O JOGO NAS DIFERENTES PERSPECTIVAS TEÓRICAS*

*Heloisa Turini Bruhns***

RESUMO

Este texto procura discutir algumas teorias sobre o jogo, tendo como base autores significativos que trataram do tema. Igualmente busca a diferenciação entre o esporte de rendimento e o jogo, buscando suas peculiaridades. Na tentativa da explicação dessas diferenças, recorreu ao processo histórico, apontando tendências gerais ocorridas na civilização ocidental, relacionadas ao processo de industrialização, onde pôde ser notado o enaltecimento do trabalho, em detrimento de outras dimensões da vida, abafando sobremaneira a dimensão lúdica.

ABSTRACT

This paper tried to discuss some teories about play, based on significant authors. In the same way,it tried to make an analysis of the relation between performance sports and play, searching distinctiveness. Attempting to explain this differences, searched at historical process, showing general tendencies relationed by industrialization process, observing the work exaltation, drowing the ludical dimension.

* Este texto é reprodução parcial de capítulos do livro "O corpo parceiro e o corpo adversário", editora Papirus, da mesma autora.

** DEL/FEF/Unicamp.

este artigo pretende realizar uma reflexão sobre o jogo, através da exposição de várias posturas interpretativas envolvidas no seu enunciado, cujos autores, bem como os exemplos correspondentes, encontram-se referidos nas notas que acompanham o texto.

A Educação Física mostra-se como área apropriada para tal propósito, uma vez que o jogo, paralelamente à ginástica, à dança e ao esporte, constituem os elementos que a constroem enquanto especificidade acadêmica e pedagógica. Portanto, o jogo, cujo componente mais expressivo e direto é o elemento lúdico, deveria receber uma preocupação maior dos profissionais da área, pela urgência de sua reconquista na contemporaneidade.

Tal fato advém da premência pelo resgate da dimensão lúdica no homem, desprezada e abafada na sociedade moderna onde o espaço e o tempo da distensão e relaxamento das regras e normas sociais tornam-se cada vez mais escassos e, portanto, com menos possibilidades de liberdade e criação, necessários à transformação social e ao surgimento do novo.

Os jogos devem ser compreendidos e analisados na cultura da qual fazem parte, pois por si mesmos, nada dizem. Somente numa cultura, enquanto parte dela, passam a ter sentido, como também essa cultura somente pode ser entendida dentro da sua realidade social e da história dessa sociedade.

Num primeiro momento do desenvolvimento deste texto, foram privilegiadas teorias de autores bibliograficamente significativos, que investigaram esse assunto, como por exemplo, Huizinga, Piaget, Chateau, Winnicott, Vygotsky, dentro de campos específicos de estudo (Psicologia, Sociologia, Filosofia, etc.)

A discussão avançou no sentido de evidenciar os critérios colocados pelos estudiosos para que uma atividade possa ser reconhecida como lúdica, as diferenças entre jogo e esporte,para finalmente buscar a explicação dessas diferenças num processo histórico.

1 - Características e Critérios

Estudar o jogo, 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 como 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 até essa essência, dependendo do ângulo analisado e interpretado, apresentará resultados diferentes.[1] Por conseguinte, para os objetivos aqui propostos, é importante na interpretação de um fato, não perder a visão deste pertencer a um todo dinâmico, estando seu significado inserido na relação com esse todo. Portanto, procurar a essência do jogo 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 seu meio. 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, percebe-se que os vários autores que se propuseram a estudá-lo, expressam diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defíní-lo.[2]

Para uma atividade ser considerada jogo, é necessário apresentar 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 uma preocupação do jogador durante a execução e um envolvimento do mesmo, bastante acentuado, sendo, portanto, o jogo "altamente interessado".[3]

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. Igualmente, não provém do objeto, nem da situação, muito menos de interesses vitais. A seriedade da criança, por exemplo, na atividade lúdica, vem das suas conquistas no jogo.[4]

A atividade lúdica não possui uma seriedade com caráter propedêutico, isto é, como uma preparação para a vida adulta, pois sabe-se que a infância tem uma vida própria.[5]

Outro critério colocado em relação ao jogo é o prazer, não obstante,em muitos trabalhos, apesar de não serem jogos, existir subjetivamente o prazer, principalmente aqueles onde há uma margem para a criatividade e empreendimento pessoal.[6] Embora não sendo jogos, algumas atividades produzem esse estado. No jogo há a possibilidade do surgimento de sentimentos desagradáveis, anulando o prazer, através de inseguranças, temores excessivos. Dessa forma, pode-se tornar numa situação desagradável quando comparada a outras.[7]

O terceiro critério a ser discutido refere-se à "desorganização".É comum a opinião sobre o jogo ser uma atividade desorganizada, anarquizada. Pode-se compreender esse fato, pois para 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. No primeiro caso, pode ser feita uma aproximação superficial com uma certa desorganização.[8]

Quando o adulto intervém pretendendo "organizar" o que entende como "confuso e anárquico", a quebra da espontaneidade é nítida e os movimentos antes soltos e dinâmicos, preenchendo um espaço determinado, tornam-se "presos", com a mobilidade reduzida, assim ocorrendo também com a dinamicidade, principalmente quando posições rígidas são estabelecidas dentro de um espaço dividido.[9]

O adulto observa, muitas vezes não se preocupando em tentar desvendar e compreender a ordem existente no momento da execução de um jogo específico. Ao contrário, pretende enquadrar a atividade dentro de uma ordem conhecida, vista sob sua ótica, numa racionalidade reduzida.[10]

As crianças são os *scripts* dos seus próprios jogos, permanecendo, quando não sofrem intervenções, "senhoras" da situação, sentindo-se livres para encerrá-los a qualquer momento.[11]

O próximo critério a ser comentado refere-se à "espontaneidade". Essa espontaneidade existe somente no jogo ou também pode existir na própria ciência ou nas pesquisas primitivas das crianças? Alguns fazem distinção nesse caso, entre "jogos superiores", constituídos através da ciência e da arte, e os "não-superiores", aqueles simples e puros. Tal postura conduziria a um pólo de atividades controladas pela sociedade e pela realidade, e outro de atividades verdadeiramente espontâneas porque não-controladas.[12]

Finalmente, temos o critério da "libertação dos conflitos", constituindo-se numa espécie de "desforra"do EU na supressão de algum problema ou porque uma solução (submissão, revolta ou cooperação) torna-se aceitável.[13] Critério muito difundido na área da psicanálise e da psicoterapia, através de técnicas de ludoterapia.Nessa perspectiva, na área do jogo, a criança utilizaria seu domínio sobre os objetos, organizando-os de tal forma, supondo-se proprietária dos destinos da vida, transformando passividade em atividade.[14]

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.[15] Seriam instrumentos da psicoterapia, pois se colocam como forma de comunicação sobre os conflitos inconscientes.[16]

O princípio da realidade, segundo as teorias freudianas, com o processo da maturidade, prevalece sobre o princípio do prazer. Seria o jogo uma 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 e o desvendamento desse simbolismo mostrará como a criança está aprendendo a trabalhar com certas imposições da realidade social e como consegue resolver alguns traumas e situações indesejáveis[17]

A criança fazendo parte de uma cultura, no seu grupo social, cria uma " cultura infantil", elegendo jogos e materiais lúdicos dispostos em sua cultura para suas dramatizações, 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 se isso corresponde a uma brincadeira de todas as crianças de determinada idade, em determinada coletividade, ou se esse brinquedo está tendo um significado único para aquela criança envolvida na perda de uma pessoa ou um animal e, em consequência, atribuindo ao jogo uma significação particular.[18]

Alguns autores empenharam-se no desenvolvimento de teorias sobre o jogo, colocando o fenômeno dentro de paradigmas, com explicações centradas no desenvolvimento biológico. Muitas dessas teorias tornaram-se clássicas e amplamente difundidas, como a teoria da energia "excedente", dos "instintos", da "catarse", "fisiológica" e outras.[19]

De maneira geral, essas teorias oferecem visões parciais do fenômeno, colocando basicamente a importância na hereditariedade e aspectos fisiológicos. Partem dos indivíduos numa situação evolutiva, não considerando a vida do homem em sociedade, numa interação com a cultura. Para melhor compreensão dessas teorias, deveríamos situá-las nos momentos históricos de suas produções, bem como nos respectivos contextos sociais. Certamente perceberíamos a influência de valores e pensamentos da época nas suas elaborações. Apesar dessa análise fugir ao âmbito aqui proposto, fica a sugestão para possíveis investigações.

Em outra linha de análise, Caillois[20] define o jogo, considerando os elementos característicos de sua ação: 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 em qualquer deles: competição (*agon*), acaso (*alea*), simulacro ou disfarce (*mimicry*) e a vertigem (*ilinix*). 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.[21] A classificação analítica é recortada por uma classificação dialética.[22] Percebe-se aqui uma relação permanente entre dois pólos: o da lei e o da invenção, implicando na suspensão das leis comuns e na instauração de novas surgidas no jogo.

Em seguida, iremos verificar as várias tentativas de caracterização do jogo, a busca de sua personalização e do seu significado, na tentativa de compreensão do fenômeno num quadro teórico elucidativo.

A função do jogo poderia ser definida pela representação ou luta por algo. Também coloca-se a existência, na ação do jogo, de um sentimento de exaltação e tensão, seguido por um estado de alegria e distensão.[23]

O jogo seria uma espécie de comportamento caracterizado como uma alternância entre a tensão e relaxamento, capaz de ser conferida a qualquer tipo de movimento humano, uma espécie de "vaivém".[24]

Dois conceitos seriam fundamentais no conhecimento da essência do jogo humano- a subjetividade corporal e o corpo como consciência. Há uma relação dialética entre a aparência e a realidade.[25]

O jogo cativa o jogador, fascinando-o através do risco.[26] Nota-se uma coincidência do sujeito consigo mesmo. É o sujeito integrado, sem rupturas, pois

jogando torna-se objeto jogado.[27] Tal é o envolvimento dos jogadores na atividade, que eles passam a se confundir com a própria. "O jogo que joga". Nos jogos de palavras e significados através de metáforas, metonímias, quebra-cabeças, etc., não ocorre um jogo "com" a linguagem, mas sim, "da" linguagem.[28] Nesse aspecto podemos visualizar a diferença entre se utilizar do jogo ou transformá-lo num objeto para a aprendizagem de qualquer conhecimento (quando ocorre sua instrumentalização), de uma outra forma, onde o próprio conhecimento (ou sua busca), torna-se um jogo. Há uma nítida diferença, por exemplo, em instrumentalizar o jogo para a aprendizagem da matemática, ou ao contrário, fazer dela um próprio jogo.

A amplitude do 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.

Falar sobre o jogar "em geral" é o mesmo que falar sobre estrelas "em geral", podendo-se referir, no último caso, tanto aos astros no céu, como estrelas no mar, condecorações em formas de estrela, estrelas do cinema, etc., e no primeiro caso, a um jogo amoroso, como a um jogo de olhar, "jogo" de vigas numa porta, etc.[29] Porém, o que caracteriza o jogo humano?

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.,[30] surgindo a tensão comentada anteriormente, quando o ato criativo efetiva-se como transgressor da ordem.

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.[31] No "jogar bola", a bola seria um instrumento do jogo, não 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, temos uma parte "escolhida, planejada e imaginada". Disso se conclui sobre a realidade ser conhecida, 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 a afirmativa do jogo ser alienação, fuga da realidade ou rompimento com a mesma. Se isso acontecesse, tornar-se-ia um devaneio completo.

Outros, ao contrário, apontam a situação lúdica como uma exceção da lógica do cotidiano, situando o campo de jogo entre a fantasia e a realidade.

Através do jogo, são trabalhados os conflitos relacionados à realidade, da qual são extraídos os elementos utilizados, apesar da oposição entre fantasia e realidade.

A experiência existencial do homem se constrói no brincar, ocorrendo 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.[32]

O jogo seria uma reprodução, uma evocação das coisas que impressionaram e agradaram. Uma participação mais próxima no ambiente.[33]

Se nosso mundo 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.[34] Seria 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.[35]

O ego real mantém uma relação de subordinação ao ego imaginário do interessado, tendo portanto uma significação não funcional. Ele é constituído por um "pensamento divergente", não pretendendo alcançar uma resposta única, pela existência da possibilidade de respostas variadas.[36]

O mistério do jogo permanece para o jogador, pois este não consegue ter acesso ao seu significado no momento em que se confunde (ou se funde) com o jogo. A expansão intrínseca da atividade lúdica parece levar a um desviar-se de si mesmo, a uma extrapolação do ser.[37]

2 - O jogo e o Esporte[38]

Na tentativa de estabelecer as diferenças entre essas duas ações sociais, 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 o jogo do esporte de rendimento. Pecebe-se quase uma transposição entre um e outro, confundindo e misturando as particularidades dos dois.[49]

Partir da premissa da similaridade entre esporte e jogo 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 o esporte, acabam descaracterizando o jogo, o qual apresenta componentes como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a criatividade, a fantasia, a expressividade, etc., com características culturais próprias.

O jogo incorpora os elementos lúdicos, constituindo-se numa atividade lúdica por excelência. Esse fato nos conduz a uma facilidade na compreen-

são de determinadas particularidades, as quais o diferenciam do esporte de rendimento (espaço com regras menos determinadas, portanto de maior liberdade, maior flexibilidade, menor preocupação com resultados). A palavra jogo parece se aproximar mais à ação e a palavra lúdico a um "estado", com um sentido mais geral. Neste último, nos aproximamos da *paedia*, desenvolvida na teoria de Caillois, comentada anteriormente.

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

De imediato, algumas observações podem ser feitas, porém esse tema será retomado adiante no tratamento histórico.

Sabe-se que a Educação Física como área interessada no jogo, vem se colocando muitas vezes, em função de um pragmatismo, valorizando 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.

Através da ênfase no produto foi buscar uma metodologia cujo objetivo é a perfeição de gestos, o resultado. O esporte de rendimento 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; do "ter" em detrimento do "ser", mostrando um certo desprezo em relação aos aspectos humanos.

As consequências dessa prática acabam produzindo seres humanos estranhos perante seus próprios movimentos, considerando o corpo humano como uma máquina submissa às leis do rendimento.[40]

Essa sobrevalorização do esporte-performance, muitas vezes leva os profissionais a não perceberem a dimensão educativa do jogo, privilegiando atividades onde os mais "poderosos" merecem atenção, e os perdedores traduzem-se em pontos ganhos, transformando-se nos "naturalmente" eliminados; processo este plenamente justificado pelo pragmatismo oportunista.

Muitos afirmam sobre a competição ser inerente ao homem e se constituir 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, como por exemplo, no quebra-cabeça, frescobol de praia, jogos de construção, jogos dramáticos e outros.

Pode-se acrescentar que a competição com o outro, presente em alguns jogos, não se apresenta de forma tão acirrada como no esporte, onde os jogadores mantêm um caráter de compromisso, de aprimoração técnica.

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.[41]

Considerando-se o fator competitivo, a abordagem estrutural do jogo e do ritual poderá auxiliar a questão.[42] O jogo competitivo conduz 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 vencedor, através do caráter estrutural dos acontecimentos.[43]

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

O advento do esporte surge paralalelamente ao nascimento da sociedade individualista e igualitária, como uma atividade que acarretará grandes somas de recursos materiais e humanos, nacionais e internacionais.[44]

Na distinção entre jogo e esporte, o fator tempo entra como determinante, pois o divertimento acaba quando cada minuto é considerado.[45]

Atividades como trabalho, esporte, arte, magia e jogo foram comparadas com suas características correspondentes.[46] 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.

Alguns, dirigindo-se a um esporte para designar suas ações, valem-se de dois verbos: jogar e praticar. Joga-se basquete ou pratica-se basquete. No primeiro caso, a ação aproxima-se mais do lúdico, e, no segundo, ao treinamento, remetendo-nos a um caráter duplo do esporte. Ele pode assumir características lúdicas.[47]

Nesse enfoque, fica a conclusão sobre o jogo exigir um parceiro e o esporte um adversário, com as diferenças entre jogo e esporte recaindo sobre o grau de ansiedade, a cobrança de resultados, a técnica conduzindo a um adestramento e relacionada à característica de utilidade.

No jogo, a zombaria faz-se presente e provocações induzem os participantes a atuações cômicas e engraçadas. Talvez o cerne do lúdico esteja aí- no humor.[48]

A finalização da reflexão requer uma análise sobre o valor de homem transparecido em cada atividade. No esporte performance, os jogadores são estimulados a vencer de qualquer maneira e avaliados por porcentagens 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, e a criatividade encontra-se presente. São permitidas às pessoas a discussão e modificação de regras, 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 segundos não adquirem importância.

3 - A Busca da Explicação na História

Ao analisar um fenômeno social, dentro das práticas nas quais ele está inserido, faz-se necessária a determinação de suas caracteristicas 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.

A reflexão sobre a nossa realidade cultural remete-nos ao processo histórico que a produz, bem como às relações de poder e ao confronto de interesses dentro da sociedade. Os traços culturais são recriados, reincorporados ou readaptados. Alguns são extinguidos ou mesclados, dando lugar a uma nova configuração. Refletir sobre a realidade cultural, requer consideração sobre o processo histórico que a produz.

Para responder às questões do estágio atual do jogo e do esporte na sociedade, vamos aqui traçar uma breve história, adotando uma periodização relacionada ao processo industrial, apontando tendências gerais ocorridas na civilização ocidental, relacionadas a esse processo, onde pôde ser notado o enaltecimento do trabalho, em detrimento de outras dimensões da vida, abafando sobremaneira a dimensão lúdica.

Na sociedade pré-industrial, trabalho e lazer não eram excludentes. Os dois estavam impregnados de certa ludicidade (até hoje, nas sociedades rurais tradicionais, com poucas características do avanço técnico, esses aspectos se mantêm). As atividades de produção e trabalho (colheita, plantação) misturavam-se com jogos, canções , danças.

As práticas relativas ao trabalho e ao jogo, estavam integradas nas festas, através dos quais, o homem relembrava o mundo dos seus ancestrais. Embora fossem distintas por seus fins práticos, essas atividades (jogo e trabalho) tinham significados da mesma natureza, na vida essecial da comunidade.

Torna-se difícil para nós, calcularmos a importância dos jogos e das festas para essa sociedade, pois os valores se modificaram, principalmente em relação ao trabalho, à produtividade e ao lucro.[49]

O jogo nesse contexto assume um caráter sério e importante, contrapondo-se a qualquer racionalidade econômica. Dele resultava um "modo de viver artístico"nutrindo-se igualmente do comportamento "aristocrático"dos senhores feudais.[50]

O "espírito" de administração presente na sociedade européia até aproximadamente finais do século XVIII (tranquilidade, conservação do "sus-tento" tradicional e do sossego dos súditos) chocar-se-á frontalmente com o posterior crescimento econômico advindo da industrialização, revolucionando as condições de vida.

O desenvolvimento da moral burguesa nessa época, 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, tornando-se cada vez mais importante para sedimentar a nova ordem das coisas.

Por outro lado, a nobreza, sentindo-se ameaçada, reagia favorecendo a prática dos jogos,[51] com isso tentando combater a rebeldia do ascetismo, constituindo-se em perigo para o Estado, defendendo os que queriam divertir-se contra a moral burguesa ascendente.[52]

Como tudo deveria servir a uma finalidade racional, a burguesia era contra o jogo como diversão ou "expressão espontânea de impulsos indisciplinados" ou simplesmente pelo seu prazer irracional, mas não como finalidade racional de contribuir para o restabelecimento das forças gastas no trabalho.[53]

Paralelamente ao surgimento e crescimento da ideologia da utilidade e produtividade, um fenômeno surge e ganha força com rápida expansão: o esporte moderno. 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 antigo jogo, não sendo disciplinador, tornava-se incompatível, de certa forma, como treinamento para a racionalidade emergente.

A maior parte dos esportes modernos surge na Inglaterra (séc. XIX): atletismo, futebol, rugbi, tênis, boxe, natação, patinação desportiva, bem como a adequação de exercícios ligados ao adestramento militar (equitação, esgrima, arco de flecha)[54]

Para melhor compreensão da cultura inglesa (contexto no qual o esporte teve ascendência), é interessante observar 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.[55]

Havia uma tendência na Inglaterra em direção a uma cultura técnica e científica, contrapondo-se à desvalorização da cultura humanista. A formação do *gentleman* era uma finalidade educativa, para a qual as melhores escolas se empenhavam na sua realização.[56] A palavra *gentleman* implicava não só boas maneiras, como uma disciplina moral, um 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 preparar uma classe aristocrática supostamente superior, contrapondo-se às classes menos favorecidas, sendo plenamente aceita e reconhecida por estas.[57]

Parece-nos clara a relação entre o *fair play* e o *gentleman*, como com o contexto mais amplo no qual ocorreu.

No primeiro momento da civilização industrial, o corpo começa a se liberar como meio de produção fundamen-

tal, à medida que máquinas o substituem manualmente. Num segundo momento desse processo, o raciocínio humano é substituído.

Numa sociedade com característica pós-industrial , com o crescente predomínio tecnológico e todo o seu automatismo advindo, bem como o avanço de uma sociedade caracterizadamente urbana, os valores dominantes sofrem alterações, e o espaço do lazer ganha uma configuração de "salvação do mundo", contrapondo-se frontalmente com o trabalho, talvez expressão de uma vida fragmentada.

O espaço do lazer passa a representar possibilidade para incrementar o consumo e talvez a mercadoria tenha encontrado um espaço onde nunca foi tão promovida e expandida.

Espetáculos esportivos são vendidos à população e jogadores comprados numa progressão crescente.

Nesse quadro vamos ter um novo esporte se destacando. Nota-se a justificativa "científica" dos propósitos da metologia do treinamento desportivo através de práticas, utilizando cada vez mais, aparelhos sofisticados, computadores, etc., mostrando o "atleta como produto de laboratório". A tecnologia é presença constante no campo desportivo, onde as marcas são perseguidas incessantemente.

O jogo,com suas características lúdicas, vem se mostrar subversivo nesta ordem das coisas, apresentando-se improdutivo numa sociedade onde valores dominantes voltam-se para a produção e o consumo, sendo o homem valorizado pela capacidade de produzir e consumir.

Através do jogo, não se está pretendendo uma evasão da realidade, um descompromisso. Ao contrário, ele representa a possibilidade de construção e recriação, numa postura de resistência perante a lógica dominante do presente estado de coisas. Isto implica num compromisso com uma tarefa política não concluída.[58]

Notas

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

[2] Talvez HUIZINGA (80, p.10), 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 definí-lo.

[3] PIAGET (78).

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

[5] CHATEAU (ibid., pp.22-23) expõe essa seriedade, porém a desvia para o mundo dos adultos, pois afirma que "o mundo do jogo é uma antecipação do mundo das ocupações sérias..."e cita

GROSS na sua observação que "o jogo prepara para a vida séria". Quanto a isso, PIAGET (op. cit., p.204) refere-se à colocação de BUYTENDIJK: "uma criança brinca porque é criança."

[6] PIAGET (op. cit., p.191) conclui sobre esse aspecto da seguinte forma: "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." No nosso entender, o prazer estaria implícito no regozijo da descoberta.

[7] VIGOTSKY (84, p.105), aponta a existência de "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". Do mesmo modo, encontramos nas palavras de WALLON (*apud* LEIF e BRUNELLE, 1978, p.191), a coincidência desse pensamento, afirmando sobre o jogo poder inspirar "mais o temor dos fracos do que o gosto de triunfar".

[8] PIAGET (op. cit., p.191) lança a pergunte: "Porque 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?."

[9] ERICKSON (71, p.197), faz uma comparação com relação à delimitação do espaço e do tempo, a qual é superada no jogo, bem como o caráter da realidade social com sua conotação definitiva. o jogo estaria "livre das compulsões da consciência e das impulsões da racionalidade.'

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

[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 escreve ALVES (86, p.99).

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

[13] PIAGET (op. cit., p.191) explica: "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."

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

[15] PIAGET (op. cit., p.194) cita GROSS 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."

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

[17] LEIF e BRUNELLE (op. cit., p.51) 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."

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

[19] Não cabe aqui nos estendermos sobre elas.Para maiores detalhes, recomendo a obra de COURTNEY (80).

[20] Para discutir a teoria de CAILLOIS será utilizada a obra de OLIVEIRA (82)

[21] LEIF e BRUNELLE (op. cit., 167), referindo-se aos termos usados por CAILLOIS , como os termos gregos, latinos ou ingleses correspondentes, explicam ser uma tentativa do autor em tornar sua classificação dos jogos em língua francesa, mais próxima das realidades psíquicas de hoje.

[22] BRAZIL (88, p.93).

[23] Colocações de HUIZINGA (op. cit., p.16), caracterizando 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." Igualmente, temos a posição de WEBER (69, p.843) 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."

[24] BUYTENDIJK (77, p.68).

[25] Idem.

[26] BUYTENDIJK (op. cit., p. 66) cita GADAMER: "Todo jogo é um ser jogado."

[27] BRASIL (88, p.46) 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, o que nos levou a pensar na semelhança existente com a atividade lúdica.

[28] BUYTENDIJK (op. cit., p.66).

[29] Idem.

[30] Idem. Nas palavras do autor, 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."

[31] Ibid., p.71. Aqui, o autor critica HUIZINGA afirmando faltar neste, o "exame de correlação entre as mani-

festações vitais que surgem espontânea e instintivamente e o modo de ser espiritual da consciência intencional.

[32] WINNICOTT (op. cit., p.93) 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."

[33] Como diz PIAGET (op. cit., p.198), 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."

[34] ALVES (op. cit., p.102), referindo-se ao jogo: "negação radical da lógica do mundo".

[35] BRAZIL (op. cit., p.79) defende o jogo como "metáfora da razão e do desejo".

[36] LEIF e BRUNELLE (op. cit., p.107)

[37] BUYTENDIJK (op. cit., p.73) cita 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 isso que ele sabe."

[38] Este tópico foi publicado com algumas modificações na Revista da Fundação de Esporte e Turismo, Curitiba, ano 3, nº 1, 1991.

[39] Isso é observado nas anotações de PIAGET (op. cit., p .216), 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 tor nada legítima através do próprio jogo."

[40] Le BOULCH (78) discute esse assunto na sua obra sobre a ciência do movimento humano.

[41] ROSAMILHA (82, p.28) argumenta: "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."

[42] LÉVI-STRAUSS (76).

[43] LÉVI-STRAUSS (ibid., p.54) 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."

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

[45] ERICKSON (op. cit., p.196) 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 essa mesma concessão por uma fração de segundos ou centímetros."

[46] LEIF e BRUNELLE (op. cit., p.20).

[47] LeBOULCH (op. cit., pp.65-66) discute esse aspecto, apontando a existência de um esporte-jogo e de um desporto-competição ou desporto-trabalho..

[48] Concordamos com BUYTENDIJK (op. cit., p.80) sobre o espírito irônico ser "um espírito solto, livre, leve e inclinado para o jogo", citando JANKÉlËVITCH: "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."

[49] ARIÈS (81, p.94) vem esclarecer 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."

[50] WEBER(69, p.843).

[51] Como mostra WEBER (67, p.119), "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."

[52] Ibid., p.120.

[53] Idem.

[54] ROUYER (77, p.176).

[55] MAHEN (73, p.11) mostra como o termo é utilizado 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."

[56] GRAMSCI (79, p.89).

[57] Idem.

[58] ALVES (op. cit., p.107).

Bibliografia

ALVES, Rubem. *A gestação do futuro.* Campinas : Papirus, 1986

ARIÈS, Philippe. Pequena contribuição à história dos jogos e dos brinquedos. In: *História social da criança e da família.* Rio de Janeiro : Zahar, 1981.

BRAZIL, Circe N.V. *O jogo e a constituição do sujeito na dialética social.* Rio de Janeiro : Ed. Forense Universitária, 1988.

BRUHNS, Heloisa T. *O corpo parceiro e o corpo adversário.* Campinas : Papirus, 1993.

BUYTENDIJK, Ultrecht F. J. J. *O jogo humano.* In: GADAMER, H. G. e

VOGLER, P. *Nova Antropologia.* São Paulo : EPU/Edusp, 1974. Vol.4.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança.* São Paulo : Summus, 1987.

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento.* São Paulo : Perspectiva, Estudos 76, 1980.

DaMATTA, Roberto. *Explorações.* São Paulo : Brasiliense, 1986.

ERICKSON, Erik H. *Infância e Sociedade.* Rio de Janeiro : Zahar, 1971.

GRAMSCI, Antonio. *Os intelectuais na organização da cultura.* 3.ed. Rio de Janeiro, 1979.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens.* 2. ed., São Paulo : Perspectiva, Estudos 42, 1980.

LeBOULCH, 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.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem.* São Paulo : Companhia Editora Nacional, 1976

MAHEN, René. Desporto e educação. In: *Revista Brasileira de Educação Física,* n.16, jul/ago 1973, MEC, DF.

OLIVEIRA, Paulo S. *Brinquedos artesanais e expressividade cultural.* São Paulo : Biblioteca Científica do SESC, série lazer 4, 1982.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança.* 3.ed., Rio de Janeiro : Zahar, 1983.

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, J. et alli. *Desporto e desenvolvimento humano.* Portugal : Seara Nova, 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 Economica, 1969.

WINNICOTT, D.W. *O brincar e a realidade.* Rio de Janeiro : Imago, 1975.