ganham cada vez mais terrenos em âmbitos nacionais e internacionais. Os jogos mantiveram suas formas de competições constantes até o século XVIII, sempre aliado de forma estreita ao aspecto lúdico. Desde então, o desporto fez com que as expressões corporais

²⁵ Ideia desenvolvida pelo autor em *Nas Sombras do Amanhã*, e brevemente tratada em *Homo Ludens*.

ganhassem valores culturais de suma importância (HUIZINGA, 2001), tomando proporções gigantescas da qual os meios midiáticos nos bombardeiam diariamente por horas com notícias desportivas.

Essas novas formas com as quais a sociedade se organizou em torno do desporto e seu poder midiático, fez com que o jogo nunca chegasse ao fim após seu termino, o que para o autor é o mal do nosso tempo. Houve também uma rigidez das regras que acabaram tornando-as mais complexas, como também o estabelecimento de recordes, fazendo que refletisse na perda de parte das características lúdicas mais puras.

Além de deixar de possuir um forte elo com a saúde e bem estar de seus participantes, o esporte se desvinculou da religião e da vida das formas orgânicas da estrutura social. O excesso de seriedade posta em cima dos jogos, também pode ser observado nos jogos não atléticos, como o xadrez e os jogos de cartas, que recentemente se tornaram formas públicas de competição como torneios em diferentes âmbitos e noticiários de imprensa.

Entre as diferenças estruturais dos jogos de cartas e tabuleiros, notamos que os primeiros, em seus jogos mais intelectualizados, deram uma ampla contribuição para o desenvolvimento das tendências associativas, na qual a seriedade e até mesmo o excesso dela se manifestam fortemente. Para Huizinga, a criação de manuais desses jogos é uma ilusão de que possuam algo de positivo, pois, para que o verdadeiro jogo – ligado a sua forma lúdica – exista, o homem deve jogar como uma criança, caso contrário, esse jogo perde suas qualidade essenciais.

Por mais que a crítica do autor aponte para a ausência do elemento lúdico na vida moderna – puerilíssimo –, ele evita tal afirmação. De forma clara, o autor expõe que esse tipo de afirmação traria para sua tese conclusões contraditórias. No entanto, a submissão da organização esportiva assim como sua complexidade técnica, não deixam de por em xeque esse elemento lúdico.

Também a constante busca de criar algo novo levou a arte a um declínio no início do século XX. O fato de estar vulnerável ao que Huizinga (2001) chamou de veneno mortífero das técnicas modernas²⁶, atingiu fortemente as artes que têm seu produto voltado diretamente para o mercado, podendo escolher livremente de quais

²⁶ “A mecanização, a publicidade e o desejo de fazer sensação” (p.225).

técnicas se valerem. Sendo assim, nenhum aspecto desses parece permitir que seja apontada a presença de um elemento lúdico na arte contemporânea.

Huizinga busca encontrar uma relação social, na qual o elemento lúdico fosse originário na modernidade, comparando o jogo às ciências. Reconhece que ambos possuem características semelhantes, mas que esse elemento nas ciências não passa de forma equívoca de pensamento, pois, está comprometida de forma direta com o rigor de exigências e veracidades.

E, por fim, o autor busca na política o elemento lúdico na modernidade, e de imediato chama a atenção para dois pontos: a) certas formas lúdicas podem ser forma consciente ou inconsciente, para ocultar certos desígnios políticos ou sociais; b) é sempre possível nos depararmos com fenômenos que de uma maneira superficial nos pareça jogo, e nada tenham a ver com isso.

Já de maneira pessimista, o autor expõe que em sua visão o lúdico desapareceu da civilização, se fazendo presente o falso jogo, colocando-nos em uma posição mais difícil na hora de dizer o que é jogo e o que é o não-jogo, especialmente no caso da política, onde não a muito tempo, as formas democráticas parlamentares estavam cheias de características lúdicas.

As políticas internacionais possuem sua base em um respeito recíproco de princípios, que na prática atuam como regras de um jogo, estando a integridade desse sistema na vontade de jogar o mesmo jogo. A guerra entre Estados sempre foi e é causada e acompanhada pela esfera lúdica. Dessa forma, chegamos na base fundamental das relações de povo e estado.

Para que o jogo se torne uma fonte formadora de cultura, é necessário que o elemento lúdico seja puro, que “não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, humanidade ou pela fé” (p.234). Nem seja uma máscara que esconda os objetivos políticos por trás da ilusão das formas verdadeiramente lúdicas. Devemos ressaltar que as análises dessas formas lúdicas até aqui tratadas, foram analisadas dentro do conceito do jogo.

Tomando o jogo em seu sentido imediato e cotidiano, procuramos evitar formas que levassem a crença de que toda ação humana nasce do jogo. Fora do domínio moral o jogo não é em si, nem bom nem mau, e a única maneira de separar o que é sério do que é jogo nunca será através do raciocínio lógico, e sim a partir do que venha a ser ético.

Esse jogo proposto por Huizinga (2001) exemplificamos resumidamente na Figura 2, onde traçamos o processo do jogo – a partir de seu entendimento como fator socializante – nas sociedades primitivas, até chegarmos nas formas culturais do jogo na modernidade.

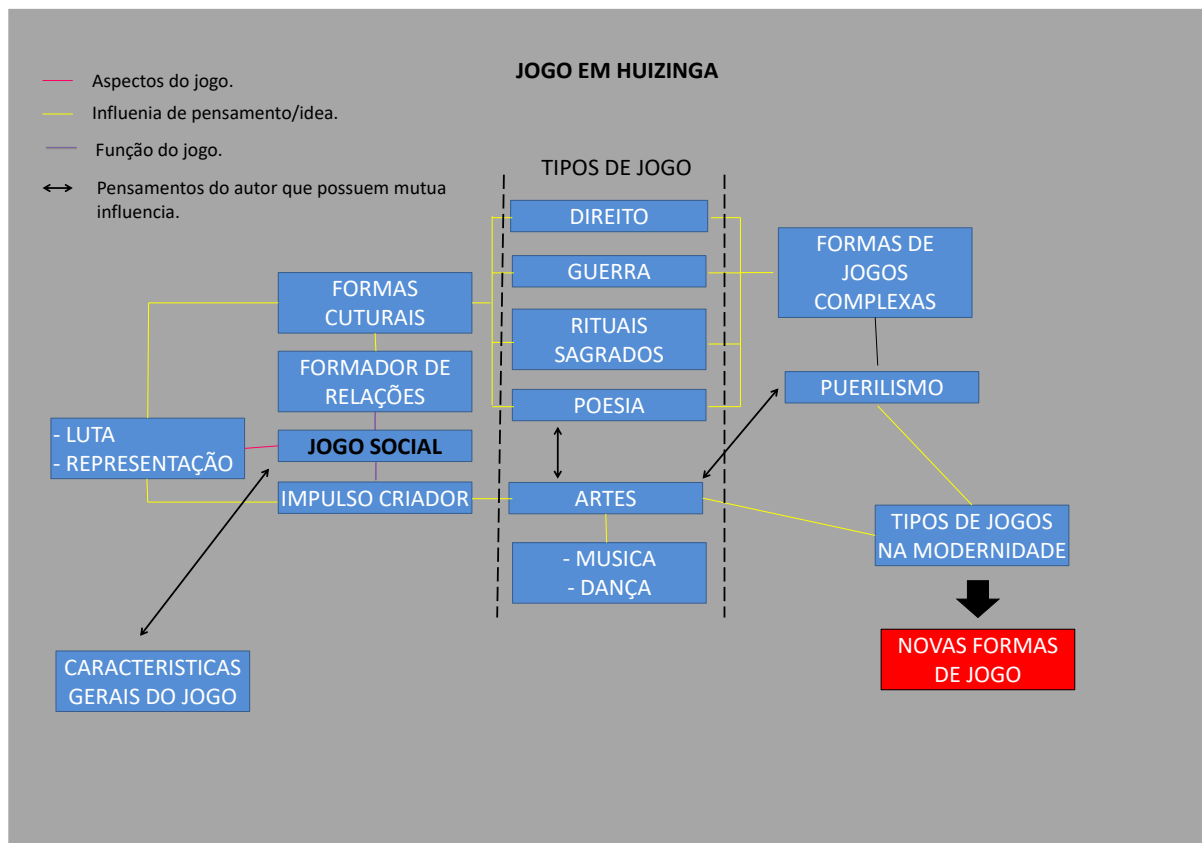


Figura 2: fluxograma representativo do pensamento de Johan Huizinga a cerca do processo do jogo na sociedade.

Huizinga não apenas deu um passo importante para se discutir e analisar o jogo na vida do homem, como também inspirou estudiosos do mundo todo, como Roger Caillois.

4. ACERCA DA VIDA E OBRA DE ROGER CAILLOIS

4.1. Roger Caillois

Escritor, sociólogo e crítico literário, Roger Caillois, nasceu em 3 de março de 1913 na cidade francesa de Reims, mudando-se ainda criança para Paris, onde estudou na Lycée Louis-le-Grand, tradicional escola da elite parisiense, que oferecia cursos para os alunos ingressar na *École Normale Supérieure* – a mais prestigiada universidade da capital, da qual gradua-se em 1933.

No ano anterior a sua graduação – 1932 – Caillois passou a integrar um grupo de pensadores surrealistas, um movimento que se colocava equivalente ao romantismo. Em 1933 entra para *École Pratique des Hautes Études*, onde se dedicou ao estudo da sociologia da religião e mitologia, onde conhece e se aproxima de pensadores como Georges Dumézil, Alexandre Hojéve e Marcel Mauss.

No ano de seguinte – 1934 – conhece Gaston Bachelard e Georges Bataille, importantes colegas que junto com Michael Leires fundam no mesmo ano, o *Collège de Sociologie* - grupo de intelectuais preocupado em dar ao surrealismo um grau científico, e mostrar um vazio ideológico do totalitarismo nazista e soviético. Ainda no ano de 1934, Caillois rompeu com o movimento surrealista, desencantado com a falta de rigor científico e seus experimentos meramente literais (DIJOURS, 2013).

Os anos que antecedem a segunda Guerra Mundial são marcados por seu compromisso político, com discurso próximo ao da esquerda francesa, e uma luta contra o fascismo. No período de 1936 a 1939 ele participou da Revisão (*Acéphale*) de Bataille, assinando textos nas edições 3 e 4. Em 1939, com o início da Segunda Guerra Mundial, Caillois deixou a França e se refugiou na Argentina, se instalando em Buenos Aires a convite de Victoria Ocampo.

Durante sua permanência em solo argentino, que foi até o fim da guerra, dedica-se a combater o fascismo com publicação de escritos. Também pode relacionar-se com grandes figuras das áreas das letras e do pensamento, como Jorge Luis Borges. Seu retorno a França ocorre em 1945, e em 1948 ingressa como alto membro da Unesco, até 1971, fazendo com que realize numerosas viagens.

Em 1957 casou-se com Alena Vichrova, e em 1971, foi eleito membro da Academia Francesa de Letras. Em seus primeiros trabalhos Caillois contou com parceiros como Marcel Mauss e George Dumézil, dos intelectuais dos quais estabeleceram a orientação básica de sua vida intelectual (MCDONALD, 2019). Seu compromisso acadêmico estava com o mundo simbólico e crenças culturais de diferentes povos, sendo cativado pelas formas sagradas.

Caillois escreveu sobre diversos assuntos – imaginação, tabus, mitos, impulsos destrutivos, entre outros. Fornece uma complexa teoria sobre os festivais em *O Homem e o Sagrado* (1988), onde os indivíduos imitam divindades e seus atos, tumultuando a ordem como forma de estabelecer a ordem sagrada. Se

tratando da presença de mascaradas e fantasias os festivais não representam apenas resultados divinos, mas invoca o divino através de mimesis estranhas.

E é desta questão de mimesis que Caillois extrai grande parte dos seus estudos. O livro *Le Fluvee Alphée* é um ensaio autobiográfico que acabou sendo premiado pelo *Prix Marcel Proust*²⁷ e pelo Premio da União Europeia para a Literatura. Nesse livro, estão contidas reflexões do autor sobre sua jornada intelectual, que de forma metafórica é comparada ao rio que reencontra seu curso, e possui seu ponto de partida na infância.

Caillois é muito lembrado pela fundação e edição da revista acadêmica *Diógenes*, um periódico interdisciplinar financiado pela UNESCO, e também pela coleção de livros *La CroixduSud*²⁸, da qual foi responsável pela tradução de autores latino-americanos contemporâneos, apresentando escritores como Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Pablo Neruda, Victoria Ocampo e outros, aos francófonos.

Esse importante ato de introduzir a literatura latino-americana no seio da sociedade da literatura francesa, fez com que o Open Club da França em parceria com a Casa da América Latina e a Sociedade dos escritores amigos de Roger Caillois, fundassem em 1991 o Premio Roger Caillois, concedido anualmente a escritores franceses, latino-americanos e ensaios.

Roger Caillois veio falecer em 21 de Dezembro de 1978, aos 65 anos em Paris. Seus estudos são um importante legado para a sociologia, antropologia, geologia e literatura, sem falar do suporte que oferece a áreas que se aproximam de seus campos e temas de estudo como a Educação Física.

Na Figura 3 resumimos os principais temas de estudos dos quais Roger Caillois se dedicou a estudar, destacando a linha de pensamentos que o levam ao estudo do jogo. Também apresentamos elementos de sua vida abordados nos parágrafos a cima, que contribuiriam para seu nome ficar marcado na história.

²⁷ Premio literário francês criado pelo Conselho Municipal de Cabourg em 1972, que premia escritores franceses até 1994. Roger Caillois foi premiado em 1978.

²⁸ Tradução: Cruzeiro do Sul.

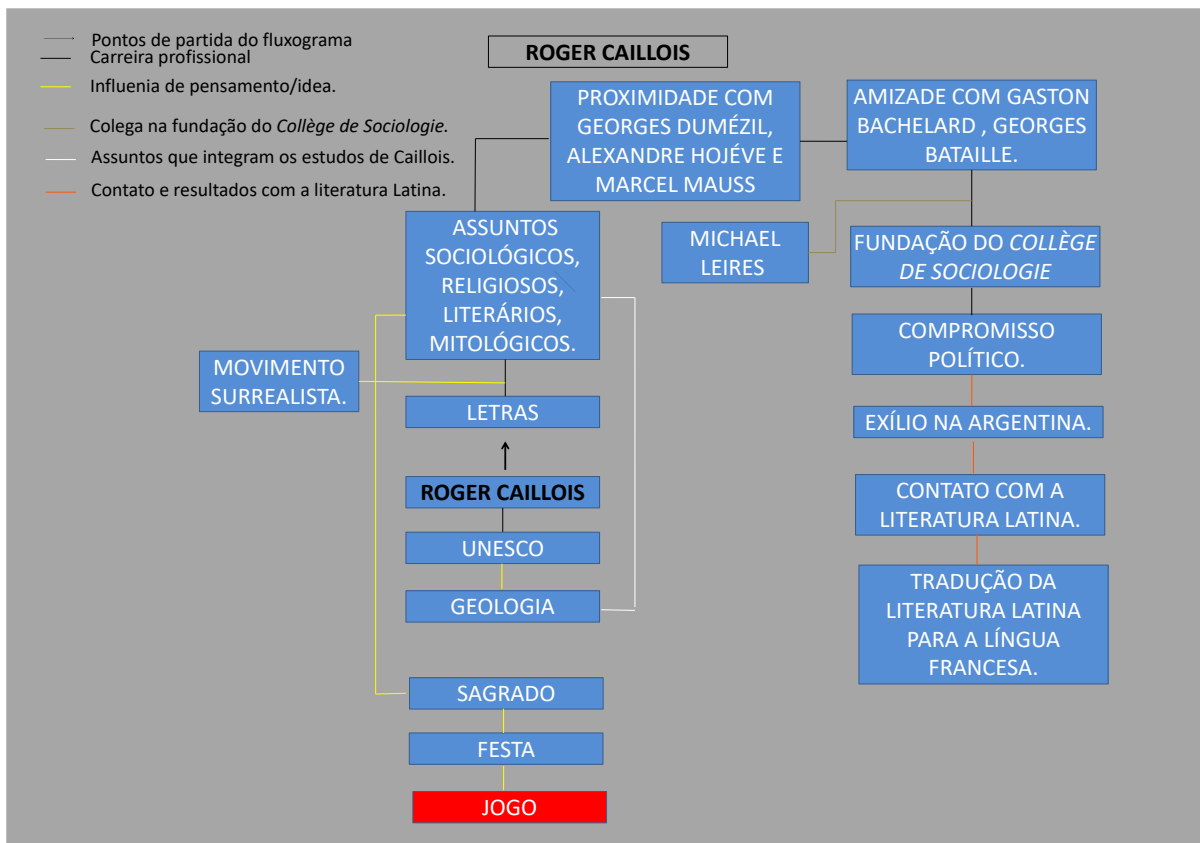


Figura 3: fluxograma demonstrativo da vida e obra de Roger Caillois.

4.2. Os Jogos e Os Homens

Nesse estudo Caillois traz duas ideias novas em torno dos estudos dos jogos. A primeira é a taxonomia que realiza os jogos, ideia essa que é amplamente difundida em estudos da área. A segunda é a sociologia que o autor propõe a partir dos jogos, uma nova proposta de ler as formas de estruturas sociais e as relações de suas instituições.

A base para esse estudo é o livro *Homo Ludens*, que despertou em Caillois uma inquietação pela forma com que o Huizinga equiva jogo e sagrado. Por mais que considere que o holandês tenha deixado numerosas lacunas ao escrever sobre a fecundidade cultural no solo do jogo, Caillois incorpora a concepção de jogo de Huizinga.

Para Caillois (1990), Huizinga descobriu no jogo um importante elemento fundamental da cultura humana, que seria o impulso para o jogo. Porém, para Caillois os jogos não se dão a partir do mesmo impulso, eles não exprimem ou correspondem à mesma necessidade psicológica humana. Caillois considera que

Huizinga define o jogo em palavras que se mostram cheias de sentido e de forma preciosa, que acabam tornando o elemento lúdico demasiadamente amplo e restrito.

Assim, adota o jogo como não sendo livre de interesse material, principalmente os jogos de apostas e os locais que os abrigam, pois ambos possuem uma importante função econômica da vida social cotidiana. Não pode ser dada uma definição de jogo que afirme ou deixe subentendido que os jogos não atraem nenhum interesse material ou econômico.

Há momentos que os jogos são lucrativos e ruinosos ao extremo, mas esse fato não faz com que sejam rigorosamente improdutivos (CAILLOIS, 1990). De fato há uma deslocação de dinheiro, do perdedor para o vencedor, que afeta apenas os jogadores, não há uma produção de dinheiro, pois o jogo não cria riquezas nem valores, sendo essa uma das características que lhe distância do trabalho e da arte.

Dessa forma, Caillois (1990) começa a definir os jogos como sendo uma ação ocasional de gasto de tempo, energia, engenhosidade, destreza e por muitas vezes de dinheiro – mesmo os jogos que não são de apostas necessitam – alguns – da aquisição de elementos ou objetos específicos e sendo ocasional: assim os esportistas não devem ser encarados como jogadores, mas sim trabalhadores, exceto quando praticam jogos que não sejam de sua profissão.

Por mais que tenha se pautado em Huzinga (2001) para uma definição de elementos que caracterizam uma ação como jogo, entendemos que Caillois (1990) reduziu esse quadro para seis características, que são:

- 1 - *Livre*: é indiscutível que o jogo seja uma doação voluntária do jogador, tanto para entrar no jogo como sair, fazendo com que esse não seja torne-se coercitivo;
- 2 - *Delimitada*: o jogo ocorre dentro de um espaço delimitado, onde possui um começo e um fim previamente determinado;
- 3 - *Incerta*: seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, é obrigatório deixar a iniciativa do jogador a uma liberdade de inventar;
- 4 - *Improdutiva*: por mais que o interesse no jogo seja um ganho material, como nos jogos de azar, não há no jogo uma produção de bens. Por exemplo: o dinheiro das apostas não é um produto do jogo em si, mas uma transferência de riquezas entre os jogadores.

5 - *Regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que passa a contar;

6 - *Fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

A extensão e variedade infinita dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno grupo de categorias bem definidas. Além do mais, vários pontos de vista são credíveis uma vez que eles apresentam aspectos diversos (p.31).

Mas, ao propor uma classificação dos jogos, Caillois (1990) não vê sentido em confrontar sua teoria com outras já existentes. Pois, ele não possui o interesse em qualificar os jogos a partir dos objetos, terreno, número de jogadores, habilidade ou destreza presente na prática. Sua classificação parte dos diferentes impulsos que levam o homem a jogar.

Qualquer que seja a categoria do jogo, os jogadores mantêm o mesmo objetivo: ganhar. É de pouca importância a natureza desses jogos – atléticos ou intelectuais –, o esforço de vencer o adversário que é colocado em mesma condição leva os jogadores a se entregarem ao jogo. Assim, torna-se tentador para o sociólogo francês pesquisar se não existem outras atitudes fundamentais para uma classificação dos jogos.

Dessa forma, propõe uma divisão a partir dos impulsos psicológicos que levam o homem a jogar. Assim, os jogos são caracterizados como sendo de competição, sorte, simulação e vertigem – respectivamente nomeados pelo autor de *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. Cada uma delas governada por um princípio original que delimita os jogos que pertencem a cada uma.

Em cada categoria existe uma hierarquia antagônica e análoga, com dois polos distintos – *paidia* e *ludus* –, buscando uma combinação de jogos diferentes para realçar as semelhanças fundamentais – ou seja, dentro de mesma categoria encontramos jogos de níveis de complexidades muito distintas, mas que possuem o mesmo princípio – onde não há distinção de jogos para determinados públicos, como crianças e adultos. Dessa forma, passamos a análise dessas categorias e polos propostos por Caillois (1990).

Agôn: esses jogos se apresentam na sociedade através de competições, em que em seu início há uma busca de equilíbrio entre as forças dos adversários, que

rivalizam em uma qualidade – velocidade, força, etc. – sem auxílio do exterior. Quer oponha equipes ou indivíduos, quer haja um número indefinido de participantes – golfe, corrida, atletismo, etc. . A possibilidade de equilibrar essa “força” está na anulação ou moderação da sorte ou na alteração de privilégios. O interesse dos jogadores para com os jogos dessa categoria vem a ser o reconhecimento por sua excelência, um espaço ideal e a mais pura demonstração de meritocracia.

Alea: o nome dessa categoria vem do nome de um jogo de dados em latim. Logo fica claro que nessa categoria são enquadrados os jogos que possuem como característica principal a sorte, o acaso – roletas, cara ou coroa, etc. Neles, os jogadores são passivos e suas qualidades de nada adiantam diante da benevolência do destino. Cabe a eles arriscarem apostas enquanto assistem o destino chegar. A justiça é feita conforme o risco e a precisão de suas apostas os favorecem, pois o trabalho, o treino, os valores profissionais e atributos são eliminados tal como a paciência, a habilidade e a qualificação. O resultado que se espera enquanto dados rolam e roletas giram, levam os jogadores a uma total desgraça, ou a uma graça absoluta, onde o vencedor vibra com uma insolente e soberana zombaria, como se o resultasse fosse obtido a partir de suas destrezas.

Mimicry: as mímicas e os disfarces são aspectos fundamentais dessa categoria, que podemos encontrar no teatro e nas representações casuais. Nota-se o gosto ou prazer em ser outro, e se tratando de jogo, esses aspectos não estão em ludibriar o outro. Os atores não tentam que o público tente crer que eles são um rei a sério, porém, a contínua submissão as regras, sem deixar que haja desvios, é algo que não enxergamos nessa categoria, pois o ator se encontra sempre em uma invenção constante, procurando fascinar o público, evitando que um erro venha fazer a ilusão ser recusada.

Ilinx: esse nome vem do grego e possui o significado de turbilhão das águas. Essa categoria não possui regras que devem ser seguidas a risca para a realização das atividades. Os jogos dessa categoria buscam destruir de forma momentânea a realidade e infligir a consciência lúdica “uma espécie de voluptuoso pânico (...), uma espécie de espasmo de transe ou estonteamto que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (p.43).A vertigem que é provocada por esse tipo de jogos possui um fim em si mesmo. Há vários procedimentos que provocam o estado de

vertigem, e de forma paralela estão acompanhadas de uma vertigem moral que possui uma busca pela desordem e destruição.

Dentro dessas quatro categorias de jogo, persiste uma liberdade primeira, uma necessidade de repouso e de maneira simultânea, de distração e fantasia, situadas nos polos *paidia* e *ludus*.

Paidia diz respeito as manifestações espontâneas do instinto do jogo, que intervém na exuberância que traduz uma agitação imediata e desordenada, recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, de caráter improvisado e desregrado. Podemos traçar entre esses dois polos um caminho progressivo de quatro fases em que a criança psicologicamente passa.

De acordo como Caillois (1990) na primeira fase estão contidos os impulsos de necessidade de agitação e algazarra, para uma aproximação seguida de abandono do que se desejava. A segunda fase diz respeito ao surgimento do gosto de mitigar ou desafiar, o que para a criança é uma forma psicológica de afirmação pessoal, uma forma que obriga os outros a prestarem atenção em si. Depois, surge o gosto de brincar com a própria dor um mal físico, limitado, dirigido, e que ela mesma causa, também entra aqui a angústia psicológica, acessada por ela quando bem entende. A quarta e ultima fase é marcada pelo nascimento do gosto por invenção de regras e pela teimosia a submissão delas.

O autor expõe que a partir desse momento as convenções, utensílios e as técnicas começam a aparecer. As categorias do jogo se bifurcam em vias contraditórias. A resolução de problemas ou dificuldades criadas de maneiras propositais ou definidas, em que a resolução possui apenas a satisfação própria, é exatamente o *ludus*, que se revela em várias categorias de jogos, surgindo como complemento e adestramento de *paidia*.

A conduta dos jogadores nesse polo leva a conquista de habilidade ou aquisição de saber prático, algo que pode nos levar a equivaler *ludus* e *agôn*, porém são estratificações distintas, onde *ludus* está fora do sentimento de simulação ou rivalidade. Os jogadores nesse pólo de complexidade dos jogos – independente de sua categoria – acabam lutando contra um obstáculo e não contra um adversário. Mas o fato de repetir o jogo leva uma produção de novas combinações, fazendo com que o jogo ou situação surja ora como *ludus*, ora como *agôn* (Caillois, 1990).

Isso significa que podemos observar os jogos de competição como uma competição entre dois lados, e ora podemos observar que um lado não está a competir, mas sim na busca de aprimoramento de alguma técnica ou ensino, do qual o resultado do jogo não seja o mais importante em seu final.

A partir de Caillois (1990), podemos resumir *ludus* como sendo o desejo primitivo de se alegrar e divertir com os obstáculos que constantemente se renovam, inventando situações de estruturas que buscam a satisfação de necessidades do homem. Sendo assim, o que é designado por *ludus* é: a representação do elemento cujo alcance e fecundidades culturais são mais surpreendentes.

O jogo possui uma vocação social que faz com que possa ser observado e analisado na cultura. Todos eles possuem essa vocação, inclusive os jogos individuais, que sempre acabam tendendo para a competição. Para o autor é nítido que o mais simples jogo possui o poder de reunir as pessoas. E é a partir dessas reuniões que se transforma o jogo em um veículo de comunicação, fazendo do jogo, aquilo que Caillois (1990) chama de verdadeiro fenômeno cultural.

Assim, o autor conclui que o jogo não é solidão, ele é companhia. A capacidade de isolamento que o jogo possui, é a alavanca que impulsiona o surgimento de pequenos grupos em torno da prática de um jogo, e também, pessoas que se juntam para prestigiar grupo de jogadores, transformando o momento em espetáculos.

Há, segundo Caillois (1990), em cada uma das categorias de jogo aspectos socializantes, que outorga a eles o direito de uma vida coletiva. Esse aspecto é observado em *agôn* nos esportes, onde pessoas reúnem-se para praticá-los e prestigiar competições. Os cassinos são exemplo de formas socializantes de *alea*, mesmo no jogo da roleta, pessoas se reúnem em torno de uma mesa criando observando qual número será sorteado.

Mimicry nos parece ser a categoria que mais possui elementos distintos que causam socialização. Os espetáculos teatrais, os cinemas, as exposições artísticas e outros eventos, reúnem pessoas em locais específicos para prestigiar tais exposições. E a forma socializante de *alea* pode ser considerada a mais democrática de todas, expressas nas festas populares de todos os tipos.

Um aspecto desenvolvido por Caillois (1990) é a corrupção que existe nas formas de jogo. Isso não diz respeito às ações dos batoteiros ou desmancha-

prazeres de Huizinga (2001), esses no máximo podem acabar com o mundo fictício que o jogo cria. Essa corrupção da qual o autor refere-se a perda de limites que os indivíduos podem vir a sofrer durante o jogo.

Cada categoria possui sua perda de limites conforme seu instinto psicológico originário. As competições – *agôn*– buscam por dois ou mais adversários em oposição que devem respeitar as regras acima de tudo. Ao não reconhecer um árbitro ou arbitragem, há uma violação das regras, que podem desencadear várias formas de buscar a ordem, sendo uma delas a violência.

Já nos jogos de sorte – *alea* – exigem dos jogadores uma paciência, colocando-os e lembrando-os que estão passivamente esperando o resultado do jogo. A corrupção desses jogos se dá no momento em que o jogador se entrega a riscos altos de coração, desrespeitando a distribuição de oportunidades, arriscando tudo de forma compulsiva e desenfreada (CAILLOIS, 1990).

A questão da astrologia também permeia a vida social de uma maneira que pode ser compreendida como corrupção. Para Caillois (1990), assim como no jogo de azar, o indivíduo ou grupo que se entregam de forma passiva à leitura de horóscopos, mapas astrais e outros elementos místicos, correm os mesmos riscos dos jogadores. As consultas a esses elementos expressam superstições, que não deixam de ser jogo, deixando os indivíduos, após a consulta, a espera da sorte ou do azar descrito pelos astros, deixando seus esforços para segundo plano.

Algo muito similar ocorre com a corrupção em *mimicry*. Em vez de deixar o papel ou a máscara no momento que acaba a encenação, o indivíduo não se desconecta de sua interpretação. Para ele, aquele papel ou personagem passam a ser sua realidade. Isso se torna na verdade perigoso, pois todo o jogo possui seu início e fim bem definidos, isso que faz com que os jogadores não se alienem nem causem danos a si mesmo.

É importante salientar que a intensidade de *agôn*, *mimicry* e *alea* não causam prejuízos aos jogadores, são espaços de evasão da vida corrente, sem deixar de ser realidade. Por isso, é importante que os jogadores saibam que no momento em que o jogo termina, é necessário resgatar a condição da vida cotidiana.

O fato de não citarmos *ilinx* no parágrafo anterior, não significa que essa categoria de jogo ofereça prejuízos. A vertigem é um meio de defesa para expandir a vida cotidiana, seja no mais simples jogo infantil de rodopiar ou no brinquedo mais

vertiginoso do parque de diversão. Mas há vertigens que são causadas por outros meios, que acabam ofertando prejuízos danosos a vida dos indivíduos.

A expansão da vida por uso de drogas e álcool é considerada por Caillois (1990) modos de vertigem em sua forma corrompida. Essas formas excitam psicologicamente o indivíduo, levando a um estado de êxtase que não pode ser desvinculado da vida real, não podendo também ser considerado como inofensivo, pelo contrário, esses recursos são altamente nocivos.

Essas formas de corrupção são tidas pelo autor como uma forma de negar e auto negar o direito de desfrutar dos poderes do jogo, além de apresentar graves conseqüência sem sua exteriorização discrepante. Mas, há elementos nessas formas de corrupção que podem ser observados na organização social, por exemplo, a presença de forças para a manutenção da segurança em um evento.

Avançamos no estudo de Caillois (1990) até o autor começar a pensar em sociologia a partir dos jogos. Inclusive nessa proposta sociológica do autor, pode-se notar que o jogo antes das ciências sociais e humanas estava limitado à história, em grande parte aos dos brinquedos e dos instrumentos usados para poder realizar suas atividades.

Caillois (1990) expõe que nos estudos até então, pouco se pensava na natureza, nas características, nas leis, nos instintos e nos tipos de satisfações que eles propõem, sem perspectiva de atribuições de valores culturais. Devemos lembrar que até 1795 quando Schiller lança uma série de cartas sobre a educação²⁹, que o jogo começa a ser pensado em uma questão “antropológica”³⁰.

Como podemos acompanhar em Duflo (1998), a noção de jogo – em seu aspecto social –, que até Schiller é associada a uma atividade frívola, pertencente ao universo infantil. Para além dessa atribuição, Caillois (1990) destaca que em estudos anteriores a Huizinga, não enquadravam o jogo como oposto a vida corrente mesmo sendo simultânea a ela. Ao ser adotado como uma forma vertical na sociedade, como nas noções e estudos até o século XIX, o jogo nunca poderia ser encarado como um elemento substancial para a cultura.

²⁹*Cartas Sobre a Educação Estética do Homem.*

³⁰ Schiller não escreveu suas cartas com viés antropológico. Com o avançar dos estudos na temática jogo, e com o surgimento da antropologia no século XIX, que seus estudos ganham como pano de fundo, segundo Duflo (1998), uma antropologia.

Das formas de organização social primitivas até os dias hoje, Caillois (1990) expõe que nas instituições se faz necessário apresentar-se como jogo, se baseando em novos princípios para ocupar o lugar de um jogo antigo, sendo assim, realizando uma evolução. Mas é equivocado afirmar, segundo o autor, que todas as sociedades se fizeram do mesmo instinto.

Cada cultura para Caillois (1990) efetuou sua divisão social, de forma diversificada e particular. Isso fez com que cada sociedade imprimisse seus traços em suas formas orgânicas de agir, porém, com os jogos não podemos determinar a identidade cultural de forma fixa, pelo fato de haver um número muito variado de jogos em um mesmo meio, e de diferentes espécies.

Há uma liberdade no jogo que é exaltada e se desenvolve longe de qualquer consequência fatal, isso é tido por Caillois (1990) como a fertilidade cultural que os jogos possuem. Assim, o autor nos leva a compreender que as escolhas coletivas feitas por jogos, acabam indicando e revelando a expressão, o estilo e os valores de uma sociedade dada. Além de forçado, o autor se diz persuadido a uma existência de relações estreitas de compensação e convivência entre os jogos, os hábitos e as instituições.

Assim parece-lhe inevitável investigar se o destino cultural e suas hipóteses de sucesso com seu risco de estabilização, não venham a estar, de forma igual, inclusos na preferência de uma outra categoria fundamental do jogo, divididas em seus ensaios. Dessa forma, fica clara sua intenção em não simplesmente lançar uma sociologia dos jogos, mas sim uma sociologia a partir dos jogos.

Tal fato só foi possível pelo fato de Caillois (1990) enxergar que os jogos possuem uma estabilidade que os fazem fluir no tempo, mesmo que sendo mutáveis a cada novo ambiente, ganhando novas características. Por mais ligado que seja a cultura, ambos são totalmente independentes um do outro. Um dos exemplos mais típicos é o jogo de xadrez que evolui da chaturanga, onde de quatro exércitos o jogo passou a possuir dois, o contato com o cristianismo faz cair um rei e inserir uma rainha.

Da relação jogo e cultura, podemos apontar que há uma solidariedade entre eles. O jogo pode e, às vezes, acaba incorporando hábitos e maneiras sociais, assim como as vezes acaba introduzindo na sociedade traços morais ou intelectuais. Essa ligação inegável levou Caillois (1990) a duas suposições.

A primeira é a ideia de que o jogo seja um algo isolado, ilhado, de modo que venha a consagrar a competição regrada, oferecendo riscos limitados, de um jeito que não cause consequências negativas e pânico. A segunda é que a difusão desses aspectos parecem ser constante e universal dentro das sociedades, devendo por ora marcar de forma profunda uma sociedade.

Essas ideias fazem oposição ao pensamento de que as instituições ou até as sociedades sejam uma variação de uma categoria de jogo. Na verdade, o que pode ser determinado, é a importância que as sociedades atribuem a cada tipo de jogo, assim como a seu antagonista fundamental.

São a partir dessas combinações agonísticas que autor comenta e escora sua ideia de sociologia a partir dos jogos. Das seis possíveis combinações de jogos, duas delas são consideradas proibidas: vertigem x competição; e sorte x mímica. Duas apresentam-se de forma contingentes: sorte x vertigem; mímica x competição.

E as outras duas restantes são tidas como fundamentais: competição x sorte; mímica x vertigem. A primeira combinação antagonista foi observada por Caillois (1990) como comum entre as sociedades primitivas. Nessas a máscara e o transe possuem importância significativa na vida social. Existe na máscara um princípio de mistério que faz que passe a ser um “instrumento de metamorfose”.

A presença da máscara é crucial para os rituais religiosos dessas sociedades, como se o indivíduo que a usasse passasse a ser outro (CAILLOIS, 1990). Uma relação que sempre existiu e não pode ser negada em nenhum momento da história da humanidade é a do culto religioso com a festa (CAILLOIS, 1988), e para os povos primitivos a representação religiosa atinge um grau no qual os participantes se entregam à mais pura vertigem (CAILLOIS, 1990).

Para que essa passagem ocorra, há uma regra social que faz com que os indivíduos se entreguem de maneira sincera as festividades ritualísticas. Essa entrega, em grande parte, é devida à presença contagiante da máscara que, assume o papel de ser o verdadeiro laço social.

Tudo é representação. Como tudo é vertigem, êxtase, transe, convulsão e, para o celebrante, perda da consciência e amnésia final, por que é conveniente que ignore o que lhe sucedeu ou o que clamou durante o ataque (CAILLOIS, 1990, p.112).

Entretanto, afirmar que essa passagem seja natural e sem justificativa seria um erro que colocaria os rituais mais como profanos do que sagrados. O autor argumenta que essa passagem se dá para que os indivíduos possam invocar as

divindades, e para alcançar tal feito, os celebrantes usam de diversos atributos, como por exemplo o jejum, o uso de drogas alucinógenas, hipnose, entre outros.

Assim, podemos dizer que as sociedades primitivas se organizavam em torno da mímica e da vertigem, mas não significa que existiam apenas esses tipos de jogos (CAILLOIS, 1990). O importante dessa colocação feita pelo autor, é observar as principais formas de organização dessas sociedades, tão ligadas a questão de representar e se entregar ao êxtase, algo que podemos considerar altamente arriscado.

E acaba sendo justamente essa questão do risco que as relações ficam sujeitas, que com o passar dos séculos as sociedades se afastam. Para o autor seria absurdo afirmar que as sociedades se afastaram rapidamente de uma relação antagonista, como mimese e vertigem, e estabelecessem uma organização social em torno da competição e sorte.

Para Caillois (1990) o tempo trouxe uma revolução na forma das civilizações se organizarem. O processo progressivo de um modo para o outro começa com o abandono da máscara. Por mais lento, imperfeito e confuso que seja esse abandono, a máscara passou a não ocupar mais o lugar importante nos rituais, nem ser um importante instrumento de poder político.

Assim, podemos observar a partir dos exemplos dados pelo autor que a passagem dos modos de se organizar, se dá principalmente a partir dos cultos religiosos, ou a partir do abandono deles. Antes eles determinavam as diretrizes das civilizações, e após foram ficando para um “segundo plano”. Um exemplo é a civilização egípcia, que através do número e da medida não se referenciam tanto no cosmos místico, e passam a se organizar a partir do cosmos ordenado, estável, sem milagres e metamorfoses (CAILLOIS, 1990).

Outro exemplo usado pelo autor é o da civilização grega, que possui de forma notável a transição de organização a partir de rituais proféticos à celebrações que dão valor a competições regradas de se tirar a sorte. Berço da democracia, a Grécia soube estabelecer o equilíbrio de força para sua organização social: “com efeito, os magistrados eram tirados à sorte, garantindo assim uma igualdade absoluta. Encaravam as eleições como uma espécie de subterfúgio, de mal menor, de inspiração aristocrática”. (CAILLOIS, 1990, p.131).

O quadro de competição, segundo o autor, acabou prevalecendo em solo grego não apenas em suas instituições, mas em uma totalidade da vida social assentando um “equilíbrio precário e infinitamente variável entre *agôn* e a *alea*, isto é, entre o mérito e a sorte” (p.132).E assim, as sociedades foram adotando uma proposta que opõe vários níveis entre dois extremos antagônicos, rico e pobre, poder e obediência, etc.

Em todas oposições, há proclamada a igualdade entre todos cidadãos, por mais que se trate de uma igualdade jurídica. É notável que as sociedades buscam equiparar as desigualdades com concursos, bolsas de estudo, auxílios, mas, assim como afirma Caillois (1990), sabemos que apenas pessoas do mesmo estado, origem e meio, competem de forma iguais nessas situações.

Nesse meio competitivo que as sociedades modernas estabelecem como forma de organização predominante, a sorte desempenha um papel considerável. Se tratando de questões de mérito, a sorte está presente de forma viva na vida cotidiana daqueles que buscam ascensões por meios rápidos, como as loterias.

Segundo Caillois (1990) pode-se citar outros exemplos que fazem parte do cotidiano social, e sua organização em torno de apostas. Mas nenhum caso para ele possui uma expressividade como os jogos de loterias que oferecem uma ascensão financeira e social de modo tão rápido e fácil.

Em sociedades tão ligadas as formas de méritos, uma maneira apontada pelo autor de diminuir seu impacto é a delegação. Em uma sociedade onde todos querem ou são estimulados a serem o primeiro em algo, ou chegar primeiro, não há espaço para todos serem campeões. Assim a delegação torna todos vencedores, por interposta pessoa.

Ao vencer uma competição de beleza feminina, por exemplo, também é delegada a vitória as pessoas que participaram na preparação da mulher para o concurso, assim como os cabeleireiro, manicures, e outras pessoas participantes da produção. Para o autor, a delegação é uma forma degradada e diluída da mimese.

A sociedade moderna nos propicia uma observação individual de cada tipo de categoria de jogo de forma bem marcante, mas que situadas em um contexto amplo, pertencem a formas antagônicas de relação entre as categorias. Os circos, os parques de diversão, os esportes e os cassinos são exemplos rápidos que podemos citar dos jogos na modernidade.

O jogo a partir de Caillois (1990) é uma forma de conceber os jogos como um fenômeno da sociedade. Um impulso que coloca a humanidade em movimento para uma organização coletiva, um fato que começa em torno da máscara e da vertigem e evoluiu a passos lentos para outra combinação agonística em torno da competição a da sorte. A síntese desse pensamento é esboçada na Figura 4.

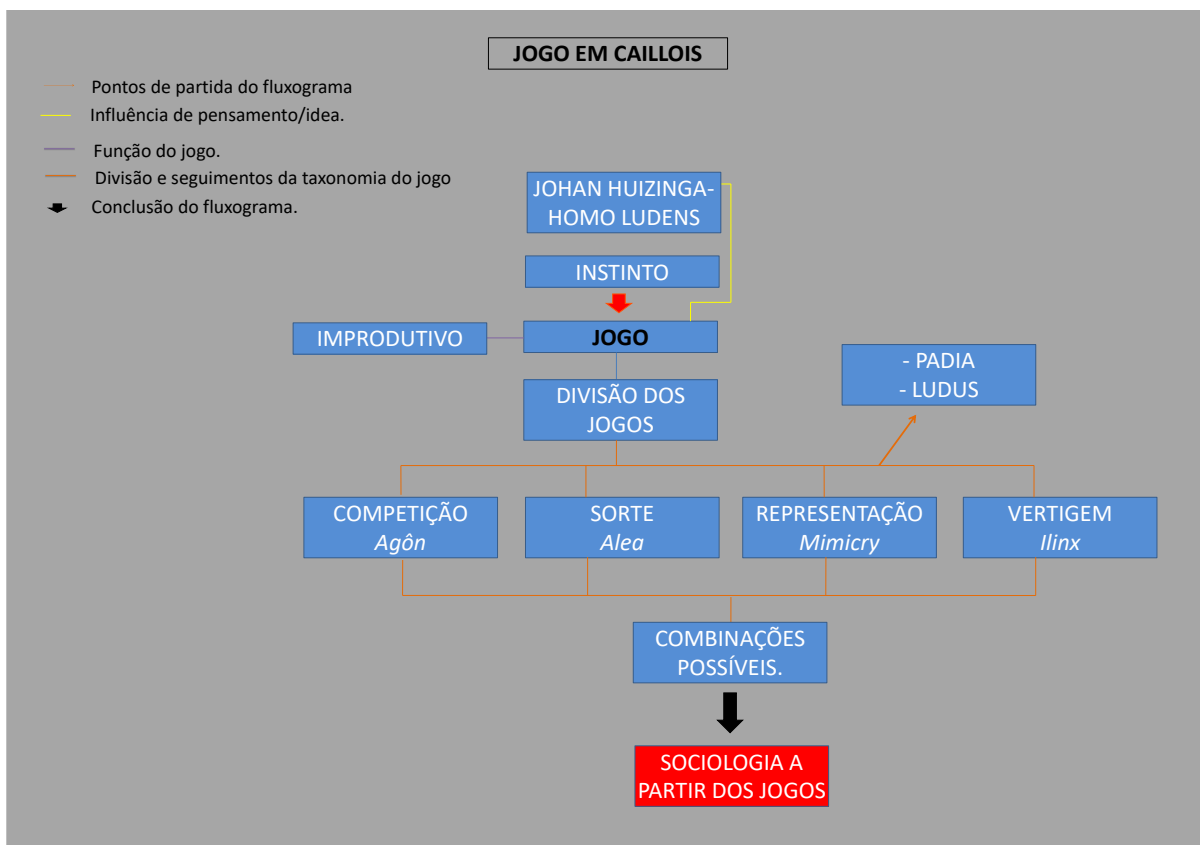


Figura 4: fluxograma representativo do pensamento de Roger Caillois a cerca do processo do jogo na sociedade.

5. APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE AS OBRAS HOMO LUDENS E OS JOGOS E OS HOMENS

Tratamos então neste capítulo pontos convergentes como: o entendimento de jogo, tipos de jogos, uso de termos, relação entre diferentes tipos de jogos, o jogo ser um criador de vínculos sociais; e divergentes como: o interesse que há nos estudos do tema jogo, o que faz o ser se por a jogar, a relação entre jogo e sagrado, a corrupção dos jogos, o jogo na modernidade.

É possível dizer que Caillois (1990), inspira-se na obra *Homo Ludens* e o corteja com críticas positivas e negativas do início ao fim de seu estudo. Assim como salienta Gonzales (1990), pode-se entender essas obras complementares, onde

uma acaba preenchendo as lacunas da outra, e para além dessa visão, expomos que essas obras possuem mais pontos convergentes do que divergentes.

Mas antes desses pontos serem apontados, devemos situar cada estudo dentro de seus respectivos campos. Por mais que no princípio o tema de estudo seja o mesmo, e que ambos autores possuam suas teorias fortemente sustentadas em estudos antropológicos, a forma como encaram e realizam suas propostas acabam sendo bem distintas.

Huizinga (2001) se propôs a analisar a presença do elemento lúdico – jogo – na história, e como esse participou com sua forma agonística da relação social das civilizações ao longo do tempo, se transformando em um fenômeno cultural. É importante expor onde começa e até onde vai a análise do holandês. Seu ponto de partida é a influência do jogo nas atividades das sociedades primitivas, tanto orientais como ocidentais, chegando até a sociedade moderna, da qual pode comparar com o passado.

Sua análise está pautada em elucidar que as relações sociais desde seu princípio possuíam um elemento lúdico, o jogo. Do qual propiciou o desenvolvimento de formas de relações mais complexas, como o direito, a guerra, o ritual sagrado, a poesia, entre outras. Porém, como se exigiu uma seriedade dessas relações, o caráter lúdico originário dessas relações foi se perdendo, passando para um pano de fundo, sendo absorvido em sua maioria pelo sagrado.

Caillois (1990) atraído pelo *Homo Ludens*, também acaba concebendo o jogo como um fenômeno cultural e uma forma de linguagem usada pelas civilizações para desenvolver-se. Sua análise também parte das sociedades primitivas e chega à sociedade moderna. Porém, propõe uma organização estrutural das civilizações desde seu princípio em torno do jogo, passando de forma distante do elemento lúdico de Huizinga (2001). Essa organização também é produto de um processo de desenvolvimento, onde no princípio as sociedades ofereciam riscos maiores, passando para um sistema de organização baseados em cálculos que reduzem esses riscos.

Como apresentamos anteriormente, Huizinga (2001) não conceituou o que é jogo, seu trabalho se sucedeu em elaborar uma lista de elementos que caracterizam as atividades como jogo. Essa forma de caracterizar o jogo é incorporada em grande

parte por Caillois (1990), exceto pelo fato do jogo possuir um interesse material, principalmente os jogos de apostas.

O sociólogo francês não compreende que o jogo possui um fator imaterial que leva o homem a jogar por jogar. Mesmo que atenda a um querer imediato, o homem se dirige aos jogos dos quais seu instinto está necessitando. Tornando assim o jogo uma atividade dirigida a algo.

Retirando esse contraponto entre eles, vamos notar que o jogo é caracterizado por ambos como sendo livre, para além da vida corrente, situado em um tempo-espaco, com regras flexíveis, que proporciona aos jogadores serem outra pessoa ou coisa, com auxilio da máscara ou não, entregando uma carga de expectativa e tensão.

Mas essas características não justificam o fato do homem jogar. Podemos encontrar uma resposta para a questão do que faz o homem jogar tanto em Huzinga (2001) quanto em Caillois (1990). Para Huizinga (2001), há um impulso para o jogo, sendo esse universal para todos os tipos de jogos. Já para Caillois (1990) não existe apenas um impulso, mas sim quatro, onde cada um possui seu instinto originário psicológico próprio.

Esse posicionamento referente ao princípio que leva o homem a jogar, reside em um dos principais pontos que distanciam essas duas teorias tão próximas. Huzinga (2001) aponta que o homem é movido por um impulso que encerra uma essência, não demonstrando em um primeiro momento a necessidade de nomear esse impulso:

não se explica nada chamando "instinto" ao principio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2001, p.4).

No entanto, em páginas posteriores o autor expõe que o uso do termo instinto ergue um mistério, uma incógnita, que leva a pressupor que o jogo possui uma utilidade, uma necessidade física ou material. Isso entrega ao jogo uma necessidade vital que deveria ser suprida, excluindo a primeira e principal característica do jogo: sua liberdade.

Referente Ao que faz o homem jogar, Huzinga (2001) conclui da seguinte maneira: "seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo" (HUIZINGA, 2001, p.11).

Mas isso não faz com que o jogo para as crianças e os animais se de por algo instintivo, pois para o autor, elas acabam jogando porque gostam.

Caillois (1990) não realiza uma discussão referente ao termo usado para se referir ao que faz o homem jogar. Desde as páginas iniciais do livro, refere-se ao jogo como um instinto psicológico que leva o homem a jogar diferentes jogos, sendo eles de competição, de sorte, de mimese e de vertigem.

Esses tipos de jogos são a divisão – organização – dos jogos realizada pelo autor, na qual categoria é nomeada conforme o instinto que leva o homem a praticar tal jogo. Respectivamente nomeia-se de *agôn* os jogos de competição, *alea* os jogos de sorte, *mimicryos* jogos de imitação/representação e *ilinxos* jogos de vertigem. Cada uma dessas categorias está polarizada por duas formas de jogo: *paidia* é o polo onde encontramos as formas mais simples dos jogos, e *ludus* é o polo onde se situa as formas mais complexas dos jogos.

A importância de ressaltar essa diferença está na forma como concebemos o termo instinto. Navegando em ideias kantianas afastamos de toda a ação da humanidade o princípio de suas condutas por instinto. Se tratando de jogo e principalmente do jogo de Huzinga e Caillois, ele possui a característica de uma atividade livre, que faz o homem invocar uma razão própria, sendo uma escolha jogar ou não.

Em nossas pesquisas não identificamos se Caillois se baseou em algum autor ou não para o uso desse termo, nem nos damos ao direito de considerar um termo usado de forma inadequada por parte dele. Apenas nos posicionamos diferente e não optamos em nosso trabalho considerar o jogo, ou alguma outra ação humana, como instinto, tal como o pensamento kantiano e de Huizinga (2001).

Mas ainda há observações a serem feitas referente a termos utilizados pelos autores que necessitam ser salientadas. Em Huizinga (2001, p.5), como vimos no capítulo anterior, alguns termos, como o termo cultura, foram elucidados em obras anteriores, mas também há termos, como o de “totalidade”, que o autor situa em um contexto maior, sem justificá-lo ou explicá-lo.

Já em Caillois (1990) o uso do termo “simulacro”, por exemplo, se apresenta de forma contraditória. Em determinado momento o autor se refere ao termo como algo que transcende a realidade, e na maior parte do estudo trata o simulacro igual a

uma representação ou simulação. Sabe-se que esse termo é fruto das teorias surrealistas, das quais o autor chegou a integrar movimento na década de 1930.

Conforme é apresentado por Caillois (1990), consideramos que em nenhum momento o homem perde a consciência que está jogando. Ele sabe perfeitamente que se encontra em um tempo-espaço que evade a vida cotidiana. Ao possuir plena consciência de que uma atividade não é a realidade, conforme o pensamento de Braudrillard (1981), não pode considerá-la como simulacro.

Voltando a relação dos impulsos que levam o homem a jogar, para Caillois (1990) não há como explicar que o mesmo instinto leve a jogos de diferentes naturezas, por exemplo, um indivíduo que se coloca a jogar xadrez, não possui o mesmo instinto do indivíduo que se coloca a entrar em uma montanha russa. Ou o mesmo indivíduo que antes estava impulsionado a jogar xadrez, possui outro tipo de impulso para entrar na montanha russa.

Pois xadrez e montanha russa são jogos que proporcionam vivências de diferentes tipos. Ao jogar xadrez o indivíduo pode estar buscando competição – *agôn* – ou uma apresentação – *alea* –, mas não está a buscar um momento de desordem ou estonteamento – *ilinx*. Assim como a montanha russa pode ser procurada pela vertigem que causa, também pode ser procurada para um momento de representação.

Mas essa representação citada nos exemplos deve ser mantida desvinculada da representação teatral. Digamos que o xadrez e a montanha russa impulsionam o indivíduo para uma apresentação, isso não faz com que esses jogos venham a pertencer à categoria *mimicry*. Pois o xadrez não está desassociado da competitividade nem mesmo a montanha russa da vertigem.

De situações assim, onde os jogos aparentemente assumem as características de outra categoria de jogos, que partem as combinações entre as categorias de jogos proposta por Caillois (1990). Essas relações ajudam a compor a estrutura da organização social proposta. Pois o jogo para o autor, passa a ser entendido como um “combustível” da coletividade social, criando comunicação, costumes, instituições, valores, ou seja, como um todo o jogo possui potencialidade de acabar produzindo cultura. Como possui um caráter que estrutura a sociedade, os jogos deixam de compor uma ideia de uma sociologia do jogo, passando a ocupar uma sociologia a partir dos jogos.

Significa que os jogos não possuem um lugar na sociedade do qual proporcionam relações sociais a partir do universo coletivo que criam. Eles são os que organizam as formas de relações sociais de um povo, onde as instituições sociais estabelecem entre si vínculos, fazendo que a sociedade funcione como uma estrutura orgânica.

Essa forma pensar os jogos em categorias que se relacionam, não pode ser negada em *Homo Ludens*. Mesmo que Huizinga (2001) não tenha se dedicado a elaborar uma classificação específica dos jogos, ele trata que os jogos possuem dois aspectos: o de lutar e o do representar – esses aspectos podem ser comparados aos impulsos psicológicos propostos por Caillois (1990): luta a *agôn*, e representação a *mimicry*.

Ao lutar por algo ou representar algo, Huizinga (2001) coloca que esses aspectos podem, em algum momento, se confundirem. Um ator pode em certo instante estar lutando para representar algo, como também estar apresentando uma luta. Diferente das combinações entre categorias de Caillois (2001), Huizinga (2001) não estabelece que a relação entre esses aspectos se dê de formas associada, vindo a parecer que sempre pertencem a uma única ordem: lutar ou representar.

Não podemos considerar como uma lacuna a falta de relação entre a categorização em Huizinga (2001), pois o autor não se propôs a analisar o desdobramento da mesma. Ao lembrarmos o objetivo do autor, esse tipo de relação entre lutar e representarnão influencia – aos nossos olhos – a vinculação do jogo com a cultura.

O que cada autor buscou nos jogos foram elementos distintos, por isso em Huizinga (2001), vamos observar um afastamento dos jogos de azar de sua análise. É nítido que em nenhum momento o autor desconsidera a existência desse tipo de jogo, ao contrário, assim como qualquer outro tipo de jogo, os jogos de azar possuem aspectos que dizem ou representam formas de relações culturais, mas em seu entendimento, esse tipo de jogos é “inútil para o estudo da evolução da cultura” (p. 55).

Podemos entender que qualquer tipo jogo, que envolva dois ou mais jogadores, é um importante elemento das civilizações, e que ajudaram a sociedade se organizar. Seja como formador de cultura, como Huzinga (2001) aborda, seja

como organizador social, como Caillois (1990) expõem. Ambas visões acabam concedendo ao jogo um papel de motor primário das formas de organização social.

Mas essas teorias não se colocam a par do que seus autores observaram em sociedades das quais puderam conviver. Huizinga (2001) afirma que conforme a sociedade foi se tornando cada vez mais complexa, o jogo foi perdendo sua característica de elemento formador de formas culturais. Isso é retratado de forma breve ao tratar de sua ideia de *puerilismo*.

Essa ideia, de modo geral, traz um ar de crepúsculo ao jogo, colocando uma forma mecânica nas ações originárias da civilização moderna. Mas de nenhum modo o jogo a partir de Huizinga (2001) acaba desaparecendo das relações modernas. Em sua visão, o elemento lúdico deixou de ser um fator originário dessas relações.

Tal ideia passa longe das propostas sociais de Caillois (1990). A partir desse autor, vemos que há um espírito de jogo que sempre acompanhou a humanidade e que, em sua forma mais primitiva, organizava-se predominante em torno das formas vertiginosas e miméticas, passando por um processo que acabou levando as sociedades mais desenvolvidas a se organizarem em torno das competições e do acaso.

A combinação que acaba sendo adotada por essas sociedades desenvolvidas – competição e sorte – deixa a suposição de suas teorias: a) a combinação social entre mimese e vertigem, predomina nas sociedades primitivas, sendo essas consideradas não desenvolvidas; b) a combinação competição e sorte caracterizam a predominância das formas de relações das sociedades desenvolvidas, sendo mimese e vertigem a predominância das relações das sociedades menos desenvolvidas.

Reconhecer esse processo a partir de Caillois (1990) não significa que devemos expandi-lo para além de relações analisadas. Pegamos por exemplo os estudos do antropólogo Malinowski (1978), nos quais realiza seu trabalho etnográfico entre os anos de 1914 e 1917. Nesse período as formas de relações das tribos analisadas são consideradas como primitivas em pleno século XX, onde o mundo se encontrava em plena industrialização.

Posto as teorias de Huizinga (2001) e Caillois (1990) em aproximações e distanciamentos, percebemos que referente a propostas “jogo x sociedade”

possuem dois vieses paralelos. Huizinga (2001) atribui ao jogo o papel de elemento que realiza a coesão social entre pessoas, enquanto que para Caillois (1990) o jogo é o elemento que realiza a coesão entre instituições, sendo a principal fonte de energia que mantém o funcionamento social.

Já a relação que ambos os autores estabelecem com o sagrado também se apresenta de forma distinta. Para Huizinga (2001) o sagrado é a forma social que absorveu em grande o elemento lúdico. Assim, o ritual, sua festividade e outros elementos em seu entorno, são considerados um tipo de jogo que possui a “participação verdadeira”³¹ de todos os envolvidos.

Para Caillois (1990), o sagrado não é um tipo de jogo, por mais que concorde que exista uma relação entre o jogo e os rituais sagrados. Sua ideia está em apreender as formas sagradas como um tipo de relação que possui aspectos similares com o jogo, que cumpre uma função em um meio determinado.

Tal como o jogo, o sagrado para Caillois³² é algo profundo e essencial ao homem. No jogo, em sua forma prática, leva o homem a um mundo fictício, totalmente distante da vida cotidiana. Já o sagrado, em sua celebração, não é uma forma fictícia, é a própria realidade da sociedade como um todo.

Pegando essa relação do sagrado podemos expandir a ideia de Caillois (1990) sobre o jogo, da qual se distancia de Huizinga (2001). As relações sociais são adotadas pelo sociólogo, como uma forma de representar a organização de um povo. Assim sendo, o sagrado, como todas as relações sociais, não pode ser considerado como algo que era jogo, e com o passar do tempo deixou de ser jogo adotando uma nova forma.

Porém, esse processo evolutivo se apresenta como um jogo que vai muito ao limite de ambas as teorias. Por mais que as relações dadas a partir dos jogos não sofram uma metamorfose ou um processo evolutivo darwinista, em ambas as teorias as relações que se dão a partir do jogo passam de um estágio para outro mais complexo.

Não há porque não tratar essa passagem como evolução, pois as sociedades descritas pelos autores, como mais desenvolvidas, passam a apresentar

³¹Huizinga se refere ao público, que mesmo não fazendo parte da representação realizada pelos sacerdotes, compõem o ritual da mesma maneira.

³²Essa visão do autor não se dá apenas no livro *Os Jogos e os Homens*, mas também em outros estudos do autor.

características mais evoluídas do que as antigas. De forma mais elucidada, Caillois (1990) nos leva a entender que as sociedades primitivas possuem sua coesão a partir da vertigem, algo totalmente arriscado e incerto. Enquanto que nas sociedades modernas a coesão social se encontra no cálculo, algo que passa a imperar de acordo com a competição e sorte, diminuindo os riscos e incertezas que são ofertados pela vertigem e a mímica.

Mas a combinação das formas de jogo que a sociedade moderna se organiza não é competição e sorte? De fato a organização das sociedades modernas gira em torno dessa relação para Caillois (1990). Mas a sorte nessa sociedade não é determinante como o cálculo, ou até a sorte nessas sociedades são calculadas. As loterias os cassinos e outras formas que podemos observar as sociedades modernas se organizando em torno da sorte, oferecem um risco calculado, ou uma sorte calculada, tanto que não vemos uma sociedade se entregar ao acaso, apostando seu destino aos dados ou formas desenfreadas e/ou violentas de competição.

Uma sociedade com tais características estaria entregue a uma corrupção de sua própria estrutura social. Pois, se entregar a sorte sem pensar nas consequências e decadências que a perda da aposta pode trazer é uma corrupção de *alea* – sorte –, do mesmo modo que os resultados podem ser obtidos ao entregue as competições desenfreadas e agressivas.

Caillois (1990) traz a luz algo que não enxergamos em Huizinga (2001). Em determinado momento o jogo adota aspectos que não são condizentes com seu impulso, criando um ar de destruição. Isso se trata das formas de corrupção do jogo, onde cada categoria acaba tendo a sua forma de corrupção de acordo com a perda de limites das ações dirigidas por meus impulsos psicológicos.

Essa corrupção dos jogos elaborada pelo autor entrega a esses um aspecto até então jamais abordado. A polaridade elaborada por Caillois (1990) nos entrega um joio no meio do mais belo trigal cultural, pois esses aspectos também acabam levando a sociedade a se organizar para evitar formas extrapoladas de jogo e também as conter. Porém esse aspecto não pode ser considerado algo negativo, pois, é algo substancial para a formação e compreensão do jogo quanto fator cultural.

Contudo, o que consideramos o mais importante tanto para o esclarecimento das teorias como um ponto de comum entre os dois autores, é o jogo ser jogado com algo ou com alguém, sendo uma atividade de comunhão. Em nenhum momento ao referenciar Huizinga (2001) ou Caillois (1990), pode-se ter essa ideia afastada ou obscura.

As formas de jogo abordadas por eles são aquelas que proporcionam interação, comunicação e orientação. São formas que além de proporcionarem a união dos indivíduos, proporciona aquilo que faz com que essa atividade ganha aspectos culturais, sendo passada de geração em geração: a reunião. É a partir desse processo de repetir o jogo que mesmo pode ser aprimorado, transmitido e adaptado as condições e necessidades coletivas.

Essa alteridade do jogo estabelece um fator crucial para a composição social, que é a construção de um mundo – por mais que seja fictício – com um olhar no outro, e fazendo os indivíduos se fazerem no outro. Essa troca verdadeira encontrada nos jogos, pode ser entendida como uma energia que penetra as atividades humanas, fazendo do jogo não apenas as características abordadas até aqui, mas sim, uma atividade em que o homem pode se fazer com o outro HUMANO.

Tais são as amplitudes e profundidades destas obras que as tornaram clássicos, e que os fazem amplamente lidos e citados em diferentes áreas do conhecimento, e diferentes prescritivas do tema jogo. Isso por assimilarem que o jogo é uma expressão da vida, e que por essência não se deixa conceitualizar nem tomar contornos rígidos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tratar de aproximações e distanciamentos entre os livros *Homo Ludens* e *Os Jogos e os Homens* é algo desafiador. Ambos são clássicos que abriram portas para o movimento do estudo sócio-cultural acerca do jogo, sendo também que Caillois (1990) parte de Huizinga (2001) para discutir esse tema. Assim, podemos afirmar que entre eles há mais ponto que convergem do que divergem.

Como todo o jogo, esse trabalho também esteve acompanhado de tensão e entregue a uma ambígua relação de acaso. As bases teóricas desses autores além de amplas instigaram grande parte das perguntas durante a produção dessa

dissertação, principalmente nos que diz respeito ao caminho traçado para um melhor entendimento das teorias.

Para uma maior apreensão dos estudos realizados por Huizinga, temos que ter mente sua forma de fazer história. O autor estabelece que o passado não é algo estanque, muito menos desconectado do presente, sem projeções para o futuro. Ao lermos os estudos desse autor, podemos dizer que quase de forma involuntária, criamos quadros de imagens do passado e buscamos imagens similares no presente.

E é partir desse exercício que podemos entender que sua teorização em *Homo Ludens* refere que o aprimoramento das formas de relações sociais esteve acompanhado por um elemento lúdico e agonístico, um fator que impulsionava as relações, e que deu origem as mais complexas formas de relações que possuímos hoje. Além disso, esse elemento também impulsionava a criação artística do homem. Sendo a música e a dança um exemplo exímio de formas de artes, que possuem a harmonia e oposição – agonismo – do jogo.

Como comentamos no corpo do nosso trabalho, ao finalizarmos a leitura de *Homo Ludens*, fica a impressão de que o elemento lúdico foi desaparecendo das relações humanas. No entanto, concluímos que esse elemento lúdico assumiu novas formas de relações, como uma nova fase de um processo cultural. Tratando-se de um processo, é certo que as formas de jogo se apresentem de maneira diferente das civilizações primitivas.

Dessa maneira, podemos apontar que o esporte é uma nova face que o jogo adotou na sociedade moderna. Por mais que para os profissionais seja trabalho, e sua espontaneidade seja comprometida, entendemos que esse não pode ser desvinculado do jogo, pois se trata de uma nova camada do solo cultural, tal como Huizinga (2001) aborda.

Caillois (1990) assinala que Huizinga enxergou nos jogos, algo que nenhum outro cientista tinha enxergado: a ligação do jogo com as formas culturais de relação. E esse fator é de extrema importância para os estudos desse tema, principalmente para Caillois. Se Huizinga possui seu despertar para o tema jogo em seus próprios estudos, Caillois possui o seu após ler *Homo Ludens*.

É importante lembrar que Caillois em *O Homem e o Sagrado* desenvolve uma importante relação entre as formas sagradas e profanas, esboçando as proibições e

respeitos da humanidade sobre as leis sagradas e as formas festivas, que se dão a partir delas. Sua tese é praticamente posta em xeque ao ler Huizinga, pois não enxergava as manifestações sagradas como um tipo de jogo. Anos depois, Caillois consegue deslumbrar a obra de Huizinga com outro olhar, reconhecendo que jogo e sagrado possui relação íntima e a partir da obra do historiador, ele desenvolve sua divisão de jogo, bem como sua proposta de sociologia a partir dos jogos.

A busca de uma maior compreensão dessas teorias possibilitou um diálogo dinâmico entre os pontos que mais consideramos importantes entre as teorias. Isso nos possibilitou enxergar dois pontos que citamos como necessários para se abordá-las.

O primeiro é a forma que nos referimos ao citar o tema que os autores abordam. Podemos dizer que é totalmente equivocado expor que nesses estudos os autores estavam abordando o jogo, como se tratassem do tema de forma geral. Suas noções de jogo estão em torno do que podemos chamar de “jogo social”. Certamente não podemos ignorar caracterizações de uma atividade como jogo. Todavia, esse fato deve ser entendido como uma orientação da teoria acerca do jogo, não suas teorias em si.

A segunda diz respeito à vinculação que essas teorias possuem. Se Caillois parte do jogo social tratado por Huizinga, seguindo boa parte das características listadas pela história, não há por que tratamos de sua teoria de forma isolada da de Huizinga, pois ambos invocam o jogo como uma forma de coesão social universal.

Isso fica claro ao estabelecermos os paralelos que os autores fazem entre jogo e cultura. Huizinga é enfático ao caracterizar o jogo assim como caracterizou a cultura em *Nas Sombras do Amanhã*, ou seja, não há como fixar um conceito no meio de tantas definições já existentes, cabe apenas enumerar características que aparentam serem gerais aos conceitos já formulados.

A relação de jogo e cultura a partir de Caillois se dá por dois pontos distintos. O primeiro pode ser observado quando menciona como a literatura trata a importância dos jogos ao longo do tempo nas sociedades. E o segundo é a tese que o jogo incorpora elementos da cultura e não ao contrário, sendo assim, os jogos e os instrumentos usados nessas atividades foram sendo influenciados pelas formas culturais.

Se nossos jogos influenciam nossas formas culturais ou se nossas formas culturais influenciam nossos jogos não é a grande questão que surge do contato dessas teorias. Mas é de suma relevância que ambas as formas tratam de uma troca entre jogo e cultura, desaguando um oceano de possibilidades de movimento que é a sociedade.

Assim, pensar em jogo a partir de Huizinga e *Homo Ludens* (2001), e Caillois e *Os Jogos e os Homens* (1990), é pensar em formas de relações sociais em um movimento dinâmico. Um dinamismo que se expande além dos mundos real e fictício, que ecoa entre as civilizações e que a cada dia ganha novos traços.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, W. **Reflexões Sobre a Criança, O Brinquedo e a Educação**. Editora 34: São Paulo, 2002.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.

BRUHNS, T. H. O Jogo Nas Diferentes Perspectivas Teóricas. **Revista Movimento**: Ano VIII. nº 09, dez. 1996. p.27-43.

CAILLOIS, R. **Le Flueve Alphée**. Edição eletrônica. Paris: Gallimard, 2015.

_____. **O Homem e o Sagrado**. Lisboa: Edição 70, 1988.

_____. **Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.

DEMO, P. **Educar pela Pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 1996.

DEMO, P. **Pesquisa e construção de conhecimento**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1991.

DIJOURS. **Roger Caillois**– biografía y teoría. Disponível em <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/roger-caillois-biografia-y-teoria.html?m=1>
Acesso em: 1/5/2019.

DUFLO, C. **O jogo: de pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

ECO, U. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaios**. 1980. Nova Fronteira, Rio de Janeiro. 1980

ENRIZ, N. Antropología y juego: apuntes para La reflexión. **Cuadernos de Antropología Social**: nº 34, 2011. p.93-114.

ESPINOSA, M. C. R. Johan Huizinga (1872-1945): ideal cavalesco, juego y cultura. **Konvergecias: filosofía y cultura en diálogo**. Ano VII, nº 21. Out.2009.

FREIJOMIL, A. Un Historiador Del Acaso: los derroteros intelectuales del primer Huizinga (1897-1919). **Prisma, revista de historia intelectual**, nº 13, 2009, p. 33-64.

GASTALDO, É; HELAL, R. Homo Ludens e o futebol-espetáculo. **Revista Colombiana de Sociologia**. V. 36. n. 1, p. 111-122, jun, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **L'uomo e la cultura**. Firenze: La Nuova Itália, 1948.

_____. **Nas Sombras do amanhã**. São Paulo: Saraiva, 1946.

_____. **O Outono da Idade Média**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

MARCASSA, L. **Lúdico**. p.269-273. In: GONZÁLEZ, F. J; FENSTERSAIFER, P. E. **Dicionário Crítico de Educação Física**. 2. ed. rev. Ijuí: Unijui, 2008.

MARX, K. **Para a Crítica da economia política. Salário, preço e lucro: o rendimento e suas fontes.** São Paulo: Abril Cultura, 1982.

McDONALD, P. **The Principle of Division in Roger Caillois's Man, Play and Games.** Disponível em <https://doi.org/10.1177/1555412019853080> Acessado em: 5 de jun de 2019

OTTERSPEER, W. **De Hand van Huzinga.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

PAÍVA, V. **Jogo.** p.248-251. In: GONZÁLEZ, F. J; FENSTERSAIFER, P. E. **Dicionário Crítico de Educação Física.** 2. ed. rev. Ijuí: Unijui, 2008.

PUJOL, V.R. et al. O Jogo de Xadrez Como Conteúdo da Educação Física Escolar: proposta pedagógica do professor e sentidos atribuídos pelos alunos. **Revista Querubim.** V. 37. n. 7, p 66-72, fev, 2019.

SANTIN, S. **EDUCAÇÃO FÍSICA: da alegria do lúdico à opressão do rendimento.** Porto Alegre: EST/Esef, 1994.

SPENCER, H. **Los primeiros princípios.** Edição eletrônica. Biblioteca Virtual Universal, s.d. disponível em: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/155931.pdf>
Acessado em: 1 de jun de 2018.

WALLON, H. **A Evolução Psicológica da Criança.** Edição 70: Lisboa,