

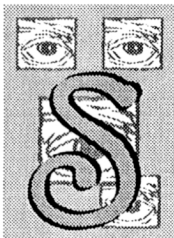
José Américo Santos Menezes'

RESUMO

O presente texto faz uma análise do jogo com base na obra "Homo Ludens" de Johan Huizinga. A partir da referida obra, realizou-se uma leitura do jogo no interior da Educação Física, evidenciando perspectivas moralistas e utilitaristas ao longo da história.

ABSTRACT

The present text make an analysis of the game supported in the book "Homo Ludens" by Johan Huizinga. From the referred book, was make a reading from the game inside of the Physical Education, evidencing moralists and utilitarian perspectives through the history.



e fizermos um passeio pelas áreas de lazer/recreação das nossas cidades e indagarmos aos que estão desenvolvendo alguma prática recreativa, sobre o que é o jogo, certamente ouviremos palavras como: divertimento, prazer, alegria, espontaneidade, etc. No entanto, se continuarmos a indagar sobre o que provoca o divertimento, o prazer, a alegria durante o jogo, observaremos que as pessoas terão dificuldade em responder. Isso porque, quando estamos jogando, não estamos preocupados em teorizar sobre o jogo e sim, vivenciar a mágica prazerosa desse momento.

Mas afinal, o que há de realmente divertido no jogo? Porque nos sentimos cativados pelo jogo? Porque o jogo nos absorve inteiramente?

Para refletirmos sobre essas questões, torna-se necessário entender a natureza e significado do jogo. Para tanto, utilizaremos das reflexões desenvolvidas por Huizinga, em sua obra: "Homo Ludens" (1993).

Segundo o autor,

"o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. O jogo, para o autor, ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função signifi-cante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo o jogo significa alguma coisa" (1993, p. 4).

Em suas análises sobre as manifestações sociais do jogo, Huizinga entende que a realização do lúdico se dá no jogo, que tem sua essência no divertimento (prazer, alegria, agrado). Tentando resumir as principais características do jogo, ele o apresenta como

"... 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 qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes" (p.16).

Outra possibilidade para a manifestação do lúdico é o domínio da festa. E ao abordar as relações entre a festa e o jogo, Huizinga constata estreitas semelhanças:

"eliminação da vida cotidiana, predomínio da alegria, combinação de regras com liberdade" (1993, p.25).

Como podemos observar, Huizinga insere o jogo na esfera de aspectos subjetivos. Para o autor, o jogo é uma função da vida, não é passível de definição exata em termos lógicos, bio-

lógicos ou estéticos. O jogo ultrapassa os limites dos conceitos puramente racionais

Outros Olhares

Algumas áreas de conhecimento como a fisiologia e a psicologia há muito tempo procuram determinar a importância do jogo na vida humana. Geralmente a preocupação com a utilidade da função do jogo constitui o ponto de partida de todas as investigações científicas.

Nas tentativas de definições da função biológica do jogo, constata-se algumas divergências. Um define as origens e fundamentos do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como necessidade de distensão ou, ainda, considera como um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energias dispendidas por uma atividade unilateral ou realização do desejo, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal, etc.

O que se observa é que há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica.

Vale ressaltar, que essa leitura utilitarista a respeito do jogo, está presente na história da humanidade desde a Idade Média. Na obra, "A cultura popular na Idade Média e no Renascimento", Mikail Bakhtin vai considerar os jogos como parte das atividades característi-

cas da cultura popular da Idade Média e do Renascimento. Segundo o autor, os jogos nas festas populares desses períodos, mais do que um passatempo, eram considerados como ocupações desenvolvidas pelos jovens. Os jogos, nas suas mais diferentes formas, realizados no séc. XVI, têm, segundo o referido autor,

"um caráter universalista que faz o homem desenvolver através delas uma vida em miniatura e, ao mesmo tempo, liberá-los das leis e das regras nas quais viviam, tornando-as mais densas, ligeiras e alegres" (Bakhtin, 1987, p.204).

Outro autor que nos ajuda é Philippe Ariès, na sua obra intitulada: "A história social da criança e da família". O mesmo constata que os jogos, antes do séc. XVII, eram praticados conjuntamente entre adultos e crianças, havendo posteriormente uma separação. Esta separação representava segundo o autor, uma maior preocupação com a criança, com a preservação de sua moralidade e com sua educação, "*proibindo-lhes*" os jogos então classificados como maus, e recomendando-lhes os jogos bons (Ariès, 1981, p.104).

Essa importância do jogo no controle das emoções, também será defendida já no séc. XX por Inezil Penna Marinho. Quando o mesmo vê, nos jogos desenvolvidos na recreação escolar, um instrumento "*para evitar que se anule a obra educativa da escola, pela influência maléfica da rua, da vizinhança e, às vezes, da própria família*". Os jogos diz o autor,

“devidamente orientados, estimulam o desenvolvimento do espírito de cooperação e ajustam o indivíduo aos padrões de cultura” (1957, p.135).

Essas tentativas de esquadrihar o jogo, a partir de paradigmas racionais, são facilmente evidenciadas atualmente no âmbito escolar: utilização do jogo como mecanismos facilitadores da aprendizagem, utilização de jogos como meios para dispersão de energias fora da sala, utilização de jogos como meio para transmitir conteúdos programáticos definidos pelo professor e etc.

Observa-se uma tentativa de institucionalização do jogo/lúdico, o que parece um grande equívoco, uma vez, que o mesmo encerra dimensões subjetivas da vida humana que não devem ser ditadas nem controladas.

Nessa tentativa de institucionalizar o jogo/lúdico, vejo que a Educação Física desenvolve um forte papel, através do que se convencionou a chamar de aulas de “recreação”.

As aulas de “recreação” no âmbito escolar revelam um caráter utilitarista e moralista. Os professores de Educação Física em sua maioria, desenvolvem jogos que servem para educação do movimento, ou melhor, jogos onde a preocupação é exclusivamente a melhoria da coordenação motora, viso-motora e outras. Com isso, o professor acaba didatizando o jogo, descontextualizando-o do processo histórico e cognitivo experienciados pelas crianças.

Essa atividade mecânica, repetitiva, programada e obrigatória, presente nas aulas de “recreação” evidenciam dois equívocos no mínimo

conceituais: o primeiro é que uma das características essenciais do jogo é que o mesmo é uma atividade voluntária. Sujeito à ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. O segundo diz respeito ao que se chama de aulas de “recreação”. Qualquer levantamento conceitual, aponta como característica fundamental da recreação/lazer a liberdade de escolha do indivíduo no seu tempo livre. E como sabemos, as aulas de “recreação” não são consideradas tempo livre no âmbito escolar. Como administrar esta questão?

Entendo que em primeiro lugar devemos reconhecer no jogo características subjetivas e não produtivas. Esta constatação muda o olhar e o trato com esse tema da cultura corporal.

Em segundo lugar, não devemos continuar alimentando esse equívoco histórico no âmbito da Educação Física, daquilo que se denomina aula de recreação. Historicamente a Educação Física institucionalizou a recreação no âmbito escolar, primeiro como meio de controle das emoções e da ordem. Em seguida, como espaço para vivência de “joguinhos” ou de jogos com objetivos de desenvolver as capacidades motoras básicas dos alunos.

Atualmente, com a hegemonia da lógica do esporte rendimento no âmbito escolar, todas as atividades desenvolvidas pela Educação Física têm como finalidade a prática desportiva, inclusive o jogo. Basta observarmos os denominados jogos pré-desportivos, que têm como finalidade facilitar o aprendizado da destreza esportiva de forma “prazerosa”.

Será realmente jogo o que vem sendo desenvolvido pela Educação Física ao longo da história, ou apenas exercícios corporais agradáveis voltados para o controle das emoções, para a educação motora e aprendizagem de movimentos esportivos? Entendo que o eixo norteador da atuação da Educação Física no âmbito escolar, deva ser a manifestação do lúdico através da dança, do jogo, do esporte, da ginástica, com o objetivo de estimular a capacidade criativa, individual e coletiva, promovendo o acesso à produção da cultura corporal.

Nesta perspectiva, a Educação Física pode pensar num ensino de qualidade para todos, contrapondo-se às propostas liberais e suas manifestações tecnicistas, passando a socializar melhor suas atividades, de forma que, homens e mulheres, crianças e velhos, gordos e magros, portadores de deficiências ou não, tenham o mesmo direito de apreender e vivenciar essas atividades.

Através deste olhar, o jogo que a Educação Física poderia desenvolver é o jogo enquanto atividade livre, sem compromisso com produto, nem com verdades. Um espaço da imaginação onde se experimenta outras formas de ser e de pensar.

Referências Bibliográficas

- ARIÈS, Philip. *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro : Guanabara, 1981.
- BAKHTIN, Mikail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de Francois Rabelais*. São Paulo : Hucitec/UNB, 1987.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4.ed. São Paulo : Perspectiva, 1993.
- MARINHO, Inezil Penna. *Educação Física, Recreação - Jogos*. Rio de Janeiro, 1957.