

HELOISA TURINI BRUHNS

Este exemplar corresponde à redação final da dissertação defendida por Heloisa Turini Bruhns e aprovada pela Comissão Julgadora em .....

Data: 25/8/1989 .....

Assinatura:  .....

A DINÂMICA LÚDICA

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Filosofia e História da Educação (FE), como exigência parcial para obtenção do título de mestre em Educação (Filosofia da Educação). Orientação Dr. Ademir Gebara.

COMISSÃO JULGADORA:

*Abdel Jabbar*

---

*[Signature]*

---

*[Signature]*

---

*[Signature]*

---

*[Signature]*

---

*[Signature]*

---

Agradecimentos a todos aqueles que  
contribuíram direta ou indiretamente  
neste trabalho e demonstraram a con-  
fiança carinhosa necessária para a  
realização de qualquer empreendimento.

Para todas as pessoas "especiais" que  
habitam esse mundo e acreditam no riso,  
no cômico e no lúdico...

## RESUMO

ESTE TRABALHO REFERE-SE A UMA ABORDAGEM TEÓRICO-HISTÓRICA DO JOGO. TEM COMO TESE CENTRAL A DIFERENCIAÇÃO ENTRE JOGO E ESPORTE, TENTANDO DEMONSTRAR ATRAVÉS DOS FATOS HISTÓRICOS E SUA INTERPRETAÇÃO, A RELAÇÃO DA ATIVIDADE ESPORTIVA (ESPORTE PROFISSIONAL), COM A RACIONALIDADE DO SISTEMA PRODUTIVO E O JOGO COMO UMA ATIVIDADE QUE, DE CERTA FORMA, CONTRADIZ ESSA MESMA RACIONALIDADE POR NÃO VOLTAR-SE PARA A PRODUÇÃO E O CONSUMO.

## INTRODUÇÃO

A idéia principal e inicial do estudo em questão era desenvolver uma pesquisa sobre atividades lúdicas, privilegiando o aspecto sócio-cultural. O título foi denominado "A manifestação humana através das Atividades Lúdicas". Após escrito o material, sentiu-se a necessidade de alterar essa denominação para "A DINÂMICA LÚDICA", visto que o estudo dirigiu-se para aspectos peculiares do jogo, tentando desvendar esse fenômeno numa busca do seu significado, sua história e sua relação com a cultura.

Em síntese, o alvo central recaiu no jogo e não na manifestação humana, embora esta esteja considerada constantemente no decorrer do trabalho.

Dada a extensão do material obtido, optou-se pela divisão entre uma abordagem teórico-histórica do tema, numa primeira instância, desenvolvida no momento, e uma abordagem sócio-cultural, a qual será apresentada posteriormente no curso de Doutorado, utilizando-se de uma pesquisa empírica, interpretada com o auxílio de teorias pertinentes.

No plano original da pesquisa, o problema incidia na diferenciação entre o jogo e o esporte, bem como no porquê da valorização do esporte pela educação e sociedade, em detrimento das atividades lúdicas.

Era hipótese preliminar o pragmatismo do esporte no privilégio dos resultados e a manutenção de valores vinculados a ele como a exclusão, o consumismo, a dominação, a acumulação, numa sociedade que os evidencia com grau significativo de importância. A questão a ser respondida era como isso veio a ocorrer.

A Metodologia empregada tinha como preocupação central a concepção da atividade lúdica numa prática real das re-

lações sociais (produto coletivo de vida humana) e não uma entidade abstrata, envolvida num individualismo, como se o objeto em apreço fosse decorrente de leis físicas ou biológicas. Uma investigação abstrata correria o risco de afastar o objeto de estudo em relação ao sujeito, o qual contribui ativamente na produção do conhecimento, introduzindo uma visão de realidade socialmente transmitida, e portanto, sofrendo determinações sociais (linguagem, interesses de classe, sistema de valores, motivações conscientes e inconscientes).

O sujeito apresenta-se entrecortado pelo conjunto das relações sociais e, portanto, produto e produtor de cultura. Não podemos nunca analisar esse sujeito e sua prática (cujo conhecimento dele faz parte), sem tomar sua especificidade histórica, social e individual. Do contrário, pode-se incorrer no erro de um método fragmentado, que embora possa se basear em grande quantidade de fatos e teorias, perde a visão do todo.<sup>1</sup>

A ênfase dada na questão sócio-cultural evitou direcionamentos para nuances pedagógicas, psicológicas ou terapêuticas, apesar destas também terem merecido consideração.

Optou-se pela utilização de um método de análise iniciado por considerações teóricas, tentando investigar a natureza do objeto. Para melhor compreensão foi realizada uma decomposição na tentativa de reproduzir a sua estrutura.

A investigação então, voltou-se para as características e critérios da atividade lúdica através de várias abordagens e considerações. Uma palavra de grande extensão como o jogo implica em muitos equívocos quando se tenta traduzí-la. Vários enfoques surgem e aqui procurou-se discutí-los através de uma revisão de teorias a respeito. Para melhor compreensão e reflexão do assunto sentiu-se a necessidade da análise comparativa entre o jogo do homem e do animal, numa tentativa de captar

---

(1) ROUYER (77, p.159).

o significado da atividade lúdica humana, carregada do aspecto simbólico.

Dando prosseguimento, foram analisadas as diferentes etapas do jogo na vida do homem considerando desde as discussões em torno do seu surgimento, passando pela infância, adolescência e idade adulta. Etapas estas relacionadas ao desenvolvimento cognitivo e afetivo, como também ao processo sócio-cultural, no qual surgem modificações através da intenção do homem com o seu meio. Não poderia-se desprezar o enfoque envolvendo as diferenças entre o jogo e o esporte, bem como entre o jogo e o trabalho. A primeira remetendo a uma das questões fundamentais da pesquisa, que unindo-se à segunda constituiu-se motivo da análise histórica, imbuindo de sentido algumas questões levantadas no desenvolvimento desses dois itens.

Continuando, a investigação seguiu no sentido do relacionamento do jogo com a arte, a linguagem, a ciência e a cultura, apontando aspectos comuns existentes entre eles, enfatizando a importância do simbolizar, que induz a possibilidades de transgressão, através do sentimento de liberdade, conduzindo à criação espontânea.

Para entender o significado atual de muitos jogos e brinquedos que deles fazem parte, sentiu-se a necessidade de investigar suas origens com o intuito de melhor compreensão da história e da cultura nas quais foram engendrados.

Em seguida, para responder às questões do estágio atual sobre as posições do jogo e do esporte na sociedade, foi realizada uma abordagem histórica, pois os traços culturais, embora pertencentes a manifestações do presente, são recriados, reincorporados ou readaptados. Outros são extingüidos ou mesclados, dando lugar a uma nova configuração. Refletir sobre a realidade cultural requer consideração sobre o processo histórico que a produz. Em suma, o tratamento histórico ocorreu levando-se em consideração na análise as relações de poder e o confron-

to de interesses dentro da sociedade.

A periodização utilizada (sociedade pré-industrial, industrial e pós-industrial) foi escolhida tendo em vista que a atividade lúdica está diretamente relacionada ao lazer. Este fenômeno que tem seu aparecimento no seio da sociedade industrial como um tempo excluído do trabalho, passa a gerar atividades relacionadas com ele, sendo o jogo uma delas.

Se antes o jogo fazia parte do contexto da vida das pessoas, estando diretamente ligado ao trabalho e aos cultos, com a ascensão industrial há um desligamento, passando a pertencer ao lazer, desvinculado da coesão lógica na qual estava inserido.

Paralelamente ao surgimento e crescimento da ideologia da utilidade e produtividade, outro fenômeno ganha força com rápida expansão: o esporte. Este passa a ser mais coerente com a nova ordem voltada ao trabalho, que via no corpo um meio de exploração e domesticação necessárias ao crescimento econômico. O lúdico não sendo disciplinador, é incompatível, de certa forma, como reposição da força de trabalho, que é a função do lazer no espaço e no tempo onde o trabalho se constitui como valor marcante.

O corpo começa a se liberar como meio de produção fundamental a medida que máquinas o substituem manualmente numa primeira instância e intelectualmente numa etapa posterior, sem deixar de considerar aqui a luta trabalhadora por uma vida mais digna.

Começa a surgir então, uma sociedade com características diferenciadas, na qual ocorre a substituição do trabalho como valor preponderante, pelo lazer. Este passa a representar um tempo de consumo e talvez a mercadoria tenha encontrado um espaço onde nunca foi tão promovida e expandida. A própria atividade de lazer assume essas características e o tempo destinado a ele passa a se constituir num espaço promissor para incre-

mentar o consumo. Espetáculos esportivos são vendidos à população e jogadores comprados numa progressão crescente. Mesmo na tentativa de enquadrar o jogo na era cibernética através da computação, fora desse esquema, nos espaços onde acontece, seu caráter subversivo é nítido: ele é improdutivo, não vendável e não consumível. Não é um produto de máquinas, mas sim de relações humanas.

Sintetizando, a eleição dessa periodização resume-se nesses fatos expostos, analisados extensivamente na pesquisa .

Na análise histórica através da utilização dos recursos disponíveis, desenvolveu-se uma investigação sobre as tendências gerais ocorridas na civilização relacionadas ao desenvolvimento das forças produtivas. Não houve tanta preocupação no que se refere às relações de produção, no sentido de uma análise sob uma ótica capitalista ou socialista, uma vez que as tendências universais em aspectos do trabalho, aparentam uma certa homogeneidade e em relação ao lazer, embora com tratamentos diferenciados, tanto num sistema quanto em outro, não é desenvolvida uma política cultural direcionada para transformações.

Praticamente não houve referência à sociedade brasileira pela falta de fontes que possibilitassem essa análise histórica do lúdico. Levando-se em conta as observações anteriores, as tendências gerais podem, igualmente, ser consideradas nesse caso, embora tenham surgido com uma grande defasagem de tempo em relação aos países desenvolvidos economicamente, segundo padrões internacionais que estabelecem os processos de urbanização e industrialização. Obviamente, o modo como esses processos foram sendo incorporados em nossa sociedade obedeceram características próprias, fruto de uma vivência estabelecida por padrões de vida peculiares, definidos numa cultura diferenciada .

Na continuidade dessa pesquisa esses temas serão me-

lhora evidenciados, enfocando algumas práticas lúdicas como o futebol de várzea, o samba, a sinuca, a capoeira, na sua relação com a sociedade brasileira e como foram modificados e reincorporados em novas relações junto às camadas sociais da população .

## CAPÍTULO I

### ABORDAGENS TEÓRICAS SOBRE O LÚDICO

#### 1. Características e Critérios

Para discutir, inicialmente, as características do jogo, serão retomados os autores que trataram do tema, especialmente suas conclusões, tentando-se fazer um paralelo entre as várias abordagens e discutindo as divergências existentes. Foram privilegiadas as teorias de autores, bibliograficamente significativos, que investigaram este assunto, por exemplo: Huizinga, Piaget, Chateau, Winnicott, Vygotsky, cada um dentro do seu campo de estudo específico (Psicologia, Sociologia etc.).

A discussão avançou no sentido de evidenciar os critérios colocados pelos estudiosos para que uma atividade possa ser reconhecida como lúdica. Do mesmo modo, as teorias clássicas sobre o assunto ( "energia excedente", "teoria do instinto" ) foram trabalhadas dentro de uma postura crítica no sentido de possibilitar uma percepção mais profunda do mesmo.

Estudar o fenômeno lúdico, numa primeira instância, pode parecer uma tarefa fácil. Talvez porque a maior parte da população que se dedica a pensar um pouco sobre ele, encare-o simplesmente como diversão e entretenimento, ou uma atividade banal, desprovida de utilidade para a produção material dessa sociedade.

É possível admitir, por outro lado, que a aparência não coincide com a essência e que até essa essência, dependendo do ângulo em que é analisada e interpretada, apresentará resultados diferentes.<sup>1</sup> Por conseguinte, para os objetivos deste tra-

---

(1) WINNICOTT (75) coloca bem a questão quando diz que a "objetividade é um termo relativo, porque aquilo que é objetivamente percebido, é, por definição, até certo ponto, subjetivamente concebido" (p. 96).

balho, é importante na interpretação de um fato, não perder a vição que este pertence a um todo dinâmico, estando seu significado inserido na relação com esse todo. Portanto, procurar a essência da atividade lúdica é tentar redimensionar o fenômeno muito além do simples fato de diversão e entretenimento. É tentar descobrir sua dimensão humana sem nunca perder de vista a integração do homem dentro do meio em que ele vive. É ir buscar nas suas raízes históricas e culturais a explicação para as aparências. Enfim, é ir buscar o seu significado dentro da produção coletiva dos homens vivendo em sociedade.

Quando se inicia uma investigação sobre o jogo, começa-se a perceber que os vários autores que se propuseram a estudá-lo, expressam diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defini-lo.<sup>2</sup>

Neste argumento serão enfatizadas, não tanto as definições propriamente, aspecto cuja literatura é abundante, mas as discussões em torno desse objeto de estudo quanto à sua caracterização e especificidade.

Para que uma atividade possa ser considerada um jogo, é necessário que apresente certos critérios que a identifiquem como tal.

Um critério bastante comum refere-se ao aspecto "desinteressado", o qual pode ser facilmente refutado, pois nota-se que há uma preocupação do jogador durante a execução e um envolvimento do mesmo bastante acentuado, sendo, portanto, o jogo "altamente interessado".<sup>3</sup>

---

(2) Talvez HUIZINGA (80) esteja certo quando discute esse aspecto. Para esse autor, é impossível a exata definição do jogo em termos lógicos, biológicos ou estéticos, apesar de se constituir numa função de vida. Porém, os conceitos de jogo não devem se confundir com os pensamentos utilizados para expressar a estrutura da vida espiritual e social. Se é assim, deveremos nos limitar a descrever suas principais características, ao invés da preocupação em tentar defini-lo. (p. 10)

(3) PIAGET (78).

Porém a "seriedade" dessa atividade não provém e não segue os mesmos sentidos da sociedade do trabalho, cujo caráter sério relaciona-se muitas vezes à produção e ao consumo. Também não provém do objeto, nem da situação, muito menos de interesses vitais. A seriedade da criança na atividade lúdica vem das suas conquistas no jogo.<sup>4</sup>

Não pode-se enxergar na atividade lúdica uma seriedade com caráter propedêutico, isto é, como uma preparação para a vida adulta, pois sabe-se que a infância tem uma vida própria.<sup>5</sup>

Outro critério colocado em relação ao jogo é o prazer; não obstante, muitos trabalhos, apesar de não serem jogos, almejam subjetivamente o prazer, principalmente aqueles onde há uma margem para a criatividade e empreendimento pessoal.<sup>6</sup>

Existem algumas práticas além do jogo que produzem esse estado e na própria atividade lúdica observa-se sentimentos desagradáveis com a anulação do próprio prazer, através de inseguranças, temores excessivos. Dessa forma, pode-se tornar numa situação mais desagradável do que muitas outras nas quais o

---

(4) CHATEAU (87), sobre esse ponto de vista, escreve que, através dessas conquistas, a criança "proclama seu poder e autonomia" (p. 26).

(5) CHATEAU (idem), ao mesmo tempo que afirma essa seriedade, desvia-a para o mundo dos adultos, pois afirma que "o mundo do jogo é uma antecipação do mundo das ocupações sérias..." e cita GROOS na sua observação que "o jogo prepara para a vida séria" (pp. 22-23). Quanto a isto, PIAGET (op.cit.) refere-se à colocação de BUYTENDJK: "uma criança brinca porque é criança" (p. 204).

(6) PIAGET (op.cit.) conclui sobre esse aspecto afirmando que "pode-se reduzir o jogo a uma busca de prazer, mas com a condição de conceber essa busca como subordinada, ela mesma, à assimilação do real ao EU: o prazer lúdico seria assim a expressão afetiva dessa assimilação" (p. 191). No nosso entender, o prazer estaria implícito no regozijo da descoberta.

jogo permitiria à criança escapar.<sup>7</sup>

O terceiro critério a ser discutido aqui refere-se à "desorganização". É comum ouvir-se que o jogo é uma atividade de desorganizada, anarquizada. Pode-se compreender esse fato, pois pa ra o observador passageiro, toda a agitação, troca de lugares , empolgação, pode levar a uma falsa idéia de confusão.

Particularmente, na fase do jogo simbólico, percebe-se uma não-diretividade da ação em contraposição à fase do pensamento lógico, o qual é sistematicamente dirigido. Neste caso, pode ser feita uma aproximação superficial com uma certa desorganização.<sup>8</sup>

É interessante observar a intervenção do adulto pretendo "organizar" o que ele enxerga como "confuso e anárquico" no caso aqui analisado. A quebra da espontaneidade é nítida e os movimentos que eram soltos e dinâmicos, preenchendo um espaço de terminado, parecem tornar-se "presos" com a mobilidade reduzida, assim ocorrendo também com a dinamicidade, principalmente quando posições são estabelecidas dentro de um espaço dividido.<sup>9</sup>

- 
- (7) Quanto a isso VYGOTSKY (84) diz que "existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável. São os jogos que só dão prazer à criança no fim da idade pré-escolar se ela considera o resultado interessante"(p.105). Do mesmo modo encontramos nas palavras de WALLON (apud LEIF e BRUNELLE,78) a coincidência desse pensamento, na afirmação de que o jogo pode inspirar "mais o temor dos fracos do que o gosto de triunfar" (p. 45).
- (8) PIAGET (op.cit.) lança a pergunta: "por que um devaneio ou um jogo simbólico não são "dirigidos"? Somente porque o real ali está assimilado aos caprichos do EU em lugar de ser pensado em conformidade com as regras?" (p. 191).
- (9) ERICKSON (71) faz uma comparação do jogo com relação à delimitação do espaço e do tempo, a qual é superada por aquela atividade, bem como o caráter da realidade social com sua conotação definitiva. O jogo estaria "livre das compulsões da consciência e das impulsões da racionalidade"(p.197). Essa mesma argumentação nos remete a ROSAMILHA (79) quando cita NIETZCHE: "Quando alguém está jogando, encontra-se num tempo diferente, não mais medido pela unidade-padrão da grande sociedade... jogando, a gente sai de um tempo e entra em outro" (p.44).

O adulto que observa, muitas vezes não se preocupa em tentar desvendar e compreender a ordem existente no momento da execução de um jogo específico, mas ao contrário, pretende enquadrar a atividade dentro de uma ordem conhecida, vista sob sua ótica, dentro de uma racionalidade que, muitas vezes, é a única que consegue visualizar.<sup>10</sup>

As crianças são os "scripts" dos seus próprios jogos, permanecendo, quando não sofrem intervenções, "senhoras" da situação, e sempre sentindo-se livres para acabar com eles a qualquer momento.<sup>11</sup>

O próximo critério a ser comentado é a "espontaneidade".

Mas essa espontaneidade existe somente no jogo ou também pode existir mesmo na própria ciência ou nas pesquisas primitivas das crianças?

Alguns podem fazer a distinção nesse caso entre "jogos superiores" constituídos através da ciência e da arte e "não-superiores", que seriam os simples e puros. Isso levaria a um pólo de atividades controladas pela sociedade e pela realidade, e outro de atividades verdadeiramente espontâneas porque não-controladas.<sup>12</sup>

---

(10) HUIZINGA (op.cit.) é enfático ao afirmar que o jogo "cria ordem e é ordem" (p. 13).

(11) Nesse caso, significa reorganizar a atividade à vontade. "Implantam um modelo de organização social no qual as estruturas são definidas pela liberdade humana", como bem lembra ALVES (86) com toda uma forma poética de se expressar (p.99).

(12) Se for assim, PIAGET (op.cit.) diz que "o critério retorna ao precedente: o jogo é uma assimilação do real ao EU, por oposição ao pensamento "sério", que equilibra o processo as simulador com uma acomodação aos outros e às coisas" (p.190).

Finalmente, temos aqui o critério da "libertação dos conflitos", o qual seria uma espécie de "desforra" do EU pela supressão de algum problema ou porque uma solução (submissão, revolta ou cooperação) torna-se aceitável.<sup>13</sup> Critério muito difundido na área da psicanálise e da psicoterapia, através de técnicas de ludoterapia.

Dentro dessa perspectiva, na área de jogo, a criança utiliza seu domínio sobre os objetos, organizando-os de tal forma, que supõe-se proprietária dos destinos da vida, transformando a passividade em atividade.<sup>14</sup>

O sonho, assim como o jogo são utilizados pela psicanálise no seu processo com o paciente. Ambos apresentam um conteúdo manifesto e um conteúdo latente.<sup>15</sup> Seriam instrumentos da psicoterapia, a medida que se colocam como forma de comunicar os conflitos inconscientes.<sup>16</sup>

O princípio da realidade, segundo as teorias freudianas, com o processo da maturidade, acaba prevalecendo sobre o princípio do prazer. Será que poderíamos afirmar que o jogo se-

(13) PIAGET (op.cit.) explica que "é porque o EU se submete ao universo inteiro nas condutas do jogo, que ele se liberta dos conflitos, e não pelo inverso, a menos precisamente, que se chame conflito toda limitação do EU pelo real" (p.191).

(14) COURTNEY (80) cita FREUD referindo-se à questão de que a criança "brinca de fazer alguma coisa que, na realidade, foi feita a ela" (p. 69).

(15) PIAGET (idem), a esse respeito, cita GROOS numa comparação entre o sonho e o delírio. Em ambos, a imaginação nos logra porque se trata então "de uma ilusão não penetrada pelo EU; no jogo e na arte, em compensação, trata-se de uma ilusão voluntária consciente" (p.194). Retomaremos, posteriormente a discussão entre jogo e arte.

(16) WINNICOTT (op.cit.) diz que "a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros" (p. 63).

ria um revanche do princípio do prazer sobre o princípio da realidade?

A comunicação sob a forma de jogo na psicoterapia adquire uma forma involuntária de linguagem com caráter altamente simbólico. O desvendamento desse simbolismo mostrará como a criança está aprendendo a trabalhar com certas imposições da realidade social e como ela consegue resolver alguns traumas e situações indesejáveis.<sup>17</sup>

Dentro dessa abordagem, a criança faz parte de uma cultura e ela mesma, com o seu grupo social, cria uma "cultura infantil". Ela sempre escolherá, mesmo traumatizada, jogos e materiais lúdicos dispostos em sua cultura para suas dramatizações, que possam ser usados de acordo com a sua idade.

Quando uma criança brinca com algum objeto, como um carretel puxado por um barbante, deve-se ter o cuidado para perceber<sup>se</sup> isto corresponde a uma brincadeira de todas as crianças de determinada idade, em determinada coletividade, ou se este brinquedo está tendo um significado único para aquela criança que perdeu uma pessoa ou um animal e que, em consequência, dá ao jogo uma significação particular.<sup>18</sup>

Muitos autores têm se empenhado em desenvolver várias teorias sobre o lúdico, tentando colocar o fenômeno dentro de paradigmas, que poderiam propiciar "pesquisas científicas" em relação a ele. Muitas dessas teorias tornaram-se clássicas e

---

(17) LEIF e BRUNELLE (op.cit.) dão exemplos elucidativos: " O "você está morto" do jogo de guerra, fazendo da morte um jogo, afasta a terrível e incompreensível ameaça. Ao brincar de "polícia", a criança não aprende a respeitar a lei; ela burla a lei" (p. 51).

(18) Esse exemplo esclarecedor é fornecido por ERICKSON(op.cit.) para quem o jogo "é uma função do ego, uma tentativa no sentido de sincronizar os processos corporais e sociais com o EU" (p. 194).

amplamente difundidas.<sup>19</sup>

A "teoria da energia excedente" explica que toda criança e animal quando pequenos, são inteiramente dependentes e protegidos pelos pais, possuindo portanto, energia excedente.<sup>20</sup>

A crítica feita em relação a ela explica as atividades dos animais como tendo objetivos claros e definidos. Quanto às crianças, dificilmente a energia que possuem pode ser chamada de "excedente", uma vez que jogam pelo interesse que possuem.<sup>21</sup> Igualmente, mostra-se insuficiente para explicar as diferentes formas de jogo entre as espécies e nelas próprias.<sup>22</sup>

Outra justificativa para a sua defesa apela para o funcionamento do sistema nervoso. Devido às "faculdades" estarem carregadas de energia, as pessoas têm que se movimentar sempre, ou estar em funcionamento constante. Isto torna-se uma necessidade orgânica.<sup>23</sup>

A teoria dos "instintos" proveniente de um conceito popular no século XIX supõe a presença de poderes inatos nos seres humanos, herdados de geração a geração. Dentro dos instintos humanos, o jogo seria um deles, pois constitui-se de impulsos naturais de personalidade e do comportamento dos homens.

Seus seguidores conduziram ao surgimento da "teoria da catarse" utilizada pela psicanálise, considerando o jogo co-

---

(19) Aproveitar-se-á aqui, para desenvolver o tema, do apanhado geral dessas teorias, realizado nos trabalhos de COURTNEY (80), bem como das observações e críticas citadas pelo mesmo autor por acharmos satisfatórias.

(20) Tese defendida por SCHILLER (apud COURTNEY, *idem*).

(21) COURTNEY (*ibidem*) diz que "é apenas nos mamíferos mais desenvolvidos que as memórias infantis são reprimidas, e o jogo, como o conhecemos, é uma necessidade: uma defesa contra a ansiedade da separação" (p.151). Assume, portanto, objetivos claros e definidos.

(22) Crítica feita por GROOS (apud COURTNEY, *ibidem*).

(23) Tese defendida por SPENCER (apud COURTNEY, *ibidem*).

mo uma atividade que libera emoções, uma válvula de escape para emoções reprimidas.

A "teoria da recreação" tem um caráter funcionalista, colocando o homem à mercê do sistema e colaborando sempre para a manutenção do "status quo". Vê no jogo uma representação orgânica das forças dispendidas.<sup>24</sup>

Segundo, tem-se a teoria do "relaxamento". Seus defensores argumentaram que "atividades mentais superiores" são desgastantes e as atividades lúdicas ( "atividades racialmente antigas" ) são relaxantes, pois ativam áreas primitivas do cérebro, envolvendo músculos fundamentais (grandes músculos).<sup>25</sup>

A "teoria da recapitulação", baseada mais em especulações do que em teorias, repousa na hereditariedade, através da repetição de atividades de nossos ancestrais. O jogo liberaria o homem desses resíduos e o impulsionaria para estágios superiores.<sup>26</sup>

Uma das grandes críticas a essa teoria refere-se à não consideração do meio ambiente como fator de variação dos jogos, bem como a prisão relativamente maior ao passado, do que

---

(24) COURTNEY (ibidem), para exemplificar, cita as palavras de Lord Kames, o filósofo inglês do século XVIII: "o jogo é necessário para o homem a fim de que se reanime após o trabalho" (p.32). Aqui também LEIF e BRUNELLE (op.cit.) fazem alusão a esta teoria, citando o relatório do professor Jean Bernard intitulado "Como melhorar as condições do trabalho escolar" , utilizando-se para isto da recreação ( p. 108).

(25) Segundo o autor utilizado aqui, essa teoria tem PATRICK como figura principal, o qual argumenta que "jogos de bola , danças e atividades similares relaxam o cérebro superior pela ativação dos modelos básicos do cérebro" (p.34).

(26) Teoria apresentada por Stanley HALL: "o homem herda tendências de coordenação muscular, que têm sido de utilidade racial" (apud COURTNEY, ibid., p. 34).

ao crescimento, mostrando-se estática.<sup>27</sup>

Refletindo sobre esta última, sentiu-se a necessidade de aprofundamento em torno de considerações sobre a identidade de práticas entre culturas, idades e gerações diferentes.<sup>28</sup>

Não é por acaso que alguns comportamentos, na sua infinita variedade, apresentam, em todas as idades e em todas as culturas, tantas similaridades, tantas constantes. É possível admitir a existência de um fundo comum da experiência humana, de sua natureza, depois de ultrapassados os estereótipos culturais.

O simbolismo do agir é o mais primitivo e o mais fundamental. Suas raízes encontram-se na vivência ontogenética de cada um, mas também na vivência sociogenética e filogenética da humanidade. O fundamento comum de todas as religiões, filosofias e culturas, encontram-se nesse nível.

Como consequência da "teoria da recapitulação", tem-se a "fisiológica", explicando o jogo como um "impulso para agir", satisfazendo desta maneira, as necessidades do corpo em crescimento. Impulso esse que, concomitantemente, dá origem à habilidade do organismo funcionar.<sup>29</sup>

Outras discussões baseadas na "teoria genética" afirmam que os modelos de comportamento são transmitidos através de gerações. A constituição genética específica do indivíduo determinaria suas potencialidades e o meio influenciaria nas suas realizações durante o desenvolvimento. Os gens transmitiriam a

---

(27) COURTNEY (op.cit.) acrescenta algumas observações a essa teoria, esclarecendo que "tribos primitivas conhecidas não progridem uniformemente; tampouco pode ser demonstrado que o homem vive inteiramente, de forma precisa, a ordem da evolução (...) Ao mesmo tempo, o homem não pode separar-se do passado e há alguns modelos de comportamento que sustentam semelhanças com comportamentos primitivos de uma raça" (p.35).

(28) A obra de LAPIERRE e ACOUTIER (86) discute esse assunto.

(29) Teoria desenvolvida por APPLETON (apud COURTNEY, op.cit.).

tendência para o jogo, sendo que este constituir-se-ia numa necessidade orgânica.<sup>30</sup>

Finalizando, cabe referência à "teoria do pré-exercício".<sup>31</sup> O jogo seria a própria finalidade da infância, como também uma espécie de treino para o desenvolvimento da inteligência. Dentro dessa teoria, ele é analisado como preparação para o trabalho ou para a vida adulta, argumento já comentado neste trabalho.<sup>32</sup>

De maneira geral, essas teorias oferecem visões parciais do fenômeno, colocando basicamente a importância na hereditariedade, em aspectos biológicos e fisiológicos. Partem dos indivíduos numa situação evolutiva, não considerando a vida do homem em sociedade, e parte de uma cultura que o influencia através de suas ações. Para melhor compreensão e uma crítica mais apurada, deveria ser considerado o momento histórico no qual foram elaboradas, pois desta forma seria percebida a intenção sustentada pelos valores que dominavam na época do surgimento. Apesar dessa análise fugir ao âmbito desse trabalho, fica aqui a sugestão para algum interesse específico.

- 
- (30) COURTNEY (op.cit.) comenta HUIZINGA em sua análise do aspecto genético do jogo. Porém, além da necessidade genética, ele contém um elemento importante de desenvolvimento (impulso social): "geneticamente, o jogo é uma parte integral da vida e isolá-lo, como o fez o homem moderno, é destruir o espírito verdadeiro, natural e seu derradeiro valor para o homem e a sociedade." (p.37)
- (31) Teoria desenvolvida por Karl GROOS e comparada com a de APPLETON por COURTNEY (idem): enquanto APPLETON pensava que a "ânsia pelo crescimento (jogo) levava à ação que estimulava o crescimento que é, também, prática para a vida", GROOS considerava que os "instintos levavam à atividade, que por sua vez é prática para a vida" (p. 36).
- (32) PIAGET (op.cit.) não vê "o que a noção de "pré-exercício" acrescenta à de "exercício" puro e simples" e critica GROOS ao afirmar que o "símbolo lúdico orienta o jogo em novas direções que se afastam cada vez mais do simples exercício" (p. 195).

Em outra linha de análise, Caillois<sup>33</sup> define a atividade lúdica, considerando os elementos característicos de sua prática. O jogo é uma atividade livre (diversão sem caráter de obrigatoriedade), delimitada (espaço e tempo previamente estabelecidos), incerta (sem previsão de resultados), improdutiva (não mantém vínculos com a sociedade de consumo), regulamentada (submissão a regras), fictícia (fundamentada num contexto de irrealidade perante a vida).

Caillois classifica os jogos em quatro categorias, procurando estabelecer simultaneamente o critério dominante e definidor de qualquer jogo: competição (agon), acaso (alea), simulacro ou disfarce (mimicry) e a vertigem (ilinx). Como se um pêndulo oscilasse entre os quatro, ter-se-ia numa extremidade, a "paedia" correspondendo à improvisação livre ou fantasias sem controle e no outro extremo, o "ludus" com regras, necessidade de maior esforço, empenho, etc.<sup>34</sup> A classificação analítica é recortada por uma classificação dialética.<sup>35</sup> Percebe-se aqui uma relação permanente entre dois pólos: o da lei e o da invenção, sendo que essa regulação implica na suspensão das leis comuns e na instauração de novas que surgem do jogo.

A classificação de Caillois parte do conteúdo dos jogos, diferentemente de Piaget que parte da estrutura, como será observado adiante.

---

(33) Para discutir a teoria de CAILLOIS será utilizada a abordagem feita por OLIVEIRA (82), a qual traz, de forma geral e sucinta, as idéias do autor, bem como as referências interessantes de LEIF e BRUNELLE (op.cit.).

(34) LEIF e BRUNELLE (idem) nas observações aos termos usados por CAILLOIS explicam que "para tornar sua classificação dos jogos em língua francesa mais próxima das realidades psíquicas de hoje, remete constantemente aos termos gregos, latinos ou ingleses, correspondentes" (p.167).

(35) BRAZIL (88, p. 93).

A psicolingüística esclarece que as classificações se dão através de categorias semânticas da língua. Há portanto uma comparação que levaria a um conhecimento de denominações e classificações em outras línguas, que perturbariam as distinções familiares em uma cultura.

Essa forma de classificação, como a utilizada por Caillois, tornar-se-ia uma metodologia, surgida de trabalho intelectual aprimorado.<sup>36</sup>

Em seguida, pretende-se verificar as várias tentativas de caracterização da atividade lúdica, a busca de sua personalização e do seu significado, na tentativa de compreender o fenômeno dentro de um quadro teórico elucidativo.

Enfatiza-se que a função do jogo poderia ser definida pela representação de alguma coisa ou uma luta por alguma coisa. Também coloca-se que existe na ação do jogo um sentimento de exaltação e tensão, seguido por um estado de alegria e de distensão.<sup>37</sup>

O jogo seria uma espécie de comportamento caracteriza

(36) LEIF e BRUNELLE (op.cit.).

(37) Colocações de HUIZINGA (80), que caracteriza o jogo da seguinte forma: "Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais, com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes" (p. 16). Igualmente, temos a posição de WEBER (69) em relação ao jogo: "não se trata de um "passatempo", senão da forma natural em que se conservam vivas e flexíveis as forças psicofísicas do organismo, uma forma de "exercício" que, em seu caráter instintivo animal e inconsciente, encontra-se muito além de qualquer separação entre o "espiritual" e o "material", entre o "psíquico" e o "corporal", por mais que possa ser convencionalmente sublimada" (p. 843).

do como uma alternância entre a tensão e o relaxamento, a qual é capaz de ser conferida a qualquer tipo de movimento humano , uma espécie de "vaivém".<sup>38</sup>

Dois conceitos seriam fundamentais para se conhecer a essência do jogo humano - a subjetividade corporal e o corpo como consciência. Há uma relação dialética entre a aparência e a realidade.<sup>39</sup>

O jogo cativa o jogador, fascinando-o através do risco.<sup>40</sup> Nota-se uma coincidência do sujeito consigo mesmo. É o sujeito integrado, sem rupturas, pois jogando torna-se objeto jogado.<sup>41</sup> Tal é o envolvimento dos jogadores na atividade, que eles passam a se confundir com a própria. "O jogo que joga". Como exemplo, podemos citar qualquer jogo de palavras e significados através de metáforas, metonímias, quebra-cabeças, etc. O que acontece não é um jogo "com" a linguagem, mas sim, "da" linguagem.<sup>42</sup>

A amplitude dada ao jogo é muito grande. Tanto se pode jogar "com" alguma coisa, como "por" alguma coisa, e "como" alguma coisa.

Essa amplitude é notada também em alguns termos e palavras cujo significado abrange grande quantidade de atividades. Exemplificando, tem-se a palavra alemã "spielen", utilizada para designar atividades lúdicas em geral: brincar, jogos de salão, jogos de azar, bem como o ato de representar uma situação na vida real e, ainda, o ato de tocar um instrumento.

---

(38) BUYTENDJK (77, p.68).

(39) BUYTENDJK (op.cit.).

(40) BUYTENDJK (ibidem) cita GADAMER: "Todo jogo é um ser jogado" (p. 66).

(41) BRAZIL (88), referindo-se à consciência reflexiva de Descartes, mostra a coincidência do sujeito consigo mesmo no ato da reflexão, sendo ponto de partida da totalidade de seus atos (p. 46), o que nos levou a pensar na semelhança existente em relação à atividade lúdica.

(42) BUYTENDJK (op.cit., p.66).

Falar sobre o jogar "em geral", é o mesmo que falar sobre estrelas, tratando tanto dos astros no céu, como estrelas do mar, condecorações em formas de estrela, estrelas do cinema, etc, porque tanto se pode falar em jogo amoroso, jogo de olhar, "jogo" de vigas numa porta, etc.<sup>43</sup>

O conhecimento específico do humano no jogo não transparece quando este está ocorrendo. Na ação de jogar contra algo ou entrar no jogo, particularidades da atividade, embora fiquem evidentes, não caracterizam o fator humano, que envolve, na relação com o jogo, aspectos irracionais, pré-disposições, criatividade, etc.<sup>44</sup> A tensão comentada anteriormente, surge portan-to. O ato criativo como transgressor da ordem, efetiva-se numa tensão de ansiedade.

Como não se joga "algo determinado", mas com alguma coisa que ganha forma através do processo dialético de mover e ser movido, o objeto lúdico transcende o caráter de "objeto" como alguma coisa reconhecida pela razão.<sup>45</sup> No "jogar bola", a bola seria um instrumento do jogo, não o objeto, pois este sempre tem o caráter de imagem (das possibilidades e da fantasia) nunca de uma "coisa". O objeto seria o movimento causado por essa bola. Brinca-se com a bola que brinca conosco.

No jogo, existe uma parte que é "escolhida, planejada e imaginada". Disso se conclui que a realidade é conhecida,

---

(43) BUYTENDJK (op.cit.).

(44) Nas palavras de BUYTENDJK (idem), o jogo humano relaciona-se com o "fundamental irracional e obscuro dos nossos instintos e paixões, capacidades, disposições, condições e estados de ânimo, e com o também inteiramente inexplicável elemento criador em cada atividade" (p. 66).

(45) BUYTENDJK (ibid.) critica HUIZINGA dizendo que falta neste o "exame de correlação entre as manifestações vitais que surgem espontânea e instintivamente e o modo-de-ser espiritual da consciência intencional" (p. 71). No nosso entender, seria a relação entre o subjetivo e a consciência.

apesar da entrega à ilusão, ao desejo, ou talvez seja ordenada de uma nova maneira, numa tentativa de reorganização de seus elementos.

Tal aspecto vem contra os que afirmam que o jogo é alienação, uma fuga da realidade e dos compromissos necessários para se atuar nela. Se isso acontecesse tornar-se-ia um devaneio completo.

Outros, ao contrário, discutem que há um afastamento da realidade, colocando o campo de jogo entre a fantasia e a vida cotidiana.

Na medida em que se trabalha, através do jogo, com os conflitos que se tem em relação à realidade e apesar de uma oposição a ela, é justamente dela que são extraídos os elementos utilizados.<sup>46</sup>

Há plena distinção entre o jogo e a realidade. Apenas toma-se emprestado do mundo real, objetos e circunstâncias imaginados.<sup>47</sup>

A experiência existencial do homem também se constrói no brincar, o que acontece na zona dos fenômenos transacionais. O jogar não se encontra nem dentro (dualidade psíquica interna), nem fora (realidade externa), mas sim no campo neutro entre os dois.<sup>48</sup>

O jogo seria uma reprodução, uma evocação das coisas que impressionaram e agradaram. Uma participação mais próxima

---

(46) LEIF e BRUNELLE (op.cit.) colocam que a "criança, assim como o adulto, ao brincar, afasta-se da realidade; o jogo a protege da realidade" (p. 74).

(47) COURTNEY (op.cit., p. 79).

(48) WINNICOTT (op.cit.) explicita a colocação dessa experiência existencial, dizendo que ocorre "no excitante entrelaçamento da subjetividade e da observação objetiva, e numa área intermediária entre a realidade interna do indivíduo e a realidade compartilhada do mundo externo aos indivíduos" (p. 93).

no ambiente.<sup>49</sup>

Se o mundo que vivemos não é aberto à liberdade e à alegria, pois tudo deve ser controlado (até a "subversão" do riso), o jogo seria uma possibilidade para se atingir esses aspectos, alcançando-os através de um rompimento, da transcendência das regras da realidade.<sup>50</sup>

A transferência de uma situação de jogo para a vida real seria considerada devaneio.<sup>51</sup>

As crianças, na tentativa de amenizar o efeito desagradável de algumas tarefas que não estão com vontade de cumprir, utilizam-se do jogo para "superar" essa situação penosa e brincam daquilo que estão fazendo. Isso pode ser observado quando brincam de comer na hora da própria refeição, não sendo caso de devaneio.

O jogoseria um espaço onde o desejo é expresso e o sujeito se realiza na comunicação entre as pessoas. Na inexistência desse espaço, a comunicação torna-se doutrinação, produz obediência e uma concordância passiva.<sup>52</sup>

O ego real mantém uma relação de subordinação ao ego imaginário do interessado, tendo portanto uma significação que não é funcional. Ele é constituído por um "pensamento divergen-

(49) Como diz PIAGET (op.cit.), os jogos tendem a "construir uma vasta rede de dispositivos que permitam ao EU assimilar a realidade integral, isto é, incorporá-la para revivê-la, dominá-la ou compensá-la" (p. 198).

(50) ALVES (86) referindo-se ao jogo: "negação radical da lógica do mundo" (p. 102).

(51) VYGOTSKY (84) discute que "a transferência ubíqua do comportamento de brinquedo para a vida real só poderia ser considerada como um sintoma doentio. Comportar-se numa situação real como numa situação ilusória é o primeiro sintoma de delírio" (p. 116).

(52) BRAZIL (op.cit.) defende o jogo como "metáfora da razão e do desejo" (p. 79).

te": não pretende chegar a uma resposta única, porque existe grande possibilidade de respostas variadas.<sup>53</sup>

O mistério do jogo permanece para o jogador, na medida em que ele não consegue ter acesso exatamente naquela hora em que se confunde (ou se funde) com o próprio jogo, com o seu significado. A expansão intrínseca da atividade lúdica parece levar a um desviar-se de si mesmo, a uma extrapolação do ser.<sup>54</sup>

## 2. O jogo do homem e o jogo do animal

A importância de se discutir neste trabalho esse assunto reside no fato comum de se ouvir dizer que os animais jogam (principalmente os filhotes), como a evidência transparecida na observação de tal fato.

A melhor compreensão do significado do jogo humano exige a necessidade da análise do jogo animal. A partir daí algumas conclusões pertinentes são extraídas, no sentido de captar a essência de tal atividade.

Afirma-se que os jogos sensório-motores estão presentes nos animais e vai-se mais além na demonstração da presença do jogo simbólico no chimpanzé, referindo-se a comportamentos típicos desse animal.<sup>55</sup>

---

(53) LEIF e BRUNELLE (op.cit., p. 107).

(54) BUYTENDJK (op.cit.) citando GADAMER: "O jogador bem sabe o que é o jogo e que aquilo que ele faz é apenas jogo, mas ele não sabe o que é isto que ele sabe" (p. 73).

(55) PIAGET (op.cit.) exemplifica, em relação ao chimpanzé: "agarrar uma das pernas com as duas mãos e tratá-la como algo estranho, como um verdadeiro objeto, talvez mesmo um boneco, acalentando a perna de um lado para o outro nos braços, acariciando-a, etc." (p. 130).

Outra teoria nega a existência da imaginação em qualquer jogo de animais, afirmando ser ela (imaginação) uma atividade consciente específica do humano, completamente ausente nos animais, como também na consciência de crianças muito pequenas.<sup>56</sup>

Na observação do jogo como forma de comportamento, com referência aos animais, argumenta-se a existência de um significado contido na manutenção de suas relações com o ambiente que vivem.<sup>57</sup> Ainda nessa teoria é encontrada a afirmação que na vida animal estão ausentes a imitação lúdica, o "faz-de-conta", os jogos de ilusão e os jogos que obedecem regras. Por outro lado, considera a possibilidade de orientar a compreensão da atividade lúdica humana, através da análise dessa atividade nos animais, pois algumas relações de significado podem tornar-se mais visíveis.<sup>58</sup> Mas o comportamento animal apresenta-se de forma fechada, vivida corporalmente.<sup>59</sup> Por isso, torna-se necessário para a compreensão do jogo humano, entender a relação entre o objetivo e o subjetivo corporal, a qual já foi comentada anteriormente.

Em relação à teoria da "energia excedente", tem-se uma comparação entre o trabalho e o jogo no animal. Quanto ao último, a atividade acontece quando há uma grande força (excedente) impulsionando a ação e em relação ao trabalho dá-se o

---

(56) VYGOTSKY (op.cit., p. 106).

(57) BUYTENDJK (op.cit.) diz que "mesmo que a sua existência seja diferente da nossa, somos obrigados, tanto no mundo biológico, quanto na observação científica, a interpretar os movimentos dos animais como modos de comportamento e, de vez em quando, como jogo autêntico ou, pelo menos, como comportamento lúdico" (p. 63).

(58) Aqui BUYTENDJK (idem) cita De Waelhens quando coloca que "no comportamento da vida animal manifesta-se uma prefiguração do ser espiritual, a saber, em termos de "intencionalidade atuante", que constitui a unidade natural e pré-indicativa do mundo e da nossa vida" (p. 65).

(59) "carnal das relações de sentido" (ibidem, p. 65).

contrário. Ele acontecerá no animal quando este se sentir privado de alguma coisa.<sup>60</sup>

Outra investigação descreve os mamíferos (particularmente os pertencentes à ordem dos primatas, aonde o homem está incluído) como sendo os que mais brincam e jogam.<sup>61</sup> Em relação aos não-mamíferos, coloca o jogo como indicador de descontinuidade, pois parece representar um tipo de "disjunção temporal". Quando uma atividade é interrompida sem razão, ou o organismo é afetado por certas condições, ocorre o jogo. Relacionada a esta última afirmação, faz uma comparação interessante quanto às grandes comemorações e festas da sociedade humana, que acontecem após um período marcado por certas atividades e começo de outras (como o "reveillon").

O jogo não ocorreria em animais invertebrados, peixes, anfíbios e répteis.<sup>62</sup> Relaciona-se aqui o amadurecimento e aquisição de habilidades às espécies que brincam e às que não brincam. Quanto às segundas parecem estar "treinando em serviço" e as primeiras, pela proteção que recebem dos adultos, adquirem essas habilidades através do jogo.

A argumentação dialética sobre a racionalidade descreve os animais como algo mais que seres mecânicos, por isso brincam e jogam. Quanto aos homens, são mais do que seres racionais por terem consciência de que brincam e jogam, sendo que o jogo é irracional.<sup>63</sup>

---

(60) COURTNEY (op.cit., p. 20).

(61) Essa colocação é de NORBECK (apud ROSAMILHA, op.cit.): "O traço biológico do lúdico, como é medido pela incidência do jogo, cresce em intensidade na classe dos mamíferos, de acordo com a posição das espécies na escala de evolução que leva ao homem" (p. 26).

(62) Afirmação encontrada na explanação de ALDIS (apud ROSAMILHA, idem) que vem reforçar a existência de jogos entre os mamíferos, predominando entre primatas e carnívoros (p.27).

(63) HUIZINGA (op.cit., p. 6).

Essa última afirmação apresenta-se duvidosa, uma vez que há um lado racional no jogo, discutido anteriormente.

Uma referência às gralhas é feita neste último contexto, na afirmativa da realização de uma competição durante a fuga. Isso é rejeitado por alguns estudos do comportamento, os quais apontaram a existência de lutas nas espécies animais, mas não de competições.<sup>64</sup>

Um exemplo das atividades de um gatinho, é denominado "clássico" e, ao mesmo tempo, "obsessivo" pois distinguem relações que são difíceis de separar e, ao mesmo tempo, representam separações importantes: tem-se a presença do "jogo de exercício" quando o gatinho mastiga, a presença de "jogos de ficção" quando ele se atira sobre algo que não existe (como se fosse atacar uma presa) e de "jogo de regras", quando brinca de esconder com seus irmãos. A presença e a consideração nos animais das três estruturas de jogos já discutidas são mencionadas nesse exemplo.<sup>65</sup>

Uma reflexão sobre as discussões em relação a esse assunto é importante.

A separação entre cultura e natureza, induziu a uma dicotomia marcante entre o reino animal e o reino humano. Tudo aquilo que no homem não era biológico, pertencia à cultura. Essa separação não é real, servindo muitas vezes como instrumento metodológico, porém foge ao âmbito desse trabalho o aprofundamento nesse aspecto.<sup>66</sup> A própria idéia de Natureza é variável

---

(64) BUYTENDJK (op. cit., p. 72).

(65) LEIF e BRUNELLE (op. cit., p.42).

(66) Para melhor compreensão desse tema sugerimos a obra antropológica de RODRIGUES (86).

culturalmente e muito da Cultura tem raízes na Natureza.<sup>67</sup>

O que identifica o traço humano é a separação reflexiva em relação aos bens produzidos e a atribuição de significado a essa produção. Os homens recriam o que criam, e fazem isto como uma extensão da consciência e não meramente do corpo, como os animais, o que lhes permite um conhecer-se conhecendo através de uma construção social.

---

(67) Temos revelações importantes da etologia sobre o estudo dos costumes dos animais: "o social tem raízes biológicas e nos informa sobre aspectos desconhecidos da conduta humana: o animal não é mais o pretexto experimental de uma hipótese psicológica a respeito do homem; e o social é apreendido como uma das dimensões zoológicas da vida, ainda que humana" (LEIF e BRUNELLE, op. cit., p. 42).

## CAPÍTULO II

### RELAÇÕES E DIFERENÇAS DO JOGO HUMANO

#### 1. As diferentes etapas do jogo na vida do homem

Quando observam-se pessoas jogando, são claras algumas particularidades específicas com relação a faixas etárias. É difícil, senão talvez patológico, encontrar adultos jogando com bonecas entre adultos. Porém vê-se isso acontecer entre adultos e crianças, quando os primeiros participam dos jogos dos pequenos, numa relação carregada de afetividade. Portanto, notam-se traços mais ou menos definidos nos jogos das crianças, adolescentes e adultos, os quais serão discutidos neste tópico. Para tanto serão utilizadas as análises de alguns autores já citados, bem como de outros (por exemplo, Benjamin, Vayer, etc.) tendo como fundo a teoria de Piaget, posto que seus estudos referentes ao tema aqui desenvolvido posicionam-se dentro de uma perspectiva analítica e crítica frente a outros autores que também abordaram a questão. Formula uma teoria da atividade lúdica baseada no desenvolvimento do sujeito, referente a aspectos afetivos e cognitivos. O enfoque é então centralizado sobre a estrutura do jogo, que se constitui na forma de organização mental: exercícios, regras e suas variedades e não no conteúdo que seriam interesses particulares ligados a tal ou qual objeto (bonecas, animais, construções, etc.). É interessante observar que outros como Spencer (apud COURTNEY, op.cit.), desenvolvem uma classificação também a partir da estrutura, privilegiando uma classificação referente a jogos sensório-motores, jogos com regras e jogos artístico-estéticos.

É necessário, contudo, reconhecer a existência de la-

cunas, principalmente no que se refere ao aspecto sócio-cultural, pois se não existem pessoas sem cultura, o estudo perde muito de sua concretude, quando isso não é considerado. Uma questão teórica permanente para este trabalho consiste no respeito das possíveis relações entre a atividade lúdica e a vida em sociedade.

Afirma-se que a atividade lúdica seria a assimilação do real ao EU. Esse EU participante e assimilador daquela imaginação criadora, mola mestra do pensamento ulterior e da razão. Qualquer comportamento que se repita por simples prazer funcional pode se converter em jogo. Nesse caso, o jogo seria essencialmente a assimilação predominando sobre a acomodação, uma vez que o equilíbrio entre esses dois aspectos representa a ação da inteligência humana, sendo a imitação a prolongação da acomodação.

A partir do momento, então, da dissociação entre assimilação e acomodação, a primeira passando a subordinar à segunda, funcionando por si própria, surge o jogo de "exercício".

Após a criança ter aprendido a agarrar, atirar, etc., envolvendo tanto uma acomodação a novas situações, como esforços de repetição, reprodução e generalização (elementos da assimilação), ela começa a realizar essas ações pelo prazer que acarretam, não por um esforço adicional, mas pelo simples fato de dominá-lo. Todas as formas de jogos, são, na sua essência, tentativas de assimilar experiências pelo organismo humano.

Isto ocorre na fase sensório-motora, aproximadamente dos 0 aos 2 anos, quando a criança procura submeter-se às exigências da realidade exterior. O jogo de exercício seria, portanto, uma assimilação sensório-motora.<sup>1</sup>

Outros apontam a origem do jogo na relação objetal (mãe-filho), quando acontece o presenteamento do bebê com brinquedos

---

(1) Apontamentos de PIAGET (78), alguns dos quais já discutidos em páginas anteriores.

"permitidos" pela mãe, ao mesmo tempo em que ela se diverte com o brinquedo da criança. Surge então a transposição da atividade funcional para a pré-lúdica. Uma simples marcha, depois da criança tê-la dominado pode se converter num jogo através do sentimento de júbilo alcançado.<sup>2</sup>

Alguns não concordam, ou melhor, não vêem nessa atividade do bebê um jogo. Para tal deveria ocorrer a oscilação entre a fantasia e realidade, o que não acontece porque a criança é incapaz dessa distinção. Isso passará a ocorrer por volta dos 4 anos.<sup>3</sup>

Ainda argumentações a respeito apontam o mundo do jogo como o imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados. A imaginação não está presente nas crianças muito pequenas, representando uma forma especificamente humana de atividade consciente. Aparece somente no início da idade pré-escolar.<sup>4</sup>

A passagem do plano sensório-motor para o plano do pensamento representativo, vai ser uma conseqüência da deformação da assimilação pela assimilação, constituindo-se numa fonte de ficção simbólica, porque se desliga da acomodação atual. A assimilação sensório-motora (ação), transforma-se em assimilação mental (representação).<sup>5</sup>

(2) LBOVICI e DIATKINE (88, p. 26).

(3) É o caso por exemplo de BUYTENDJK (op.cit.) o qual acrescenta que essa manifestação ("vaivém") só ocorrerá numa fase tardia da infância, quando ocorre uma transição do "jogo interpretativo" para o "jogo representativo". Referindo-se ao bebê escreve: "agora o objeto desconhecido que a criança pega com a mão está em seu poder. Agora ela pode fazer alguma coisa: por exemplo, mover o objeto para cá e para lá, colocá-lo na boca ou jogá-lo fora e seguí-lo com o olhar. É verdade que tais modalidades de comportamento ainda não são jogos. Mesmo as repetições de tais atividades ocorrem sem qualquer relacionamento lúdico intencional com os objetos e os acontecimentos" (p. 75).

(4) VYGOTSKY (op.cit.) a respeito, comenta que o jogo "parece ser inventado justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis" (p. 106).

(5) PIAGET (op.cit.).

Na fase do jogo simbólico o pensamento é orientado pela preocupação dominante da satisfação individual.<sup>6</sup>

Posteriormente acontecerá um duplo processo. Haverá tanto um progresso na direção do alargamento do pensamento conceitual, como na direção de uma interiorização do símbolo no rumo da construção representativa.<sup>7</sup>

Na fase do jogo simbólico não haverá regras, nem limitações, como é colocado, pela simples preocupação com a satisfação individual.<sup>8</sup>

Uma posição diferente surge a esse respeito na afirmativa que não há jogos sem regras. Mesmo os que envolvem uma situação imaginária contêm regras de comportamento, embora possam não se constituir em jogos com regras formais estabelecidas "a priori".

A relação da criança com um objeto que possui o seu significado modificado, bem como o papel que representa, sempre será originada de regras. De modo contrário, é explicado que também os jogos com regras possuem uma situação imaginária na medida em que um jogo regulamentado por regras elimina várias possibilidades de ação.<sup>9</sup>

- 
- (6) PIAGET (idem) mostra que o "jogo simbólico é o pensamento egocêntrico em estado puro"(p.213), e explica que há símbolo "porque o pensamento, em seus estados de baixa tensão psicológica ou em seus estágios elementares, procede por assimilação egocêntrica e não por conceitos lógicos" (p. 200).
- (7) Então, "a assimilação simbólica se reintegra no pensamento sob a forma de imaginação criadora" (PIAGET, op.cit.,p.199).
- (8) PIAGET (op.cit.).
- (9) Temos aqui VYGOTSKY (op.cit.) que conclui: "o desenvolvimento a partir de jogos em que há uma situação imaginária às claras e regras ocultas e para com jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta, delinea a evolução do brinquedo das crianças"(p.109). Também BRAZIL (op.cit.) vem partilhar com esse posicionamento frente às regras:"todo jogo implica uma lei que rege seu tempo, seu espaço, seu momento. O jogo é racional e não-racional. Em nome da razão procura-se rejeitar o jogo, mas a razão está integrada nele" (p. 85) e BUYTENDJK (op.cit.) que cita HENRIOT: "Não há jogo sem um esquema de obrigações" (p. 77).

A respeito das regras contidas de modo geral em todos os jogos, argumenta-se que elas existem justamente porque há em qualquer jogo a renúncia à ação impulsiva. Instaura-se um conflito entre o que a criança faria se pudesse agir anarquicamente e as regras do jogo que ela mesma se auto-impõe ou são impostas.<sup>10</sup>

Isso nos remete à dialética da liberdade no jogo. Ao mesmo tempo em que se é livre para determinar algumas ações subordina-se àquilo que os objetos permitem realizar, bem como aos seus significados. Desta forma, a criança vai agir de acordo com eles.

Na fase simbólica, quando a criança imita, está reinterpretando um papel. Se essa imitação refere-se a cenas da vida adulta, pode, ainda que parcialmente, estar identificando-se ou apreendendo o estilo de vida adulto que pode mostrar-se ao mesmo tempo, atrativo e estranho.<sup>11</sup>

O declínio do jogo simbólico aconteceria porque as crianças entram numa fase em que inicia-se a satisfação em brincar com coisas reais.<sup>12</sup> Isso está em concordância com a afirmação da adoção crescente do jogo da imaginação simbólica aos dados da realidade.<sup>13</sup> Após essa fase, começa a despontar o "simbolismo coletivo", o qual apresenta a diferenciação e ajustamento de papéis.

A partir de um certo período, a criança passa a se preocupar com o efeito que alguns jogos provocam nos outros, es

---

(10) Novamente VYGOTSKY (idem) posiciona-se e completa: "a subordinação a uma regra e a renúncia de agir sob impulsos imediatos são os meios de atingir o prazer máximo" (p.113).

(11) COURTNEY (op. cit., p. 260).

(12) COURTNEY (idem).

(13) PIAGET (op. cit.).

perando, como parte do jogo, a reação das pessoas.<sup>14</sup>

O processo irá desencadear no jogo de regras, que se constitui na atividade lúdica do ser socializado.<sup>15</sup>

Esse tipo de jogo irá se desenvolver durante toda a vida, será predominante, o que não implica a ausência, no adulto, de atividades lúdicas que contenham grande dose de "exercícios" e "simbólicos".

É um dos argumentos deste trabalho que os jogos simbólicos são pouco estimulados, ou até esquecidos entre adolescentes e adultos, sendo eles justamente os que mais trabalham com a expressão, com a linguagem não-verbal, portanto, com formas alternativas de comunicação. Sua prática deveria ser estimulada, na medida em que trabalha com o indeterminado, com aquilo que poderia ser, com aquilo que é sentido e percebido através da imaginação criadora.<sup>16</sup>

Conforme a criança vai crescendo, aumenta a dificuldade de distinção pura entre jogos de exercícios, simbólicos ou de regras, como também a classificação em uma categoria específica, tarefa fácil de ser realizada na fase sensório-motora.

Aquele símbolo de assimilação individual na fase precedente, abre espaço à regra coletiva ou ao símbolo objetivo, ou mesmo aos dois juntos. Essa forma de jogo não entra em contradição com a noção de assimilação do real ao EU, uma vez que a concilia com as exigências da reciprocidade social.<sup>17</sup>

(14) Nesse caso "não lhe basta mais que a varinha mágica de seu imaginário tenha transformado o melão em carruagem - é preciso que alguém aceite subir na carruagem". Este exemplo citado por LEIF e BRUNELLE (op.cit., p.40) é bastante cabível para ilustrar esse comportamento.

(15) Segundo LEIF e BRUNELLE (idem), "sempre houve uma tendência a considerar que o fim da evolução era também sua razão. O jogo seria, essencialmente, jogo de regras" (p.44).

(16) FABRI (89) sobre o símbolo: "O símbolo pertence ao mundo humano do sentido. Ele se caracteriza pela ausência, espaço vazio deixado pelo desejo. Ele é responsável pela criação de cultura. Mas essa experiência da falta gera a possibilidade do encontro, da comunhão dos mesmos valores e desejos" (p. 150).

(17) PIAGET (op.cit.).

Dois tipos de regras são perceptíveis: as espontâneas e as transmitidas. As primeiras são de "natureza contratual e momentânea", provêm de uma socialização, da discussão e consenso entre pessoas que estão compartilhando do jogo, não importa se crianças, ou crianças e adultos. É sempre uma relação de iguais e, portanto, mais interessante no nosso ponto de vista.<sup>18</sup> As segundas são "institucionais" porque impostas pela "pressão" de gerações que as transmitem.

As regras espontâneas colocam sempre as pessoas face a alguma decisão moral, pois são improvisadas e revistas durante o acontecimento da atividade. Novos jogos são inventados quando o jogo é a negação da regra, mostrando dessa forma que a regra tem um caráter de evolução.

Porém, a consciência moral não é estimulada somente pelo jogo. É a situação social envolvida pelo jogo que fará com que surja e desenvolva-se. As regras que regulam as ações dos jogadores serão mais claras e lógicas, na medida em que a situação social for mais complexa e organizada.<sup>19</sup>

Por meio da vivência no grupo, na qualidade de parceiro e membro deste, a criança aprende a agir em determinadas circunstâncias. Ela aprende como o grupo reage a alguns comportamentos seus, bem como o que esperam dela. Desta forma distingue e supõe as conseqüências agradáveis e desagradáveis de determinado comportamento.

---

(18) CHATEAU (op.cit.), embora pareça não estar de acordo com essa idéia, quando escreve que "a criança tem muito mais consciência de seu crescimento na obediência a essa regra tradicional do que na invenção de regras arbitrárias" (p. 66), ao mesmo tempo questiona a rigidez das regras, quando interroga: "A moralidade que apela para regras fixas, dogmas, essa moralidade que é a do homem de princípios, não será quase sempre o triunfo da passividade e da dependência?" (p. 65).

(19) FERNANDES (79, pp. 22-23).

Portanto, essas experiências também são formativas e a criança passa a ver as regras do jogo, não apenas para a realização dele, mas porque participa de um grupo social, no qual se desenrola parte de sua vida cotidiana.

Essas regras são respeitadas ou transgredidas em função desse grupo diferente daquele circunstancial, formado por jogadores em determinado momento.<sup>20</sup>

Como na análise houve referência significativa aos trabalhos de Piaget sobre o jogo, faz-se necessário comentar sua abordagem. Nota-se que ele chega até os jogos de regras, mas não desenvolve como nos anteriores ("exercício" e "simbólico"), uma teoria a respeito. Esbarra na análise social, pois o jogo de regras tem estritamente esse caráter, havendo uma limitação, quase que exclusiva, em enunciá-lo.

Apesar de admitir e concordar com autores que defendem a variância do conteúdo do jogo conforme o meio físico e social, não se aprofunda neste aspecto, ou nem mesmo passa a considerá-lo, centralizando suas teses sobre o individual, no aspecto do desenvolvimento cognitivo.

Na discussão sobre o símbolo e o signo, isso fica evidente. Enfatiza que o signo por ser convencional, arbitrário, pressupõe uma relação social, ao passo que o símbolo, cuja motivação induz à uma semelhança entre significante e significado, poderia ser considerado como produto do pensamento individual.<sup>21</sup>

Mesmo na referência a uma abordagem social do tema,

---

(20) FERNANDES (op.cit.).

(21) A partir de um certo ponto, PIAGET passa a substituir função simbólica por semiótica, a qual apresenta cinco manifestações que desencadeiam a atividade mental: a imitação diferenciada, a representação mental, o desenho, o jogo simbólico e a linguagem (LEIF e BRUNELLE, op.cit. p.58), o que não invalida nossas observações.

acaba se esquivando.<sup>22</sup> Resumindo, a cultura da criança não é considerada dentro desse enfoque, o que conduz a um abstracionismo e a uma uniformização de todas as crianças.

Faz-se necessário, para finalizar, o comentário das condições que propiciam a exteriorização das crianças no jogo, por intermédio de seus símbolos. Primeiramente, é preciso que sejam colocadas em contacto com alguns acontecimentos propulsores de certos estímulos que as "convidariam" ao jogo. A pobreza do meio educativo, da linguagem, a ausência ou insuficiência de estimulação (espaço, etc.), são fatores que dificultarão a apreensão do mundo pela criança.

Por outro lado, é importante a existência de uma preocupação da criança voltada mais para o universo do que para consigo mesma. Deve haver uma disponibilidade. A ocorrência disso vincula-se à apresentação de um bom estado orgânico. Crianças desnutridas, com alterações sensoriais, que sofreram algum acidente neurológico, problemas constitucionais, etc., certamente apresentarão dificuldades nessa apreensão.

Muitos chegam a argumentar, por falta de percepção e bom senso que, mesmo famintas, as crianças brincam e jogam, apesar das suas condições precárias de vida, e da sua alimentação que contribui tão-somente para um nível mínimo de subsistência, com toda susceptibilidade à contração de moléstias.<sup>23</sup>

- 
- (22) Pode-se notar isso nessa passagem: "... o social é refletido pela pessoa humana e (...) o simbolismo, como estrutura geral do pensamento, pode ser inerente àquela antes de se socializar, sobre o que estaríamos em parte de acordo, mas então isso nos levaria ao infantil, porque somente a criança é anterior às diferentes formas de vida social" (PIAGET op.cit., p. 253).
- (23) LEIF e BRUNELLE (op.cit.) fizeram uma observação pertinente a esse respeito, esclarecendo que "é verdade que as crianças famintas da Nigéria continuam a brincar, assim como continuam a fazê-lo as crianças deportadas para os campos de concentração; mas a criança extenuada e aterrorizada reduz seu jogo ao jogo de "exercício", encerra sua infelicidade em uma espécie de litania motora que só a salva ao mutilá-la" (p. 51).

A observação do índice de desnutrição em nosso país, bem como problemas de evasão escolar, moradia, etc., conduzem a concluir sobre a situação desanimadora de nossas crianças nesse "jogo" da vida.

Outro fator importante para a criança ter chance de vivenciar o lúdico, é a sua relação com as pessoas, das quais depende para a satisfação das suas necessidades vitais e afetivas. Carência nas relações afetivas (hospitalismo, desprezo paterno), insegurança resultante de um lugar desunido, meio social repressivo, a intolerância no mundo das pessoas, preocupações excessivas, etc., também contribuirá para que a situação possa se agravar.<sup>24</sup>

Após suficiente exploração sobre as características e significados dos jogos infantis, a discussão se direcionará para a fase da adolescência e adulto, na tentativa de comparação entre elas.

O jogo do adolescente estaria sempre voltado para a identidade pessoal, numa alternância entre zombaria e desejo, repousando na amarga mistura do drama e do prazer.<sup>25</sup>

Esse jogo teria um caráter de provocação, principalmente em relação aos adultos que vêem neles algo que "não é mais dessa idade". Circular em torno de guardas fazendo caretas, aparecer fantasiado com grandes óculos e chapéu de palha numa festa a rigor, etc., significa um deboche com retorno para eles próprios. Acusam o mundo pela detenção da responsabilidade de um estatuto.<sup>26</sup>

---

(24) VAYER (77).

(25) LEIF e BRUNELLE (op. cit., p. 24).

(26) CHATEAU (op. cit.) referindo-se a essa faixa etária, escreve que é "contra a moralidade feita de regras imutáveis que o adolescente se insurgirá" (p. 65).

Como ainda não se encontraram, utilizam-se do desafio, que é um risco introduzido em seus jogos. É um desafio aos adultos e a eles próprios.

Os jogos coletivos prevalecem, porque a "turma" adquire um caráter especial e particular. O grupo traz de volta ao adolescente, o eco necessário para autenticar a emoção pessoal que o jogo provoca.<sup>27</sup>

Já o adulto entrega-se a uma situação de jogo por um sentimento de permissão que acabaria por vencer um mecanismo de defesa, significando o reconhecimento justo de uma trégua.

A dificuldade na tentativa de caracterização do jogo do adulto através da prática de suas atividades lúdicas, ocorre porque as intenções pretendidas podem não coincidir com o observado. Ele pode transformar seus jogos em esportes através da introdução da violência e da competição<sup>28</sup>, como também em uma mania: determinados estilos de vida social, fazem do "bridge" um ritual, representando um certo "status" na hierarquia social. Às vezes, transforma-os em paixão desenfreada: o jogador de cartas, ou o frequentador de cassinos sofrem muito mais por não poderem jogar, do que por perderem todos os seus bens no jogo. Por outro lado, muitas vezes brinca de cortar grama, arrumar o telhado, pintar a casa, etc.

Para muitos adultos o automóvel pode converter-se num brinquedo que autorizaria jogos pervertidos: molestar o carro

---

(27) LEIF e BRUNELLE (op.cit.) são levados a concluir "que a adolescência oferece ao observador poucos jogos, ou nenhum, que sejam especificamente dessa idade; mas isso talvez seja simplesmente, porque toda atividade que o adolescente não consagra ao trabalho é de ordem lúdica. A adolescência, sem dúvida alguma, não passa de um grande jogo" (p. 34).

(28) LEIF e BRUNELLE (idem): "o jogo de bocha requer um parceiro; a partida de bocha, um adversário; e o torneio, inimigos" (p. 21).

que deseja ultrapassar, dando luz alta e encostando na sua traseira, usar a busina para assustar outro motorista, etc.

Os jogos podem adquirir uma conotação de "exercícios" e servir como meio para se adquirir certa disposição orgânica ou "estratégia" com o intuito de sucesso para a realização de conquistas.<sup>29</sup>

Pontos comuns são encontrados face à opressão que crianças e adultos sentem frente ao mundo. Afirma-se que o lúdico sempre significa libertação e que as crianças o utilizariam para criar um mundo próprio, fora das pressões do "mundo dos gigantes" (adultos). Os adultos, por sua vez, tentariam se libertar da realidade ameaçadora que os cerca, através de reproduções miniaturizadas.<sup>30</sup>

Dentro dessa abordagem, argumenta-se que, após o final da grande guerra, jogos e brincadeiras passaram a despertar maior interesse devido à banalização de uma existência insuportável.<sup>31</sup>

O jogo, para o adulto, transforma-se numa necessidade quando o prazer suscitado por ele provoca esse estado.<sup>32</sup>

Por sua vez, a criança brinca porque é aí que reside sua liberdade, enquanto o adulto acha que a criança joga porque é criança e ele possui esse direito porque trabalha, mas somente quando não está trabalhando. O adulto transmite o temor pela "falta de organização e ordem do jogo". Esse é um problema

---

(29) BUYTENDJK (op.cit.) numa observação referente ao jogo adulto, argumenta que o prazer é "socialmente cultivado dentro das formas lúdicas institucionalizadas" (p. 81).

(30) BENJAMIN (84).

(31) Idem.

(32) HUIZINGA (op.cit., p. 11).

dele que acaba projetando e injetando nos jogos infantis, os me dos, frustra $\tilde{c}$ o $\tilde{e}$ s, preocupa $\tilde{c}$ o $\tilde{e}$ s, etc.

O intervencionismo adulto sem a reflex $\tilde{a}$ o devida, causando muitas vezes a sufoca $\tilde{c}$ o vinda da censura e da reprodu $\tilde{c}$ o do modelo, pode levar a uma inibi $\tilde{c}$ o, retirando o valor pecu- liar do jogo.<sup>33</sup>

Para as crian $\tilde{c}$ as n $\tilde{a}$ o existe tanta determina $\tilde{c}$ o quanto para o adulto. As crian $\tilde{c}$ as n $\tilde{a}$ o se comprometem com a r $\tilde{i}$ gida pre- serva $\tilde{c}$ o da organiza $\tilde{c}$ o dos seus jogos. Portanto, para elas h $\tilde{a}$  um novo come $\tilde{c}$ o, uma nova organiza $\tilde{c}$ o. Elas tomam as r $\tilde{e}$ deas d a ordem social criada pela jogo.<sup>34</sup>

Os adultos assumem pap $\tilde{e}$ is e n $\tilde{a}$ o conseguem observar que eles poderiam cri $\tilde{a}$ -los, invertendo o processo. Passam, por- tanto, a ser dirigidos pela situa $\tilde{c}$ o, ao inv $\tilde{e}$ s de se dar o con- tr $\tilde{a}$ rio, e a atividade l $\tilde{u}$ dica assume um car $\tilde{a}$ ter de neg $\tilde{c}$ io s $\tilde{e}$ rio que n $\tilde{a}$ o pode ser modificado.

Convertendo o jogo em realidade, ocorre uma a $\tilde{c}$ o no sentido de obriga $\tilde{c}$ o da manuten $\tilde{c}$ o de um comportamento concor- dante com as regras do jogo, ou seja, no sentido obrigat $\tilde{o}$ rio de uma atividade realista.<sup>35</sup>

Alguns estudos exploram o jogo de adultos numa vis $\tilde{a}$ o mais psicanal $\tilde{i}$ tica. Fazem uma analogia entre os "hobbies" dos adultos, cujo nome pode ter sido derivado de cavalinho de pau ("hobby-horse") e o jogo da crian $\tilde{c}$ a com seu cavalinho de pau ,

---

(33) BOUSSEL (66) vem aqui esclarecer esse fato quando escreve que "quando  $\tilde{a}$  for $\tilde{c}$ a de "jogar", uma crian $\tilde{c}$ a se excita e perde num instante o controle de seu comportamento, isto  $\acute{e}$ , cessa de desempenhar o papel de uma crian $\tilde{c}$ a que joga para entregar-se inteiramente ao que ent $\tilde{a}$ o era somente uma co- m $\tilde{e}$ dia, logo interv $\tilde{e}$ m os educadores" (p. 64).

(34) ALVES (op.cit.).

(35) Idem, p. 100.

ambos pertencendo ao grupo dos jogos narcisistas. O jogo corporal das crianças, o jogo simbólico, são egocêntricos, privados, enquanto o "hobby" dos adultos é solitário em seu envolvimento apaixonado mas ao mesmo tempo socializado, enquanto necessidade do ego para que a atividade seja comunicada.<sup>36</sup>

A fim de completar essas discussões, certas particularidades tornam-se esclarecedoras. A criança quando joga, parece projetar-se no mundo; ela se confunde com o próprio jogo, e dessa vivência relacional utilizará elementos para trabalhar com a realidade, ao passo que o adulto, através dos seus jogos, demonstra mais a intenção de tentar controlar uma situação, de dominar seus parceiros (o que ao nosso ver seria uma das marcas distintivas entre jogo e esporte que passaremos a discutir).

## 2. O Jogo e o Esporte

Na tentativa de estabelecer as diferenças entre essas duas atividades, será ressaltada a identificação de ambas, através de suas peculiaridades.

A discussão abordará o fator competição existente tanto no jogo, como no esporte, considerado por muitos mola impulsora da prática dessas atividades. Apesar dessa verdade prevalecer em algumas situações, não é passível de generalização.

Vários autores deixam transparecer a dificuldade em diferenciar a atividade lúdica ou jogo, de um esporte. Percebe-se quase que uma transposição do jogo ao esporte, confundindo e misturando as particularidades dessas duas atividades.<sup>37</sup>

---

(36) COURTNEY (op.cit) utiliza-se aqui das teorias de PELLER (p.91).

(37) Isso é observado nas anotações de PIAGET (op.cit) quando este descreve o código do jogo de regras que insere a "competição numa disciplina coletiva e numa moral da honra e do "fair play" e que "tende à vitória do indivíduo sobre os outros", sendo que a satisfação provinda desse fato é tornada legítima através do próprio jogo" (p.216).

Partir da premissa de que esporte e jogo são similares, é colocar este último fenômeno dentro de certas restrições pré-determinadas como imposição de regras, modelos, busca de rendimento, recordes, medalhas, juízes, capitães, etc., que se por um lado caracterizam aparentemente o esporte, acabam descharacterizando a atividade lúdica que apresenta componentes como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a criatividade, a fantasia, a expressividade, etc., com características culturais próprias.

A preferência no uso intermitente do termo "atividade lúdica" é justamente para se tentar fugir da confusão estabelecida algumas vezes entre jogo e esporte, cujo primeiro acaba recebendo uma conotação destorcida e incorporando aspectos do esporte, se bem que a palavra jogo pareça estar mais relacionada à ação e atividade lúdica a um "espírito", com uma conotação mais geral.

Tem-se sentido uma sobrevalorização do esporte em detrimento do jogo, dentro e fora dos muros escolares. Por que tal fato vem ocorrendo?

De imediato, algumas observações rápidas podem ser feitas. No entanto, esse tema será retomado no capítulo que tratará da retrospectiva histórica, aonde se procurará dar-lhe o devido tratamento, aprofundando-se a análise e tentando desenvolver um conteúdo, que embora não explique totalmente, ao menos elucide a questão.

Sabe-se que a Educação Física como área que se preocupa (ou deveria) primordialmente com a atividade lúdica (e com a qual temos uma familiaridade particular aqui), vem se colocando muitas vezes em função de um pragmatismo que valorizou muito o produto, ao invés de se dar conta da importância do processo, não considerando que, através desse último, efetivamente

as mudanças mais profundas se estruturam nos indivíduos.<sup>38</sup>

Através da ênfase no produto foi buscar uma metodologia cujo objetivo é a perfeição de exercícios, o rendimento. O esporte vem se enquadrar nessa proposta dentro de uma ideologia a serviço da racionalidade do sistema, com uma preocupação mais voltada para a quantidade do que para a qualidade de vida, do "ter" em detrimento do "ser", mostrando um certo desprezo em relação aos aspectos humanos.

As conseqüências dessa prática acabam produzindo seres humanos estranhos perante seus próprios movimentos, pois acaba considerando o corpo humano como uma máquina submissa às leis do rendimento.<sup>39</sup>

Essa sobrevalorização do esporte, muitas vezes leva os profissionais da área da Educação Física a não perceberem a dimensão educativa da atividade lúdica, utilizando-se unicamente do esporte, aonde os mais "poderosos" merecem atenção e os inimigos abatidos traduzem-se em pontos ganhos, transformando-se nos fracos inúteis que "naturalmente" são eliminados. Tudo sendo plenamente justificado pelo pragmatismo oportunista.

Alguns estudiosos chegam a afirmar que a competição é inerente ao homem e se constitui numa característica lúdica, tentando com esse argumento, legitimar a luta desenfreada pela vitória e a competição com o outro no sentido de aniquilá-lo. Mas a competição é um elemento prevalecente em um determinado tipo de jogo, não em todos.<sup>40</sup>

Pode-se acrescentar que a competição com o outro, pre

---

(38) Vale aqui lembrar CHATEAU (op.cit.) quando observa que "o que agrada à criança é menos o resultado em si mesmo do que o fato de que ela produziu esse resultado" (p. 18).

(39) LE BOULCH (78) discute com profundidade esse assunto na sua obra sobre a ciência do movimento humano.

(40) OLIVEIRA (82) cita CAILLOIS que, em seus estudos sobre o jogo, demonstra esse fato.

sente em alguns jogos, não se apresenta de forma tão acirrada como no esporte, onde os jogadores mantêm um caráter de compromisso.

Descrições de estudos sobre situações competitivas, poderiam servir de "lição" para os especialistas em desenvolvimento infantil no ocidente. Eles concluem sobre a ausência da competição em muitas culturas.<sup>41</sup>

Levando-se em conta o fator competitivo, a abordagem estrutural do jogo e do ritual poderá auxiliar a questão.<sup>42</sup> O jogo competitivo levaria a uma assimetria engendrada no seu próprio bojo, dependendo da intuição, da sorte ou do talento. Ele começa com uma simetria (divisão em equipes supostamente iguais) que, no final, distinguir-se-ão entre ganhadores e perdedores. Diferentemente, o ritual começa com uma dissociação entre dois grupos (profanos e sagrados, iniciados e não-iniciados, etc.) e no decorrer do processo, verifica-se uma passagem dos participantes para o lado do ganhador, através do caráter estrutural dos acontecimentos.<sup>43</sup>

---

(41) ROSAMILHA (79) argumenta que "se existe competição em jogos de muitas crianças, em diversas culturas, ela não está presente em muitas outras. A competição é inclusive "forçada" em muitas atividades escolares quando a cultura ocidental começa a atuar nessas culturas "não-competitivas", como se observou em certas tribos indígenas do norte dos EUA". (p. 28)

(42) LÉVI-STRAUSS (76).

(43) LÉVI-STRAUSS (op.cit.) afirma que "o jogo produz acontecimentos a partir de uma estrutura: compreende-se, pois, que os jogos de competição prosperem em nossas sociedades industriais, enquanto que os mitos e os ritos, à maneira do "bricolage" (que essas mesmas sociedades industriais não mais toleram senão como "hobby" ou passatempo), decompõem e recompõem conjuntos de acontecimentos (no plano psíquico, sócio-histórico ou técnico) e deles se servem como de outras tantas peças indestrutíveis, em vista de arranjos estruturais que exercem, alternativamente, o papel de fins ou meios" (p. 54).

Quando o jogo tende para o esporte competitivo, ele atuará como instituição, com o acordo no final, da diferenciação entre perdedores e vencedores pela sociedade em geral e pelos times participantes.

Parece portanto, que a atividade lúdica está mais próxima do rito, pelo seu caráter menos obrigatório da necessidade de vencer, a qualquer custo, possibilitando, durante seu curso, a união de todos os participantes para se alcançar um objetivo comum, sem preponderância sobre o ganhar ou o vencer exclusivos, mas pelo envolvimento causado através do jogo. Isso pode ser comprovado pela preferência das crianças por alguns tipos de jogos, variando em relação à cultura, classe social, mas também pelo gosto exclusivo propiciado. Percebe-se pois que, se a competição constituísse um fator marcante para estimular a participação, haveria maior indiferença na opção, o que não ocorre. Portanto, o resultado é menos importante que o envolvimento (como no exemplo anterior dos jogadores de cartas).

O advento do esporte vai surgir paralelamente ao nascimento da sociedade individualista e igualitária, como uma atividade que acarretará grandes somas de recursos materiais e humanos, nacionais e internacionais.<sup>44</sup>

Isto será retomado em capítulo posterior, na discussão sobre a passagem da sociedade pré-industrial para a sociedade industrial.

Na distinção entre o jogo e esporte, o fator tempo entra como determinante, pois o divertimento acaba desaparecendo quando cada minuto é considerado.<sup>45</sup>

---

(44) Para DA MATTA (86), "a aceitação de regras universais é uma mera reprodução, a nível de um outro domínio, do princípio ético burguês da igualdade perante o mercado e diante da lei" (p. 115).

(45) ERICKSON (op.cit.) esclarece que isso "situa os esportes competitivos nas fronteiras do jogo: parecem fazer concessões à pressão do espaço e do tempo, mas só para anular esta mesma concessão por uma fração de segundos ou centímetros" (p. 196).

Atividades como trabalho, esporte, arte, magia e jogo foram comparadas com suas características correspondentes.<sup>46</sup> No caso do esporte é colocado: molda uma conduta natural dentro de um quadro social, obriga o sujeito a se "superar", mobiliza a vontade e os procedimentos cognitivos. E, em relação ao jogo: molda uma conduta natural dentro de um quadro social, mobiliza o desejo, o imaginário, os procedimentos cognitivos e a emotividade.

Algumas pessoas, dirigindo-se a um esporte para designar suas ações em relação a ele, valem-se de dois verbos: jogar e praticar. Joga-se basquete ou pratica-se basquete. No primeiro caso, a ação relaciona-se mais ao lúdico, e no segundo, ao treinamento, o que nos remete a um caráter duplo do esporte. Ele pode assumir características lúdicas.<sup>47</sup>

Nesse enfoque, fica a conclusão de que o jogo exige um parceiro e o esporte um adversário e que as diferenças entre

---

(46) LEIF e BRUNELLE (op.cit.), os quais citam Bernard JEAU para o qual "o esporte é violência: violência permitida" (p. 20).

(47) LE BOULCH (op.cit.) discute esses dois aspectos, que, ao seu ver são contraditórios e diferentes: "Um é o esporte centralizado na obtenção de resultados sempre mais altos, que impõe a seus praticantes um treinamento assíduo, cujos métodos estão muito próximos aos empregados no mundo do trabalho e cuja finalidade é permitir o mais alto rendimento da máquina humana: chamamos a esta atividade centralizada no resultado, desporte-competição ou desporte-trabalho. Outra forma de prática desportiva que não se concilia muito bem com a organização coletiva está quase exclusivamente centralizada no prazer de sua prática, a qual pode adquirir, por acréscimo, um valor higiênico ou de distensão. Esta forma conserva o caráter lúdico, e é deste modo, homologável a uma forma de jogo adaptado ao mundo contemporâneo. Chamaremos a essa atividade de esporte-jogo" (pp. 65-66).

jogo e esporte recaem sobre o grau de ansiedade, a cobrança de resultados, a técnica levando a um adestramento e relacionada à característica de utilidade.

No jogo em geral prevalece o caráter do riso, do cômico, da zombaria, enfim, da brincadeira. Tanto isso é verdade que se torna bastante comum quando duas equipes estão praticando alguma modalidade esportiva, ouvir-se os seguintes apelos: "Pare de brincar!", "Vamos rir menos e jogar mais!", "Vamos jogar sério!", etc.

No jogo, a zombaria é intrínseca. As provocações, as "palhaçadas", induzem os participantes a uma atuação cômica e engraçada. Talvez o cerne do "espírito lúdico" esteja aí - n o humor.<sup>48</sup>

A finalização da reflexão requer uma análise sobre o valor de homem que se encontra em cada atividade. No esporte, os jogadores são estimulados a vencer de qualquer maneira e avalia dos por porcentagem de pontos, marcas, etc. A acumulação está sempre presente para lembrar que tudo é aquisitivo, competitivo, com limitações e comparações.

No jogo, há um espaço para a liberdade, aonde a cria tividade encontra-se presente. É permitido às pessoas discutir regras e modificá-las, sem a presença de uma "autoridade" para decidir por elas e da qual dependeriam para a aplicação de regulamentos, aos quais teriam que obedecer sem contestação, sob a ameaça de expulsão. Nessa situação particular, o modo como as coisas acontecem, coloca os jogadores sempre em nível de igualdade na tomada de decisões. Para a ocorrência desse processo, minutos e centésimos de segundo não são suficientes.

---

(48) Aqui concordamos plenamente com BUYTENDJK (op.cit.) quando diz que "o espírito irônico é um espírito solto, livre, leve e inclinado para o jogo" e cita JAUKÉLÉVITCH: "A consciência irônica, brincando, zomba do mundo". A ironia é um "jogo espirituoso", no papel do ironizante, joga-se pela conquista "de um espírito inocente e um coração inspirado" (p. 80).

### 3. O Jogo e o Trabalho

A discussão será centralizada na verificação de algumas relações entre as atividades lúdicas e o trabalho, as quais, na opinião expressa, assemelham-se muito com as discussões em torno da dicotomia lazer/trabalho, bastante enfocada por estudiosos do tema, e historicamente relacionada com o processo de desenvolvimento industrial.

A justificativa de que o "trabalho dignifica o homem", vantajosa para o aumento da produção, mas talvez pouco para o desenvolvimento equilibrado do homem, como para uma vida de relação mais intensa, levou, durante muito tempo, ao desprestígio em relação às atividades de lazer, colocando-as num pólo extremo e contrário ao trabalho. Como consequência, isso fez reforçar o fator compensação, o lazer como reposição das forças para o trabalho e a radicalização da separação entre o lúdico e o trabalho, afastando a possibilidade do trabalho lúdico ou do lúdico engajado.

Dentro desse quadro, vem o adulto posicionar-se em relação ao jogo infantil, numa tolerância que envolve teorias demonstrativas da atividade lúdica como realmente sendo um trabalho ou não-importante porque improdutiva.

Entre as abordagens "moralistas" e "utilitaristas"<sup>49</sup>, vamos encontrar desde afirmações que o jogo serve para evitar "desvios" e "comportamentos indesejáveis" até aquelas que afirmam que o jogo é útil porque quando se joga não se pensa em "b<sub>o</sub> bagens", ou que ele é bom porque provoca exaustão de um compor-

---

(49) Para uma visão mais aprofundada da visão funcionalista do lazer e práticas relacionadas, consultar MARCELLINO (87) nas discussões entre a relação lazer-escola-processo educativo.

tamento hiperativo conduzindo à calma.<sup>50</sup>

O homem joga porque essa é uma característica sua enquanto ser social. Algumas afirmações enquadram-se numa postura que não atinge o verdadeiro significado dessa atividade, sendo resultado de uma corrente de pensamento na qual tudo tem que se justificar por ser produtivo.<sup>51</sup>

Na abordagem desse tema, uma teoria classifica os jogos de construção numa "posição intermediária", localizando-se no limite da ligação entre os jogos e condutas não-lúdicas. Como exemplo, pode ser citada a construção de uma casa com a necessidade implícita de um projeto precedente. Além da habilidade sensório-motora e da representação simbólica, tem-se um ato de inteligência que ultrapassaria o jogo na direção do trabalho.<sup>52</sup>

Outras posições revelam-se contra a oposição entre jogo e trabalho, e a favor de uma complementariedade entre eles. Assim o jogo não seria excluído de propostas educativas engajadas com a sociedade. Há pleno acordo neste trabalho com essa consideração.

Somente com essa visão não-dualista poderia-se acabar com a dupla realidade que a pedagogia, através de suas técnicas tenta dissimular, ou seja, que trabalho escolar não tem utilida

(50) O que foi demonstrado não ter veracidade. Ver HARROW (78), p. 35.

(51) Afirmações como a de CHATEAU (op.cit.) que "é por ser estranho ao mundo do trabalho que a criança se afirma através do jogo" e que é "preciso então ver no jogo como que um substituto do trabalho futuro que ele anuncia e prepara" (p. 43) colocam-se nesse esquema.

(52) PIAGET (op.cit.) representa-se na afirmativa de haver uma "continuidade, na criança, entre o jogo e o próprio trabalho" e lança a questão: "Não será então o caso do jogo de construção constituir uma categoria particular, simultaneamente intermediária entre o jogo sensório-motor e o jogo simbólico, assim como entre ambos e a atividade adaptada (adaptação simultaneamente prática e representativa)?" (p. 143).

dede social para o desenvolvimento da sociedade (e isso é colocado tendo-se em conta principalmente o crescimento econômico), porque irá "preparar o profissional" e que jogo não é trabalho e se este último é prejudicial quando praticado sem trégua, também não é bom jogar sempre.<sup>53</sup>

A oposição radical entre jogo e trabalho, conduzirá à colocação do primeiro como compensação do segundo e este último como algo massacrante e desgastante, sem possibilidades para se perceber que, a fim de acabar com essa dicotomia, é necessário verificar a viabilidade de interação entre eles. O trabalho deveria ser mais lúdico e este último, pelos valores que acarreta, deveria ser encarado como importante fator em qualquer realização humana.<sup>54</sup>

---

(53) LEIF e BRUNELLE (op.cit., p. 103).

(54) Vamos aqui nos remeter a DORFLES (65) quando diz que os estudos em relação ao lazer deveriam ser opostos às propostas que apresentam. Conviria "estetizar o trabalho, "laborificar" o tempo disponível ou integrar efetivamente os dois setores da existência" (p. 131).

## CAPÍTULO III

### AS CONEXÕES DO JOGO ENTRE REALIZAÇÕES HUMANAS

#### 1. As relações do jogo com a arte, a linguagem, a ciência e a cultura

A abordagem enfocará o jogo, ou alguns elementos dessa atividade como auxiliares na descoberta do mundo através de propostas criativas mais autênticas e originais no relacionamento homem-produto. Esta relação nas se encontra nesse caso, vinculada àquela produtividade do sistema econômico, cuja exigên - cia repousa na eficiência absoluta, na racionalização, que le - variam a um crescimento econômico, incentivador do consumo de bens no mercado.

Ela refere-se àquele trabalho do homem, no qual ele pode experimentar alternativas que levem a uma auto-valorização, bem como a novas respostas, numa relação íntima e estreita com o objeto trabalhado.

Obviamente, o produto advindo dessa prática não será necessariamente aquele que interessará à racionalidade do siste - ma, mas sim o que contribuirá para o engrandecimento do próprio homem e sua humanidade. Resultado de uma busca, não através de um trabalho extenuante e alienante, mas através de um "jogo" , no qual se criou uma reciprocidade, um tal envolvimento, que po - deríamos dizer, unívoco, porque através dele o homem é sua pró - pria obra.

Essa relação será analisada na arte, na linguagem, na ciência e na cultura, envolvida num processo dinâmico e renova - dor, que traz em si mesmo uma similaridade com o jogo, acarre - tando uma proximidade evidente. Análise essa que poderá contri -

buir para a compreensão do significado mais profundo de todos eles.

Começando pela relação jogo-arte, é necessária a alusão à arte teatral de interpretação de papéis, na qual o jogo seria uma via de acesso, um intermediário entre esta e a vida. Fato este melhor visualizado através de um exemplo que compara um menino que brinca de ladrão e alguém representando esse papel num palco. A diferença incide em que a criança assume o personagem no que se refere ao poder, vantagens, etc. do ladrão, enquanto o ator nem pensa sobre isso.<sup>1</sup>

Argumenta-se que a essência do jogo encontra-se na representação, numa relação estreita com a arte.<sup>2</sup>

Tanto o jogo como a arte significariam uma "ilusão voluntária consciente", porque essa ilusão é criada, o que é lembrado pelo prazer de que somos causadores (sujeitos). Esse sentimento de liberdade conduziria à arte, "desabrochar desta criação espontânea".<sup>3</sup>

Comparando os termos "play" no inglês e "spielen" no alemão, nos seus significados que se referem tanto ao jogo, como à arte, encontra-se a semelhança da experiência lúdica com a estética.<sup>4</sup>

O fenômeno estético é colocado como jogo, com a res-

(1) COURTNEY (op.cit., p. 23).

(2) BUYTENDJK (op.cit.) mostra como GADAMER coloca a questão: "A obra de arte torna-se experiência que transforma aquele que a está fazendo..." (...) "Só porque o jogo sempre já é uma representação, o jogo humano pode encontrar na própria representação a finalidade do jogo" (...) "Jogo... perfeição ... (é) arte... - modificação da forma" (p. 66).

(3) PIAGET (op. cit., p. 194) fazendo referência a GROOS.

(4) ALVES (84, p. 120) cita HUIZINGA no argumento sobre o "caráter profundamente estético" do jogo (p. 120).

salva do contrário não ocorrer. O jogo teria essa conotação devido ao acréscimo da sensação do belo à noção do divertimento, do "prazer relativamente desinteressado". Faz-se aqui uma distinção entre a técnica e a estética. A primeira estaria relacionada à característica de utilidade, enquanto a segunda, pela ausência desta. Por essa falta de utilidade, o fato estético seria um "luxo", uma forma de jogo, de "acréscimo".<sup>5</sup>

Numa abordagem mais psicanalítica encontram-se considerações entre o EU e as experiências criativas do sujeito, experiências estas que surgem nas atividades lúdicas, porque nelas o indivíduo usa sua personalidade integral e se descobre. O jogo seria uma zona neutra, um "estado não integrado da personalidade", aonde o criativo emergiria. Esse estado seria refletido de volta, tornando-se, especificamente nesse caso, parte da personalidade organizada. No conjunto final, o indivíduo encontraria o seu EU, pois esta experiência o faria SER. Porém o artista será um fracassado no campo criativo se, através da sua forma de expressão, estiver tentando encontrar o seu EU. Essa falta não poderia ser remediada por uma obra acabada.<sup>6</sup>

A sistematização do processo criativo (na arte e no jogo) aconteceria através de um componente lúdico. Haveria a existência da presença de um componente lúdico na arte, e o contrário, de uma componente artística no jogo.<sup>7</sup>

Em seguida, será abordada a relação entre o jogo e a linguagem, considerada de importância fundamental para a compreensão do fenômeno. Resumindo de maneira clara e direta, poderia

(5) MAUSS (71) desenvolve essa teoria e nos dá uma lição para ser refletida por todos aqueles que consideram o "avanço" e a "superioridade" de nossa civilização, sem levar em conta sua relatividade: "A importância do fenômeno estético em todas as sociedades que nos têm precedido, é bastante considerável. Se temos isso em conta, nossas sociedades estão em franca regressão a respeito das civilizações precedentes". (p. 149).

(6) WINNICOTT (op. cit., p. 81).

(7) DORFLES (op.cit., p. 52).

mos dizer que o caráter de linguagem está intrínseco no "jogo de regras" e no "jogo simbólico". No "jogo de exercício", pelo seu caráter funcional, no qual o prazer é conseguido através da pura ação sem a presença da intenção explícita, o caráter de linguagem não é identificado.

Aponta-se a linguagem como um jogo. Como já foi discutido, não se deveria falar de um jogo com a linguagem, mas da própria linguagem que retira, fala para nós, questiona, etc.<sup>8</sup>

Num breve comentário anterior, foi explicitado que uma das cinco manifestações da função semiótica desencadeadoras da atividade mental é o jogo simbólico. As outras quatro seriam: a imitação diferenciada, a representação mental, a linguagem e o desenho.<sup>9</sup>

A linguagem como traço distintivo da sociedade, possibilita a instauração de um intercâmbio simbólico constituído pela cultura.<sup>10</sup> Nota-se a presença de seis linguagens simbólicas: o mito, o rito, o lúdico, o artístico, o poético e o metafísico.<sup>11</sup>

Na atividade lúdica sempre se está jogando com a ausência e o simbólico se expressará na dupla relação ausência/presença. O treino da atividade de simbolizar é mais importante que o simbolizado, pois através dele que o indivíduo cria e a possibilidade de transgressão é garantida.<sup>12</sup>

---

(8) BUYTENDJK (op.cit., p. 66).

(9) LEIF e BRUNELLE (op.cit., p.58) quando referem-se à mudança de posição de PIAGET de "função simbólica" para "semiótica", na qual WALLON desenvolve essas manifestações.

(10) BRAZIL (op.cit.).

(11) REZENDE (88) além dessa colaboração, refere-se a Melaine KLEIN que propõe uma metapsicologia da linguagem com ênfase no símbolo lúdico.

(12) BRAZIL (op. cit.).

Linguagem e jogo representam a realidade, numa relação bastante estreita. Eles a transpõem na direção de uma ficção. A separação ou oposição corpo e verbo nada resolveria, pois ambos operam e pertencem a um mesmo campo de significações. A expressão corporal tem como estatuto o jogo de imitação. Seria a invocação do corpo pela escassez de linguagem verbal.<sup>13</sup> Mas esta última implica igualmente numa linguagem corporal escassa, tomando-se o gesto como expressão da palavra elaboradora da linguagem. Linguagem essa que faz rever, refletir e questionar. Mesmo na expressão (linguagem) corporal, a palavra pode surgir no momento do desenvolvimento do movimento como "fala encarnada".<sup>14</sup>

Alguns estudos indicaram a existência de uma correlação positiva entre crianças que jogam pouco e falam mal, constatando-se que o jogo simbólico na sua concretude, serviria como orientação das crianças para a palavra.<sup>15</sup> Numa outra perspectiva é discutida a base da linguagem, da expressão autêntica, conseguida através do diálogo do homem consigo mesmo, mostrando-se simultaneamente autor e ator do seu drama, através de um jogo "intrasubjetivo" traduzido pela consciência que requer um certo distanciamento do homem em relação a si mesmo.<sup>16</sup>

É interessante observar que, quanto maior a presença do jogo na cultura de um povo, maior será o número de palavras para denominar as diversas formas de jogo. O sânscrito dispõe de quatro raízes para o significado dos jogos: "krêdati" para

(13) LEIF e BRUNELLE (op. cit., p. 59).

(14) Idem.

(15) LEIF e BRUNELLE (op. cit., p. 62). Quanto ao assunto, ver um trabalho muito interessante feito com crianças, o qual mostra como elas chegaram à passagem do concreto ao figurado e do figurado ao simbólico através do jogo corporal e como o símbolo corporal e concreto orienta a criança para a compreensão do símbolo gráfico (Meyer, 85).

(16) BUYTENDJK (op. cit., p. 84).

nomear o jogo das crianças, dos animais, dos adultos, como também o jogo da natureza (ondas e ventos); "divyati" para os jogos de dados, como também para os gracejos e piadas; "lilayti" para os jogos de imitação; "las" significando jogos de aparição e desaparecimento súbita.

O grego possui a designação "inde" para caracterizar os jogos das crianças, sendo que "helkustinda" é o jogo de cordas e três palavras para o jogo em geral: "paidiá", que designa as atividades alegres adultas (às vezes sagradas, que foi utilizada por CAILLOIS); "athurô" para exprimir atividades fúteis ; "agôu" para os jogos de competição. Já o latim possui uma palavra para designar todos os tipos de jogo: "ludus" e utiliza "jocus" com o sentido de diversão.

No chinês, "wau" refere-se desde às práticas sexuais insólitas, os divertimentos frívolos, até os jogos infantis e os jogos de reflexão e "tchung" é usado para os jogos de competição.

Há um polimorfismo expresso por uma polissemia, o que não assegura que aspectos importantes do sentido do jogo e da própria atividade estejam explícitos e possam ser abstraídos.<sup>17</sup>

Prosseguindo, o desenvolvimento da argumentação deverá conduzir à relação entre jogo e ciência, que, à primeira vista pode parecer contraditória, pela questão da objetividade e subjetividade, ou pela oposição sério / não-sério. Na realidade essa oposição não é verdadeira, como tentamos discutir através desse trabalho. O que existe é uma superposição, se é que poder-se-ia falar dessa forma ou um entrelaçamento, que nos leva a considerar estas duas atividades, não numa posição dicotômica, mas numa relação digamos, necessária, se quisermos superar preconceitos e enxergar possíveis alternativas criativas.

---

(17) BRAZIL (op. cit., p. 92).

O conhecimento não provém da contemplação do sujeito em relação ao objeto, mas sim da interação entre sujeito e objeto. Interação que implica em modificações e transformações. Inventando e reinventando situações, que aprendemos em relação a elas, e este é um ato lúdico.<sup>18</sup>

A origem das idéias e suas variações de relações parecem surgir de um "jogo solitário e divino", aonde acontece a origem radical, o rompimento.<sup>19</sup>

No pensamento científico, tem-se uma acomodação ao real que se constitui na própria experiência e uma assimilação que é a dedução (ou objetos incorporados a esquemas lógicos e matemáticos). Na atividade lúdica, temos a assimilação predominando sobre a acomodação. Um EU dinâmico agindo de forma participativa, assimilando uma imaginação criadora que agirá como um impulso do pensamento que despontará.<sup>20</sup>

O jogo como fator de relacionamento entre as fantasias inconscientes e o mundo externo, proporcionará a formação da base do aprendizado e do conhecimento.<sup>21</sup>

Numa distinção entre pensamento realista e imaginativo, o primeiro seria objetivo prendendo-se à razão e aos fatos, portanto, à lógica e critério científico. O imaginativo seria permissivo à experiência livre, em fornecer hipóteses, fantasias, comparações, etc. Enfim, jogaria com os dados perceptivos. Há uma mesclagem e alternância de estilos nos pensadores criati

(18) ABT (74) escreve que "reinventar uma situação em que se foi ator e talvez reviver ou rever decisões tomadas, é na realidade, um jogo" (p. 12).

(19) DELEUZE (88) diz que "há várias maneiras de jogar, e os jogos humanos e coletivos não se assemelham a este jogo divino solitário" (p. 443).

(20) PIAGET (op. cit., p. 207).

(21) COURTNEY (op.cit.) completa argumentando em relação à atividade lúdica que "através da expressão cooperativa na fantasia conduz ao desenvolvimento social normal; ao recriar o passado, adaptando-o tanto ao presente como ao futuro, forma o alicerce para a criação adaptativa do artista e o raciocínio hipotético do cientista" (p. 95).

Se realmente existe a distinção entre pensamento realista e imaginativo, poderia-se considerar a imaginação de dois tipos: a autista, que seria aquela sem ligação com o real, como no devaneio e determinada internamente (conflitos, desejos, etc) e a genuína, caracterizada pelo jogo livre, determinada externamente, com certo controle.<sup>23</sup>

Freud acreditava que a criação não era uma substituição para o jogo infantil, mas sua continuação.<sup>24</sup>

A existência da brincadeira seria utilizada como um material pré-consciente.<sup>25</sup> Os elementos do pensamento servem-se de algumas entidades físicas (sinais, imagens), os quais podem ser combinados e reproduzidos de "forma voluntária". O jogo com esses elementos torna-se uma base emocional para a vontade de se atingir conceitos lógicos conectados. É um jogo combinatório que precede a construção lógica.<sup>26</sup>

Essa pré-consciência ou esse material pré-consciente pode estar relacionado com nossos valores, que sempre foram excluídos da estrutura do saber, mas que na realidade, guiam-na e antecede-na. Seria um tipo de consciência pré-intelectual que pré-seleciona a realidade a ser estudada. Essa realidade somente será compreendida na medida em que houver a compreensão de que valores ela se origina. Ela é dinâmica, tem formas que se

---

(22) VINACKE (apud COURTNEY, op. cit., p. 243).

(23) Como argumenta COURTNEY (idem) é aquela que "diz respeito a problemas ou tarefas definidas, que atuam como um fator de controle".

(24) Aqui COURTNEY (ibidem) também faz referência a KRIS que constatou que "a criatividade possui uma qualidade infantil e é um retorno aos modos de pensamento infantil"(p.246).

(25) KUBIE (apud COURTNEY, ib.).

(26) EINSTEIN (apud COURTNEY, op.cit.).

transformam. Mas para se avançar e encontrar soluções criativas para um problema é preciso, como mostramos anteriormente, "ser um ser jogado", isto é, identificar-se com a obra. É a interação completa entre sujeito e objeto. Portanto, para libertar o raciocínio, não é necessário o desvencilhamento das emoções que fazem parte do "universo afetivo da consciência humana" e da ordem natural, sendo que esta ordem pode ser conseguida através da recuperação de emoções.<sup>27</sup>

No relacionamento entre ciência e jogo constata-se propostas para se trabalhar de forma lúdica. As invenções são descritas como sendo primeiramente ilusões, as quais são colocadas em prática (entre outras coisas) através de um desejo de controlar o "modo de ser das coisas", imaginando o "modo de não ser das coisas", ou em outras palavras, tornando familiar o estranho e tornando estranho o familiar, "colocando roupa nova" numa idéia velha. Isto se constituiria num processo analítico com o intuito de compreensão do problema. O último processo ocorreria de três modos: analogia pessoal - pensar em si como se fosse outra coisa; analogia direta - assemelhar um órgão a um objeto qualquer e analogia simbólica - trabalhando com palavras-chaves.<sup>28</sup> Nos três casos, vemos a presença de um processo criativo envolvendo um jogo de faz-de-conta. A energia gerada em jogo com irrelevâncias aparentes, em consequência do prazer intrínseco que essa atividade causa, é usada para solucionar problemas e enxergá-los sob novo ponto de vista.

Para exemplificar todo esse processo, toma-se como base a pesquisa espacial moderna, a qual usa como referência um

---

(27) PIRSIG (85, p. 280).

(28) GORDON, o autor desta proposta, apud COURTNEY (op.cit.) dá um exemplo dessa última: "meta" implicaria "desejo atingível". Isto encorajaria a fantasia. (p. 248).

mundo no qual a gravidade não existe.<sup>29</sup>

É relevante reforçar aqui nossa proposta, em razão do discutido, sobre o trabalho com os "jogos simbólicos" no adulto, para o qual o exercício do "faz-de-conta" é difícil, pela desconsideração. Ele é importante para as invenções e descobertas que podem ser obtidas através de mecanismos operacionais.

É importante para o propósito em questão observar algumas contribuições de jogos à ciência, pelas quais justifica-se que a atividade lúdica desenvolve o espírito construtivo, a imaginação e até a faculdade de sistematizar.<sup>30</sup>

A pólvora era um brinquedo chinês usada para jogos de artifício e serviu para fazer a agulha imantada. Da adaptação do pião surgiu o giroscópio. A bicicleta surgiu de um jogo com engenhos de duas rodas (celeríferos).<sup>31</sup> O papagaio inspirou Franklin que se utilizou dele nos seus estudos sobre a eletricidade atmosférica.<sup>32</sup> Nos seus primórdios a aviação teria sido um esporte, a qual utilizou-se das observações do papagaio.

No jogo de gamão, Pascal estabeleceu as bases do cál-

(29) Nessa pesquisa, "... o exercício imaginativo de conceber esse mundo sem gravidade é, em parte, "jogo" - criando e tentando completar um mundo de algum modo oposto ao nosso - como uma criança pode criar, no meio da sala de estar, u ma ponte, uma estância, ou uma batalha" (idem).

(30) CHATEAU (op.cit.) apesar de concordar e dar exemplo a respeito, parece não ter tido a sensibilidade para perceber essa relação quando afirma a dificuldade de se aproximar a atitude lúdica da científica: "o jogo se volta em direção ao EU, ao invés de se dirigir ao objeto, como faz a ciência" (p. 122).

(31) OLIVEIRA (82) cita CHANTAL LOMBARD com a afirmação de que "não raro foi a invenção lúdica que precedeu a conquista técnica. Foi o que aconteceu com a lanterna mágica de Bacon, com os autômatos de Vancanson (...) e muitos outros" (p. 69).

(32) CHATEAU (op.cit.) escreve que "as primeiras descobertas no campo da eletricidade vieram de verdadeiros jogos"(p.122).

culo de probabilidades, observando as possibilidades de ganho . Algumas questões matemáticas surgiram do xadrez e os jogos de labirinto inspiraram a topologia.

Continuando, a análise prosseguirá na direção da relação entre jogo e cultura.

Atribui-se ao jogo o papel de impulso cultural e isto não significa que essa surja do jogo.<sup>33</sup> O espírito de competição lúdica funcionaria como um impulso social. O ritual teria sua origem no jogo sagrado, a poesia teria nascido do jogo, a música e a dança teriam sido puro jogo.<sup>34</sup>

---

(33) Parece haver uma interpretação errônea das idéias de HUIZINGA (op.cit.) na argumentação que a cultura vem do jogo. Nas suas próprias palavras nota-se uma posição diferente : "conclui-se necessariamente que, em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto joga, para nunca mais perder esse caráter" (p.193). Também aqui LEIF e BRUNELLE (op.cit.) posicionam a atividade lúdica como sendo "transacional em direção à cultura, que só vive de sua constante reelaboração no cerne do imaginário individual" (p. 94).

(34) HUIZINGA (op.cit.) vai mais além e escreve que "o saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos" (p. 193).

Talvez haja alguns "exageros" teóricos em HUIZINGA, o que levou BUYTENDJK a criticá-lo dizendo que ele não considera a relevância da "hierarquia de valores" na sociedade humana, e que o desconhecimento da "diferença principal entre as regularidades da vida e do condicionamento normativo da existência humana fundamenta a opinião de que qualquer atividade sujeita a regras pode ser concebida como jogo"(p. 72).

Exemplifica com a afirmação de HUIZINGA: "uma comunidade de Estados que se submete ao direito internacional nunca perde as características de uma comunidade de jogo", e fecha a questão esclarecendo que não é porque juizes vestem toga ou peruca, em decorrência de costumes, que o sistema jurídico é um jogo. Ele somente viria a sê-lo na medida em que não houvesse mais justiça" (p. 73).

Mediante essas prerrogativas, defende-se a idéia da ciência da cultura procurar o significado dos ritos, mitos, símbolos, no espírito dos povos que praticam essas figuras e nelas crêem.

É interessante a observação feita à comunidade de jogadores, cuja tendência é a manutenção permanente, mesmo depois de finalizado o jogo.<sup>35</sup> Interessante porque esses grupos acabam desenvolvendo atividades organizacionais intrínsecas, extrapolando-se por toda a comunidade. Esta passa a fazer parte da atividade, ou, ao contrário, incorpora a mesma como sendo "parte" dela. A observação nítida desse fato ocorre em pequenas cidades onde, por exemplo, um jogo de truco ou um futebol de várzea passam a ser característica do local.

A tendência pela manutenção ocorre igualmente com jogos de duplas como o xadrez e a dama.

Quanto ao aspecto do sagrado, observam-se alguns jogos rituais num relacionamento com os mitos.<sup>36</sup> Eles foram afetados pelo drama presente nos mitos rituais. Nas atividades lúdicas romanas estavam sempre presentes sacerdotes e magistrados com o intuito de supervisioná-los e, na Grécia, os jogos não eram somente representados por competições físicas, mas havia

---

(35) HUIZINGA (op.cit.).

(36) BUYTENDJK (op.cit.) critica a posição de HUIZINGA quando este afirma que "o culto se implanta no jogo", pelo seu desconhecimento das características do sagrado: "O sagrado está acima do mundo; o jogo fora do mundo. O sagrado é cheio de veneração e de medo, o jogo é desenvolva libertação. O jogo é essencialmente profanador - à seriedade sacra explica-se o contrário" (p. 72).

Contradizendo, COURTNEY (op.cit.) escreve que "os jogos sagrados representavam as vidas dos deuses, o ideal da existência..." e exemplifica com os jogos nemeus, na celebração da morte do leão nemeu por Heracles: "Os jogos eram intuitos de apaziguar o fantasma do falecido deus, assim como pedir sua ajuda para a fertilidade" (p. 178).

também torneios entre trovadores e cenas dramáticas referentes à vida dos deuses.

A cultura é comparada a uma concepção analítica do jogo: um mecanismo de defesa contra conflitos. Para nos adaptarmos à realidade, seria necessária uma série de invenções, constituindo-se de forma idêntica à "sublimação de situações de conflitos infantis".<sup>37</sup>

Comparando jogos primitivos e modernos, observa-se nos jogos de caça, que, enquanto para os primeiros a emoção residia na partida, os segundos preocupam-se com o final na eliminação dos adversários.<sup>38</sup>

O significado do jogo humano deve ser analisado sob diferentes ângulos, em diversas culturas, na percepção de seu caráter específico para uma determinada cultura, no acompanhamento histórico do trabalho humano do agir sobre o mundo e sobre si mesmo.

Na tentativa de compreensão das culturas através de seus jogos, explica-se que, para entender as relações entre estruturas de jogo e estruturas de instituição, temos que nos remeter à primeiras das quais os brinquedos são as encarnações.<sup>39</sup>

Alguns jogos sobreviveram em certas sociedade e muitos foram trazidos de uma cultura estranha. Atualmente, percebe-se que esses jogos são tolerados nas culturas originais, mas em fases precedentes, eram inseparáveis de certas instituições sagradas ou profanas, as quais confundiam-se com a própria essência do jogo. A função social desses jogos mudou, mas não sua

---

(37) COURTNEY (op.cit.).

(38) COURTNEY (idem).

(39) LEIF e BRUNELLE (op.cit.) referem-se a CAILLOIS na explicação de que "o espírito de jogo é essencial à cultura, mas jogos e brinquedos, no curso da história, são justamente os resíduos desta" (p. 172).

natureza. Seu significado político ou religioso esvaziou-se.<sup>40</sup>

## 2. Teorias sobre a origem dos jogos

A origem dos jogos não pode ser desvinculada da cultura de um povo ou dos fatores históricos que propiciaram seu aparecimento.

A investigação preocupou-se com alguns brinquedos tradicionais como a boneca, o tambor, o pião, o chocalho, etc., por que fazem parte, há milênios, de jogos infantis. São instrumentos utilizados pelas crianças nas primeiras atividades lúdicas de suas vidas.

As informações nos mostram uma ligação estreita dos jogos com aspectos mágico-religiosos e com certas cerimônias místicas que evocavam algum feito realizado por um deus, surgindo desde os primórdios olímpicos, e são universais, mantendo estreitas relações com colheitas e fertilidade.

Um jogo mexicano denominado "tlachtli" é bastante pertinente para ilustrar o que estamos discutindo. Trata-se de um jogo milenar, praticado na civilização dos astecas e maias, cujo objetivo era acertar uma bola dentro de orifícios nas paredes. Os jogadores, utilizando-se de quadris, joelhos e cotovelos, procuravam impedir que a bola tocasse o chão. Era praticado numa grande quadra e o vencedor tinha o direito de despír os espectadores, de suas roupas e enfeites.

Isso que, à primeira vista, parece um jogo como qualquer outro, possuía uma forte ligação com o fator divino, onde

---

(40) No entanto, CAILLOIS (apud LEIF e BRUNELLE, op.cit.) comenta que "esse fracasso nada mais fez senão revelar, isolando-o, aquilo que eles continham em si e que não era nada mais que estrutura de jogo" (p. 173).

muitos mitos estavam envolvidos. Era um jogo dos deuses. O deus "Xolotl" jogava bola ("bola" = "sombra" = "olin") com o sol e a lua e era engolidor de sóis. Os movimentos do jogo representavam a trajetória do sol e da lua.<sup>41</sup>

Muitos jogos da atualidade podem ter surgido do "Tla<sub>u</sub>chtli", principalmente alguns esportes, que em alguns aspectos trazem muita semelhança (como por exemplo, o volleyball, cujos jogadores devem manter a bola no ar).

Afirma-se que muitos esportes modernos têm associação com jogos rituais antigos que utilizavam a bola.<sup>42</sup>

Quando a educação utiliza elementos dos jogos transmissores de tradições populares como método, ela percebe a importância dessa dinâmica num contexto relacionado com a própria vida.

A "amarelinha", um jogo mundialmente conhecido e praticado, talvez tenha sua origem nos primeiros cristãos, que poderiam ter se utilizado do traçado da primitiva igreja inglesa (Basílica).<sup>43</sup> No chão do Forum de Roma está gravado um dos mais antigos desenhos conhecidos desse jogo. Na época do Império Romano, para comunicação entre as províncias do norte da Europa com o Mediterrâneo e a Ásia Menor, foram construídas pelas legiões, estradas pavimentadas com pedras. Nessas estradas soldados jogavam "amarelinha", pois o local era propício, ao mesmo tempo que iam ensinando às crianças da França, Alemanha e Inglaterra

(41) COURTNEY (op.cit., pp. 177-178).

(42) É o caso por exemplo, do futebol, que, segundo COURTNEY (op.cit.), originalmente "era disputa entre cidades, onde a bola era chutada em uma única direção - a favorável ao curso do sol - e era provavelmente uma imitação dos deuses" (p. 192).

(43) COURTNEY (idem, p. 191).

terra, o que conseqüentemente conduziu esse jogo a uma popularidade entre as crianças européias.<sup>44</sup>

Muitos jogos originaram-se de relações afetivas que envolvem o namoro, o casamento, a "traição", etc.<sup>45</sup> e em vários acontecimentos da vida profana (adivinhações, feitiços, crenças em fantasmas, etc.). A observação do pequeno número de jogos envolvendo disputas entre jogadores e conquistas, é relevante para reforçar colocações feitas anteriormente.

Aponta-se que os jogos de bola tinham associações com ritos pagãos, pois, na Inglaterra, o rolar de uma esfera fazia parte desses ritos. A modificação desses jogos, em conjunto com uma série de acontecimentos, como veremos no próximo capítulo, culminou no aparecimento do esporte moderno.

O jogo de "pião" como muitos mostram, tem sua origem na mágica de adivinhação. Era um dado giratório que agia nesse sentido.<sup>46</sup>

O xadrez originou-se na Índia há muitos séculos, e na sua trajetória para o Ocidente, peças que representavam elefantes, marajás e carros de guerras foram sendo transformados em bispos, reis e torres de castelos, mostrando a influência dos acontecimentos de uma determinada época, principalmente dos acontecimentos políticos. Na época de Napoleão Bonaparte, o rei branco do xadrez foi substituído pela figura do general e imperador.<sup>47</sup>

---

(44) "Os melhores jogos do mundo" (78).

(45) COURTNEY (op.cit.) cita jogos desse tipo: "The Mulbury Bush" - remanescente de uma dança nupcial ao redor de um arbusto ou árvore sagrada; "Nuts in May" - refere-se a rapto e exogamia; "Oats and beans and barley" - descreve o lavrador plantando as sementes e esperando por uma parceira para o matrimônio" (p. 191).

(46) BUYTENDJK (op.cit., p.71) e CHATEAU (op.cit.) concordam com essa tese.

(47) "Os melhores jogos do mundo" (78).

O jogo de "pernas de pau", tem uma origem bastante remota, e está ligado a práticas religiosas e mitologias. Na África, o seu uso é privilégio dos feiticeiros, e elas são usadas em alguns ritos de iniciação por algumas tribos nos quais os jovens são admitidos no mundo adulto.

Na Antiguidade Clássica, palavras parecidas denominavam o pássaro "grou" (integrante da mitologia) e as pernas de pau.<sup>48</sup>

O jogo da "cabra-cega" teria ligações com comemorações pagãs. O diabo era representado pela figura do "cego".

O jogo de pular sete vezes a fogueira nas festas juninas populares atuais, teve sua origem numa espécie de magia contra dores localizadas no corpo.<sup>49</sup>

Empurrar um arco com uma haste de madeira, na qual é colocado um prego na ponta, bastante comum entre crianças, parece ter sua origem na representação da trajetória do sol.<sup>50</sup>

A atividade lúdica denominada "pau de fitas" que é igualmente uma dança, teve sua origem na Europa e era usada para atrair o frutificante espírito de vegetação desperto pela primavera. Atualmente, na Provença ainda levantam-se mastros no primeiro dia do mês de maio, os quais são adornados com flores e fitas.<sup>51</sup>

O tambor, cujo som era atribuído a virtudes misteriosas, com um sentido religioso, hoje é instrumento bastante utilizado nos jogos infantis.

O papagaio teria sido originado no Extremo Oriente, ocupando um espaço importante nas festas. Possuía um papel mágico, representando a alma.

---

(48) "Os melhores jogos do mundo" (78).

(49) FRAZER (82, p. 224).

(50) Idem, p. 218.

(51) Ibidem, p. 62.

O chocalho, um dos primeiros objetos apresentados aos bebês para que desenvolvem os seus jogos, foi inicialmente objeto de adoração indígena utilizado contra maus espíritos, razão pela qual era ofertado ao pequeno ser. Atualmente, tenta-se explicar esse instrumento como estímulo à audição e outros vão mais além, buscando uma explicação psicológica.<sup>52</sup>

A boneca, outro objeto universalmente utilizado nos jogos infantis, foi instrumento de culto na sua origem.

No século XIX era comum encontrar bonecas em trajés adultos. Conclui-se através desse fato, que até esse século, o bebê era visto como um ser desprovido de espírito e o adulto era o ideal ao qual a criança deveria se assemelhar. Igualmente a este aspecto atribui-se uma explicação psicanalítica, referindo-se ao desejo de maternidade.<sup>53</sup>

A boneca seria um substituto das outras pessoas e de quem a está utilizando, possibilitando por meio do jogo um mútuo reconhecimento de uma pessoa pela outra. Fazendo uma transposição para o mundo adulto, na relação amorosa como relação de pessoas, a necessidade de um certo tipo de jogo pode emergir de forma similar.<sup>54</sup>

Esse objeto lúdico também é representante das imagens do homem, constituindo-se numa escola de vida. Educa os sentimentos morais, interesses sociais, primários e o gosto estético.<sup>55</sup>

---

(52) Como ABERASTURY (apud OLIVEIRA, 82) que atribui a esse instrumento o "abandono da exclusividade materna e aceitação da presença do pai" (p. 65).

(53) ABERASTURY (idem) em relação à boneca: "fantasias de união e forte desejo de ter um filho" (p. 65).

(54) Como dizem LEIF e BRUNELLE (op.cit.), "os personagens de romances são as bonecas do adulto" (p. 92).

(55) ZHUKÓVSKAIA (82) afirma que "o primeiro interesse social pelo homem forma-se em um ambiente real da vida e se aprofunda e se consolida no jogo" (p.38).

Além do ensaio do instinto maternal, muito mais que isso, constituiria uma forma de reconsiderar a realidade vivida, pois forneceria à criança possibilidades de assimilação, através dos simbolismos diversos que representa.<sup>56</sup>

Outro estudo tenta captar o significado das miniaturas entre as quais a boneca faz parte, explicando que no mundo delas, o conhecimento sofre uma inversão: o todo precede as partes, diferentemente de quando queremos conhecer o objeto concreto em sua totalidade, cuja tendência, muitas vezes, é começar pelas partes. Isso significaria um poder sobre a identidade do real. Pode-se transportar o objeto, apreendê-lo num só golpe de vista, etc. Nesse caso, através da boneca, haveria a transformação da pessoa em sujeito.<sup>57</sup>

Brinquedos tradicionais muito antigos como a bola, o papagaio, o arco, etc. teriam sido inicialmente dados (ou talvez até impostos) às crianças como formas de culto, e somente numa época posterior, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos utilizados em seus jogos.<sup>58</sup>

---

(56) PIAGET (op.cit.,p. 198).

(57) Essa é a teoria de LÉVI-STRAUSS (op.cit.) para quem "a boneca da criança não é mais um adversário, um rival, ou mesmo um interlocutor; nela e por ela, a pessoa se transforma em sujeito" (p.45). Sua teoria do conhecimento não coincide com a gestaltista, para a qual o objeto apresenta-se primeiro na totalidade, sendo em seguida percebido pelo indivíduo em seus detalhes.

(58) BENJAMIN (op.cit.).

A BUSCA DA EXPLICAÇÃO NA HISTÓRIA

1. Considerações Preliminares

Ao analisar um fenômeno social, dentro das práticas nas quais ele está inserido (neste caso, o estudo do fenômeno lúdico), faz-se necessária a determinação de suas características nas diversas etapas históricas do desenvolvimento da vida em sociedade, ressaltando a mudança na característica dessa prática, conforme foram se alterando as relações no processo de produção.

O impulso da prática social está condicionado por dois processos que influenciam tanto nas relações de trabalho, como nas de não-trabalho. o primeiro refere-se ao desenvolvimento das forças produtivas que repousa na relação criadora do homem com a natureza (progresso científico e tecnológico); o segundo refere-se às relações de produção existentes na atividade produtiva e reflete-se na luta de classes.<sup>1</sup>

Portanto, o estudo procurará abordar o assunto tendo em vista esses processos.

A reflexão sobre a nossa realidade cultural, remete-nos ao processo histórico que a produz, bem como às relações de poder e o confronto de interesses dentro da sociedade.

A opção pela periodização sociedade pré-industrial, industrial e pós-industrial, deu-se pela percepção através das leituras, de uma grande mudança paralela a estas passagens, nos comportamentos, usos e costumes de acordo com os valores modificados da sociedade em geral, com nítida influência sobre o jogo.

---

(1) ROUYER (op.cit., pp 119-120).

## 2. A sociedade pré-industrial

Na sociedade pré-industrial, trabalho e lazer não são excludentes. Os dois estão impregnados de ludicidade (até hoje nas sociedades "simples", camponesas, sem as características de uma industrialização avançada, estes aspectos se mantêm). As atividades de produção e trabalho (colheita, plantação) misturam-se com os jogos, canções, competições, etc. Algumas danças expressavam rituais de noivado e casamento.

Essas práticas relativas ao trabalho e ao jogo estão integradas nas festas, através dos quais o homem relembra o mundo dos seus ancestrais. Embora fossem distintas por seus fins práticos, essas atividades (jogo e trabalho) têm significados da mesma natureza, na vida essencial da comunidade.

As festas religiosas possuíam um caráter cômico popular. Sempre estava presente o cortejo de fantasias de anões, animais "sábios", monstros, etc., o que já era consagrado como tradição.

Fazendo uma comparação neste sentido entre as sociedades primórdias, o aparecimento do Estado e da sociedade de classe, nota-se nas primeiras uma forte ligação com aspectos sagrados e "oficiais", relacionando o cômico e o sério referentes aos aspectos da vida, e posicionando-os num mesmo nível. Como exemplo cita-se no primitivo Estado romano, a atitude do público para com o vencedor da cerimônia do "triunfo", que a o mesmo tempo era enaltecido e ridicularizado. O mesmo se dava nos funerais: escarnecia-se e chorava-se o defunto.<sup>2</sup>

Nas segundas (sociedades de classe e Estado), os direitos tornam-se desiguais entre o cômico e o sério, adquirindo o cômico um caráter não-oficial, passando a constituir-se

---

(2) BAKHTIN (87).

sob formas de expressão popular.<sup>3</sup> É o caso da Festa das Saturnais (romanas) nas comemorações do alegre reinado de Saturno, o deus da agricultura. Esse deus era tido como bondoso, porque ensinara os trabalhadores a cultivar a terra. Um rei italiano que existira há muitos anos. Essa festa era realizada no último mês do ano romano (dezembro) e se prolongava por sete dias (de 17 a 23 de dezembro).<sup>4</sup>

Durante essa celebração havia uma inversão temporária de senhores e escravos, sendo que os primeiros serviam os segundos e estes embriagavam-se com seus donos, sentando-se juntos à mesa, o que, em qualquer outra ocasião poderia ser punido com a morte.<sup>5</sup>

Nas festas do século XVI, os jogos de toda espécie (desde os jogos de baralho até os esportivos), adivinhações, etc. ocupavam um lugar preponderante. Eles estavam ligados por elos exteriores e interiores à parte popular e pública da festa.

O "jogo de péla" mostra uma relação com a "representação profética paródica" da transformação histórica. Essa relação fez o processo histórico adquirir uma concepção carnavalesca, a qual é típica da época. Talvez numa contribuição para transformar o sombrio escatologismo da Idade Média em "alegre espantalho".<sup>6</sup>

---

(3) BAKTHIN (op.cit.) nos seus estudos sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento, vem esclarecer que tanto os festejos carnavalescos do mundo antigo, como as saturnais romanas, e os carnavais da Idade Média, "estão evidentemente muito distantes do riso atual que a comunidade primitiva conhecia" (p. 5).

(4) FRAZER (82, p. 189).

(5) Idem.

(6) BAKTHIN (op.cit.).

Uma festa na Noite de Reis, comum na França, Bélgica, Alemanha e Inglaterra (séc. XVI), persiste atualmente em alguns lugares da França. Nela havia um jogo muito divertido. Era colocado um grão de feijão dentro de um bolo feito por cada família, sendo este repartido em fatias e distribuído para cada membro da mesma. A pessoa sorteada com o pedaço contendo o grão, era transformada em rainha ou rei do feijão e colocada numa cadeira, que seria carregada três vezes ao ar. Sempre que levantado, o eleito tentava fazer cruzeiras brancas de giz no teto ou em qualquer outro local. As cruzeiras representavam proteção para a casa contra danos de maus espíritos.

Quando a pessoa eleita fosse encher o copo de bebida, todos os convidados deveriam gritar: "O rei (ou a rainha) bebeu!". Quem esquecesse teria o rosto pintado com fuligem, ou com rolha queimada. Também usava-se borra de vinho.<sup>7</sup>

Nas festas da Europa, durante a Idade Média, era comum o jogo de pular fogueira. Neste, deveriam ser realizados sete saltos seguidos. Esses saltos eram considerados prevenção contra cólicas, preservação da saúde dos olhos (deveria-se olhar fixamente para as chamas). Tanto cólicas, como problemas nos olhos, eram considerados trabalho de bruxas. Do mesmo modo, saltar sobre fogueiras era prevenção contra dores nas costas na época da colheita, ou andar em volta delas, no solstício de verão. Na Alemanha também atribuía-se às bruxas e feitiços esse tipo de dor.<sup>8</sup>

O costume de acender fogueiras perdurou em vários lugares até o século XVIII, mas eram acesas com maior intensidade no solstício de verão (24 de junho). Três atividades caracterizavam a comemoração do solstício: as fogueiras, a procissão com tochas e um costume de girar uma roda ou arco para

---

(7) FRAZER (op. cit., p. 191).

(8) FRAZER (idem, p. 225).

significar a trajetória do sol, que tendo atingido o ponto mais alto de sua eclipse, começava então a descer.<sup>9</sup>

Numa pintura do holandês Bruegel (séc. XVI), denominada "Jogos Infantis", ele retrata uma situação lúdica na rua, mostrando cerca de 80 alternativas de movimentos e brincadeiras, num contexto grupal, envolvendo adultos, jovens e crianças.

O contexto lúdico da época mostra uma mistura entre a vida e o processo histórico. Ao mesmo tempo que podia ser considerado uma vida em miniatura (coroamento - destronamento; ascensão - queda, etc.), libertava as pessoas das convenções cotidianas.

É mostrado, por exemplo, que os jogos de cartas representavam acontecimentos importantes, como a luta pela conquista da Itália em Saint-Gelais<sup>10</sup>, e os jogos de xadrez referiam-se a acontecimentos militares e políticos.<sup>11</sup>

Percebe-se um significado muito particular de jogo que exprimia uma concepção de mundo, muito diferente de ser um simples fato da vida cotidiana, considerado sem importância, como ocorreu em épocas posteriores e que hoje assistimos.

Nessa sociedade, o trabalho está inserido nos ciclos naturais das estações e dos dias; o seu ritmo é tão natural como o ritmo solar do amanhecer ao anoitecer, sendo interrompido

(9) FRAZER (op. cit., p. 218).

(10) Segundo BAKTHIN (op.cit.) o jogo de boliche preenchia função análoga.

(11) Sobre o jogo de xadrez, BAKTHIN (idem) comenta que ele "se transforma, de um lado, numa mascarada carnavalesca, e do outro, em uma imagem não menos carnavalesca de acontecimentos militares e políticos" (pp. 204-205).

às vezes por pausas para repouso, cantos, jogos, cerimônias , não podendo ser denominadas lazer, pois não se constituíam num tempo isolado.

O trabalho era suspenso quando ocorriam distúrbios imprevistos e incontroláveis como por exemplo seca ou inundação, doenças epidêmicas, guerras, etc.<sup>12</sup>

Esses ciclos naturais que marcam as colheitas são caracterizados por uma sucessão de domingos e festas: o domingo pertencia ao culto, as festas representavam o inverso ou a negação da vida cotidiana (grande consumo de alimentos e gasto de energia), estreitamente ligadas às cerimônias em geral, dependiam do culto e não do lazer.

O envolvimento na História era intensificado na festividade ao mesmo tempo que se abstinha de fazer História. Celebrava-se um evento histórico (passado ou futuro) que ajudava a lembrar e esperar.<sup>13</sup> Na atualidade isso também acontece.

As festas carnavalescas eram constituídas por um forte elemento de "jogo" e se relacionavam às formas artísticas e animadas, bem como apresentavam um elo exterior com as festas religiosas. Na Idade Média a festa constitui-se na propriedade fundamental de todas as formas de ritos e espetáculos cômicos, sendo essas manifestações da vida material e corporal uma conotação de corpo popular, coletivo. Não podem ser conside

(12) Quando essas coisas ocorriam, diz BOUSSEL (66), "a primeira consequência era sempre a miséria, a fome, às vezes a morte de muitos e o abandono pelos sobreviventes de uma região mais ou menos vasta" (p. 64).

(13) Como escreve COX (74) citando Norman BROWN, durante a celebração, move-se do "acontecer" para o "ser".

radas de forma reduzida a um ser biológico isolado ou a um indivíduo particular. <sup>14</sup>

Elas trazem uma marca individual que não pode ser confundida com uma simples trégua no trabalho, nem com certos jogos que podem acontecer durante o mesmo. Transmitem uma visão de mundo através do seu conteúdo, que vem dos ideais, muito além da vida corrente. Carregam um elemento a mais - "a do espírito e das idéias". <sup>15</sup>

Na harmonia desse tempo pré-industrial entre os ciclos do homem e da natureza, o que separava a vida familiar da profissional era simplesmente a porta da casa.

Chega-se a afirmar que nesse tempo, esses acontecimentos festivos eram meras reproduções e reforçavam valores da época, mas na distinção entre as festas populares e as festas oficiais, pode-se notar que, nas segundas, realmente havia um reforço do estado de coisas existente na época, e nas primeiras, ao contrário, havia uma extrapolação da hierarquia de valores. <sup>16</sup>

As oficiais mantinham as regras que conduziam a vida: tabus religiosos, políticos e morais, valores, hierarquias, etc., com destaque intencional dos personagens que carregavam

---

(14) BAKTHIN (op.cit.) também expressa sua visão sobre a festa. Diz que "as festividades (qualquer que seja o seu tipo) são uma forma primordial marcante da civilização humana. Não é preciso considerá-las nem explicá-las como um produto das condições e finalidades práticas do trabalho, nem, interpretação mais vulgar ainda, da necessidade biológica (fisiológica) de descanso periódico" (p. 8).

(15) BAKTHIN (idem).

(16) BAKTHIN (ibid.) referindo-se a estas diferenças escreve que a festa oficial "era o triunfo de verdade pré-fabricada, vitoriosa, dominante, que assumia a aparência de uma verdade eterna, imutável e peremptória (...) o princípio cômico lhe era estranho (...) Essa festa tinha por finalidade a consagração da desigualdade" (pp. 8-9).

títulos, insígnias, etc., e ocupavam um lugar determinado especialmente para eles.

Nas não-oficiais, a quebra das hierarquias era notória. Havia um contato livre e amigável entre indivíduos que normalmente eram separados no cotidiano pelas suas condições de vida, idade, etc.<sup>17</sup>

Nesse período parece não existir grandes separações entre jogos infantis e adultos. Os mesmos eram comuns a ambos. Na observação de quadros e pinturas dos séculos XVI e XVIII, há a descrição de adultos ora brincando de uma espécie de cabra-cega, sozinhos, ora brincando juntamente com crianças.<sup>18</sup>

Alguns jogos de adultos praticados atualmente como o xadrez, a malha, etc. eram jogados por crianças e, inversamente os adultos participavam de jogos e brincadeiras que hoje são reservados às crianças. Algumas pinturas do século XIV ilustravam isso: um rapaz sentado no chão tenta pegar os homens e as mulheres que o empurram. É curiosa a observação referente às brigas de galo, atualmente populares nos locais em que subsistiram, como em certos lugares da América Latina, e destinados aos adultos, mas que durante a Idade Média estavam ligados à juventude e até mesmo à escola.<sup>19</sup>

Temos outros exemplos, como o jogo de varetas, que no século XIV era praticado na corte de Isabeau de Bavière. Também o jogo de marionetes era praticado pela nobreza, entre 1745 e 1755 e, ainda no século XVIII, vamos encontrar a aristocracia italiana brincando do jogo de polícia e ladrão.<sup>20</sup>

---

(17) BAKTHIN (op.cit.).

(18) ARIÈS (81).

(19) Idem.

(20) CHATEAU (op.cit.) exemplifica este último com o fato que "Napoleão foi aprisionado nas barras por Josefina" (p.91).

É difícil calcular a importância dos jogos e das festas para essa sociedade, pois os valores modificaram, principalmente em relação ao trabalho, à produtividade e ao lucro.<sup>21</sup>

Ainda quanto ao trabalho, algumas características dessa sociedade podem ser analisadas. Sendo a agricultura a manipulação paciente da natureza viva, o camponês almeja o desenvolvimento da planta e do animal, num sentido que lhe é útil.

A realidade para esse tipo de homem é um ente animado que está sob o seu cuidado. O outro para ele é servo pelo qual se sente responsável.<sup>22</sup>

Numa sociedade agrária, a maior parte seria composta por camponeses, uma parte menor por artesãos e uma ínfima minoria por administradores. Nela, o significado do "viver" refere-se à natureza viva. Ocupar o lugar "justo" dentro da ordem do cosmos animado. Haverá uma revolta do camponês, se tal lugar predestinado para ele lhe for negado. Ele é "conservador" pela ontologia que o domina.<sup>23</sup>

Para a sociedade pré-industrial, "teoria" era visão das formas imutáveis. Os modelos ideais eram "valores".<sup>24</sup>

A época medieval é caracterizada como Teocêntrica .

(21) Discutindo sobre esse aspecto, ARIÉS (op.cit.) diz que "na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir reunida" (p. 94).

(22) FLUSSER (83).

(23) Idem.

(24) Ibidem.

As preocupações religiosas eram excessivas e o homem preocupava-se com a salvação de sua alma, vivendo numa realidade sagrada, intocada, na qual não deveria interferir, apenas contemplar, porque esta havia sido estabelecida por uma divindade.<sup>25</sup> O corpo era resguardado em função da pureza da alma.

Com referência à religião ainda tem-se a colocação da importância dos mosteiros na criação do feudalismo na Itália, os quais se mostravam mais acolhedores do que os patrões individuais com seus abusos. Passaram a se constituir, em parte, numa proteção para os colonos contra os altos fiscos e o assalto das armas, longe das cidades decadentes.<sup>26</sup>

Verificando-se a influência da estrutura feudal das organizações políticas sobre a educação, nota-se a utilização de meios voltados para um sistema educativo aristocrático, baseado num modo de vida "cavaleiresco", junto com uma educação preferentemente ginástico-militar, formando um tipo contrário ao especialista da estrutura burocrática que conhecemos atualmente.<sup>27</sup> Como necessitava de "funcionários" numa mínima propor

---

(25) MORAIS (83) ao discutir sobre a época, faz uma comparação com os dias atuais: "Talvez que, ao contemplarmos hoje a devastação do ambiente natural operada pela ciência e pela técnica (que afinal se uniram) vejamos certa sabedoria quase instintiva na atitude mística medieval" (p.35). É em relação à preservação do corpo na Idade Média coloca: "As formas do corpo eram neuroticamente ocultadas com roupas grosseiras para que, não havendo exibição de beleza, os sentidos não fossem levados a afastar as almas da contemplação de Deus"(p. 36). Conclui-se aqui, que se antes eram "neuroticamente" ocultadas, atualmente são "neuroticamente" expostas e vendidas.

(26) GRAMSCI (79) escreve, citando SALVATORELLI: "o mosteiro surgia, novo núcleo social que extraía o seu ser do novo espírito cristão, fora de qualquer mistura com o mundo de crédito que insistia em ser designado pelo grande nome de Roma" (p. 36).

(27) WEBER (op. cit., p. 828).

ção, pois não era um domínio sobre as massas por meio de um indivíduo, o feudalismo constituía-se num domínio de poucos, daqueles capazes de levar as armas.<sup>28</sup> Amparava e conservava valores como a afinidade com o artístico, os traços de ascetismo heróico, a adoração do herói, da honra e da hostilidade heróica. Havia uma honra fundada na "existência" e não em "serviços" dos quais se poderia esperar vantagens e ascensões. Portanto, a ociosidade, o jogo e a negligência não se constituíam em defeito ou imoralidade.

O "espírito" de administração da época (tranqüilidade, conservação do "sustento" tradicional e do sossego dos súditos) chocar-se-á frontalmente com o posterior desenvolvimento capitalista que revolucionou as condições dadas de vida.

A oposição às relações objetivas de "negócio" consideradas na ética feudal como indignas e ruins, têm procedência também em outras raízes. O caráter militar específico do sistema feudal seria uma delas. O exército era composto de cavaleiros - a luta heróica individual e não a disciplina militar em massa que desempenhava o papel decisivo.

Nesse treinamento sempre encontrava lugar um elemento que era uma forma de exercício das faculdades úteis à vida, mas que, em decorrência da racionalização da própria, era cada vez mais eliminado: o jogo.

A relação entre o jogo e a guerra é notada na Idade Média entre os monarcas durante a resolução de uma desavença. Para isso, optavam por um duelo, preparado solenemente, com muitos pormenores e anunciado pomposamente.

Porém a batalha real dificilmente se realizava. Era mais uma comédia que se tornava um ritual, do qual surgia uma

---

(28) WEBER (op.cit., p. 845).

decisão legítima e muitas vezes sagrada.<sup>29</sup>

Mesmo nos períodos caracterizados por uma aristocracia militar (séc. XVI, na França), aonde o duelo assumia formas sangüinárias (com combates de grupos, a cavalo e armados de pistolas), em consequência de uma simples discussão entre os nobres, não havia o desfecho com a morte, sempre finalizando com um simples derramamento de sangue, pois isto bastava para a satisfação da honra.<sup>30</sup>

A relação entre o "cavaleiro" e o "cavalheiro" mostra um acréscimo ao segundo de aspectos galanteiros e dessa forma uma associação entre a cavalaria e a corte amorosa.<sup>31</sup>

O jogo nesse contexto assume um caráter sério e importante, contrapondo-se a qualquer racionalidade econômica, pois esta última fecha a ele qualquer oportunidade de acesso. Dele resultava um "modo de viver artístico" que se nutria igualmente do comportamento "aristocrático" dos senhores feudais.<sup>32</sup>

Em relação à atitude moral tradicional frente às atividades lúdicas que ocupavam um lugar tão importante na vida

(29) HUIZINGA (op.cit.) discutindo a estreita relação entre o jogo e a guerra, exemplifica com o fato do imperador Carlos V ter desafiado por duas vezes Francisco I para um duelo individual, "com toda a devida cerimônia, e este caso de maneira alguma foi o derradeiro" (p. 105).

(30) Ainda HUIZINGA (idem) referindo-se ao assunto, escreve que "sendo essencialmente uma forma de jogo, o duelo é simbólico: o que importa é o derramamento de sangue, e não a morte" (pp.107-108).

(31) HUIZINGA (ibidem) fazendo esse paralelo mostra-nos que "há uma linha direta que vai desde o cavaleiro até ao "honnête homme" do século XVII e ao "cavalheiro" dos tempos atuais" (p. 117).

(32) WEBER (op. cit., p. 843).

das pessoas nas sociedades antigas, pode-se perceber uma contradição. Se de um lado, os jogos eram praticados e admitidos, sem restrição pela grande maioria, por outro lado, uma minoria de cultos e moralistas poderosos, condenava-os quase todos, alegando imoralidade. A igreja medieval também condenava o jogo sob todas as suas formas. Reprovava-se a imoralidade dos jogos de azar, a indecência dos jogos de salão e a brutalidade dos jogos competitivos ao ar livre.<sup>33</sup>

### 3. A sociedade industrial

O desenvolvimento da moral burguesa na época do advento capitalista vem reforçar a condenação dos jogos através da exigência de um comportamento puritano e ascético que iria influenciar no estilo de vida. Esse comportamento condenava as atividades mais espontâneas e descompromissadas com o sistema, mostrando uma clara aversão, por exemplo, pelos divertimentos populares no domingo, fora das horas de culto, pois estes provocavam um desvio de atenção sobre a vida santificada, que se tornava cada vez mais importante para sedimentar a nova ordem das coisas.

Por outro lado, a nobreza, sentindo-se ameaçada, reagia favorecendo a prática dos esportes<sup>34</sup>, com isto tentando combater a rebeldia do ascetismo que se constituía um perigo para o Estado, defendendo os que queriam divertir-se contra a

---

(33) ARIÈS (op. cit.).

(34) Como mostra WEBER (67), "isto transparece de maneira mais clara na disputa em torno do "Book of Sports" que Jaime I e Carlos I transformaram em lei, especialmente para combater o puritanismo, o segundo determinando sua leitura em todos os púlpitos da Inglaterra" (p. 119).

moral burguesa ascendente.<sup>35</sup>

Como tudo deveria servir a uma finalidade racional, a burguesia era contra o esporte enquanto diversão ou "expressão espontânea de impulsos indisciplinados"<sup>36</sup> ou simplesmente pelo seu prazer irracional, mas não enquanto finalidade racional de contribuir para o restabelecimento das forças gastas no trabalho.

Qualquer atividade representativa do impulsivo jogo da vida, contrária à racionalidade ascética, era condenada pela burguesia ascendente.

Essa indiferença moral da maioria e a intolerância de uma elite culta, coexistiram durante algum tempo, até que nos séculos XVII e XVIII, estabeleceu-se uma posição que anunciará a atitude moderna com relação aos jogos.

No século XVIII, quando a nobreza desaparece enquanto função social e é substituída pela burguesia, os jogos tradicionais começam a ser abandonados pelas pessoas de alta condição econômica. Jogos como o boliche e o críquete são abandonados pela nobreza e pela burguesia e passam ao povo e crianças.

Esse é um fato particularmente interessante. Havia um estado social em que os mesmos jogos eram comuns a todas as idades e a todas as classes. Houve um rompimento simultâneo na prática dos jogos, entre as crianças e os nobres e entre o povo e a burguesia.<sup>37</sup>

(35) Aqui WEBER (op.cit.) faz uma comparação da sociedade monárquico-feudal com a atual sociedade capitalista, a qual "tende a proteger os que querem trabalhar contra a moralidade da classe do proletariado e do anti-autoritário sindicato" (p. 120).

(36) WEBER (idem, p. 120).

(37) Como afirma ARIÈS, "... essa coincidência nos permite entrever desde já uma relação entre o sentimento da infância e o sentimento de classe" (p. 124).

Ainda no século XVIII a medicina concebe uma nova técnica de higiene corporal: a cultura física, inspirada nos velhos "jogos de exercícios".

No final desse século, esses mesmos jogos recebem uma justificativa, mas agora patriótica: preparavam os rapazes para a guerra. O treinamento militar tornou-se uma técnica quase científica.

Essa nova postura da medicina deve-se a vários fatores que estavam revolucionando a época.

No século das luzes, observa-se um processo de laicização que atinge todos os domínios da vida e vai atingir diretamente na oposição entre corpo e alma. Esse fator será fundamental para as transformações ideológicas, filosóficas e científicas dos anos seguintes.

O corpo humano começa a transformar-se em objeto, em algo desprovido de dignidade. A medicina e a família apropriam-se da morte, desenvolve-se a ideologia da higiene. Como exemplo pode-se citar a mudança de atitude em relação ao cadáver. Alguns ritos antigos, como a sua lavagem começam a agredir a sensibilidade do século XVIII. A liturgia cristã dos funerais começa a voltar sua atenção quase que exclusivamente à alma.<sup>38</sup>

Corpo e alma deixam de ser vistos com a sua implicação quase milenar: o fim de uma alma feia era dado por uma morte feia.

Essa separação implicará na consideração do corpo como objeto isolado de conhecimento, com possibilidades de estudo sob uma forma fria e distante. O corpo é aberto, estudado, exposto, como objeto de curiosidade científica. Na Idade Média, pela própria maneira de tratá-lo, pela sua sacralidade, essas práticas não seriam consentidas. Nessa época, a abertura de um

---

(38) RODRIGUES (83).

cadáver era considerada um evento excepcional, exigindo minuciosos cuidados rituais. O homem transforma-se, com o sistema de trabalho emergente, num ser divisível e fragmentado, um aparelho desmontável em suas peças constituintes. A linguagem dos engenheiros servirá para descrever o corpo e a estrutura -  
 ção intelectual do homem será vista em analogia com as máquinas.<sup>39</sup>

Os conhecimentos de anatomia são obrigatórios para aqueles com pretensão científica.

Essa divisão acentuada entre corpo e alma apresenta duas fases na ideologia ocidental. Primeiro, o desequilíbrio provindo da separação corpo / alma, proporcionando o desprezo pelo primeiro, a ponto de sua extrema exploração que serviria para abrir caminhos à riqueza, através da acumulação, e ao mesmo tempo proporcionando o desenvolvimento da alma.<sup>40</sup> Segundo, numa etapa industrial mais avançada, o corpo começa a se libertar como meio fundamental de produção, para se tornar eternamente consumidor, medicalizado, o símbolo da própria acumulação, cuja morte é a sua contradição.<sup>41</sup> Se antes via-se o corpo ser tratado com indignidade, agora vê-se a perda da dignidade da vida.

Algumas hipóteses podem ser levantadas a respeito dessas rupturas. Será que isso já não representaria uma consequência da mudança de valores da época? Em nome de uma racional

---

(39) RODRIGUES (op.cit.).

(40) Como refere-se RODRIGUES (idem) a essa faceta: "característica de um sistema capitalista ainda não extremamente industrializado, que encontra no saber (tecnologia) o seu projeto e no corpo (trabalho) o seu meio de produção fundamental" (p. 151).

(41) Um corpo que, como escreve RODRIGUES (ibidem), "pertence a um homem disposto a viver esta vida como se ela fosse a melhor de todas, porque é a única" (p. 152).

lidade e de uma produtividade crescentes, em concordância com o novo sistema de produção em ascendência, o lúdico e todo o seu caráter de improdutividade, como muitos o enxergam é relegado à criança, faixa que ainda não respondia às exigências produtivas do sistema, bem como ao povo, faixa que irá contribuir no processo produtivo, mas sem se apoderar dos meios de produção. Não tendo poder, não adquiria o caráter de "seriedade".

Na Inglaterra, não houve o abandono dos velhos jogos pelos fidalgos, como na França, porém foram transformados, aparecendo sob formas modernas e irreconhecíveis, sendo adotados pela burguesia e pelo "esporte" do século XIX.

No começo do século XIX, a classe economicamente privilegiada inventa a atividade desportiva para satisfazer as suas necessidades, reunindo-se nos clubes para praticá-las.

Nessa época, a Inglaterra encontra-se em grande prosperidade. Para atender as condições dos grandes negócios, há necessidade de homens fortes, de ação, prontos a jogar com o espírito de iniciativa, conforme as regras do jogo capitalista.

Para um melhor entendimento da cultura inglesa (contexto no qual o esporte foi sendo desenvolvido), é interessante a observação de certas particularidades.

O termo inglês denominado "fair play", largamente utilizado no esporte, significa respeito leal das regras. Em relação ao adversário, uma atitude "generosa" na luta, e em relação ao árbitro, uma disciplina absoluta, pressupondo a serenidade na vitória como na derrota, reconhecendo e conferindo ao desportista um caráter cavalheiresco.<sup>42</sup>

---

(42) MAHEN (73) em relação ao "fair play": expressão para "designar a honestidade mais pura e mais cavalheiresca; é uma homenagem que se presta ao valor moral do desporto e à nobreza dos desportistas" (p. 11).

Havia uma tendência na Inglaterra em direção a uma cultura técnica e científica, contrapondo-se à desvalorização da cultura humanística. A formação do "gentleman" era uma finalidade educativa, para a qual as melhores escolas se empenhavam na sua realização.<sup>43</sup> A palavra "gentleman" implicava não só em boas maneiras, como numa disciplina moral, num equilíbrio, através das quais o homem subordinava interesses pessoais em favor de interesses mais vastos de sua sociedade. Percebe-se portanto uma preocupação educativa em termos de desenvolvimento do caráter, muito mais do que um cultivo de conhecimentos, com o objetivo de preparação de uma classe aristocrática que se mostrava superior, contrapondo-se às classes menos favorecidas, sendo plenamente aceita e reconhecida por estas.<sup>44</sup> A relação entre o "fair play" e o "gentleman" parece clara.

O esporte moderno inglês integrou técnicas passadas, dando ao mundo e primeiramente às possessões inglesas, a maior parte das práticas modernas: atletismo, futebol, rugby, tênis, boxe, natação, patinação desportiva, bem como a adequação de exercícios ligados ao adestramento militar (equitação, esgrima, arco e flecha).

A burguesia e o que sobrava da nobreza, querem garantir para si essas práticas e, para isso, definem o "amadorismo" (1866). Nesse caso, somente o ócio proveniente da riqueza per-

(43) GRAMSCI (79) na sua discussão sobre a cultura inglesa, numa citação de Guido Fernando, escreve que "a palavra "gentleman", como todos sabem, não corresponde ao "gentiluomo" italiano..." (p. 89).

(44) Idem.

mitirá a prática desportiva. "É amador aquele que não é nem operário, nem artífice, nem assalariado".<sup>45</sup>

E o esporte foi seguindo, correspondendo às necessidades presentes do imperialismo e formando homens prontos a enfrentar com "sucesso" a realidade social.

Em 1893, os operários exercem uma certa pressão reivindicando a prática do esporte nos clubes, e reclamando o reembolso das despesas de deslocamento como o reconhecimento das horas de trabalho perdidas. Com isso, a burguesia apela para a divisão: o esporte profissional, que torna-se para ela, ao mesmo tempo, espetáculo, fonte de receitas e ócio educativo, sendo trabalho para os operários.<sup>46</sup>

A Inglaterra apresenta-se como o primeiro caso típico no que diz respeito à realidade do esporte num sistema capitalista.<sup>47</sup>

Essa freqüência ou participação nos países anglo-saxões nas associações desportivas e "clubes" foi quase uma substituição de um modo de viver cavalheiresco na antiga qualificação feudal, e conferiam um certo "status" às pessoas frequentadoras.<sup>48</sup>

A prática lúdica é descaracterizada pelo esporte, aparecendo sob a forma deste último: regras rígidas e cada vez mais complexas, recordes de altura, velocidade, etc.<sup>49</sup>

---

(45) ROUYER (op. cit., p. 174).

(46) ROUYER (idem).

(47) Ibidem.

(48) WEBER (69).

(49) HUIZINGA (op.cit.) vem afirmar a mudança da prática lúdica nessa época histórica: "Essa sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras" (p. 219).

A "revolução" desportiva, iniciando toda uma sistematização, fez diminuir o "sentido comunitário de bases antropológicas".<sup>50</sup> O que surgiu foi um fenômeno de dimensões amplas, numa forma de regras e também política através da organização das elites esportivas.

Se até o século XIX ainda havia uma certa espontaneidade, com caráter ritualista e local em muitos esportes, isso começa a desaparecer à medida que avança a transição para uma sociedade industrial urbana e características nacionais passam a prevalecer, sendo administradas por associações privadas.

Como antes não havia conflito social de classes, as regras talvez não fossem tão necessárias. Passam a ser na medida em que as classes sociais se defrontavam em competição, na qual a classe trabalhadora apresentava-se com mais força e o profissionalismo surge como uma barreira entre elas.<sup>51</sup>

Constata-se uma atitude relativa à desumanidade da vida social burguesa: o desporto coloca uma classe, separada da prática, pois dizia respeito ao homem isolado de suas relações sociais, em relação direta com a natureza biológica, tendo, como objetivo entidades abstratas: a motricidade, a atividade corporal humana.<sup>52</sup>

No princípio do século XX, o esporte é apontado com uma tendência cada vez maior a ser um elemento da civilização desligado, conscientemente ou não, do contexto cultural, muito diferente das atividades lúdicas da sociedade pré-industrial, que como vimos, sempre fizeram parte das grandes festas, estan-

---

(50) COSTA (87) numa citação de BOOTH (p. 9).

(51) Idem.

(52) ROUYER (op.cit.).

do intimamente ligadas ao trabalho e aos cultos.<sup>53</sup> O esporte seria uma "expressão autônoma do instinto agonal"<sup>54</sup>, ocupando um lugar na vida social que ao mesmo tempo acompanha o processo cultural e dele está separado, evoluindo para uma função estéril, onde o velho fator lúdico seria quase inteiramente extinto.

A corrupção progressiva do jogo é colocada como uma das causas da distorção principal que o esporte sofreu ao longo do tempo, como também o caráter anti-lúdico da organização esportiva, verdadeiro reconhecimento institucionalizado do direito do mais forte.<sup>55</sup>

As fragmentações apontadas apresentam-se adequadas na nova ordem das coisas. Os tempos agora também apresentam-se fragmentados: uma parte do dia sendo dedicada ao trabalho e escolhida pelo critério da produtividade, e o restante do tempo, dividido entre afazeres domésticos, obrigações religiosas e um tempo chamado "livre".

As relações sociais também sofrem o mesmo processo: substituíram os laços primários das sociedades tradicionais, afrouxando os laços de parentesco e vizinhança, mesmo próximos, e produzindo o fenômeno de isolamento social do homem urbano, no plano cultural e social.

No meio desse contexto, uma outra separação foi importante para a organização racional capitalista: a separação de uma antiga economia doméstica da empresa, que concomitantemente vem associada a uma criação de uma contabilidade, a qual

---

(53) HUIZINGA (op.cit.) faz observações a esse sentido, discorrendo que em suas fases primórdias a cultura era um jogo, que ela surge no jogo.

(54) Idem.

(55) MAGNANE (69).

facilitaria o empreendimento dos novos negócios.<sup>56</sup>

Com a passagem para o período industrial, os valores são alterados paralelamente ao seu desenvolvimento. Era necessário que o trabalhador fosse livre, era preciso acabar com o feudalismo. Isso porque o trabalho deveria ser comprado, na nova ordem das coisas. Deveria-se transformar a posse do indivíduo em posse do trabalho. Desta maneira, o trabalhador despoja do da terra, tornar-se-ia duplamente dependente do capital: "livre" para vender sua força de trabalho e subordinado ao comércio de produtos necessários à sua sobrevivência.

As atividades capitalistas, embora existentes anteriormente no Oriente Próximo e no Extremo Oriente (corporações, privilégios de mercado, diferença entre cidade e campo, etc.) foram modestos primórdios se comparadas às modernas empresas, as quais organizaram o trabalho de forma capitalista no Ocidente.<sup>57</sup> É dentro do trabalho livre e da sua organização racional que as contas poderiam ser calculadas com maior exatidão. Surge portanto, o conceito de cidadão e "burguesia".<sup>58</sup>

Agora o valor evidente passa a ser o trabalho e o corpo passa a ser visto como meio de produção. O corpo produtivo, útil, alienado pelo caráter do trabalho que lhe é impingido.

---

(56) WEBER (67, p. 8).

(57) Com efeito, diz WEBER (67), "sem a organização do trabalho em moldes capitalistas, tudo isso, mesmo que fosse possível, não teria seu atual significado. Principalmente no que diz respeito à estrutura social, e a todos os problemas contemporâneos especificamente ocidentais que dela decorrem" (p. 8).

(58) WEBER (67) também especifica que, no embrião anterior, "inexistia, e só poderia mesmo inexistir o "proletariado" como classe, porque inexistia o trabalho livre institucionalizado" (p. 9).

A alteração de valores justificava-se através de um utilitarismo (a honestidade era útil porque assegurava o crédito, assim como a pontualidade, a laboriosidade e a frugalidade e, por essa razão, eram consideradas virtudes). O novo procedimento frente aos negócios teria sido considerado como avareza e atitude inteiramente desprovida de auto-respeito, tanto na Antigüidade como na Idade Média. Nota-se no comportamento dos novos empresários, uma ligação a laços religiosos, o que os fazia agir de maneira peculiar.

Apesar do choque da usura com a doutrina da Igreja, os capitalistas eram tolerados, pois ainda estavam presos a certas tradições. Enviavam somas volumosas de dinheiro para as instituições religiosas e, às vezes até devolviam o dinheiro a quem haviam emprestado de forma injusta. Paralelamente encontravam-se os hereges que emanciparam-se das tradições. Mesmo as pessoas indiferentes à Igreja doavam algo como um tipo de "seguro" para um lugar após a morte.<sup>59</sup>

A conduta racional que guiará o trabalho parece vir do valor religioso que predominava na sociedade pré-industrial, agora com características diferentes.

A "responsabilidade" das pessoas aumentava, de acordo com o aumento de suas posses. É criada uma mentalidade ascética de que os bens devem ser aumentados através de árduo trabalho, ou conservados de forma integral "para a glória de Deus". Apesar desse tipo de comportamento remontar à Idade Média, foi na ética protestante que encontrou maiores respaldos, tendo clara influência no desenvolvimento capitalista.<sup>60</sup>

---

(59) Aqui, escreve WEBER (67), "tanto o caráter amoral como o imoral de sua ação, na opinião dos próprios participantes, aparece claramente" (p. 49).

(60) WEBER (idem, p. 121).

O ascetismo saiu dos mosteiros para a vida do trabalho, pois o puritano queria tornar-se um profissional. Isso contribuiu para a formação de nova ordem econômica e para a técnica de produção em massa, guiando o estilo de vida da sociedade em geral e não somente daqueles que adquirem bens.<sup>61</sup>

O movimento cultural burguês visando a justificação de seus próprios valores e padrões sociais, agrupou e manipulou manifestações artísticas, filosóficas e científicas, num contexto coerente que se confrontava com os antigos valores medievais.

Nota-se uma diferença do catolicismo, especialmente no Brasil, onde prevaleceu, em relação à ética protestante. No sistema protestante capitalista, a idéia não é renunciar ao mundo e aos prazeres terrestres, mas sim, entrar neles. É justa a exploração do corpo pelo trabalho e a recompensa financeira advinda daí. Isso justifica a acumulação, a usura, etc. a idéia de "indivíduo" predominou sobre a de "pessoa".

No mundo católico, a renúncia aos prazeres continua sendo fator importante para a salvação e um certo resguardo do corpo é mantido para a conservação da "pureza da alma". Dinheiro e trabalho são coisas separadas, predominando a idéia de "pessoa". Nas relações sociais considera-se sempre que o "superior" (pessoa) sabe o que é melhor para o "inferior" (indivíduo), sendo que o domínio da pessoa é a casa e a família, onde qualquer comportamento individual pode representar uma ameaça ao grupo.<sup>62</sup>

---

(61) WEBER (67, p. 130).

(62) DA MATTA (83), completa escrevendo que assim "continuamos a manter uma forte segmentação social tradicional, com todas as dificuldades para a criação das associações voluntárias, que são a base da "sociedade civil", fundamento do Estado burguês, liberal e igualitário, dominado por indivíduos" (p. 179).

O trabalho adquiriu importância pelo controle exercido sobre toda a existência. Passou a ser mais que apenas um dos elementos da reprodução da vida material, social e cultural. A partir do trabalho alienado ao capital, irão ser definidas todas as demais atividades.

A nova moral do trabalho pode ter sido reforçada através das várias teorias que colocavam nele a justificativa da origem do homem, da sociedade e mesmo da consciência.<sup>63</sup>

Como consequência desse quadro, desponta uma ciência direcionada para uma especialização no trabalho industrial, tratando os movimentos do homem como uma máquina, submetido aos fatores de rendimento, envolvendo operários e empresas. Os primeiros em relação a melhores salários e as empresas em termos de lucratividade.<sup>64</sup>

A indústria manipula a natureza inanimada. De acordo com modelos pré-concebidos, obriga-a a reformular-se, pois o engenheiro manipula a matéria prima conforme os seus projetos.<sup>65</sup>

---

(63) LE BOULCH (78) coloca a teoria marxista como a grande responsável por esse reforço e completa afirmando que a partir daí, "só faltava um passo para admitir que o fundamento da evolução social é a produção de bens materiais" (p. 61). Porém essa posição em relação ao marxismo deve ser questionada, pois COX (74) referindo-se aos "transformadores do mundo", cita Marx, o qual "sonhava com um mundo em que o trabalho se tornasse um brinquedo" (p.6). Reforçando temos ALVES ("O que é religião"), com a posição de Marx "sobre um outro tipo de trabalho que daria prazer e felicidade aos homens, trabalho companheiro das criações dos artistas e do prazer não utilitário do brinquedo e do jogo" (p. 74).

(64) Referindo-se ao "operário emérito" da União Soviética, que corresponde a essa situação, LE BOULCH (op.cit.) completa argumentando que a "consideração social que se concede ao trabalho exige em compensação, nesta época, uma obediência rigorosa; a missão do operário não é refletir, senão aplicar concordâncias" (p. 61).

(65) FLUSSER (83).

Para esse homem, a realidade é material a ser martelado, queimado, etc. Essa ontologia provinda da práxis é estendida aos outros homens. O industrial vê o operário como aquele que deve ser modelado segundo modelos pré-concebidos, "espécie de massa".<sup>66</sup>

Essa sociedade industrializou a agricultura e a administração. Nela, a maior parte é composta por operários, uma menor parte por camponeses e uma ínfima minoria por administradores.<sup>67</sup>

Para o operário, o significado do "viver" é usufruir do seu trabalho. Tenta estabelecer uma distribuição de bens disponíveis mais justa, quando toma consciência que parte do resultado do seu trabalho, a "mais valia", lhe é negada. É um "revolucionário" pela própria ontologia que o domina.<sup>68</sup>

Na sociedade industrial, a "teoria" adquire um caráter de elaboração de novos modelos. Nela vive-se uma crise de valores, pois a revolução industrial transformou os modelos, de ideais, em formas.<sup>69</sup>

A razão vai conquistando espaço através do seu campo de investigação.<sup>70</sup> O incógnito é cada vez menos tolerado. O que foi inicialmente uma exploração da força de trabalho, vai se revertendo numa racionalização extrema da existência, e o processo da tecnoestrutura repete-se a despeito de variações de

---

(66) FLUSSER (op. cit.).

(67) Idem.

(68) Ibidem.

(69) Ibidem.

(70) MAFFESOLI (85) a esse respeito, vem colocar que "com o sucesso do maniqueísmo, o iluminismo, logo substituído pelo positivismo, parece triunfar..." (p. 133).

regime político.<sup>71</sup>

O avanço da ciência foi desviando paulatinamente a atuação dos homens, da fantasia para as coisas manejáveis e exeqüíveis, acabando com a capacidade criadora. E a imposição de tudo isso deu-se pela industrialização, sendo "ratificado pela filosofia e sacramentado pelo cristianismo".<sup>72</sup>

Embora o século XIX seja considerado como representativo do avanço industrial e ao mesmo tempo conhecido como do mesticador das paixões e da realização do higienismo, fatores importantes de resistência são observados, como certas atitudes dionisiâcas (romantismo, intimismo) que não deixaram de ser eficazes.<sup>73</sup>

Não resta aqui quase nenhum resquício lúdico ao trabalho, pois além da sua alienação, é controlado e subjugado pelo capital.

O lazer passa a ser definido em oposição ao trabalho e mesmo os momentos "livres" (de não-trabalho) são determinados pela relação capital / trabalho, nos quais o lúdico nem sempre está presente. O trabalho, através do seu tempo e intensidade, passa a subordinar atividades como comer, dormir, instruir-se e divertir-se.

O capital que controlava o trabalho, passa a controlar tudo aquilo que se define a partir do trabalho.

Sem apresentar mudanças essenciais na forma de organização, a antiga atitude de lazer para com a vida sofreu um estremecimento.<sup>74</sup> O que ocorreu foi a transformação de campone

(71) E com isso, diz MAFFESOLI (idem) "recolhe os frutos da grande ideologia progressista, que pretende planificar a felicidade individual e social pelo uso exclusivo dos instrumentos da razão" (p. 133).

(72) COX (74).

(73) MAFFESOLI (op.cit., p. 166).

(74) WEBER (67).

ses em operários, os quais eram escolhidos no campo, pelas famílias produtoras da cidade. Estas supervisionavam com rigor o novo trabalho. O método de mercado começa a se modificar pela busca do consumidor final, com um ajuste do tipo de mercadoria e sua qualidade à vontade e necessidade do consumidor. É introduzido o princípio dos "baixos-preços" e "grande giro". Aqueles que não seguem esse caminho, correm o perigo de perder seus negócios. A competição torna-se acirrada.<sup>75</sup>

O contexto lúdico para com a vida cedeu lugar a um severo costume, através do qual muitos subiram. Os conservadores do modo antigo de vida tiveram que reduzir o seu consumo e para aqueles que prosperaram não interessava consumir, mas ganhar.

O lúdico portanto, segundo algumas características analisadas aqui, como uma atividade não-lucrativa e desligada de interesses materiais, dentre outras, gradativamente perde mais e mais espaço quando tudo passa a ser controlado pelo capital.

Se antes, na sociedade pré-industrial, o lúdico se adequava às necessidades e características dela e encontrava o elemento que possibilitava sua realização, na sociedade industrial vai perdendo terreno, transformando-se gradativamente, e agora não encontra mais condições para expressar-se livremente, pois sua característica básica entra em conflito e contradição cada vez mais com os princípios básicos dessa nova sociedade, na qual o homem justifica-se pela sua produção e consumo.

A atividade lúdica dentro desse contexto, constitui-se numa subversão dos valores da sociedade, transcende as regras da realidade.<sup>76</sup> Ela não se constitui somente em diversão e entretenimento, ou para "matar" o tempo e escapar ao tédio,

---

(75) WEBER (op.cit.).

(76) ALVES (86).

numa diversão estéril que não pode parir nada. É um ato de rom-  
pimento.<sup>77</sup>

Assim, a sociedade industrial foi se tornando cada vez mais sóbria e incutida pelo valor trabalho, e sempre menos lúdica e imaginosa.

Enquanto na Europa e EUA, na Idade Moderna o trabalho predominava como valor, no Brasil ainda havia a utilização da mão de obra escrava e a concepção do ócio conspícuo, com a manutenção de valores e uma ideologia que justificavam aquele modo de vida.<sup>78</sup>

O valor religioso da sociedade pré-industrial vai perdendo terreno gradativamente, à medida que a racionalidade do sistema não mais precisa dele para justificar-se.

Após o capitalismo ter dominado o estilo de vida das pessoas, estas tendem a ser indiferentes, senão hostis para com a Igreja. A idéia do paraíso passa a exercer pouca influência e a religião passa a ser vista como um meio possível de afastar as pessoas do trabalho, bem como dos prazeres induzidos pelo consumo.

A civilização tecnológica é norteada por princípios que regem o seu funcionamento e direção. É fácil a verificação num lance de olhos que, nesse contexto, tudo o que se refere à técnica, tudo o que for tecnicamente possível de ser realizado deve ser feito. Que implicações acarreta este princípio? Isso resulta num ponto no qual as burocracias e o crescimento chegam a um estágio, deixando de servir ao homem, para servirem à instituição, apagando sua motivação original.

O ideal de eficiência absoluta como resultado do avanço científico e tecnológico é igualmente observado.

---

(77) ALVES (op.cit.).

(78) BACAL (88, p. 67).

O crescimento econômico, induzindo o aumento da produção, seja do que for, também está imbuído no princípio da técnica.

Os lucros, as realizações, hipnotizam o homem e a produção vai neuroticamente devastando. Isso acontece em qualquer terreno: na educação, quanto maior o número de diplomados melhor. Nos esportes, os recordes e a quantidade deles são vistos como avanço. O aumento da quantidade é o que importa.<sup>79</sup>

Nesse quadro, o jogo cede terreno ao esporte, que assume regras rígidas, despoja-se do voluntarismo, liberdade, etc e enquadra-se nas exigências do sistema. O único aspecto que talvez tenha ficado e que é presente, tanto no jogo, como no esporte, são as características de tensão e alegria.<sup>80</sup>

O esporte ganha cada vez mais vulto, transformando-se num organismo da produção e do consumo no tempo "livre", atingindo as massas, as quais sofrem uma manipulação ligada às características do sistema capitalista - submissão dos praticantes às regras, táticas, técnicas e condicionamentos físicos. Os praticantes transformam-se em profissionais e as equipes em empresas. Essas empresas vendem os espetáculos e transformam os praticantes em artigos negociáveis (ambos tornam-se mercadorias). Por outro lado, os torcedores vão ser os consumidores, sujeitos às mais diversas pressões e controles, bem como sofrer um processo de identificação imediata, automática e inconsciente ("mimetismo") aos ídolos (atletas e clubes).<sup>81</sup>

A profissionalização ocorreu em várias modalidades, estádios multiplicaram-se pelo mundo todo com o objetivo de

---

(79) MORAIS (op.cit.) citando FROMM (pp. 116-117).

(80) HUIZINGA (op.cit.).

(81) CÉSAR (81).

atrair público das mais diversas classes econômicas.<sup>82</sup>

Nesse aspecto devem-se repensar as formas de movimento pelas quais o homem de nossa sociedade se exprime atualmente e sua manifestação em relação aos espetáculos de massa.

Na Europa percebe-se uma preferência em primeiro lugar, pela televisão e cinema, seguidas pelas partidas de futebol e, nos EUA, o boxe, o baseball, as corridas de cavalos e de automóveis, contrapondo-se com a perda de vitalidade em relação a rituais religiosos e reuniões políticas públicas.<sup>83</sup>

Através de um forte aparato dos meios de comunicação de massa (imprensa, TV, etc.), os esportes profissionais congregam multidões, expressão de uma sociedade sedimentada em valores como a rivalidade e a concorrência, que vive-os na relação com o outro.<sup>84</sup>

As formas expressivas do movimento não são privilegiadas, como a dança ou a observação da estética do movimento. Nos espetáculos esportivos essas formas também colocam-se em segundo plano, em favor de outros aspectos mais interessantes para o sistema, como a exploração do movimento humano por forças políticas e econômicas.<sup>85</sup>

Verdadeiros rituais tornados ideologias que estrangulam a imaginação em moldes aceitos sem hesitação, organizados muitas vezes por nações para impor patriotismo e controle.

---

(82) A manutenção disso tudo se dá com altos custos, como mostra DUMAZEDIER (80), e também "em função dos melhores entre os melhores esportistas; exige deles produção máxima, fomenta a alta competitividade para ressarcir investimentos vultuosos" (p. 112).

(83) GARAUDY (80).

(84) GARAUDY (op.cit.) argumenta que essas "crateras" (referindo-se aos estádios de futebol), servem para fazer ferver a "lava dos chauvinismos histéricos, tanto mais estúpidos na medida em que todos sabem quantos milhões "vale" esse ou aquele jogador, vendido em leilão na feira e que só se enraíza numa ou noutra cidade pelo salário que lhe é pago" (p. 177).

(85) Idem (p. 179).

O esporte encontra-se dentro de esquemas e rituais que misturam grupos de diferentes classes sociais (patrões e empregados, autoridades e súditos) e que reproduzem simbolicamente a desigualdade social através de alguns privilégios como cadeiras numeradas, poltronas, vestimentas, etc. e, ao mesmo tempo, consagram e legitimam através dos símbolos coletivos do espetáculo essas desigualdades, manipulando pessoas e grupos, introduzindo, através dessas relações, interesses "extra-lúdicos" e servindo para a diminuição de conflitos sociais, desviando para a "festa" aquilo que poderia ser "luta".

A intervenção de interesses empresariais provocará uma ruptura na festa, liberdade, expressão de vida. Vida que muitas vezes recusa-se a identificar-se com aquilo que a classe dominante permite.

Dentro do moderno processo de produção no qual o esporte está inserido, a qualificação das pessoas que o praticam é medida pelo desinteresse intelectual (comumente ouve-se dizer que "tal jogador é pago para jogar e não pensar"), pela sua mecanização e pela sujeição aos procedimentos e regras exigidos através dessa prática.

Se antes, no mundo do jogo, havia uma dinâmica fundada num associativismo espontâneo, a partir de uma construção lúdica comum ao grupo de amigos, agora o sentimento de domínio pela força prevalece, aniquilando o esquema anterior, fazendo com que os mais fortes sejam imbuídos de um sentimento de propriedade (em relação ao próprio corpo) e de poder (em relação ao domínio pela força) comparado ao espaço lúdico anterior.

Frente a essa realidade, podemos afirmar que o esporte é um fator de sociabilização ou seria um instrumento ideológico, visto que expressa um comportamento induzido à competição cega, à racionalidade técnica, ao rendimento, os quais representam valores hipervalorizados dentro do sistema?

O esporte de certa forma propõe uma dualidade composta por dois pólos, baseada em princípios morais. A qualificação técnica é definida através de características dicotômicas: bom/mau; vitória/derrota; certo/errado; sucesso/fracasso, como se a realidade e os seus problemas se enquadrasse nessa visão dual e oposta.

Existe em torno do esporte, toda uma burocracia através de competições, federações, clubes, etc., exigindo infraestruturas organizacionais, técnicas de gestão, jurídicas, etc. Burocracia esta que remete-o a um caráter de instituição e por assim assumir essas características, torna-se um instrumento de controle social.

Há várias formas legítimas de se conceber a relação entre o comando e a obediência (o domínio), pois a pessoa que domina, desde que suas ordens sejam executadas, possui a autoridade, sejam quais forem as razões pelas quais os membros se submetem (medo, respeito, utilidade, oportunidade, tradição, etc). O importante é despertar nos membros a fé em adesão à verdade que ela representa.

A burocracia é classificada como a forma típica do domínio legal. Nela encontramos uma equipe de funcionários qualificados que não são donos de seus cargos, nem tampouco dos meios de administração, mas que aplicam inúmeros regulamentos constitutivos num empreendimento contínuo de funções públicas instituídas por leis e distribuídas em competências diferenciadas. Verifica-se a existência de serviços definidos e competências rigorosamente determinadas pelas leis ou regulamentos, com uma hierarquia das funções, com possibilidades de promoção dos funcionários com base em critérios objetivos. Nota-se, portanto, uma separação completa entre a função e o homem que a ocupa, pois como foi dito, ninguém pode ser dono de seu cargo.

A administração burocrática exige dos funcionários

qualidades como a precisão, a previsão racional e uma especialização para resolver os problemas, fiscalizá-los e controlá-los.

Em vista disso, os problemas tornam-se cada vez mais técnicos e racionais, e os funcionários têm uma tendência em considerá-los num sentido material e utilitarista.

Como consequência dessa burocratização em várias instâncias do sistema, vamos encontrar grande influência sobre o efeito produzido na forma de educação e instituição.<sup>86</sup> Ao contrário do que pode parecer, a exigência de diplomas especializados não se dá por se almejar mais cultura e conhecimento, mas é devida à limitação de oferta de postos, constituindo-se o "exame" o meio para se chegar a eles.

A disciplina na sua forma mais racional é a burocracia, a qual é "objetiva" e vai colocar-se com firme "objetividade" à disposição de qualquer poder que se interesse por ela e tente estabelecê-la.<sup>87</sup>

Na Idade Média, como na época moderna, a "disciplina militar" foi substituída pelo padrão ideal, tanto nas antigas plantações, como nas empresas industriais modernas. A diferença entre elas é que essa última baseia-se numa racionalidade. Com ajuda de métodos adequados de medição, calcula o rendimento máximo dos trabalhadores e meios de produção.<sup>88</sup>

---

(86) Com referência às instituições educacionais e a burocratização, WEBER (69) vem mostrar como estas "encontram-se sob a influência predominante da necessidade de atender a aquela "formação cultural" que cultiva os ensinamentos cada dia mais indispensáveis para a burocracia moderna: o ensino das especialidades" (p.749).

(87) WEBER (idem.).

(88) Como mostra WEBER (idem), "o adestramento e exercitação racionais baseados em tais cálculos, alcança manifestadamente seus melhores triunfos no sistema americano do "gerente científico", o qual extrai as últimas consequências da mecanização e organização disciplinadora da empresa" (p. 888).

O homem adequa-se às exigências externas (ao instrumento, à máquina, às funções) que o planejam, despojando-se desta forma, do seu ritmo orgânico natural, o que também ocorre mediante uma decomposição orgânica pela função muscular, e igualmente através de uma economia de forças que conduzirá ao alto rendimento. Correspondendo às condições de trabalho, é criado um novo ritmo.

Na organização burocrática, observa-se o desenvolvimento desse processo de racionalização ocorrer paralelamente à concentração dos meios de exploração em poder da chefia.

A disciplina surge como um fenômeno universal, nesse quadro, como consequência da racionalização da satisfação das necessidades políticas e econômicas.<sup>89</sup>

O avanço técnico-científico foi levando à transformações nas relações de produção, resultado de preocupações diversas, como passaremos a analisar, proporcionando o surgimento de uma sociedade com características próprias.

#### 4. A sociedade pós-industrial

A sociedade pós-industrial, caracterizada por muitos adjetivos como cibernética, neotécnica, programada, eletrônica, etc. é uma sociedade aonde nota-se a interação de dois caracteres econômico-sociais interdependentes: primeiro, a grande concentração dos trabalhadores no setor terciário ("serviços") e um grande avanço do desenvolvimento do progresso técnico (máquinas, homens especializados, etc.) o que resultará em altos níveis de produção.<sup>90</sup>

---

(89) WEBER (op.cit., p. 888)

(90) DUMAZEDIER (80, p. 51).

Igualmente, em relação à arte e literatura, denomina-se essa sociedade como pós-moderna e marca-se a ruptura entre os períodos através de fatos, por exemplo, como no início da década de 60, quando a Universidade institucionalizou o modernismo radical (que se constituía numa arte subversiva) passando a considerá-lo acadêmico.<sup>91</sup>

Outra ruptura é indicada num momento pós II Guerra, onde uma nova espécie de sociedade se formava. Era a sociedade do capitalismo multinacional, sociedade dos mídias, da obsolescência programada, do advento da cultura do automóvel, do uso da televisão e outros meios de comunicação até o momento jamais iguais.<sup>92</sup>

Se antes, na sociedade industrial, tivemos o impacto da automatização - a substituição da atividade humana pela máquina, agora verificamos o surgimento da automação - a substituição do raciocínio humano, ou a sua velocidade, pelos poderes eletrônicos da computação.

Vamos ter uma modificação radical na relação homem-máquina, através do processo de auto-regulação. A alienação que existia na sociedade industrial como consequência de uma divisão social do trabalho e da propriedade (não-participação do indivíduo na empresa, como na mais-valia) como o marxismo a pontava, muda para uma alienação existente, inclusive em moldes não-capitalistas de exploração, presente na estrutura da nossa vida cotidiana (como por exemplo, os meios de comunicação de massa), envolvendo exploradores e explorados.

---

(91) JAMESON (85, p. 26).

(92) JAMESON (idem) analisando os aspectos dessa nova sociedade comenta que "marxistas e não-marxistas confluíram para um sentimento comum de que a certa altura, após a II Guerra Mundial, uma nova espécie de sociedade começava a se formar".

A alienação é causada desde a elaboração do objeto até sua existência, fazendo escapar aos homens os processos que conduzem ao resultado final, bem como as interações que provocaram sua produção.<sup>93</sup>

A sociedade pós-industrial é uma sociedade totalmente aparelhada. Funcionaliza a indústria e a agricultura. É constituída na maior parte por funcionários administrativos ("serviços" e "white collars"), uma pequena parte por operários e uma ínfima minoria por camponeses.<sup>94</sup>

Agora tem-se um "mundo codificado" aonde ocorre a práxis do funcionário. Para ele a conotação do "viver" refere-se a funcionar dentro de um aparelho que lhe concede direitos. Se estes direitos forem negados, é que o aparelho está funcionando mal e não foi programado devidamente. É necessário que seja consertado. O direito para ele é um juízo formal, não ético, nem político.

A burocracia deixa de existir, e se há algum indício desta, é que as coisas ainda não foram bem programadas.<sup>95</sup> Os funcionários comparam-se aos servos e operários das sociedades precedentes e não aos camponeses e empresários das mesmas. Agora a classe dominante será composta pelos programadores, ou melhor, pelos aparelhos, pois aqueles também não são nada além do que funcionários especializados.<sup>96</sup>

O homem é simbolizado por números ou cifras inseridos em cartões perfurados para algum programa.

Nesse contexto, diferentemente dos antecedentes ,

---

(93) DORFLES (65, pp. 73-74).

(94) FLUSSER (op.cit.).

(95) Essa sociedade "será dominada pelos programa de funcionamento... que será TECNOCRACIA." FLUSSER (op.cit., p.37).

(96) "Será uma sociedade des-humana" completa FLUSSER (idem).

"teoria" significará talvez, estratégia de jogos: informática, teoria das decisões, etc.

Há um processo de encolhimento (minimemórias, mini-programas que dotam os aparelhos).<sup>97</sup> Isso resultou numa desaparição de valores, restando funções que não são definitivas, como também houve a desmitização de modelos.<sup>98</sup>

Dentro desse quadro, desse automatismo, o esporte parece não escapar. Nota-se a justificativa "científica" dos propósitos da metodologia do treinamento desportivo através de práticas que utilizam cada vez mais, aparelhos sofisticados, computadores, etc., mostrando que o "atleta" é um "produto de laboratório". A tecnologia é presença constante no campo desportivo, aonde as marcas são perseguidas incessantemente.<sup>99</sup>

Na época pós-industrial com o crescente predomínio tecnológico e todo o seu automatismo advindo, bem como com o avanço de uma sociedade caracterizadamente urbana, o valor que passa a ficar em evidência é o lazer. Numa breve retrospectiva para um melhor entendimento, podemos nos reportar para a última metade do século XIX, quando as jornadas de trabalho, após passarem por um período de prolongamento excessivo (chegando a 16 horas diárias), começam a ser reduzidas. Isso é produto das lutas operárias emergentes, bem como do advento da máquina

---

(97) "São "chips" de silício que permitem armazenar quantidade grande de informação em espaço muito pequeno" (p. 83).

(98) Como bem mostra FLUSSER (op.cit.), "o encolhimento dos modelos des-humaniza. Desvaloriza a vida. A vida em contexto miniaturizado é absurda" (p. 87).

(99) Ilustrando esse ponto de vista, vem TEIXEIRA (73), escrevendo que "a cooperação da ciência nas atividades físicas tem sido de tal monta que já se pode prever, de imediato, o efeito dos esforços do homem em movimento através de radiotécnica. Já existe o telerregistro do treinamento" (p.86).

moderna, de uma divisão do trabalho mais eficiente e de uma organização mais racional e produtiva do trabalho. Essa redução trouxe uma maior concentração e intensificação do trabalho, aumentando o desgaste do trabalhador. O aumento da produção, bem como sua intensificação, necessitando de mais trabalhadores, fez com que houvesse a necessidade de recuperar mais rápida e eficientemente a força de trabalho. A redução da jornada d e trabalho criou condições para realizar atividades num " tempo livre ", as quais iriam se voltar para o próprio trabalho, uma vez que serviriam para recuperar as forças desgastadas nele.

Tanto no regime capitalista como no socialista, observa-se a mesma progressão da jornada de trabalho nos países desenvolvidos economicamente.<sup>100</sup> O meio técnico extrapola as relações de produção que estruturam a sociedade capitalista, não obedecendo os esquemas clássicos da luta de classe. Não é porque os meios de produção são coletivizados num regime planejado de um socialismo de Estado, que isto resultará na anulação dos efeitos do meio técnico nessa mesma sociedade.<sup>101</sup>

Em relação às atividades de lazer, igualmente são observados problemas nos dois sistemas. Enquanto no socialista observa-se uma política autoritária no que diz respeito ao desenvolvimento das massas, no capitalista ocorre um lazer anárquico fundado em bases comerciais.<sup>102</sup>

Na sociedade pós-industrial, nota-se a presença de uma sociedade caracterizadamente urbana, com alto desenvolvimento das forças produtivas, como vimos.

---

(100) FRIEDMANN (66, p. 99).

(101) FRIEDMANN (68) lança a pergunta: "Cinquenta horas de trabalho por semana na cadeia de junta de motores numa fábrica de tratores ou de automóveis são em si mesmas, mais "atraentes" em Goski que em Detroit?" (p. 137).

(102) DUMAZEDIER (76, p. 279).

Se todos os intervenientes discutidos contribuem cada vez mais para aumentar o tempo "livre" da população, como fazer para que esse espaço converta-se em benefício do crescimento econômico? Ora, se esse tempo não é voltado diretamente para a produção, será cada vez mais incentivado para voltar-se para o consumo.<sup>103</sup>

Cria-se cada vez mais todo um aparato industrial para produzir bens que deverão ser consumidos nesse espaço, bem como são incentivadas práticas que se associem ao incremento desse consumo. O corpo do homem é visto como um eterno consumidor e por isso sofre uma revalorização, passando a ocupar um espaço até então negado na nossa cultura (da hipervalorização da alma passa-se para uma hipervalorização do corpo). Em relação à arte, as formas consideradas mais agressivas ("punk rock", "rock pauleira" - como é chamado no Brasil) ou todo o material sobre sexo explícito, são comercializados com êxito e consumidos rapidamente, diferentemente da produção da sociedade anterior.<sup>104</sup>

Nota-se que a tendência do aumento do tempo "livre", da semana curta, poderá levar a uma cisão acentuada na dicotomia lazer/trabalho. Se por um lado poder-se-á ter um trabalho

---

(103) Resumindo uma pesquisa feita por DUMAZEDIER (apud LEIF e BRUNELLE, op.cit.) na qual ele aponta as tendências principais referentes aos aspectos lazer e trabalho que já eram percebidas nas décadas de 50 e 60 na sociedade francesa, podemos citar: 1) De 46 a 68, o setor terciário passou de 35% a 44%, o setor secundário de 31% a 39% e o primário caiu de 34% para 17%; 2) Concentração demográfica urbana com aumento na participação da população ativa (20%); 3) De 58 a 68, as atividades de lazer estão entre os doze produtos que apresentaram a maior taxa de crescimento econômico (p. 82).

(104) Como argumenta JAMESON (op.cit.), "muito pouca coisa restou da arte contemporânea, em forma de conteúdo, que pareça intolerável e escandaloso à sociedade de nosso tempo" (p. 25).

odiado e evitado, por outro, ter-se-á um tempo "livre" também odiado pela sua inutilidade, alienado e evasivo.<sup>105</sup>

O acréscimo do tempo "livre" ocorre vanguardamente nas nações mais desenvolvidas, as quais institucionalizam as atividades lúdicas, transformando-as de ocasionais em permanentes.<sup>106</sup>

No Brasil, além da urbanização ocorrer relativamente mais tarde, como apontam os dados, a tendência pela diminuição do tempo de trabalho igualmente não apresenta-se com as mesmas características dos países mais desenvolvidos como finais de semana prolongados, maior tempo de férias, licenças, etc.<sup>107</sup>

Em relação à vida social, percebe-se a passagem do coletivo, aonde o individual quase não tinha sentido (sociedade pré-industrial), para um individualismo progressivo iniciado na sociedade industrial, engendrado no bojo do capitalismo, através da divisão social do trabalho, resultando num homem contemporâneo desprovido de suas dimensões sociais, de um engajamento com sua sociedade. Ao invés da participação política, da consciência sobre a necessidade de mudança, os homens tornam-se capazes cada vez mais de se apropriarem de idéias do tipo "cada um por si", "cada um faz o que gosta", etc.<sup>108</sup>

Muitos fatores contribuíram para o quadro que resultou nesse pós-industrialismo.

---

(105) DORFLES (65, p. 131).

(106) LE BOULCH (op.cit., p.63).

(107) Esse assunto é desenvolvido por MARCELLINO (83) apontando a caracterização da sociedade brasileira com configurações urbanas "a partir do censo de 1970, tendência essa confirmada pela análise dos números levantados em 80, com ênfase na concentração da população nos grandes centros" (p. 21).

(108) Como escreve MORAIS (83), "A mecanização anterior, que acima de tudo significou fragmentação e separação, deu origem a males muito grandes como o individualismo e o nacionalismo" (p. 152).

A ciência começou a mostrar que a verdade não era ab soluta, que o universo é incerto. Lobachevski parte do pressu- posto de que através de um ponto podem passar duas linhas para lelas a uma reta dada. Desmorona a pedra angular da certeza ci entífica - a matemática. De repente, deixara de ser absoluta.<sup>109</sup>

Riesmann, um cientista alemão, apresentou um sistema de geometria que não apresentava qualquer contradição interna. Apenas era incompatível com as geometrias de Euclides e Loba- chevski.<sup>110</sup>

Poincaré concluiu que os axiomas da geometria são con venções orientadas por dados experimentais, mas livres, sen do limitados apenas pela necessidade de evitar contradições.<sup>111</sup>

Gibbs, para o qual toda energia e organização tendem naturalmente a deteriorar-se, a ordem do universo é o menos provável e o caos o mais provável. Apresenta um método elabora do com recursos estatísticos para conhecer a realidade, mesmo em suas incertezas.<sup>112</sup>

O sentimento de permanência e estabilidade das con cepções físicas de Isaac Newton, dominando o pensamento nos sé culos XVII, XVIII e XIX, abrangendo vários setores da humanida de (religião, arte, etc.) teve o seu alicerce abalado.

Esse mesmo sentimento parece ter norteado os arte - sãos da sociedade pré-industrial e depois, da sociedade indus- trial. A produção de objetos duráveis e sua manutenção prevale cia.

Devido às mudanças vertiginosas, houve uma correspon - dência paralela na produção de bens: objetos efêmeros, produ- tos descartáveis, envolvendo uma concepção de vida. Para a eco

---

(109) PIRSIG (85).

(110) PIRSIG (op.cit.).

(111) Idem.

(112) MORAIS (83, p. 133).

nomia as vantagens são extremamente maiores. Significa aumento de produção, assim como diversificação de produto. O esquema anterior mostra-se antieconômico. Tudo precisa se tornar obsoleto o mais rápido possível. Apareceram casas pré-fabricadas, que quando chove, entra água, carros com painéis de plástico, cujos botões embutidos emperram ou quebram com a maior facilidade, etc.

A ciência e a técnica passaram a ser exploráveis economicamente.

Todos esses acontecimentos começaram a despertar um certo pânico no homem moderno. A incerteza estava presente.

Fazia-se urgente encontrar uma saída para deter o processo de deterioração, encontrar cálculos precisos.

O raciocínio cibernético começou a ser desenvolvido com certa rapidez e eficácia.

O computador foi criado para cálculos e raciocínios, valendo-se de uma extrema velocidade (realiza em tempo mínimo aquilo que especialistas levariam centenas de anos para fazer). O seu mecanismo partiu de conhecimentos do desenvolvimento do funcionamento do sistema nervoso humano, porém sabe-se que ele não substitui o homem, pois deve ser programado por este, não sendo capaz de expressar juízos de valor.

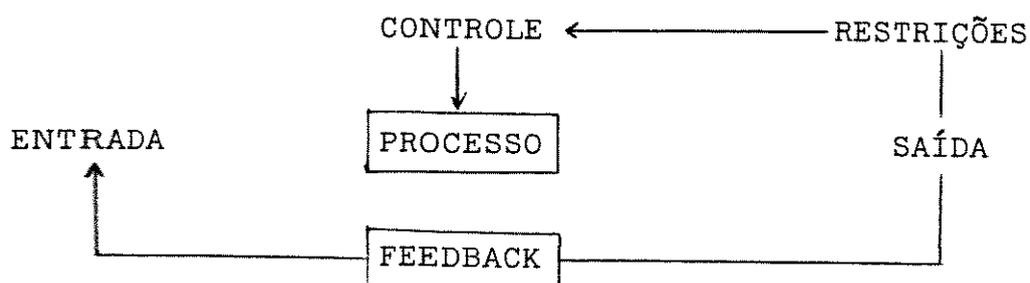
A humanidade começou a temer a si própria, não aos computadores, como muitos pensam, mas ao uso que os homens fazem dele.

Esse raciocínio cibernético em desenvolvimento utiliza-se das noções de entropia, retroalimentação (feedback), homeostase, fundamentais para sua compreensão.

Será coincidência o que vem ocorrendo em ramos empresariais, no esporte, no lazer e em outros, com o que estamos discutindo aqui?

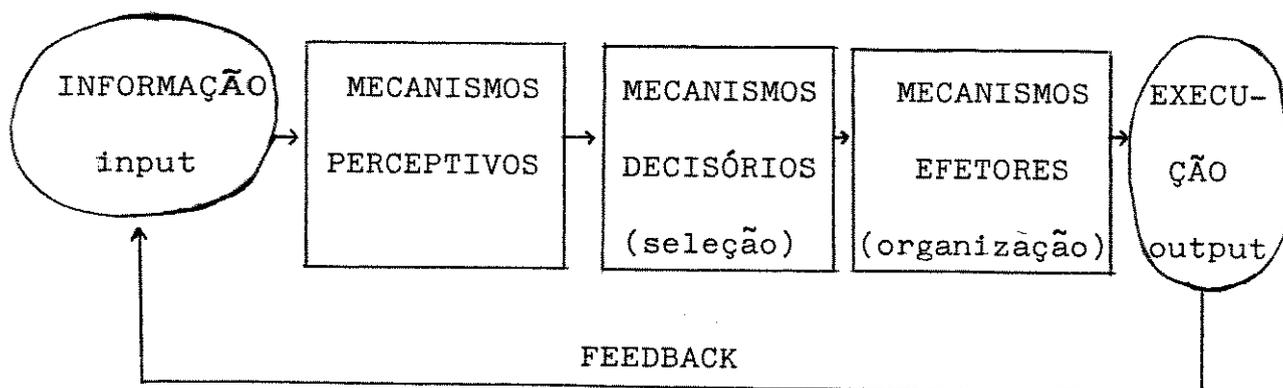
Partindo do esquema tradicional de processamento de

dados de um computador, podemos visualizar de forma bastante simplificada o seguinte gráfico:



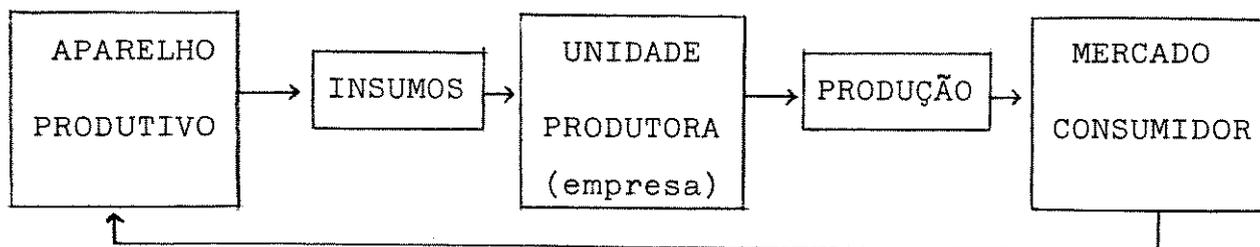
Nota-se através dele toda uma preocupação quanto ao planejamento, organização, execução e controle. Essas quatro a atividades constituem os quatro sistemas que compõem a Escola Comportamental do pensamento administrativo. A administração "científica" moderna inclui também, além dessas, ordem e coordenação.

Em outras áreas do conhecimento humano pode-se perceber esse mesmo gráfico, adaptado a cada uma das funções propostas. Por exemplo, na área de aprendizagem motora, vários gráficos desse tipo são utilizados. De forma ilustrativa podemos utilizar este sem variações:



Na análise de estratégias de marketing e produção nas empresas, encontram-se esquemas muito parecidos como esse da retroalimentação (feedback), homeostase, etc.

Ainda na área econômica, na relação entre unidade produtora e sistema, encontram-se também vários modelos de insumo-produto. Para exemplificar, um bastante simplificado:



Na área de lazer, com interesse especial aqui, esse tipo de abordagem peculiar é desenvolvido empregando os parâmetros da Teoria Geral de Sistemas dentro de um clube dedicado à prática de atividades recreativas:

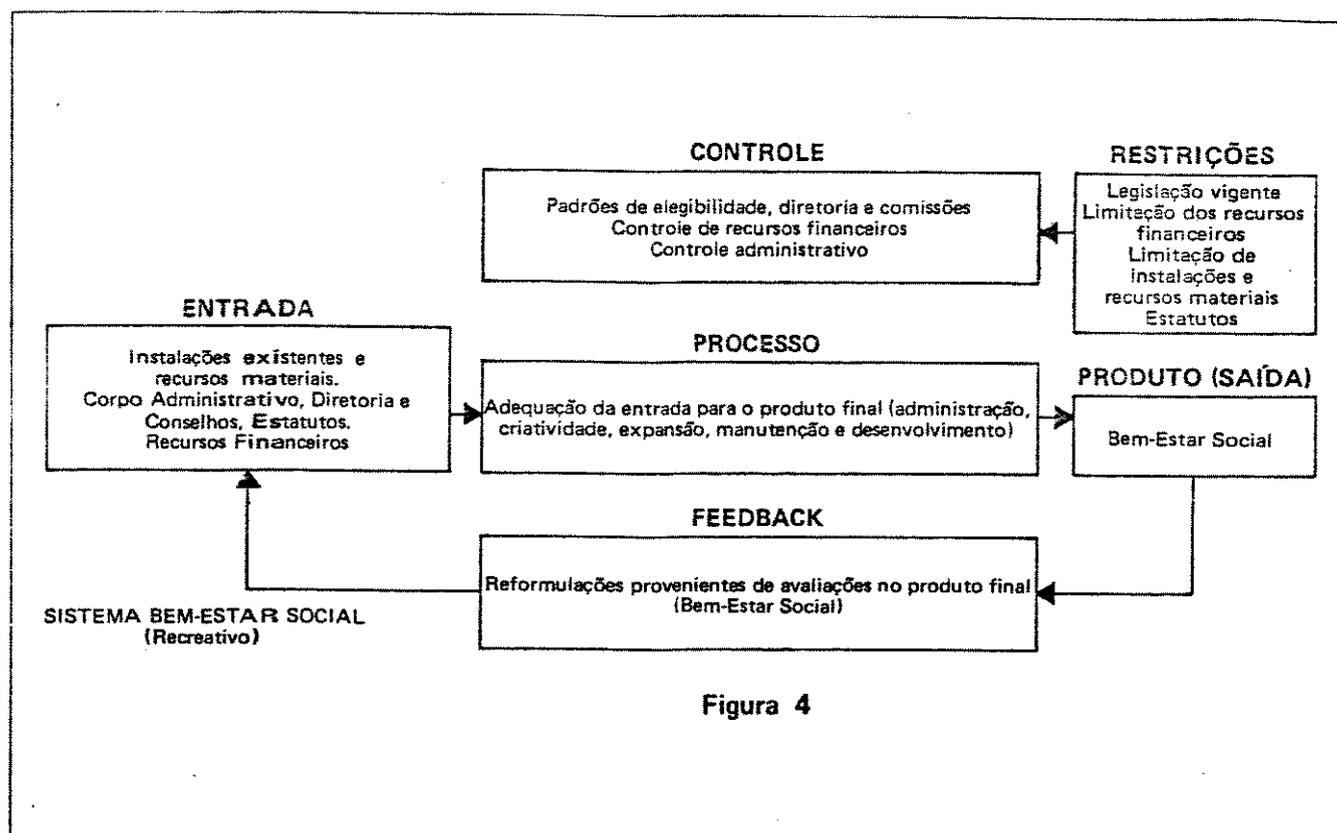


Figura 4

Extraído de CAPINUSSU (85, pp. 43-44).

Observando o quadro acima e refletindo sobre o significado desse fato, várias questões vêm à tona.

Será que o ambiente pós-industrial constitui-se num

"jogo" de sistemas complexo?

Sabe-se que atualmente os programas computadorizados são jogos e muitas pessoas desta nossa época consideram-se peças de um "jogo", tanto que numa situação de problema e conflito se pergunta: Quais as estratégias que estão em "jogo"?

Os eventos programados dirigem os homens. Pode-se até brincar com os eventos, mas não escapar da estrutura do aparelho em função do qual está se operando. Têm-se restrições a determinadas "regras do jogo".

Diante dos programas a questão "como funciona?" se sobrepõe à pergunta "qual a sua realidade?". O efeito produzido ("output") passa a ser a questão da verdade e falsidade.

Esses "jogos" não representam mais a experiência concreta, mas ao contrário, ela é que representa os "jogos" que nos levarão a vivê-la. Vai-se vivendo uma realidade codificada.

Porém, divertir-se não é acumular sensações e armazená-las, como se quiséssemos guardá-las na memória, nem tampouco acumular sensações que serão eliminadas porque não foram digeridas. Por isso no divertimento não podem funcionar o "output" e o "input" como se fossem aparelhos orais e anais. Se isso acontecer, realmente os aparelhos vão programar os homens e considerá-los como "feedback", para uma eterna repetição.<sup>113</sup>

As conquistas da informática são aplicadas ao lúdico. Microcomputadores, vídeo-jogos e brinquedos eletrônicos exercem uma grande atração sobre o público consumidor, estimulada pelos meios de propaganda.

Resta aqui indagar até que ponto isto não representa manipulação, impedindo a reflexão e impossibilitando formas variadas de expressão, devido ao uso que está sendo feito.

Existe uma total entrega do jogador às normas exigidas pelo programa, as quais são aceitas sem nenhum questiona-

---

(113) FLUSSER (83).

mento.

O funcionamento da máquina submete à sua lógica qualquer criatividade. A linguagem desenvolvida no jogo é da máquina e não do jogador. Ela monopoliza a ação.

O jogador, além da concordância com uma situação da-da, deve adaptar seus movimentos em função do que o programa exige, que resume-se em apertar botões e manipulá-los, bem como deve adaptar-se com a pressão exigida para coordenar o que aparece no vídeo.

Quanto maior a submissão do jogador, maiores serão as recompensas, pois ao contrário, corre-se o risco da derrota. Tudo isso sem o mínimo espaço para questionamento, reflexão e discussões sobre concordâncias e discordâncias.

Apesar da sensação de estar dirigindo o jogo, a pessoa está subordinada ao programa pré-estabelecido.<sup>114</sup>

Mesmo numa época tão automatizada, a máquina não consegue realizar coisas que são especificamente humanas - o brincar, o simular, o divertir-se, o fantasiar... Quando essas particularidades desaparecem, o homem perde marcas fundamentais de sua singularidade.

Cada vez mais fantasias são calculáveis e política - mente impotentes. Não suscitam inspirações para uma transformação social genuína. Quando não são excessivamente excêntricas, inspiradas pelo fomento ao consumo presente no nosso cotidiano e acabam tornando-se concretas apenas para a elite dominante.

A "racionalidade generalizada da existência"<sup>115</sup> ex-

---

(114) Como discute OLIVEIRA (84), "Há uma ilusão de atividade que reduz o bom jogador ao bom imitador, àquele capaz de assimilar e reproduzir determinado número de ações, sem tempo e espaço para refletir e criar. Daí a necessidade de se decorar o trajeto da aventura, isto é, memorizar o programa" (pp. 45-46).

(115) WEBER (69).

trapola-se para todos os campos da humanidade. Tudo é passível de medição dentro desse conceito (sexo, palavra, lazer, etc.). Medida é sinônimo de segurança e controle. Setores que escapavam dessa coerção foram atingidos através de organismos especializados e eficazes. A ordem contável e produtiva atinge os fatos e acontecimentos da vida.<sup>116</sup>

Será que o esporte levado aos limites máximos de rendimentos, favoreceu alguma vez o desenvolvimento da fantasia, da imaginação, enfim, é um campo fértil para novas possibilidades criativas?

Nota-se que o esporte profissional nunca funcionou ao sabor da imaginação, mas da lógica que o idealizou. Uma lógica impregnada e fundamentada no crescimento econômico e no desenvolvimento industrial, bem diferente do lúdico, que não foi criado sob essa ótica, sendo historicamente anterior, como vimos.

Aonde a pressão econômica impera, até ideais envolvendo valores elevados, não conseguem ser justificados, pois não há uma relação entre eles e a escolha do sujeito, condicionada a essa pressão. A busca da riqueza, da posse e do poder associam-se com paixões mundanas.<sup>117</sup>

Na sociedade que se vive, o jogo perde sua relação e rótica, pois há uma desnaturalização do jogo da criança, como uma perversão do jogo do adulto. Em vez de estar a serviço do homem o submete, e desta forma pode se tornar num fato alienante.

---

(116) Então, diz MAFFESOLI (op.cit.), "jogar e se divertir, amar, expor-se ao sol, aproveitar-se do tempo que passa, enfim, tudo o que constitui a aventura existencial inscreve-se por um efeito de estrutura específica, na ordem da medida, da economia" (p. 36).

(117) WEBER (67, p. 131).

Cada vez mais o esporte-mercadoria foi ganhando terreno no mundo adulto e cada vez mais os adultos querem confiscar a liberdade lúdica das crianças, pedagogizando o jogo.<sup>118</sup> Por isso, não é suficiente dar o direito ao jogo, mas mais importante é despertar e manter o desejo pelo jogo.

A liberdade é fundamental. E o encontro com ela pode ser o espaço lúdico, aonde as pessoas se relacionam com o real, vivenciando-o a seu modo. Através do lúdico, não se está pretendendo uma evasão da realidade, mas, ao contrário, procura-se construir e recriar essa realidade, desistindo da lógica dominante do presente estado de coisas e tornar-se criativo.<sup>119</sup>

---

(118) LEIF e BRUNELLE (op.cit.).

(119) ALVES (86).

## CONCLUSÕES

As conclusões apresentadas não se constituem a finalização de algo, mas sim a continuidade da reflexão sobre o tema, num processo de busca constante. Como foi elucidado inicialmente, essa pesquisa representa uma parte de um estudo mais amplo do assunto, a qual será apresentada num estágio posterior, onde haverá a oportunidade de se discutir um exemplo vivo de relações humanas travadas em torno do lúdico, bem como aspectos peculiares da cultura de nossa sociedade.

Das discussões levantadas, notou-se no jogo a ocorrência de um domínio da situação pelos jogadores, ao mesmo tempo que os mesmos são por ela dominados. Ela pode ser modificada na mesma medida da modificação dos envolventes. Os papéis são criados, porém devem ser incorporados. As regras são modificadas, mas submetem-se a elas.

As regras da realidade são transcendidas pela atividade lúdica. Identifica-se uma transgressão. A possibilidade impossível de um mundo aberto à liberdade e alegria.<sup>1</sup>

Essas "experiências sensoriais imediatas" podem acabar numa "gratificação substitutiva". Se isso acontecer, vão se constituir numa sublimação da intuição criativa da sociedade, quando ao contrário, o prazer sentido deveria alertar para o "aperitivo do ausente". Portanto, deveriam trazer a consciência da realidade de um mundo fechado ao prazer e à alegria. Há uma tarefa política não concluída, com a qual deve haver um comprometimento.<sup>2</sup>

---

(1) ALVES (86).

(2) Completa ALVES (op.cit.) dizendo: "A visão da liberdade e a sua comemoração no presente não podem existir sem responsabilidade política" (p. 107).

Talvez o impulso que conduz ao jogo não seja a competição, como muitos comentam e enfatizam, mas sim, muito mais o desafio que se sente frente a essa atividade. Esse impulso transformador não encontra-se numa relação tão estreita com a competição.<sup>3</sup>

O desafio posiciona-se igualmente numa conexão com o risco, outro fator intrínseco importante no jogo - o risco de não ser bem sucedido. Isto induz ao medo.<sup>4</sup> Por mais que se sustente em regras e se apoie em algo externo (qualquer objeto) do jogo, estará o jogador sujeito à incerteza e risco.

Acrescentando, na atividade lúdica presencia-se o fenômeno de troca. Quem joga sempre partilha alguma coisa com alguém ou com algo em termos de experiência e vivência.

O prazer parece só existir na medida da obtenção da satisfação por vencer o desafio completo ou pela certeza de se ter conseguido zombar dele, o que também significa ultrapassá-lo de alguma forma. No jogo, as possibilidades e capacidades são testadas e a própria tentativa de superá-las é realizada num contexto lúdico, ou seja, sem ansiedades extremas.

Para visualizar esses fatores basta recorrer às atuações infantis passadas, ou mesmo adultas (apesar do "bloqueamento" do lúdico), num jogo de pegador ou outro qualquer.

Nota-se que o jogo realmente perdeu espaço na cultura de nossa sociedade, apesar dos valores implícitos. Cabe a nós educadores, se é que acreditamos nesses valores, resgatá-lo. O espaço fundamental para que isso ocorra é a escola, paralelamente ao desenvolvimento de movimentos populares, através

---

(3) HUIZINGA (op.cit.) é um dos autores que colocam a competição como a grande força impulsora da própria atividade. Posição esta não compartilhada aqui.

(4) Aqui lembrando BUYTENDJK (op.cit.) citando HENRIOT: "O que é o medo senão a consciência de ter que jogar?" (p. 82).

de discussões acadêmicas profundas em torno do tema. Isso porque as observações superficiais fragilizam qualquer argumento, tornando-se complexa a recuperação do lúdico, visto a lógica dominante do sistema. O papel do educador na relação pedagógica, e aqui pode-se mesmo colocar sua interferência, torna-se crucial.<sup>5</sup>

Deve-se porém estar atento, pois essa mesma educação muitas vezes vem tentando domesticar o lúdico e, através dessa atitude, domesticar os próprios educandos. O jogo tornaria-se alienação se submeter o educando. Ao contrário, deve ser colocado à sua disposição.

Uma vez cerceado ou, desenvolvido como meio para, o jogo deixa de ser jogo, passa a ter um caráter utilitarista. O contrário deve ocorrer, isto é, a atividade lúdica é um fim em si mesma, mas seus elementos podem ser utilizados para se discutir ou desenvolver certos conhecimentos, pois existe uma "função significante"<sup>6</sup> com determinado sentido conferido à ação. A educação deveria estar mais atenta nessa capacidade lúdica de exercitar o simbólico.<sup>7</sup>

---

(5) Lembrando as palavras de ZHUKÓVSKAIA (82): "Se é errado interpretar o jogo como uma manifestação dos instintos puramente biológicos, também seria falso reconhecer a premeditação fatalista do conteúdo dos jogos pelo meio: tanto uma coisa como a outra conduzem a que se ignore o papel que desempenha a educadora no desenvolvimento dos jogos infantis" (p.10).

(6) HUIZINGA (op.cit., p.3).

(7) Como bem coloca FABRI (op.cit.): "O recurso ao símbolo permite não só abrir vias no desconhecido, transportando-nos para um outro "espaço" e um outro "tempo", mas também ajuda-nos a lidar com questões delicadíssimas no processo de formação das crianças: emoções, carências, temores, alegrias, etc."(p. 150). Deve ser acrescentado mais uma vez sua importância na passagem do concreto ao figurado dentro das experiências culturais da criança.

O jogo no contexto escolar é um fator importante para romper a dualidade entre "ensino-trabalho-controle-qualidade" e "recreio-jogo-liberdade-espontaneidade".<sup>8</sup> A vivência lúdica pode auxiliar na quebra dessa barreira, conduzindo ao alcance da unidade por meio da "recriação".

Numa sociedade voltada para o consumo supérfluo, exercido em sua maior parte no tempo disponível das pessoas, a educação não deve se omitir, fazendo-se necessária uma reflexão crítica sobre a situação que conduz o homem a se colocar cada vez mais para o "ter" em detrimento do seu "ser". O tempo disponível como tempo de criação,<sup>9</sup> reflexão e engajamento deve ser uma preocupação básica dentro de qualquer proposta educativa. Ao contrário, corre-se o risco de cada vez mais acentuar-se a falsa dicotomia entre lazer e trabalho. Dicotomia vantajosa para o sistema, porque aliena os dois setores básicos da existência, provocando uma desintegração do ser humano. Evidentemente esse aspecto na escola requer uma orientação para práticas que possam ser desenvolvidas no lazer, não de forma massificante e consumista, mas sim com objetivo de proporcionar e indicar possibilidades e opções nas quais os educandos possam desenvolver atividades que, contribuindo para o desenvolvimento cultural, desperte-os para o questionamento e tomada de posição frente ao próprio trabalho.

Num mundo no qual o próprio homem está em "jogo", intervindo na natureza sem reflexão, construindo um meio ambiente levantado por ele, e depois necessitando de um ajustamento

---

(8) ROSAMILHA (op.cit.).

(9) Aqui ficamos com as palavras de GARAUDY (op.cit.): "Não existe ato mais revolucionário do que ensinar um homem a enfrentar o mundo enquanto criador" (p. 184).

constante para conseguir viver e conviver nesse mesmo meio, tu do se complica ainda mais quando é percebido o uso que se está pretendendo face ao jogo.

Na tentativa de justificar a eliminação de uns a favor de outros, cria-se uma teoria denominada "dos jogos", voltada para a eficiência econômica e propõe-se o seu uso na escola para "identificar tipos específicos de aptidões não-verbais: solução cognitiva de problemas, negociação social, organização e habilidades de comunicação".<sup>10</sup>

Pela flexibilidade existente no jogo, não deve ser desconsiderado o perigo inegável da sua utilização para diversos fins. A realização desse fato não aplica-se de modo tão marcante em relação ao esporte, pois este é o que se apresenta e não o que pode ser criado.

Por incrível que pareça, propõem-se jogos com objetivos de se medir a auto-realização das pessoas, como "genuí - nos critérios de vitória". Então a posição social é medida de acordo com o grau de prestígio, mas também pode ser medida "pe lo número de pessoas e rendimento em dólares supervisionados ou controlados em um determinado emprego".<sup>11</sup>

A justificativa dessa proposta recai no fato de que a eficiência é maior e o custo de aprendizagem menor!<sup>12</sup>

Se levarmos em conta que o nosso ambiente é percebido como contexto de jogos e sob esse enfoque, jogos são vistos

---

(10) ABT (op.cit., pp. 19 e 24).

(11) Idem (pp. 81-82).

(12) Continuando com ABT: "Se um jogo (...) pode proporcionar a prestação de informação, utilização e aplicação da informação numa situação-problema, análise da informação a respeito do próprio jogo, e avaliação dos jogadores e m seus papéis num período de duas, três ou mesmo quatro horas, então obviamente o custo de alcançar a desejada aprendizagem através desse método é menor que através do método convencional" (p. 108).

como programas, daí o fato de vivermos programados, o perigo dessas tendências se alastrarem torna-se assustador.<sup>13</sup>

A imposição de objetivos pedagógicos pelos adultos invade o espaço lúdico das crianças, roubando-lhes o verdadeiro sentido do jogar, porque instituído por objetivos externos e determinados.<sup>14</sup>

É necessário possibilitar o desenvolvimento do jogo em sua autenticidade, pois ele é um traço fundamental da personalidade humana, tanto quanto uma atividade questionadora de valores voltados exclusivamente para a produção. Um campo fértil e criativo, que infelizmente perdeu terreno no decorrer da história da industrialização, em detrimento de práticas esportivas direcionadas para o rendimento e a performance, num nítido privilégio da técnica. O conteúdo e significado do jogo transcende o local onde ocorre, na direção de descobertas e alternativas. Implicando ainda uma relação dialética entre realidade e fantasia, aponta formas transformadoras para se trabalhar com essa realidade.

O local mais apropriado para a recuperação do lúdico é o espaço escolar, conjuntamente com o espaço público das manifestações populares. A própria escola se valeria para uma modificação de sua postura com propostas de trabalho menos monó-

---

(13) É interessante a colocação de FLUSSER (op.cit.) a esse respeito quando equipara a época contemporânea como contexto de jogos, o século XVIII como contexto de mecanismo e o século XIX como contexto de organismos. Compara com a visão de corpo que para o século XVIII era máquina, para o XIX complexo vital e atualmente é um jogo de sistemas complexos. Exemplifica através da "língua", que para o século XVIII era um tipo de relógio, para o XIX fenômeno vivo em desenvolvimento e atualmente é jogo de palavras (p.105).

(14) Como justificam LEBOVICI e DIATKINE (88): "Ainda que a criança seja induzida a "brincar" com esses jogos educativos, chega um determinado momento em que ela mesma interrompe, dizendo - "bem, agora vamos brincar, tá?" (p. 7) .

tonas, contribuindo na direção de uma maior proximidade escola-educando-comunidade.

Igualmente ficou claro a atitude individualista da competição, altamente estimulada no campo sócio-econômico para a sobrevivência do próprio. Porém, existem outras formas de se comunicar com a vida, como tentou-se explicitar neste trabalho.

Comprova-se a existência de um empobrecimento de elementos vitais de humanidade, onde o espaço da convivência e comunicação foi preenchido pelo barulho ensurdecador de máquinas, sumindo no meio do concreto.

Num mundo onde o pragmatismo vem mostrar o ritmo como sendo aquele expresso não pelas necessidades humanas, mas pela necessidade muitas vezes incompreensível de um crescimento econômico, tornando a vida cada vez mais vulnerável, o que importa não é o tempo para reflexão, pois isso significa "perda". Necessita-se e desenvolve-se uma educação que padronize o saber, com proliferação de respostas prontas e acabadas, com um pacote fechado de modelos e teorias de igual teor. E é justamente aqui que enfatiza-se a importância do jogo simbólico constituidor de um espaço "vazio" a ser vivido pelo homem com suas idéias e construções. É necessária uma inversão do processo.<sup>15</sup>

Deve-se concordar com Flusser quando este afirma que a língua não é mais o relógio. Porém as relações entre os homens podem ser colocadas na busca de formas alternativas que superem o estado de coisas vigente. Afinal, elas não ocorreram sempre assim.

---

(15) FABRI (op.cit.) vem se manifestar sobre o símbolo "dotado de poderes mágicos. Sua linguagem permite uma forma diferente de ensinar, de falar, de conhecer e de viver. Ele recupera os fragmentos das existências marcadas pelas formas correntes de ensino e expressão" (p. 152).

Talvez as mudanças pudessem ser alcançadas com maior eficiência se nos permitíssemos de vez em quando, viver algumas situações pelas quais lutamos tanto, como se já tivessem acontecido.<sup>16</sup>

Periodicamente, deveríamos aprender a zombar de nossas mais altas instituições, de suas formalidades e austeridades, de suas práticas sagradas, políticas e econômicas. Deveríamos criar condições para imaginar um mundo diferente, no qual os palhaços se tornassem reais. O cômico assim como o lúdico não se resumem no divertido. Representam uma perspectiva de vida.

Para finalizar vamos deixar as palavras de Alves (op. cit.) ecoar em nossos corpos:

" Será o jogo, o brinquedo uma insanidade? Obviamente, se o julgamento de sanidade estiver determinado pelo sistema dominante. Os valores do brinquedo requerem a abolição do mundo adulto.<sup>17</sup> Pode o jogo ser desprezado só porque é jogado pelos sem-poder? Apenas se você chama de insanidade as tentativas de voar empreendidas por um pássaro de asas feridas. O que é insano não é o seu sofrimento, os seus desajeitados esforços para voar, e sim é insana a mão que lhe partiu as asas. A verdade do jogo se tornará histórica quando a impotência se converter em poder e o que agora é poder for reduzido à impotência... A menos que você desista da lógica dominante da presente ordem de coisas e se torne criativo, não viverá para ver o futuro. Estará condenado à extinção."(p.107)

---

(16) COX (op.cit.).

(17) Esse "mundo adulto" é interpretado aqui como o mundo voltado para a produtividade, uma vez que a proposta do lúdico deve se estender a todas as faixas etárias.

## BIBLIOGRAFIA

- ABT, Clark C. Jogos simulados. Rio de Janeiro, Livraria José Olímpio Editora, 1974.
- ALVES, Rubem. A gestação do futuro. São Paulo, Papirus, 1986.
- \_\_\_\_\_. O que é religião. 10ª ed., São Paulo, Brasiliense, Col. Primeiros Passos 31, 1986.
- \_\_\_\_\_. O enigma da religião. 3ª ed., São Paulo, Papirus 1984.
- ARIÈS, Philippe. Pequena contribuição à história dos jogos e dos brinquedos. In: História social da criança e da família. Rio de Janeiro, Zahar, 1981.
- BACAL, Sarah S. Lazer, teoria e pesquisa. São Paulo, Ed. Loyola, 1988.
- BAKTHIN, Mikhail. A cultura popular na idade média e no renascimento. São Paulo, Hucitec, 1987.
- BARTHES, Roland. Brinquedos. In: \_\_\_\_\_. Mitologias, 6ª ed., São Paulo, Difel, 1985.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo, Summus, 1984.
- BOMTEMPO et alli. Psicologia do brinquedo. São Paulo, EDUSP / Nova Stella, 1986.
- BOUSSEL, Patrice. Sueños de vacaciones y vacaciones soñadas. In: Janus, nº 7, octubre/diciembre, 1966, Argentina.
- BRAZIL, Circe N.V. O jogo e a constituição do sujeito na dialética social. Rio de Janeiro, Ed. Forense Universitária, 1988.
- BUYTENDJK, Utrecht F.J.J. O jogo humano. In: GADAMER, H.G. e Vogler, P. Nova antropologia. Vol. 4, São Paulo, EPU/EDUSP, 1974.
- CAMARGO, Luiz O. de L. Política de lazer. In: Estudo do Lazer - SESC, nº 1, out. 85.
- CAPINUSSU, José M. Planejamento macro em educação física e des-

- portos. São Paulo, Ibrasa, 1985.
- CÉSAR, Benedito T. Os gaviões da fiel e a águia do capitalismo. Tese de Mestrado. UNICAMP, IFCH, 1981.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo, Summus, 1987.
- CODO, Wanderlei e Senne, Wilson. O que é corpo(latria). São Paulo, Brasiliense, Primeiros Passos 155, 1985.
- COSTA, Lamartine P. A reivenção da educação física e do desporto segundo paradigmas do lazer e da recreação. In: Desporto e Sociedade 24, Lisboa, 1987.
- COURTNEY, Richard. Jogo, teatro e pensamento. São Paulo, Perspectiva Estudos 76, 1980.
- COX, Harvey. A festa dos foliões. Rio de Janeiro, Vozes, 1974.
- DA MATTA, Roberto. Futebol: ópio do povo ou drama de justiça social? In: \_\_\_\_\_ . Explorações. Rio de Janeiro, Rocco, 1986.
- DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. Rio de Janeiro, Graal, 1988.
- DORFLES, Gillo. Novos ritos, novos mitos. Lisboa, Edições 70, s/d.
- DUMAZEDIER, Joffre. Valores e conteúdos culturais do lazer. Biblioteca Científica SESC, São Paulo, Série Lazer 3.
- ERIKSON, Erik H. Infância e sociedade. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.
- FABRI, Marcelo. Mito e educação: do caráter pedagógico do "símbolo". Tese de Mestrado. Campinas, Faculdade de Educação, UNICAMP, 1989.
- FERNANDES, Florestan. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. 2ª ed., Rio de Janeiro, Vozes, 1979.
- FLUSSER, Vilém. Pós-história. São Paulo, Duas Cidades, 1983.
- FRAZER, Sir James G. O ramo de ouro. Rio de Janeiro, Ed. Guanabara, 1982.

- FRIEDMANN, George. 7 estudos sobre o homem e a técnica. São Paulo, Difusão Européia do Livro, 1968.
- \_\_\_\_\_. Trabajo y ocio en el segundo siglo XX. In: Janus nº 7, oct/dic 1966, Argentina.
- GRAMSCI, Antonio. Os intelectuais na organização da cultura. 3ª ed., Rio de Janeiro, 1979.
- GARAUDY, Roger. Dançar a vida. 4ª ed., Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980.
- HARROW, Anita J. Taxonomia del dominio psicomotor. Buenos Aires, "El Ateneo" Editorial, 1978.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. 2ª ed., São Paulo, Perspectiva Estudos 42, 1980.
- JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. São Paulo, Novos Estudos, Cebrap nº 12, 1985.
- LAPIERRE e ACOUTURIER. A simbologia do movimento. Porto Alegre Artes Médicas, 1986.
- LEBOVICI, S. e DIATKINE, R. Significado e função do brinquedo na criança. 3ª ed., Porto Alegre, Artes Médicas, 1988.
- LE BOULCH, Jean. Hacia una ciencia del movimiento humano. Buenos Aires, Paidós, 1978.
- LEIF, Joseph e BRUNELLE, Lucien. O jogo pelo jogo. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- LESSA, C. e CASTRO, A. Introdução à economia. 8ª ed., São Paulo, Forense, 1971.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. O pensamento selvagem. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1976.
- MAFFESOLI, Michel. A sombra de Dionísio. Rio de Janeiro, Graal, 1985.
- MAGNANE, Georges. Sociologia do esporte. S. Paulo, Perspectiva, 1969.
- MAGNANE, José G.C. A festa no pedaço. São Paulo, Brasiliense, 1984.

- MAHEN, René. Desporto e educação. In: Revista Brasileira de Educação Física nº 16, jul/ago 1973, MEC, DF.
- MAKARENKO, A. S. O jogo. In: \_\_\_\_\_. Conferências sobre educação infantil. São Paulo, Ed. Moraes, 1981.
- MARCELLINO, Nelson C. Lazer e humanização. São Paulo, Papirus, 1983.
- \_\_\_\_\_. Lazer e educação. São Paulo, Papirus, 1987.
- MAUSS, Marcel. Introducción a la etnografía. Madrid, Colección Fundamentos 13, Ed. Ístmo, 1971.
- MEYER, M. C. Contribuições na linguagem corporal e verbal na criação de um método neuropsicomotor de ensino da língua escrita para a PSCB. Revista do Corpo e da Linguagem. Rio de Janeiro, Ed. Icober, v. 3, nº 9, pp. 131-142, Março 85.
- MORAIS, Régis de. Ciência e tecnologia. 4ª ed., São paulo, Papirus, 1983.
- NETO, Soffiati. O jogo das bolinhas. Rio de Janeiro, Cadernos de Folclore 21, FUNARTE/Instituto Nacional do Folclore, 1977.
- OLIVEIRA, Paulo S. Brinquedos artesanais e expressividade cultural. São Paulo, Biblioteca Científica do SESC, série Lazer 4, 1982.
- \_\_\_\_\_. O que é brinquedo. São paulo, Brasiliense, Primeiros Passos 138, 1984.
- \_\_\_\_\_. Brinquedo e indústria cultural. Rio de Janeiro, Vozes, 1986.
- Os melhores jogos do mundo. São Paulo, Ed. Abril, 1978.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3ª ed., Rio de Janeiro, Vozes, 1986.
- PIRSIG, Robert. Zen e arte de manutenção das motocicletas. 5ª ed., Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1985.
- PULASKI, Mary Ann S. Compreendendo Piaget. Rio de Janeiro, Zahar, 1983.

- REZENDE, Antonio M. Elementos de uma metapsicologia kleiniana da linguagem (texto). UNICAMP, 1988.
- RODRIGUES, José Carlos. Tabu da morte. Rio de Janeiro, Achiamé, 1983.
- \_\_\_\_\_. Tabu do corpo. 4ª ed., Rio de Janeiro, Dois Pontos Editora, 1986.
- ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo, Pioneira, 1979.
- ROUYER, Jaques. Pesquisas sobre o significado humano do desporto e dos tempos livres. In: ROUYER, Jaques et alli. Desporto e desenvolvimento humano. Portugal, Seara Nova, 1977.
- SCHAFF, Adam. História e verdade. São paulo, 31 Ed., 1986.
- SCHILLER, J. Esthetical and philosophical essays. Boston, Nicolls, 1902.
- TEIXEIRA, Octávio. O atleta começa no laboratório. In: Revista Brasileira de Educação Física, maio/junho 1973, ano 5, nº15 MEC, DF.
- VAYER, Pierre. El niño frente al mundo. Espanha, Ed. Científico-Médica, 1977.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo, Martins Fontes, 1984.
- WEBER, Max. A ética protestante e o espírito do capitalismo. São Paulo, Pioneira, 1967.
- \_\_\_\_\_. Economia y sociedad. Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1969.
- WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro, Imago, 1975.
- ZHUKÓVSKAIA, R. I. El juego y su importancia pedagógica. 2ª ed. Havana-Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1982.