

FELIPE AUGUSTO SEGANTINI BONANÇA

O JOGO E SUAS HISTÓRIAS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
2002



FELIPE AUGUSTO SEGANTINI BONANÇA

O JOGO E SUAS HISTÓRIAS

Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de graduação ~ Licenciatura em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Carmen Lúcia Soares.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
2002

Agradecimentos

Este trabalho só existe, pois não apenas durante meus quatro anos de graduação, mas durante toda minha história pessoas importantes souberam se fazer presentes em minha vida.

Agradeço a Deus por todas as oportunidades, conquistas, derrotas e descobertas que me fizeram crescer e amadurecer ao longo destes meus (primeiros) quatro anos na universidade.

Minha família: pessoas que tanto amo e a quem devo muito daquilo que hoje sou. Primeiro meus pais, Rita e Wilson, meus progenitores, donos do ventre no qual fui gerado e a quem deverei eternamente meu amor, carinho, respeito e admiração, amo vocês; meus irmãos Marcão, Tata e Du que por muitas vezes souberam relevar minhas crises de mau-humor ou de “mal-amor”, que muitas vezes me fizeram pensar coletivamente (e como não fazê-lo em uma família de seis pessoas?) e que sempre serão muito queridos em meu coração, amo vocês.

Agradeço a alguém que, magicamente, surgiu em minha vida e me ajudou reencontrar algumas coisas que eu havia perdido e abandonado e que com sua sutileza me ajudou em um momento que eu tanto precisava: Kizzy minha linda namorada, com quem tanto aprendi e que aturou minhas ausências, minhas “caras-feias” e minhas crises ao longo da construção deste trabalho, amo você.

Presto minha homenagem a todos os professores da Faculdade de Educação Física, da Faculdade de Educação e do Instituto de Biologia que me ajudaram a ver mais que aquilo que me era mostrado para assim construir aquilo que hoje penso e acredito. Obrigado Nana, Adilson, João, Jorge, Gustavo, Lino, vocês me mostraram coisas muito importantes para minha vida. Em especial agradeço ao Jocimar, grande Joca, amigo e que, além de ser uma das pessoas fundamentais em minha

formação acadêmica, me ensinou a olhar a vida de outras maneiras me fazendo desprender e abandonar algumas antigas certezas e verdades não tão verdadeiras me fazendo crescer e amadurecer.

Carminha: minha sincera admiração a ti que, pequena em seu tamanho, mas grandiosa em seu coração, sutilmente me fez descobrir coisas maravilhosas que hoje preenchem o meu ser. Um dos grandes reflexos disso, mas não o mais importante, é o presente trabalho o qual, após muitos rabiscos e discussões hoje se mostra nesta forma que o leitor carrega. Obrigado Carminha por todo o processo que, ao longo deste um ano e meio de trabalho, construímos de forma doce e poética.

De modo algum poderia esquecer dos meus grandes amigos de Jundiaí, minha terra natal: pessoal do colégio, grandes e eternos amigos, por menos que nos encontremos, sempre os levarei em meu coração; pessoal do fretado, meus companheiros de todo o dia (Tiago além de grande amigo, você é um ótimo colega de profissão, obrigado pela força).

Meus amigos da faculdade: Michel e Diego, Milena, Roberta e Carol, Can e Mel, Lúcia e Rodrigo (companheiros de monografia), Uhle e todo o pessoal da sala e também aqueles que não são da sala e que considero ótimas pessoas, vocês moram pra sempre em meu coração, estou certo que a faculdade só foi um “pretexto” para nos conhecermos, ainda temos toda a vida pela frente.

A todos aqueles que, como eu, estão apresentando seus trabalhos de conclusão de curso, orgulhem-se daquilo que produziram são estes primeiros passos que nos fazem crescer e amadurecer em nossos pensamentos.

Sempre

Não posso dizer que acabou.

Nada de etapas.

Não funciono assim.

Não sou estanque.

Sou paixão

Sou calor

Sou movimento

Um corpo que sente

Sentimentos

Não quero ser dócil

Domesticado

Quero ser livre

Livre para vagar

Em minha imaginação

No meu inconsciente

Me perder

Viver

Feliz

Com meus problemas, mas

Feliz e consciente

De que nada acabou

E nem vai acabar
Continuamos girando
Vagando
Vivendo em algo que nos engole, mas
Vivendo
Sempre.

Felipe Bonança

Resumo

O Jogo, tal qual qualquer outro fenômeno cultural, sofreu inúmeras re-significações ao longo da história gerando diversos entendimentos entre os autores que, de certa forma, discorrem sobre o assunto.

Ao estudá-los, nos deparamos com as várias facetas desta temática: seu papel na história da humanidade, sua importância, a construção de conceitos para tais práticas, suas re-significações ao longo da história e, partindo destas, as diferentes “apropriações” do fenômeno cultural Jogo por diversas áreas de conhecimento.

O jogo é, portanto, o ponto de partida e de chegada deste trabalho e sua compreensão como fenômeno cultural, o objetivo principal. Captando suas permanências e rupturas na história, acentuamos aqui o jogo como lugar do “exercício” da imaginação, problematizando, desta forma, sua interpretação.

***Método, Método. Que queres
de mim? Bem sabes que
comi do fruto do
inconsciente.***

Jules Laforgue *apud* Gaston
Bachelard, *A Poética do Devaneio* p.1

Sumário

Lista de figuras 01

O “Espírito do Jogo” 05

“Qual é o Jogo” 11

Uma Breve História do Jogo 24

O “Jogo” da Pedagogia 30

Lista de Figuras

FIGURA 1 - “Ronda Infantil” – Pintado por Portinari em 1932

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 2 - “Meninos Brincando” – Pintado por Portinari em 1955

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 3 - “Menino com Estilingue” – 1958

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 4 - “Menino com Diabolô” – c. 1956

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 5 - “Grupo de Meninas” - 1940

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 6 - “Futebol” – 1958

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 7 - “Menino com Carneiro” - 1954

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.
São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 8 - “Paisagem de Brodósqui” – 1940

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.

São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 9 - “Meninos na Gangorra” – 1944

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.

São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 10 – “Crianças Brincando” - 1940

FONTE - PORTINARI, João Cândido (Org.). Portinari, o menino de Brodósqui.

São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.

FIGURA 11 - Posto Indígena Presidente Alves de Barros - Serra da Bodoquena,
sul de Mato Grosso. Estação Guaycurús da Estrada de Ferro Noroeste do Brasil
-E.F.N.O.B.

FONTE - FUNAI. Museu do Índio, disponível em
<<http://www.museudoindio.org.br/ima/frima.htm>>. Acesso em 15 de jun. de
2002

Ou Isto ou Aquilo

(Cecília Mairesles)

Ou se tem chuva e não se tem sol

ou se tem sol e não se tem chuva!

Ou se calça a luva e não se põe o anel,

ou se põe o anel e não se calça a luva!

Quem sobe nos ares não fica no chão,

quem fica no chão não sobe nos ares.

É uma grande pena que não se possa

estar ao mesmo tempo em dois lugares!

Ou guardo o dinheiro e não compro o doce,

ou compro o doce e gasto o dinheiro.

Ou isto ou aquilo: ou isto ou aquilo. . .

e vivo escolhendo o dia inteiro!

Não sei se brinco, não sei se estudo,

se saio correndo ou fico tranqüilo.

Mas não consegui entender ainda

qual é melhor: se é isto ou aquilo.

Bola de Meia, Bola de Gude

(Milton Nascimento e Fernando Brandt)

Há um menino, há um moleque
morando sempre no meu coração
Toda vez que o adulto balança
ele vem pra me dar a mão
Há um passado no meu presente
o sol bem quente lá no meu quintal
Toda vez que a bruxa me
assombra o menino me dá a mão
Ele fala de coisas bonitas que
eu acredito que não deixarão de existir
Amizade, palavra, respeito,
caráter, bondade, alegria e amor
Pois não posso, não devo,
não quero viver como toda essa gente insiste em viver
Não posso aceitar sossegado qualquer sacanagem ser coisa normal
Bola de meia, bola de gude, o solidário não quer solidão
Toda vez que a tristeza me alcança o menino me dá a mão

O “Espírito do Jogo”

Este trabalho pretende aproximar-se delicadamente do que denominei de “espírito do jogo”, este algo que parece tão abstrato e subjetivo, difícil de tocar.

Minha imaginação rompeu com as imagens primeiras acerca do jogo e assim, libertei-me das classificações e clausuras conceituais que o instrumentalizam e o desfiguram.

Neste mergulho, encontrei nas artes plásticas respostas sensíveis para tratar de um tema também sensível: o Jogo, esta forma humana de representar aspectos da vida.

A arte de Cândido Portinari apresentou-se a mim como janela para ver o mundo no qual eu encontrava o “espírito do jogo”, no qual eu conseguia compreender a composição desta atividade humana.

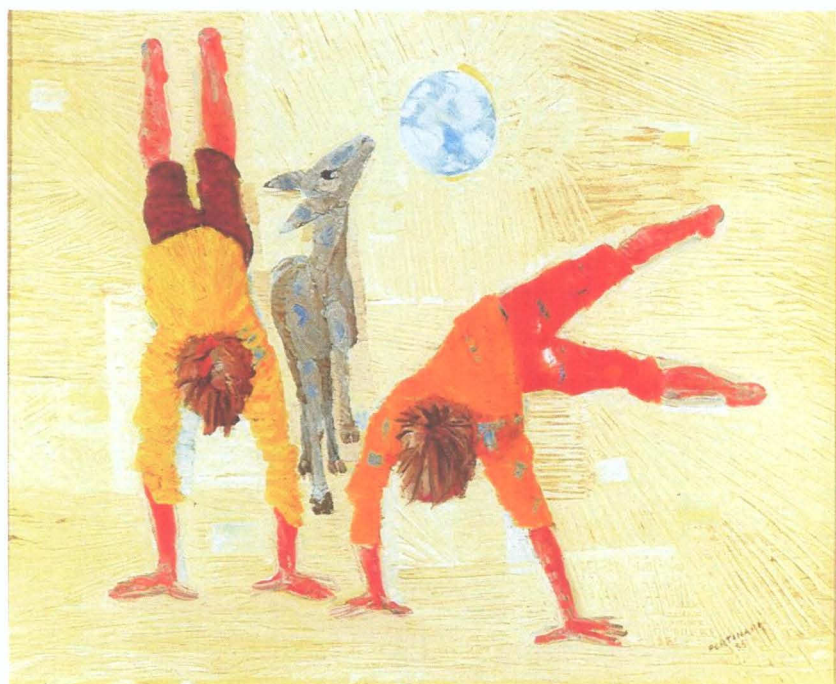
Por quê Portinari?

Nascido no ano de 1903 em Brodósqui, cidade do interior de São Paulo, Candinho, como era chamado por muitos de seus familiares e conhecidos, teve uma infância repleta desse espírito do qual tento aproximar-me. Podemos notar a “intensidade” do espírito do jogo presente em suas telas ao pensar que, mesmo após muitos anos, o pintor faz questão de retratar a riqueza das brincadeiras de sua infância com tamanho cuidado e delicadeza. Para tal é levado a reler seu passado para transcrevê-lo nas telas, painéis e murais e, assim, re-significá-lo, mostrando o quanto presente este período ainda se faz em sua vida.

Esclareço ao leitor que este não é um trabalho sobre a pintura de Portinari. A presença de sua arte é tão somente mais uma possibilidade de pensar o jogo ao largo do senso comum.



(fig. 1)
Portinari
"Ronda Infantil" – 19(32)



(fig. 2)
Portinari
"Meninos Brincando" – 1955



(fig. 3)
Portinari
“Menino com Estilingue” – 1958



(fig. 4)
Portinari
“Menino com Diabolô” – c. 1956



(fig. 5)
Portinari
“Grupo de Meninas” - 1940



(fig. 6)
Portinari
“Futebol” – 1958



(fig. 7)
Portinari
“Menino com Carneiro” - 1954



(fig. 8)
Portinari
“Paisagem de Brodósqui” – 1940



(fig. 9)
Portinari
“Meninos na Gangorra” – 1944



(fig. 10)
Portinari
“Crianças Brincando” – 1940

Qual é “o jogo”?

Após uma semana inteira com chuvas típicas de verão, uma linda tarde ensolarada se abriu numa sexta-feira do mês de janeiro, período de férias escolares. Mal tinha o chão secado e logo se viu um grupo de crianças naquela pacata rua para aproveitar o último mês de férias que lhes restava.

Ao final da sétima badalada, as mães das crianças, uma a uma, foram aparecendo nos portões de suas casas a chamar seus filhos para que tomassem banho antes que o jantar fosse posto à mesa. Logo que Guilherme entrou em casa, Clara, sua mãe, lhe perguntou:

- De que jogo vocês brincaram hoje?

Ainda ofegante o menino respondeu:

- Ah mãe, a gente brincou de jogar bola.

Na pequena narrativa acima, quando a mãe indaga o filho sobre o que ele fez durante à tarde, podemos notar o uso de duas palavras com sentidos muito próximos, ela diz: “- De que **jogo** vocês **brincaram** hoje?”. Uma vez que o verbo mais correlacionado a jogo seria jogar e, ao invés disso a mãe usa o verbo brincar, podemos notar pouca diferença entre o uso cotidiano dos verbos jogar e brincar ou das palavras jogo e brincadeira, o máximo que poderemos encontrar no senso comum é que a brincadeira não pode atingir um nível um pouco maior de seriedade, ao contrário do jogo, mas um jogo pode ser colocado no mesmo patamar de uma brincadeira como o garoto diz: “- A gente **brincou** de **jogar** bola”; as crianças brincaram de um jogo – o jogo de bola.

O intuito aqui não é discutir a diferença entre jogo e brincadeira, mas além entender o porquê dela e o seu surgimento, estudar melhor o conceito de jogo, a sua importância e seu contexto na história da humanidade.

O problema de palavras diferentes designando algumas ações que podem ser enquadradas num mesmo grupo e outras não como o que constatamos anteriormente pode também ser encontrado em línguas estrangeiras como no inglês *game* e *to play*. Esta última pode ser traduzida não só como jogar e brincar, mas também como tocar um instrumento. No senso comum algumas brincadeiras podem ser jogo e outras não: caçoar de alguém pode também ser compreendido como fazer uma brincadeira por exemplo.

Huizinga acredita que esse fato é decorrente de uma preocupação tardia da humanidade acerca do conceito de jogo.

“Há diversos indícios que mostram que a abstração de um conceito geral de jogo foi, em algumas culturas, tão tardia e secundária como foi primária e fundamental a função do jogo.”¹

Antes de entrar nas discussões conceituais, considero interessante pensar sobre o papel e a influência que o jogo tem em nós, por exemplo: o que faz com que dois grandes amigos briguem durante uma “pelada” devido apenas a um lance duvidoso? Ou então como um simples chocalho pode arrancar gargalhadas de um bebê?

Tais situações não são, aparentemente, vitais em nenhum dos casos acima, o que faz então com que sejam tão importantes? Mesmo sem pensar muito no porquê disso, toda a mãe e pai enchem de brinquedos o quarto da sua criança que acabou de nascer. Quando ela brinca com estes presentes podemos notar através da alegria

¹ Huizinga, 1993 p.34



(fig. 11)

esboçada pelo bebê como estes são mais que pequenos atrativos para evitar que a criança chore ou então objetos “disfarçados”, na forma de um móbile por exemplo, com o real intuito de “estimular” o “aparelho locomotor” – expressão muitas vezes utilizada para se referir às pernas e braços de um ser humano – da criança. Walter Benjamin ao comentar a obra do escritor alemão Karl Gröeber² ilustra essa idéia quando fala sobre a “desatinada” – termo usado pelo próprio Benjamin – afirmação de Gröeber que tenta explicar a matraca do bebê como um estimulador da

audição do recém nascido, uma vez que a audição seria o primeiro sentido a exigir atividade. Para contrapor tal idéia Benjamin resgata que, desde tempos remotos, o chocalho era um instrumento de defesa contra maus espíritos e por essa razão devia ser e era dado aos recém nascidos³.

À primeira vista, que mudança uma simples “pelada” pode causar na vida de uma pessoa? Mesmo assim, bons amigos põem-se a discutir frente a um lance duvidoso como já salientado. O que faz com que eles joguem tão fervorosamente a ponto de chegarem a situações como esta? O que faz com que alguém se atire no chão apenas para se esquivar da bola de meia do jogo de queimada? Qual a

² *Kinderspielzeug aus alter Zeit. Eine Geschichte des Spielzeugs*. Berlin, 1928

³ Benjamin, 1928 p.72

“mágica” existente no jogo? O que faz com que nos envolvamos tão fortemente com tais práticas?

Podemos encontrar, respectivamente, no Dicionário Novo Aurélio (p. 803), no Dicionário Etimológico Nova Fronteira – Antônio Geraldo da Cunha (p. 456) e no Dicionário Escolar Latino – Português Ernesto Faria (org.) as seguintes definições de jogo:

I. Dicionário Novo Aurélio – p. 803

Jogo: [do lat. *jocu*. ‘gracejo’, ‘zombaria’, que tardiamente tomou o lugar de *ludus*.] *S.m.* 1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho: jogo de damas, jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de ramar, jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes, se arrisca dinheiro: jogo de cartas; jogo do bicho. 4. Regras que devem ser observadas quando se joga. 5. Jogo de azar. 6. O vício de jogar: é dado ao jogo. 7. Maneira de jogar: o jogo dele é muito perigoso. 8. Série de coisas que forma o todo ou uma coleção: “Da sacra vestimenta avultam na branca/ de pistolas um jogo e a forma de um punhal.” (Gonçalves Crespo, *Obras Completas* p.337). 9. Conjugação harmoniosa de regras mecânicas com o fim de movimentar um maquinismo: um jogo de manivelas. 10. Mecanismo de direção de um veículo: jogo dianteiro do carro. 11. Balanço, oscilação: enjoou muito com o jogo do navio. 12. Escárnio, ludíbrio, jigajoga. 13. manha, astúcia, ardil. 14. Vicissitudes, alternativas, vaivens; jogada, jigajoga: o jogo político. 15. Apostas. 16. Comportamento ou atitude de alguém que

visa a obter vantagens de outrem: jogo franco; jogo dissimulado. 17. Mús. Na técnica instrumental, a maneira como cada artista se serve dos recursos técnicos próprios ao seu instrumento. 18. Mús. Conjunto de registro do órgão ou do harmônio. 19. Psicol. Jogo (1 e 2) empregado como meios de investigação ou tratamento psicológico. 20. Teat. Uma das mais antigas composições dramáticas da idade média principalmente na Alemanha, França e Espanha, constituída de breves diálogos, cenas ou recitações e representações em praça pública de trovadores e jograis. [Pl.: jogos (6). Cf. jogo, do v. jogar.] ♦ cita uma série de exemplos de jogos.

II. Dicionário Etimológico (Nova Fronteira – Antônio Geraldo da Cunha) p. 456

Jogo: s.m. 'brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras' 'série de coisas que forma uma coleção' XIII. Do lat. *jocus* // **jocos**-idade 1813 // **jocos**o XVI. Do latim *jocosus* // **jogada** 1858 // **joatina** 1881. de *jogatar*, var. de *jogueter* // **Jogral** s.m. 'Na idade média trovador e intérprete de poemas e canções de jogral XIII, etc. / XIII, -*grar* XIII jogral XIII, etc / Do lat. *jocularis* 'divertido, faceto, risível' // **jograles**a / jogralesa XIV // **jogralia** / iogralia XIV // **joguet**-ar / -getar XIII // **joguete** XIV do cast. *juguete*.

III. Dicionário Escolar Latino – Português (Ernesto Faria (org.))

Jocus: I - Sent. próprio: 1- Gracejo, graça. II – Daí: 2- Divertimento, brincadeira. 3- Como subst. próprio: jocus, o jogo (personificado).

Ludus: I – Sent. próprio: 1- Jogo, divertimento, passatempo. No plural: 2- Jogos (de caráter oficial ou religioso), jogos públicos, representações teatrais. Por extensão: 3- Escola aula: ludum aperire, “abrir uma escola”. II – Sent. figurado: Brinquedo, gracejo, graça. 5- Zombaria, escárnio. 6- Prazeres (da mocidade). Obs.: Ludus designa principalmente “jogo físico” em oposição a iocus, gracejo.

Agora para entendermos melhor o fenômeno cultural Jogo, analisemos as características levantadas por Huizinga para a construção de um conceito de jogo: o jogo deve ser praticado voluntariamente, isto é, nenhum caráter de obrigatoriedade deve haver em tal prática⁴; outra característica trazida é a diferença existente entre aquilo que é a vida cotidiana, vida real e aquilo que é jogo⁵. Ao jogarmos criamos, conscientemente, um mundo, um contexto de jogo que nos permite assumir papéis que não representam exatamente aquilo que somos em nosso dia-a-dia. Considero esta uma das mais interessantes características trazidas pelo autor; o jogo possui um isolamento, uma limitação tanto de espaço quanto de tempo fazendo com que possua “um caminho e um sentido próprios”⁶.

A finalidade do jogo está nele próprio; o jogo é um fenômeno cultural pois, apesar de sua prática ter um tempo determinado (o tempo de jogo), ele permanece

⁴ Huizinga, 1993 p.10

⁵ *Ibid* p.11

⁶ Huizinga, 1993 p.12

nas pessoas, exemplo disso é o grande número de jogos que aprendemos com nossos pais e avós, o “espírito do jogo” ainda se encontra presente nas pessoas que o jogaram mesmo após seu término⁷. Transcreverei esta próxima característica tal qual foi escrita pelo autor para ser o mais fiel possível em sua apresentação visto que tenho certos comentários a fazer:

*“Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.”*⁸

O jogo gera “problemas” para o jogador, isto é, ele cria situações novas e inesperadas e o modo como cada um encara tais situações pode se dar das mais diversas maneiras. A ordem criada pelo jogo é uma que *não* a nossa cotidiana, mas uma outra regida pelas regras, pela lógica e o contexto no qual o jogo acontece; o jogo possui regras que devem ser respeitadas, e Huizinga complementa: “As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão”⁹. Considero importante lembrar que as regras podem, muitas vezes, ser discutidas antes do início do jogo e, a partir daí, tornarem-se absolutas. Nada impede, se for um consenso entre os jogadores, que, no decorrer da atividade, ela seja interrompida e esta ou aquela regra seja alterada, incluída ou excluída mas, durante o jogo, as regras são absolutas e devem ser respeitadas; também é característica do jogo fazer com que

⁷ *Ibid* p.12

⁸ *Ibid* p.13

⁹ Huizinga, 1993 p.14

os grupos de pessoas que habitualmente jogam juntos, tornem-se permanentes, mesmo após o término do jogo¹⁰. Exemplo disso são as “cervejadas” ou o tradicional pagode em algum boteco após a pelada semanal entre grupos de amigos, seja do bairro, do trabalho, da igreja, etc.

Levantadas e analisadas tais características, Huizinga nos leva ao seguinte conceito geral de jogo:

*“...o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’.”*¹¹

Entretanto tal definição não esgota toda a discussão que pode ser levantada sobre o tema. Muito me intriga a segunda característica levantada pelo autor, quando fala da diferença entre jogo e “vida real”, pois tal qual a literatura, o jogo também pode ser – e é – um exercitador da imaginação, que considero uma das maiores capacidades que temos.

Podemos facilmente visualizar o quão imensa é essa nossa capacidade quando lemos um livro de história que chega a nos “consumir”. Mal percebemos e estamos dentro do enredo, vendo cada cena e até mesmo vivendo-as, mergulhando nas fascinantes descrições feitas pelo autor, percebendo cada detalhe, cada sombra descrita, toda a vestimenta das personagens, sentindo a tensão vivida pela(o) protagonista e até mesmo chorando com ele em alguma passagem mais comovente

¹⁰ *Ibid* p.15

¹¹ *Ibid* p.33

da história. Tudo isso também faz parte de um jogo, a leitura também pode se tornar um jogo se assim a significarmos (não me admira muitos jovens terem aversão à literatura visto o modo como esta é tratada nas escolas. Muito mais obrigações que atrativos acabam tirando o caráter do “descompromisso” que se deve ter com o “jogo” da leitura).

Diz uma história que um dia ouvi e cujo autor desconheço que terminada a criação do mundo Deus fez uma grande festa no céu. Nesta festa estavam presentes, além dos seres celestiais, todas as espécies que viriam a habitar a Terra, porém antes que elas descessem para este novo e belo mundo Deus iria conceder a cada uma delas, de acordo com sua constituição física, uma “capacidade especial”, uma peculiaridade que seria vital para sua existência neste planeta e caso essa “capacidade especial” fosse ferida, a vida desse ser estaria seriamente comprometida. Então se iniciou a “distribuição” e formando uma longa fila, representantes de cada uma das espécies colocavam-se frente a Deus para receber suas peculiaridades: ao guepardo foi concedida uma grande velocidade que lhe permitiria caçar quando necessário e fugir em ocasiões adversas; à águia uma esplêndida visão, possibilitando a ela, das alturas, visualizar sua presa; ao lobo um incomparável olfato, tornando-o um dos melhores farejadores a habitar o planeta; ao gato uma agilidade que o tornou capaz de peripécias incomparáveis; à formiga uma força estupenda para possibilitar o árduo trabalho que lhe esperava; e assim, um a um, cada ser recebia sua “capacidade especial” e descia para a Terra para começar a grande aventura da vida. Ao ver que a fila terminara, e com isso também a festa, Deus notou que uma das suas mais belas criações não havia passado por Ele para receber sua “capacidade”. Ao olhar ao seu redor, Deus percebeu que tal criatura,

toda encolhida, se escondia, choramingando palavras de incompreensão, atrás de uma das monumentais colunas que além de sustentar o salão, adornavam o ambiente. Ao aproximar-se dele, Deus disse com sua voz que parecia vários grandes sinos de bronze a badalar porém de forma bem suave:

- Ó homem, por que não foste, tal qual as outras espécies, receber aquilo que destinei a ti?

E o bicho homem respondeu:

- Senhor, meus olhos não me permitem enxergar tão bem quanto os da águia, minhas pernas não me deixam correr como o guepardo, ao contrário da formiga, dificilmente carregarei muito mais que meu próprio peso e meu nariz está longe de poder cheirar tão bem quanto o do lobo. Vê Senhor, não tenho condições de receber “capacidade especial” como outros seres que tu criaste.

E Deus falou parecendo entender a angústia daquela criatura:

- Cada um dos seres que criei tem uma peculiaridade, inclusive tu.

- Então qual seria a minha, Senhor? – perguntou impaciente o bicho homem.

- Darei a ti a capacidade de imaginar. – respondeu Deus com um grande sorriso no rosto – Verás as maravilhas que poderás fazer com ela e, com o tempo, perceberá que é um dos mais capazes de todos os seres que habitam a Terra. Agora vá.

E o bicho homem desceu do céu para comungar, junto com as outras espécies, das maravilhas que Deus lhes havia preparado.

Também o jogo pode nos transportar a mundos fascinantes tal qual a literatura. Se nos entregamos plenamente a ele, um simples polícia e ladrão pode

virar uma perseguição mais acirrada que a dos Intocáveis a Al Capone, caso contrário nunca passará de uma forma modificada do tradicional pega-pega, que por sua vez pode se transformar em uma prova das pessoas mais velozes do mundo; uma simples guerra de bexigas d'água pode ser encarada pelos participantes como um combate sangrento com muitas “baixas” e “conquistas”, ou então uma luta de cabos de vassoura virar um grande duelo entre nobres cavaleiros medievais em disputa de uma linda donzela, bicicletas podem se tornar belos cavalos selvagens, motocicletas supervelozes ou então qualquer outra coisa que a imaginação permita, basta que os participantes queiram se entregar e viver esse mundo enquanto o jogo durar.

Muitos exemplos podem nos mostrar o quão possível, e a meu ver agradável, é essa “viagem”, mas acredito que os jogos de RPG (Role Playing Game) podem fazer isso mais claramente. Estes consistem, grosso modo, na interpretação de personagens com características e perfis próprios ao longo de uma “história”. Os jogadores criam as personagens que interpretarão durante as sessões de jogo; também cabe a eles criar o mundo, ou o contexto em que a história será vivida pelas personagens. No desenrolar do jogo os participantes decidem as ações que tomarão como se estivessem realmente vivendo aquilo e o mestre do jogo (jogador que cria a trama da história, tem domínio de todas as regras e conduz os demais participantes, sem influenciá-los, durante as sessões de jogo) diz se tais ações são possíveis de serem feitas e, caso o jogador decida fazê-la, a consequência que esta teve na história. Este jogo por si só é um jogo que exige imaginação, uma de suas principais regras é imaginar e aquele participante que não conseguir entrar no contexto, poucos atrativos achará nesta prática.

Ao nos aprofundarmos no estudo da imaginação, perceberemos que o senso comum está longe de entender tal fenômeno em sua plenitude. Para isso Gaston Bachelard em *O ar e os Sonhos*, afirma que imaginação “...é a faculdade de

*deformar as imagens fornecidas pela percepção, é sobretudo a faculdade de libertar-nos das imagens primeiras, de mudar imagens*¹².

Dada a definição, devemos agora compreender que *imaginação* não deriva de *imagem*, como em muitos casos é tratada, mas sim de *imaginário*, dando, então, ao ato de imaginar, a possibilidade de “jogar” com as imagens, isto é, deformá-las e mudá-las como nos disse Bachelard.

Acredito que a imaginação seja uma das maiores capacidades humanas e reforço essa idéia com uma citação de William Blake, usada por Bachelard: “*A imaginação não é um estado, é a própria existência humana*”¹³. Esta afirmação reforça ainda mais a importância do imaginar para o ser humano e nos faz pensar qual seria a consequência do “não imaginar”.

Michel Ende ilustra, de forma fantástica, essa discussão no livro *História sem Fim*. Não cabe aqui contar toda a história, apenas lembrar que o “Nada”, uma das personagens do livro, que quase destruiu Fantasia, reino no qual a história se passa, representava, além do distanciamento das pessoas do “mundo real” do reino de Fantasia, as pessoas que estavam deixando de acreditar no “faz de conta” e que por terem deixado de “exercitar” sua imaginação através da literatura, não visitavam mais Fantasia. Por isso, todo este maravilhoso reino estava sendo destruído, estava se perdendo na memória dessas pessoas, todo ele estava sendo apagado restando, literalmente, o “Nada”. Fantasia representa um universo mágico no qual todas as histórias que criamos ganham vida, é lá que tudo acontece, é para lá que nos transportamos quando fingimos ser heróis, magos, grandes campeões, jogadores famosos, quando achamos que fizemos um gol tão ou mais bonito que aquele que vimos na televisão, ou mesmo quando brincamos de casinha e assumimos o papel do dono ou da dona da casa, ou então quando lemos um livro

¹² Bachelard, 1990 p.1

¹³ *Ibid* p.1

que nos faz viver a história junto com suas personagens, como já disse anteriormente. Enfim, toda vez que realmente jogamos somos transportados a esse reino de Fantasia pois, como já foi dito, o jogo se passa na esfera da “não-realidade”, o jogo não é “vida real” desde de que nos entreguemos à sua atividade.

Após Bastian, personagem principal do livro *História Sem Fim* – garoto baixo, meio gordo que sofria com a perseguição dos colegas, pela perda da mãe e pela falta de atenção do pai que também sofria com a perda da esposa –, ter salvado Fantasia, ele começa a reconstruí-la com seus desejos que se realizam apenas com o pensar. Mas a cada desejo de Bastian, uma memória de seu passado era perdida e seus desejos foram tantos a ponto de ele quase se esquecer de si próprio, isto é, de quem ele era na “vida real” passagem do livro na qual ele encontra uma cidade muito esquisita habitada por pessoas que, como ele, haviam esquecido quem eram, que pertenciam ao “mundo real” e, de tão fascinadas com a possibilidade de, em Fantasia, realizar todos os seus desejos, perderam todas as recordações que tinham do “mundo real” e passaram a habitar aquele fantástico reino.

Gostaria de fazer a análise dos trechos acima referidos juntamente com a seguinte colocação de Bachelard ainda acerca da imaginação: “...um ser privado do irreal é um neurótico, tanto como o ser privado da função do real.”¹⁴. A afirmação citada responde à indagação feita anteriormente sobre o deixar de imaginar, e mostra que aquele que se priva do real corre o mesmo risco.

Michael Ende é muito feliz ao retratar a situação daqueles que foram consumidos por Fantasia e de Bastian ao não querer deixar o Reino. A situação é a mesma que Bachelard nos traz em sua afirmação, se nos deixarmos consumir tanto pela imaginação quanto pela “vida real”, estaremos abrindo mão de “viver plenamente” e passaremos a beirar a loucura, as neuroses tanto de um quanto de outro “reino”.

¹⁴ Bachelard, 1990 pp.7

Uma Breve História do Jogo

Percebemos até então a importância do jogo, sua relação com a imaginação e a importância desta. Pudemos ver, através dessa linha de raciocínio, o importante papel que o jogo, como exercitador da imaginação, possui em nossas vidas. Historicamente o jogo também possui um papel importantíssimo na constituição e formação das civilizações, chegando aos nossos dias com uma compreensão muito diferente daquela que possuía em seus primórdios.

O caráter lúdico foi, por muito tempo, um fator presente e de suma importância em muitas ações que ainda hoje conhecemos. Huizinga nos mostra isto claramente em seu livro¹⁵ salientando a presença desse caráter em práticas como o direito, a guerra, o conhecimento, a poesia, algumas formas lúdicas de filosofia e arte e também tratando das funções culturais do jogo e da competição. Como o intuito não é fazer uma resenha sobre tal trabalho analisando cada ponto levantado pelo autor, prefiro ater-me a alguns pontos que mais me chamaram a atenção.

As relações estabelecidas entre o jogo e o sagrado são muito interessantes. Os “papéis” assumidos pelos sacerdotes em suas celebrações, ou então, a transformação que os membros de uma tribo sofrem ao se pintarem e vestirem suas máscaras assumindo o papel de seus deuses para que suas oferendas e sacrifícios sejam executados, tudo dentro da mais alta seriedade, entre outros rituais, podem, segundo Huizinga, ser enquadrados em seu conceito de jogo. O autor ainda prossegue dando exemplos das relações entre o lúdico e o sagrado ao longo do livro todo, mesmo ao falar da guerra e da ludicidade que um dia nela existiu estampadamente, Huizinga lembra as guerras santas e novamente reforça a relação sagrado/jogo.

¹⁵ Homo Ludens, 1993

Em momento algum o autor traz para discussão as possíveis relações, se é que existem, entre o lúdico e a fé. É incompleto, a meu ver, pensar no sagrado sem pensar na crença deste, uma vez que esta se dá através da fé que as pessoas têm em seus deuses e rituais mas também não tenho aqui a intenção de discutir tais relações, apenas usá-las como exemplo para ilustrar a presença do jogo – ou pelo menos seu “espírito” – nas diversas práticas dos povos antigos.

Se voltarmos à definição de jogo adotada no início podemos notar que o grau de seriedade de um jogo pode ser muito variável. Um “bate-bola” de final de semana pode ser muito descontraído e um jogo de xadrez que, apesar da concentração e seriedade exigidas, não deixa de ser um jogo por conter tais características; até mesmo o simples “bate-bola” citado, pode assumir a mesma seriedade que uma partida de campeonato dependendo, é claro, da significação e da interação dos participantes com o jogo.

Dadas estas situações, podemos começar a entender melhor o quão sério pode ser um jogo. Também não é intenção “rebaixar” o sagrado, a filosofia, a arte, o direito (entre as outras práticas analisadas por Huizinga) mas pensar o jogo, como o próprio Huizinga coloca, “... *elevando-o às mais altas regiões do espírito*”¹⁶.

O mesmo raciocínio pode ser aplicado à guerra que, durante muito tempo, também teve características do jogo como fatores evidentes em sua prática. Tribos guerreavam para exaltação do próprio ego, e suas guerras não necessariamente consistiam em “aniquilar” seu inimigo, mas como no “potlach”, prática muito citada por Huizinga, consistia em abrir mão de bens materiais próprios da tribo para mostrar a superioridade de um povo em relação a outro. Abrindo mão de seus bens materiais, os povos representavam seu bem estar e harmonia espiritual pelo não vínculo com as coisas mundanas e era essa a forma como alguns povos guerreavam.

¹⁶ Huizinga 1993, p.23

Mesmo este “espírito do jogo” estando presente em inúmeras práticas humanas, com o passar do tempo, sofreu inúmeras “transformações”, re-significações que fizeram com que ele fosse sendo mal interpretado por alguns, causando medo em outros e até mesmo esquecido por muitos. Bakhtin¹⁷ no capítulo em que trata da festa, retrata o modo ritualístico como esta era encarada, era sempre muito alegre e descontraída mesmo sendo constituída de espancamentos e outras ações tidas hoje por nós como violentas. Tudo era extremamente contextualizado e compreendido como parte da festa, certamente uma prática idêntica em nossos dias não seria interpretada dessa forma, pois a sensibilidade humana também é histórica.

Bakhtin realça grandes laços entre o jogo e a festa: “...com efeito os jogos estavam ligados por um sólido elo, não apenas exterior, mas também interior à parte popular e pública da festa.”¹⁸ O clima gerado pela festa geralmente era propício para realização de jogos, e ainda continua sendo, basta pensarmos em uma festa de aniversário de uma criança, ou então nos parques de diversão montados em grandes festas populares. Quando o evento principal é o jogo, também existe um clima propício para celebrações: os antigos duelos medievais, eventos nos quais se reunia um grande número de cavaleiros para disputar diversas provas sem que necessariamente um deles chegasse à morte. Estas competições que fizeram muito sucesso na idade média terminavam com banquetes nos quais os vencedores eram homenageados; os jogos escolares de hoje também têm suas festividades de abertura e encerramento com a premiação dos “campeões”, homenagens, agradecimentos, etc. Na idade média, difícil era distinguir a imagem que as pessoas tinham das festas de um modo geral daquela que construíam para os jogos, elas

¹⁷ A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais, 1980

¹⁸ Bakhtin, 1980 p.201

eram muito próximas mesmo sem saberem das possíveis ligações históricas entre uma e outra¹⁹.

*“...o jogo está estreitamente ligado ao tempo e ao futuro. Não é à toa que instrumentos do jogo, cartas e dados, servem para predizer a sorte, isto é, para conhecer o futuro.”*²⁰ As festas populares eram espaço para as mais diferentes atrações: artistas de circo, cartomantes, cantores, peças teatrais, videntes, artistas de todo o tipo criando um “clima” extremamente propício ao jogo. Hoje as festas podem assumir outros significados, dificilmente veremos algum tipo de jogo em uma festa de negócios na qual a preocupação das pessoas está mais voltada para as decisões e acordos que poderão ser traçados do que com a festa em si.

A festa, tal qual o jogo, nem sempre foi tão bem vista por todos. Crespo²¹ retrata que, em Portugal, durante o século XVII, algumas práticas dos jovens da época eram fortemente repreendidas pela polícia mesmo quando faziam parte de alguma festa tradicional ou de um costume antigo qualquer. “Temia-se” a festa e o jogo pois, através deles, as pessoas podiam se “libertar” de algumas regras de comportamento social uma vez que, como vimos na definição de jogo, este não é parte do cotidiano, ele cria uma outra ordem com regras próprias deixando que as pessoas, durante o jogo, transgridam a ordem imposta pelos costumes tradicionais visto que não é essa ordem que impera durante o tempo de jogo. Crespo traz exemplos disso ao relatar a postura repressora das autoridades locais e da igreja frente algumas atividades dos jovens portugueses e também ao falar da grande “condenação” que sofriam aqueles que muito participavam de jogos de azar uma vez que estes, pela possibilidade que apresentavam de levar uma pessoa à ruína financeira, eram mal vistos por certos grupos sociais tidos na época como mais conservadores.

¹⁹ Bakhtin, 1980 p. 204

²⁰ *Ibid* p. 204

²¹ A História do Corpo, 1990

Vimos também na análise das características do jogo que este é um fenômeno cultural, pois o “espírito do jogo” ainda se encontra presente nas pessoas que o jogaram mesmo após seu término²². Temos nesta característica uma das possíveis explicações teóricas para a tamanha preocupação das autoridades – legais ou religiosas - acerca dos jogos e das festas visto que, para eles, não era interessante que as pessoas tivessem, na vida cotidiana a mesma “liberdade” que tinham durante os jogos e festas. Isso sem pensar nas mudanças que o constante exercício da imaginação proporcionado pelo jogo pode causar num indivíduo que deveria estar sob o controle do Estado e da igreja, principais instituições que norteavam o pensar e o modo de ser das pessoas daquela época.

²² Huizinga, 1993 p. 12

O “Jogo” da Pedagogia

Por ser cultural, o ser humano re-significa suas práticas a todo o momento e com o jogo não é diferente - nota-se isso na análise das informações trazidas por Bakhtin e Huizinga. O distanciamento entre o “espírito do jogo” e a vida das pessoas é fruto dessa re-significação, o que não quer dizer que ele tenha se extinguido por completo ou que não tenha sido (re)apropriado por diversas áreas de conhecimento e por elas significado de acordo com seus respectivos entendimentos do fenômeno cultural Jogo.

Algumas correntes da pedagogia mais pautadas pela psicologia tratam o jogo como um meio de aprendizagem de diversos conteúdos por elas propostos (habilidades motoras em geral, atenção, concentração, etc.) e no trato de alguns comportamentos (relações interpessoais, cooperação, indisciplina, agressividade/violência, etc.).

Para sistematizar essa relação entre o jogo proposto e o conteúdo por ele apresentado através de suas múltiplas faces, os teóricos dessas linhas criaram diferentes classificações de jogos: jogos cooperativos, jogos de regras, jogos de exercício, jogos funcionais, jogos simbólicos, jogos de imitação, jogos de ficção, entre outras; sendo umas mais apropriadas que outras dependendo da intenção do professor ou daquele que propõe o jogo. Tais classificações podem variar também de acordo com a idade e o gênero dos praticantes, estabelecendo, assim, diferentes jogos para mulheres e homens, adultos, adolescentes e crianças.

*“Entretanto, a escola se apropria do sentido lúdico do jogo, transformando seus significados de modo a torná-lo a: ‘mais natural forma de exercício, no **melhor meio de pôr a criança em***

*actividade physica. Quando applicado sem exaggero, com o correctivo de gymnastica sueca, contribue para crear a decisão, a energia, a vontade, a disciplina no domínio do character. As creanças que se dedicarem aos jogos terão superioridade, quer physica, quer moral, sobre os companheiros que tenham desprezado a disciplina*²³

Várias críticas podem ser tecidas a respeito dessa apropriação do jogo feita pela pedagogia. Pensemos, pois, qual jogo não exige cooperação entre seus participantes? Mesmo numa partida de xadrez, se meu adversário não cooperar comigo, como jogaremos? A meu ver o fato de alguém aceitar jogar comigo, mesmo que contra, já é uma forma de cooperar. Ou então qual jogo não é de regras? Qual jogo não nos permite fazer mudanças em sua estrutura mesmo que de “forma seqüencial de complexidade” - se é que isso é possível com jogos? Como explicar tantos garotos que sabem dar mortais de costas e não sabem executar um “simples” rolamento para trás? Qual a lógica existente no modo como esses garotos aprenderam a executar um mortal sem terem aprendido fazer um rolamento antes? Certamente não é a mesma lógica proposta por essa pedagogização do jogo.

Além destas classificações podemos também encontrar divisões de acordo com as faixas etárias dos participantes como citado anteriormente. No livro de Joseph Leif e Lucien Brunelle²⁴, publicado na França em 1976, os autores nos propõem, além de algumas das classificações já citadas, divisões entre o jogo do adulto, o jogo do adolescente e o jogo da criança. Os autores justificam essa segmentação da seguinte forma:

²³ MINAS GERAIS. Decreto n. 8.094 dez. 1927. p.1.739. *apud* Souza, 1994 p. 77 (grifos de Souza)

²⁴ O Jogo pelo Jogo: atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. 1978 Edição brasileira

“Não se pode tentar renovar a concepção do Jogo e dos jogos sem se libertar das prevenções habituais que enclausuram a busca em uma definição essencial do Jogo. Por isso, preocupados em alcançar distinções nítidas que permitam a edificação concreta de uma nova política em favor do Jogo, nós nos dedicaremos inicialmente à busca daquilo que caracteriza, em todas as idades, a conduta lúdica. Para evitar o apriorismo que consiste em projetar no jogo infantil o que nele queremos encontrar do jogo do adulto previamente definido, propomos um procedimento circular: características essenciais do jogo do adulto, em seguida do adolescente, em seguida da criança... e novamente do adulto. A acumulação dessas definições sinaléticas, como teria dito Aristóteles, conduz-nos a re-descobrir não uma nova essência do jogo, mas o signo incontestável de toda atividade lúdica.”²⁵

Procuro entender como o jogo pode ser diferente para adultos, adolescentes e crianças uma vez que pessoas de idades distintas podem, juntas, jogar o mesmo jogo sem necessariamente apresentar “desempenhos” diferentes. Tal análise pode, a princípio, parecer simplista, mas Philippe Ariès²⁶ em sua releitura do diário de Heroard, médico da família real francesa em que relata, no início do séc. XVII, fatos que nos possibilitam imaginar como era a vida de uma criança da época, ilustra muito bem essa possibilidade.

Ariès conclui que, no período em questão, não existia, como hoje existe, uma separação tão rigorosa entre os jogos reservados às crianças e aqueles reservados

²⁵ Leif/Brunelle, 1978. p. 15

²⁶ História Social da Criança e da Família, 1978

aos adultos, os mesmos jogos eram comuns a ambos²⁷. Tal situação de igualdade não se restringia apenas aos jogos, mas também era encontrada nos balés da época, nas festas populares, festas religiosas, enfim, inúmeras situações que hoje não mais acontecem devido ao processo histórico-cultural de significações e re-significações em que vivemos.

Temos ainda teorias que dividem os jogos de acordo com o gênero dos participantes indicando jogos “mais apropriados” aos homens e jogos “mais apropriados” às meninas. Embora possamos notar um grande aumento no número de aulas mistas de Educação Física, o preconceito gerado por alguns tipos de atividades – como o futebol por exemplo que é mais jogado pelos meninos - ainda é muito presente.

Miranda²⁸ traz uma lista de 48 jogos destinados aos meninos nos quais predominam a força e destreza que “cabem aos homens” e uma outra lista de apenas 8 jogos é destinada às meninas, sendo estes caracterizados pela ênfase à delicadeza e fragilidade “fardada” às mulheres.

Estas teorias da pedagogia não permitem que alguns jogos “se encaixem” em todas as classificações fato que não podemos aceitar, pois devemos entender que, tal qual Huizinga propõe em seu conceito, o jogo possui um fim em si próprio. Não importa se tentamos enfatizar esta ou aquela habilidade manipulando as regras do jogo, a maior preocupação dos participantes será sempre jogar. As coisas que eventualmente possam eles ter aprendido com tal prática, são mera consequência do “jogar”, mesmo porque, dentro de um jogo, dificilmente isolariamos uma única habilidade ou comportamento a serem trabalhados ficando claro então que não é coerente, de acordo com o pensamento que vimos desenvolvendo, dizer que este jogo é cooperativo e aquele não, ou então que trabalhamos determinada habilidade

²⁷ Ariès, 1986. p. 88

²⁸ MIRANDA, Nicanor. 200 jogos infantis, 1972.

naquele e neste jogo, por pertencer à outra classe, não, muito menos determinar que mulheres não devem jogar um determinado jogo por não ser condizente com a “natureza feminina” e o mesmo se aplica aos meninos que devem sempre prezar por sua virilidade que nunca deve ser posta à prova.

Não podemos ser ingênuos e pensar que as teorias pedagógicas, tal qual a própria escola e praticamente todas as ações humanas são puras em si próprias. Devemos saber que a escola, por exemplo, não trata apenas dos conteúdos que devem compor a formação de seus alunos, mas que dentro dessa formação, e isso pode se refletir no modo como os conteúdos são passados, também estão implícitos ideais políticos, sociais, econômicos, etc. que também se encontram nas mais diversas ações humanas. O modo como tratamos o jogo também não é isento de tal análise: *“Assim, esses pedagogos viam no jogo um meio de se repassarem valores necessários ao mundo do trabalho capitalista e liberal, como manobra para a moral do trabalho”*.²⁹

Ao atribuírem ao jogo conteúdos e ao manipularem suas regras na busca do melhor trato de tal, as escolas e os professores controlam seus alunos durante sua prática acabando por descaracterizar o fenômeno cultural Jogo (pois como vimos no conceito adotado este possui um fim em si próprio) e privando-os daquilo que há de melhor no jogo: a liberdade que este proporciona aos jogadores ao criar uma outra ordem que não a do nosso cotidiano.

Mas todos sabemos que para um bom funcionamento de uma lógica que busca o aumento do capital através do máximo rendimento possível, é interessante poder prever acontecimentos e os possíveis melhores caminhos para se chegar mais rapidamente ao objetivo desejado. Ter corpos livres e criativos “vagando” em meio a suas imaginações e a contextos diferentes desse nosso cotidiano de produtividade é pouquíssimo – se não de nada – interessante para a manutenção dessa lógica do

²⁹ Sousa, p. 78

capital, assim torna-se necessário domesticar estes corpos, seus gestos e suas abstrações para, assim, garantir a continuidade do processo vigente.

Joguinho na Varanda

(Cecília Meireles)

O meu parceiro joga com bolas encarnadas:

“Se eu não ganho desta vez, não dormirei a noite inteira.

“O inimigo está avançando. Mas eu tenho um plano estratégico.

“Estou imobilizado? Parece que caí num bolsão.

“Que fazer? Andar para trás. Depois, darei um grande salto.

“Conquistei uma posição. Isto agora é uma cabeça-de-ponte...”

E a lua, que sobrevoava terras e mares incendiados,

assiste ao jogo inocente, num quadrado de papelão.

Ilumina as bolas vermelhas, verdes, amarelas e pretas

com a mesma luz que envolveu os feridos, longe, de bruços,

e os mortos solitários que o sol amanhecendo encontra.

Referências Bibliográficas

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- CRESPO, Jorge. *A História do Corpo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil; Lisboa [Portugal]: Difel, 1990.
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ENDE, Michael. *A História Sem Fim*. São Paulo :Martins Fontes, 1997.
- BACHELARD, Gaston. *O Ar e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.
- BENJAMIN, Walter. *A Criança e o Brinquedo*. São Paulo: Summus, 1984.
- JOSEPH, Leif. LUCIEN Brunelle. *O Jogo pelo Jogo: A atividade lúdica de crianças e adolescentes*. Rio de Janeiro: Zalhar, 1978.
- MEIRELES, Cecília. *Poesia completa*. Rio de Janeiro: N. Aguilar, 1994.
- PORTINARI, João Cândido (Org.). *Portinari, o menino de Brodóski*. São Paulo: Companhia Lithográfica Ypiranga, 2001.
- FUNAI. Museu do Índio, disponível em <http://www.museudoindio.org.br/ima/frima.htm>. Acesso em 15 de jun. de 2002
- SALGADO, Sebastião. <http://www.terra.com.br/sebastiaosalgado/>. Acesso em 13 de nov. de 2002.