

# OS JOGOS E OS HOMENS

## THE GAMES AND THE MEN

Nazaré Cristina Carvalho

Universidade do Estado do Pará

### **CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.**

#### **Sobre o autor e sua obra:**

Roger Callois, intelectual e filósofo francês (1913-1978), foi um dos fundadores do Colégio de Sociologia. Em 1939 viaja para a Argentina, onde permaneceu até o final da Segunda Guerra Mundial. Foi um ativista contra a propagação do nazismo na América Latina. Sua vasta obra reúne crítica literária, sociologia e filosofia, abordando temas diversos como o sagrado, e o jogo. Callois também é responsável pela introdução de autores latino-americanos para o público francês. Em 1971 foi eleito para a Academia Francesa.

Sua obra *Os Jogos e os Homens* é publicada pela primeira vez na França em 1958 (*Les Jeux et lês Hommes*), tem como ponto de partida os estudos do pensador holandês Johan Huizinga (1872-1945), o qual enfatiza a universalidade do jogo em sua obra *Homo Ludens*, publicada na década de trinta. Callois preocupou-se não só em esclarecer o que era o jogo, mas como se categorizaria o jogo. Para ele, por meio do jogo se pode vislumbrar a cultura de uma determinada sociedade, como se pode dizer também que jogo e cultura estão intimamente ligados. Em *Os jogos e os Homens*, Callois intenciona propor uma sociologia a partir dos jogos, ao mesmo tempo vê os jogos como resíduos da nossa cultura ancestral, enfatizando o tipo de experiência que o jogo proporciona.

O campo do jogo é bastante vasto, e nesse imenso universo encontram-se, segundo Caillois os jogos de sociedade, de destreza, de azar, ao ar livre, de paciência, de construção, de faz de conta ou simbólico, e muitos outros.

O jogo é descontração, é diversão, acalma e diverte, ao mesmo tempo não provoca *consequências na vida real*, entretanto opõem-se ao caráter de seriedade da vida, daí o jogo ser considerado como frívolo, por opor-se a vida real, pois todo mistério ou simulacro está, próximo do jogo, causando certa estranheza ao mundo real.

O jogo é visto por alguns como inútil, porque ele não produz nada em termos de valores materiais, ele é estéril. Mesmo os jogos de azar, em que estão envolvidas apostas em dinheiro, eles não geram riqueza, apenas fazem o dinheiro circular.

A gratuidade do jogo advém do fato dele não produzir nada, joga-se pelo prazer de jogar, de entregar-se à fantasia, de se afastar por momentos do mundo real, cabendo ao indivíduo decidir se quer participar dele ou não.

Segundo Caillois, o jogo designa a atividade, a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a esta necessidade, ou mesmo ao funcionamento de um conjunto complexo. O jogo combina as ideias de limite, liberdade e invenção. No jogo é encontrado ainda o risco, pois quando se joga sempre se coloca algo “em jogo”, ao mesmo tempo em que o acaso é soberano no jogo.

O jogo oferece uma margem de liberdade à manifestação pessoal, seu desenvolvimento e resultado não são previamente determinados. Trata-se de uma regulação entre o risco e o cálculo, cujos limites podem ser fortemente marcados ou tenderem quase a desaparecer.

O jogo não é uma atividade solitária, porque ele pressupõe sempre um outro. A criança, mesmo quando brinca sozinha, cria companheiros de brincadeira imaginários, e com eles ela dialoga ludicamente, cria situações, briga, sorri, joga, misturando situações reais e imaginárias.

No interior do jogo há um sistema de regras, o qual vai definir o que é e o que não é próprio do jogo. É esse sistema que vai dizer o que se pode fazer ou não no jogo. É a vontade de jogar e de respeitar as regras que permite que o jogo aconteça, no caso das regras não serem acatadas pelo jogador, o jogo acaba imediatamente. As regras são estabelecidas e aceitas de comum acordo entre os envolvidos no jogo. A regulamentação do jogo instaura uma nova lei, que suspende as leis comuns, e tem como única sanção a destruição do jogo.

As regras são inseparáveis do jogo. No entanto, mesmo com as regras permeando o jogo, a liberdade, o repouso, a distração e a fantasia, não deixam de existir, pois a liberdade é o elemento fundamental do jogo.

Ao contrário do que muitas vezes se diz, o jogo não é uma aprendizagem ou preparação da criança para a vida adulta, entretanto ele contribui para a inserção no todo da vida, ajudando também na superação de dificuldades futuras.

Caillois vê a ludicidade a partir da estrutura e da forma do jogo, e o define como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, ou seja, é uma atividade livre, e que tem um fim si mesma. Só se joga quando se quer e se tem vontade, e pelo tempo que se deseja, pois o jogo só existe pela vontade de jogar dos jogadores. É nesse sentido que se pode dizer que o jogo é uma atividade livre, onde o homem é o senhor do jogo, o sujeito do jogo em ação.

Vale ressaltar, que alguns jogos não necessitam de regras para se realizar, como é o caso das brincadeiras com bonecas, de casinhas, melhor dizendo, as brincadeiras de faz de conta, que surgem da improvisação das crianças, em que estás desempenham um papel durante o brincar. E é de acordo com este contexto, que Caillois afirma que os jogos não são regulamentados e fictícios. São antes, ou regulamentados ou fictícios.

Para uma melhor compreensão da definição de jogo, Caillois analisa alguns elementos do jogo, os quais considera como qualidades formais. O jogo é livre por possuir conteúdo de diversão, no momento em que o jogador é obrigado a participar ele perde seu caráter de liberdade; delimitado, por ser circunscrito e limitado no espaço e no tempo preestabelecido; incerto, não se tem a possibilidade de previsão do desdobramento dos resultados; improdutivo, pela sua incapacidade de gerar bens ou riquezas; regulamentada, por se

submeter a convenções estabelecidas; e fictícia, por estar fundamentado num contexto de irrealdade perante a vida comum.

Caillois classifica os jogos em quatro categorias, as quais estabelecem o critério dominante de qualquer jogo, a partir das sensações e experiências que proporcionam, levando-se em conta o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem. Resultando assim no *agôn*, na *alea*, na *mimicry* e no *ilinx*.

A categoria do *agôn*<sup>1</sup> esta mais relacionada com os jogos de competição onde se estabelece uma rivalidade baseada na rapidez, resistência, habilidade, atenção, perseverança, para que então o vencedor surja como sendo o melhor da competição. Seu principal objetivo é o sucesso.

No *agôn* os adversários se apresentam em condições iguais aparentemente, sua natureza esta em competir, respeitando os adversários e considerando suas próprias habilidades. Aqui, o limite do jogo é dado pelas regras. O *agôn* também pode ser encontrado fora do espaço do jogo, obedecendo os mesmos códigos, como nos torneios, no duelo e na guerra. O *agôn* tem o princípio do antagonismo, ele existe porque existe o outro, mas pode não haver o outro, e sim a ideia de uma autossuperação. O outro pode ser eu mesmo.

A *alea*<sup>2</sup> é o oposto do *agôn*. Ela nega o trabalho, a habilidade, a qualificação, a inteligência, a força, a paciência, eliminando o valor profissional, a regularidade e o treinamento. É uma característica própria de jogos em que as decisões não dependem do jogador, e sim do destino, do acaso. Aqui, o jogador se entrega à sorte ou ao azar, o mérito pessoal não tem lugar, cabe ao jogador apenas aguardar o resultado. Os jogadores são colocados, num mesmo patamar de igualdade, por estarem à disposição unicamente da sorte, como é o caso dos jogos de carta, de dados, a roleta, os bingos, as loterias e outros. A *alea* se apresenta, como uma desvalorização do mérito pessoal.

A categoria da *mimicry*<sup>3</sup> é própria do jogo em que o jogador assume, temporariamente, um determinado personagem ilusório. O jogador acredita, ou faz acreditar, que ele é um outro, para isso ele utiliza o disfarce e a simulação, incorporando uma personalidade que não é a sua, para vivenciar determinando papel.

<sup>1</sup> *Agôn*, palavra de origem grega que significa “luta”.

<sup>2</sup> *Alea*, palavra originária do latim que significa “jogo de dados”.

<sup>3</sup> *Mimicry* provém do latim, que quer dizer “mimetismo”.

Na *mimicry* se joga com o corpo, a fantasia, a imaginação, o disfarce, a invenção e a máscara. O uso da máscara faz com que, ela passe a ser parte do corpo do jogador. E o jogo passa a ser então, uma grande representação, podendo surgir diversos personagens, pois a máscara revela e desvela, ela não só esconde, mas mostra como somos, como pensamos. Ela se impõe sobre nós ao mesmo tempo em que nos expõe. Com a máscara, não somos nós, mas podemos ser ao mesmo tempo nosso outro.

A mímica e o disfarce são características de grande importância nessa categoria de jogo. No brincar da criança, esses aspectos são muito presentes, principalmente nas brincadeiras de faz de conta, onde a criança pode ser o que ela quiser. Em um dado momento a criança assume o papel de herói, em outro momento é o bandido, em seguida pode ser a mãe que cuida dos filhos, depois pode ser a professora, o médico, o motorista. Enfim, a cada instante a criança pode assumir um personagem, de acordo com sua vontade.

O prazer encontrado nesta forma de jogo está no fato de poder ser um outro, de ser vários ao mesmo tempo. Essa categoria de jogo não se restringe apenas às crianças, eles extrapolam para a vida adulta através das artes do espetáculo, como por exemplo, as interpretações teatrais e dramáticas. Como ressalta Caillois, a *mimicry* é invenção incessante.

A categoria do *ilinx*<sup>4</sup> consiste na busca da vertigem, do êxtase, e na tentativa de destruir momentaneamente a estabilidade orgânica, a percepção, a consciência e o equilíbrio, provocando por momentos um pânico voluptuoso, um estado de confusão e desordem.

O *ilinx* é o tipo de jogo que provoca a vertigem, e a excitação no jogador. Uma espécie de perturbação prazerosa, provocada por movimentos de rotação rápida, de queda brusca do corpo, no rodopio (comum em algumas brincadeiras infantis). Todos esses aspectos que se encontram no interior do *ilinx* podem ser encontrados em algumas práticas esportivas, principalmente em esportes radicais, nos parques de diversões, e até mesmo em brinquedos de parques infantis, como a gangorra, o balanço, o escorregador, o corropio.

Tanto a *mimicry* como o *ilinx*, apresentam um ponto em comum, a evasão. A *mimicry* modifica

o homem e o mundo, enquanto o *ilinx* aproxima o homem da morte.

As quatro categorias de jogo citadas por Caillois apresentam aspectos socializantes. No *agôn*, a socialização em sua essência se manifesta através do desporto, o mérito e a sorte se misturam; na *alea* os cassinos, as loterias, os jogos controlados por centros de apostas dão o tom aos jogos de azar; na *mimicry* o teatro, a ópera, os espetáculos com marionetes, fantoches, o carnaval com suas troças e máscaras fazem parte deste contexto; e no *ilinx* se tem os arraiais, as quermesses, as festas populares e as festas cíclicas.

A corrupção dos jogos na visão de Caillois, dá-se a partir do momento em que o prazer se transforma em ideia fixa, a evasão passa a ser uma obrigação, o divertimento é substituído pela paixão, obsessão e, conseqüentemente, fonte de angústia.

A corrupção do *agôn* se estabelece no momento em que os jogadores não reconhecem a autoridade do árbitro; o elemento corruptor da *alea* é a superstição; na *mimicry*, a corrupção surge, quando o sujeito que se encontra disfarçado acredita na veracidade do papel que está representando, e passa a ser o próprio outro, perdendo sua identidade; e a corrupção do *ilinx* é a embriaguez, busca-se a vertigem por meio dos vários tipos de drogas e do álcool.

Há um movimento pendular que oscila entre dois pólos antagônicos, e perpassa as quatro categorias de jogos dadas por Caillois. Esses dois pólos são a *paidia* e o *ludus*, os quais não se configuram como categorias do jogo, mas apenas maneiras de jogar.

A *paidia* é o lugar da manifestação da alegria, do divertimento, da improvisação (que pode levar a manifestação da fantasia), da exuberância, da turbulência, da espontaneidade e da expansão. Na *paidia* reina o princípio da diversão. Ela é a manifestação espontânea do instinto do jogo, da brincadeira, da ludicidade. Aqui se encontra a transgressão dentro do jogo e uma efervescência lúdica, que Durand (1997)<sup>5</sup> chama de fervilhamento.

A *paidia* está bem próxima da subversão do lúdico. Quando, na brincadeira, se observa uma alegria esfuziante, descompromissada e espontânea, uma energia contagiante que leva as crianças a aderirem a ela e, quando se percebe, já está instalada uma grande efervescência.

O brincar da criança nos parece estar bem próximo da *paidia*. Basta observarmos enquanto

4 *Ilínx*, palavra de origem grega que significa “turbilhão das águas”, e deriva de “ílingos”, que quer dizer “vertigem”(CAILLOIS, 1990:45).

5 DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

elas brincam, temos a impressão de que uma bagunça generalizada está instalada. Como adultos, por estarmos do lado de fora desse brincar, o que conseguimos perceber é uma grande desordem em função do riso solto e alto, de todos querendo falar ao mesmo tempo, e isso faz com que o adulto chame a atenção da criança, ameace terminar a brincadeira, justamente por não entender que, neste momento a criança está totalmente envolvida pelo espírito lúdico.

O *ludus* é contrário a natureza anárquica da *paidia*. No *ludus* se manifesta uma necessidade de se curvar diante das regras convencionais e arbitrarias. Ele se conjuga com a organização, a disciplina, o cálculo, a dificuldade gratuita e a intenção civilizadora. Com base nisso, a proximidade da *paidia* indica se tratar de uma brincadeira, enquanto que a aproximação do *ludus* denota elementos próprios do jogo (principalmente os de regra fixa).

O *ludus* está presente nas várias categorias de jogo, com exceção daqueles que têm como base as decisões do acaso; ele surge como complemento e adestramento da *paidia*.

Roger Calloï, assim como outros estudiosos do jogo, tem uma preocupação central com o ser da ludicidade, todo o trabalho deles é de argu-

mentação deste ser que não é objetivável, que tem que ser compreendido filosoficamente por argumentos, pois a materialidade da ludicidade escapa ao racionalismo. Consideramos ser mais fácil brincar do que formular conceitos ou teorias sobre o que nos move em direção as atividades lúdicas. Mesmo a brincadeira fazendo parte de nossa vida, principalmente na infância, quando voltamos nosso olhar para o brincar, o jogo, a ludicidade, este olhar passa a ser o olhar do adulto já contaminado e envolvido pela racionalidade.

Na brincadeira, no jogo, a criança tem a possibilidade de construir diversas dimensões de sua subjetividade, mostrando que tudo pode ser modificado, transformado, e que existe uma dinâmica em tudo, inclusive no lúdico.

*Nazaré Cristina Carvalho*

Doutora em Educação Física e Cultura pela Universidade Gama Filho do Rio de Janeiro. Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Pará.

Recebido em 30/11/2008