



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
FABIAN ANTUNES SILVA

**O LÚDICO HOJE: A COMPREENSÃO DO JOGO A PARTIR DE UMA
ARTICULAÇÃO ENTRE *LUDUS* E *PAIDIA* DE ROGER CAILLOIS**

Palhoça
2018

FABIAN ANTUNES SILVA

**O LÚDICO HOJE: A COMPREENSÃO DO JOGO A PARTIR DE UMA
ARTICULAÇÃO ENTRE *LUDUS* E *PAIDIA* DE ROGER CAILLOIS**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Gonçalves dos Santos

Palhoça

2018

S58 Silva, Fabian Antunes, 1977-

O lúdico hoje : a compreensão do jogo a partir de uma articulação entre ludus e paidia de roger caillouis / Fabian Antunes Silva. – 2018. 159 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (Doutorado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Prof. Dr. Antônio Carlos Gonçalves dos Santos

1. Jogos. 2. Jogos de tabuleiro. 3. Jogos - Aspectos simbólicos. I. Santos, Antônio Carlos Gonçalves dos. II. Universidade do Sul de Santa Catarina. III. Título.

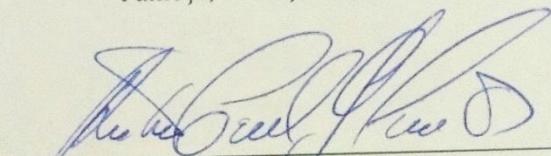
CDD (21. ed.) 394.3

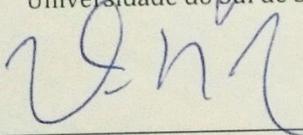
FABIAN ANTUNES SILVA

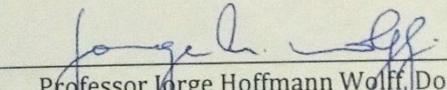
O LÚDICO HOJE: A COMPREENSÃO DO JOGO A PARTIR DE UMA ARTICULAÇÃO ENTRE
LUDUS E PAIDIA DE ROGER CAILLOIS

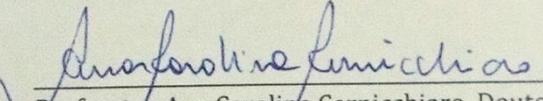
Esta Tese foi julgada adequada à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

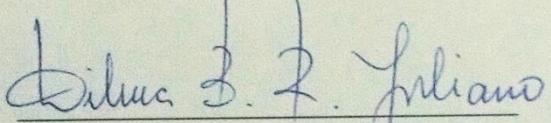
Palhoça, 30 de julho de 2018.


Professor e orientador Antonio Carlos Gonçalves dos Santos, Doutor
Universidade do Sul de Santa Catarina


Professor Vinícius Nicastro Honesko, Doutor
Universidade Federal do Paraná


Professor Jorge Hoffmann Wolff, Doutor
Universidade Federal de Santa Catarina


Professora Ana Carolina Cernicchiaro, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina


Professora Dilma Beatriz Rocha Juliano, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina

A meu pai pelo suporte, o cuidado, a segurança e a paciência. A minha mãe, pelo amor e sua incrível capacidade de confiar e acreditar em mim, mesmo nas épocas mais difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, por todo o esforço, fé, companheirismo e dedicação. Foi a sua confiança e o seu amor que me permitiram chegar até aqui.

Agradeço a todos os meus professores, de todas as épocas e lugares pelos quais passei, em especial a profa. Yara Guasque e ao saudoso prof. José Kinceler da UDESC, artistas e professores, que são mestres e amigos.

Agradeço a todos os professores da Unisul, em especial ao prof. Fernando Vugman por ter me acolhido no programa de mestrado e iniciado a jornada do doutorado comigo, profa. Dilma pela generosidade e carinho, profa. Ana Carolina que sempre foi um exemplo de inteligência e pensamento crítico e me deu importantes dicas de leitura e textos, prof. Arthur por também me dar importantes dicas em textos e sugestões de leitura.

Agradeço também a Edna, Karina e Josilaine, secretárias do PPGCL, e que tiveram sempre muito cuidado, carinho, paciência em me ajudar.

A profa. Nádia pela paciência enorme, a seriedade e a incrível generosidade em me ajudar da melhor forma possível para que eu conseguisse completar essa parte da vida.

Agradeço a banca, pela generosidade e paciência, pela leitura, pelas dicas e correções.

Agradeço especialmente ao meu orientador, o professor Antônio Carlos, o “Caco” pelo cuidado, a gentileza, a preciosidade das dicas e das provocações em aula, sempre passando importantes dicas sobre filmes, arte, leituras, a generosidade e a incrível paciência com as minhas dificuldades pessoais, meus atrasos e minhas confusões.

RESUMO

Os jogos são pervasivos à vida, existem em todos os lugares e todas as épocas. Seus números são incontáveis, assim como incontáveis são suas formas, nomes e modos de funcionamento. Por isso a importância de estudá-los é sempre presente. A sua variedade e mobilidade, entretanto, torna os jogos um fenômeno difícil de compreender. Esse trabalho é um esforço em elaborar ferramentas teóricas capazes de lidar com essa variedade sem capturá-las em categorias rígidas. Propõe-se que as categorias *ludus e paidia*, propostas por Roger Caillois em seu estudo sobre os jogos, pode funcionar como consistentes ferramentas de leitura da dinâmica lúdica. No trabalho trata-se o lúdico como o jogo de forças entre *ludus e paidia*. É através desse jogo de forças que o jogo adquire mobilidade e se abre para diferentes tipos de formações lúdicas possíveis, numa rede de entrelaçamentos que leva em conta questões culturais, sociais e históricas.

Palavras-chave: *Jogo. Ludus. Paidia. Formação lúdica. Jogo de Mesa. Jogo de Tabuleiro.*

ABSTRACT

Games are pervasive to life, they exist everywhere and at all times. Their numbers are countless, just as countless are their forms, names, and modes of operation. That is why the importance of studying them is always present. Its variety and mobility, however, makes games a difficult phenomenon to understand. This work is an effort to elaborate theoretical tools capable of dealing with this variety without capturing them in rigid categories. It is proposed that the categories *ludus* and *paidia*, developed by Roger Caillois in his study on games, can function as consistent tools for reading the play dynamics. In the work the play is treated like the game of forces between *ludus* and *paidia*. It is through this game of forces that the game acquires mobility and opens itself to different types of possible recreational formations, in a network of interlacings that takes into account cultural, social and historical issues.

Keywords: *Game. Ludus. Paidia. Playful Formation, Tabletop Game. Board Game.*

RESUMEN

Los juegos son pervasivos a la vida, existen en todas partes y todas las épocas. Sus números son incontables, así como incontables son sus formas, nombres y modos de funcionamiento. Por eso la importancia de estudiarlos es siempre presente. Su variedad y movilidad, sin embargo, hace que los juegos un fenómeno difícil de comprender. Este trabajo es un esfuerzo en elaborar herramientas teóricas capaces de lidiar con esa variedad sin capturarlas en categorías rígidas. Se propone que las categorías *ludus* y *paidia*, desarrolladas por Roger Caillois en su estudio sobre los juegos, puede funcionar como consistentes herramientas de lectura de la dinámica lúdica. En el trabajo se trata el lúdico como el juego de fuerzas entre *ludus* y *paidia*. Es a través de ese juego de fuerzas que el juego adquiere movilidad y se abre para diferentes tipos de formaciones lúdicas posibles, en una red de entrelazamientos que tiene en cuenta cuestiones culturales, sociales e históricas.

Palabras-clave: Juego. Ludus. Paidia. Formación lúdica. Juegos de Mesa. Juegos de Tablero.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Alquerque. Base e Variantes.....	58
Figura 2: GO.....	61
Figura 3: Monopoly.....	62
Figura 4: Squad Leader	63
Figura 5: Magic The Gathering	64
Figura 6: Star Trek CATAN.....	65
Figura 7: UNO versão Barbie.....	66
Figura 8: Xadrez temático Star Wars	66
Figura 9: Monopoly temático Stranger Things	67
Figura 10: Chaturanga a 4 mãos.....	81
Figura 11. Tabuleiro e manual do jogo The Traveller's tour through the United States (1822).....	84
Figura 12. Dr. Busby. Uma das versões das cartas (1843).....	85
Figura 13: Mansion of Happiness, 1843. Detalhe	87
Figura 14: Mansion of Happiness, 1843. tabuleiro	87
Figura 15: Checkered Game of Life. Tabuleiro	88
Figura 16: Game of Life (Jogo da Vida). Tabuleiro, caixa e componentes. versão de 1960.....	89
Figura 17. Catan (1995), caixa e tabuleiro.....	93

Sumário

1	INTRODUÇÃO: APRESENTAÇÃO, OBJETIVOS E BASE TEÓRICA	9
1.1	OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS	12
1.2	BASE TEÓRICA: BREVE ESCOPO	13
1.2.1	<i>O JOGO E A CULTURA</i>	15
1.2.2	<i>O JOGO E A SOCIEDADE</i>	23
1.2.3	<i>LUDUS E PAIDIA. OS JOGOS SEGUNDO ROGER CAILLOIS</i>	29
2	COMPONENTES DO JOGO: PRÁTICA, CAMPO E <i>FORMAÇÃO LÚDICA</i>	40
2.1	A PRÁTICA LÚDICA	40
2.2	O CAMPO LÚDICO	44
2.3	A FORMAÇÃO LÚDICA.....	49
3	JOGOS DE MESA	56
3.1	O JOGO E SUAS CLASSIFICAÇÕES	60
3.2	O JOGO E A HISTÓRIA	74
4	MOBILIDADES DO JOGO: AMBIGUIDADE, INCERTEZA E CONFLITO.....	94
4.1	O JOGO E A AMBIGUIDADE.....	97
4.2	O JOGO E A INCERTEZA	104
4.3	O JOGO E O CONFLITO.....	111
5	RELAÇÕES DO JOGO	120
5.1	O JOGO, A DIVERSÃO E O IMPRODUTIVO	120
5.2	O JOGO, A SOCIABILIDADE E O <i>METAJOGO</i>	132
5.2.1	<i>O metajogo</i>	138
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	147

1 INTRODUÇÃO: APRESENTAÇÃO, OBJETIVOS E BASE TEÓRICA

Muito já foi dito a respeito dos jogos nas mais diversas áreas de estudo. É consenso que tenham participado desde muito cedo da história humana e existam em todas as culturas. Entretanto, não é consenso a maneira com que funcionam nem a sua importância nas dinâmicas da vida em sociedade. Diversas explicações já foram dadas. Teorias sobre a capacidade pedagógica dos jogos; resposta ao excesso de energia dos organismos ou o alívio da tensão e do cansaço da vida – resultado da obrigação humana com o trabalho –, são exemplos recorrentes.

Frequentemente se pensa o jogo como objeto ou atividade do mundo da criança, um mundo que abriga qualidades que estão em desacordo com a realidade ordinária do dia a dia do adulto. Surgem oposições do tipo *trabalho/jogo; sério/não-sério; produtivo/improdutivo; lucro/gasto*. Essas e outras oposições favorecem teorias e usos que distanciam o jogo de certos processos humanos, enquanto aproximam a outros. Cria-se uma partilha de lugares, usos e tempos, que definem previamente o tamanho da esfera lúdica; o que ela abriga e o que fica de fora. Portanto, funda-se uma falsa distinção entre jogo e mundo, reforçando uma ideia de incompatibilidade ou distanciamento e favorecendo teorias formalistas ou funcionalistas que cristalizam formas lúdicas e as limitam a um espaço de ação e sentido limitado.

A partir daí teorias como as que tentam definir o que é *jogo, jogo fronteiro* e *não jogo* se propagam. Ou o que é mais comum, teorias que separam *jogo* e *brincadeira*, definindo o primeiro como pautado por regras e objetivos, enquanto o segundo como atividade livre e sem propósito; algumas teorias dando primazia para um, outras para o outro. Uma das hipóteses possíveis é que esse tipo de pensamento barra o avanço das pesquisas em jogos, porque não conseguem operar junto com certas questões modernas, que envolvem a discussão em torno das incertezas, das ambiguidades e dos conflitos que permeiam a vida.

A questão central torna-se a seguinte: Como podemos pensar para fora dessas estruturas rígidas e redutoras, de modo que não precisemos abrir mão nem das regras, nem da liberdade, nem dos objetivos, nem da falta deles. Ou seja, como podemos pensar o jogo a partir das suas diferenças e mobilidades tanto quanto naquilo que persiste?

Parte-se da hipótese de que existe na teoria de Roger Caillois uma chave de leitura possível, mas que precisa ser revisada. Referimo-nos aos conceitos *ludus* e *paidia*. *Paidia*, para Caillois, refere-se a energia desenfreada, exuberante e turbulenta, sem foco e que joga de forma

improvisada, despreocupada; *ludus*, por sua vez, refere-se a uma tendência oposta e complementar, que absorve essa energia desenfreada da *paidia*, dá-lhe foco, fazendo-a subordinar-se à limites, regras, obstáculos. Esses dois termos são normalmente ignorados pelos pesquisadores dos jogos, talvez por sua aparente obscuridade, talvez porque não funcionem muito bem dentro das teorias que elaboram. Propõe-se, no entanto, ser possível compreender os jogos a partir da sua dinâmica de funcionamento, e que tal funcionamento é lúdico.

O lúdico é o nome que se propõe ao processo inter-relacional entre *ludus* e *paidia*; forças de caráter antagônico e complementar que estabelecem um sistema de coerção e resistência. O jogo ocorre justamente no limite dessas duas forças. É importante dizer que é justamente por se tratarem de forças em conflito entre si, que o limite está sempre em movimento. O conflito constante entre *ludus* e *paidia* anima o sistema do jogo; a relação de coerção e resistência gera pressão de um sobre o outro e, por isso, é capaz de gerar modificações, aberturas, deslocamentos.

O limite em si é irrepresentável, ele existe como um corte tanto do lado do *ludus* quanto da *paidia*. Mesmo assim, é aí que o lúdico existe, embora só possa ser visto nos objetos, processos e formações que deixa. São como rastros ou marcas, vestígios da atividade lúdica. De certa forma, é dos vestígios que podemos nos ocupar, num processo de rememoração e criação, reconstruindo o acontecimento lúdico como materialidade analítica.

Propõe-se que é possível partir de *ludus* e *paidia* para desenvolver uma leitura crítica dos jogos e que relativiza e pode desativar a dicotomia estabelecida até então. Pretende-se desenvolver e demonstrar que esses operadores podem funcionar de modo mais dinâmico e aberto, adaptando-se ao universo gigantesco e expansivo dos jogos. Com efeito, talvez seja possível demonstrar que os jogos não devem ser entendidos a partir de posições rígidas e fechadas: Jogos para crianças *ou* para adultos? É sério *ou* não sério? É útil *ou* inútil? Pois isso esvaziaria a força latente nos jogos. Por meio da ambiguidade, sugere-se que essas dicotomias devem ser substituídas por sincronidades constitutivas da condição lúdica (*ludus* e *paidia* funcionamento a todo tempo, o tempo todo): são jogos para crianças *e* adultos, sérios *e* não sérios, úteis *e* inúteis. De modo que o que reparte, o que determina e classifica, muito pouco ou nada tem a ver com a dinâmica do jogo; e sim com processos culturais, históricos, de matriz ideológica.

Seguindo o raciocínio estabelecido, a pesquisa tem como fio condutor a problematização a respeito do jogo utilizando como chave de leitura uma versão expandida das noções de *ludus* e *paidia*, entendidos como as forças que compõem e possibilitam o lúdico.

Pretende-se tratar como características lúdicas as mobilidades e aberturas possíveis dadas pela ambiguidade, pela incerteza e pelo conflito: de sentido, de uso, de fazeres, de dizeres, de olhares e de posicionamentos.

A relação entre *ludus* e *paidia* é ubíqua à vida. Quer dizer, é possível apontar o lúdico em qualquer aspecto da existência ordinária, mas o seu funcionamento significa oportunizar a transformação do ordinário em extraordinário. Entretanto, embora o lúdico exista na vida ordinária enquanto um funcionamento, o que nos importa investigar é a formalização desse funcionamento na esfera daqueles objetos que foram desenvolvidos especificamente para serem jogos.

Para essa tarefa assume-se os *jogos de mesa*¹ como lugar privilegiado para a discussão, justamente por sua qualidade pervasiva, no tempo e no espaço, estando conosco em suas mais diferentes formações provavelmente há cerca de seis mil anos; e que se revigoram em nossa época, atravessados que estão pelos modos de produção e circulação das economias capitalistas. Além disso, os jogos de mesa se dão em espaços restritos, podendo ser jogados por um número pequeno de pessoas, consistindo por isso um lugar privilegiado para uma microsociologia (a exemplo de Simmel e Goffman) da formação de espaços lúdicos.

O **capítulo introdutório** apresenta o problema, os objetivos gerais e específicos e a base teórica. O objetivo do capítulo é dar um primeiro direcionamento ao leitor, fundamentando a pesquisa a partir de autores-chave em relação ao estudo dos jogos e das dinâmicas que associamos a eles, contribuindo para a construção de uma base crítica dentro da perspectiva de estudos investigada.

Apresenta-se a teoria de Roger Caillois, com as suas classificações base, bem como a revisão dos conceitos *ludus* e *paidia* expandindo os seus significados para além dos desenvolvidos por Caillois. As posições críticas assumidas posteriormente partem desses conceitos-chave, que servem como a base estrutural de uma noção de lúdico revisto e adaptado conforme a proposta inicial da tese, qual seja, a de adotar – através da revisão de *ludus* e *paidia*

¹ O termo *jogo* será usado sempre em relação a atividades lúdicas não-eletrônicas, ou seja, atividades que tem como base ou como elemento predominante a não dependência de um meio eletrônico para se constituir. Sempre que o termo jogo fizer referência a jogos eletrônicos ou digitais, isso será devidamente apontado.

É conhecida a aparição de diversos jogos com características híbridas assim como a existência de jogos eletrônicos, embora não digitais. Dentro da premissa anterior, ainda assim, é possível abarcar parte desses jogos, desde que neles o elemento eletrônico/digital não seja a parte essencial da experiência do jogo. Máquinas de *pinball* e *Pokemon-Go* fogem do escopo, por exemplo.

–, as potências dicotômicas dos jogos, não como defeitos ou imprecisões, mas como força constitutiva das práticas e campos lúdicos.

O **segundo capítulo** apresenta alguns componentes teóricos básicos para pensarmos o jogo hoje (prática, campo e *formação lúdica*) e que permitem pensar o jogo a partir de uma rede constante de relacionamentos complexos.

O **terceiro capítulo** apresenta um breve apanhado sobre a história e os modos de classificação dos jogos de mesa modernos, justamente por se destacarem como um tipo de jogo que vem alcançando um renovado interesse atualmente, assim como por conta da sua difusão mundial e o fácil acesso a alguns desses jogos.

O **quarto capítulo** propõe apresentar as mobilidades dos jogos a partir de três características básicas: a ambiguidade, a incerteza e o conflito. O objetivo é propor e defender que a noção de jogo é constituída a partir dessas mobilidades, e que qualquer movimento ou teoria que procure anular ou ignorar essas características incide num enfraquecimento da própria noção de jogo e sua potência.

O **quinto capítulo** discute as formações sociais do jogo, ou seja, os modos como o jogo acontece enquanto formação dentro de relações de grupo, face a face e na dinâmica lúdica do *metajogo*². Além disso, procura brevemente problematizar questões sobre a noção de jogo com a criança e a diversão e, a partir daí uma breve discussão sobre o útil/inútil do jogo, o improdutivo e o desperdício.

O **sexto capítulo** apresenta as considerações finais, em que se elabora a confirmação ou refutação da hipótese inicial, bem como apontamentos de futuros encaminhamentos possíveis da pesquisa.

1.1 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS

O objetivo geral é apresentar e revisar os conceitos *ludus* e *paidia*, conforme desenvolvidos por Roger Caillois, de modo a poder utilizá-los como chave de leitura dos jogos hoje. Quer dizer, que funcionem como ferramentas conceituais para lidar com a dinâmica de aberturas e deslizamentos que os jogos oferecem, seja nas suas formas variadas de objetos, mecânicas e regras, seja no amplo campo de sentidos e atravessamentos com a cultura e a

² *Metajogo* refere-se a todo o tipo de conteúdo trazido “de fora” da partida, das regras ou mesmo do acordo entre os jogadores.

sociedade. Essas ferramentas conceituais não são definitivas e não há pretensão de fechá-las em categorias muito rígidas, pelo contrário, deve-se abraçar a própria impossibilidade de fechamento como característica constitutiva de toda e qualquer teoria.

Como objetivos específicos segue-se:

- Analisar algumas posições teóricas existentes a respeito dos jogos;
- Apresentar o objeto jogos de mesa e suas principais características e dinâmicas;
- Desenvolver o conceito de *formação lúdica*, como forma de demonstrar o funcionamento lúdico com base no jogo de forças entre *ludus e paidia*;
- Apresentar as principais mobilidades do jogo, de modo a servirem de ponto crítico à futuras análises do funcionamento e posição do jogo na cultura e sociedade para, a partir daí:
- Apontar como as *formações lúdicas* e sociais se relacionam;

1.2 BASE TEÓRICA: BREVE ESCOPO

As teorias-chave que aparelham essa tese pertencem a Johan Huizinga (*os jogos na cultura*); Roger Caillois (*ludus e paidia*), Giorgio Agamben (*profanação*), Georg Simmel (*sociação e sociabilidade*) que são, por sua vez, atravessadas pela interlocução com outros pesquisadores seja por terem se aproximado da questão do jogo, seja por trabalharem com questões relativas ao relacional, ao movimento e à diferença.

Johan Huizinga (*Homo Ludens*), é a referência mais fundamental no estudo dos jogos. Ele dá ao jogo o sentido pervasivo que faz parte de muitas teorias contemporâneas, quer dizer, defende a existência do jogo como anterior à própria cultura, existente e participante de toda a vida, mas principalmente como elemento operatório das mais diversas atividades humanas, desde a guerra até poesia.

Roger Caillois (*Os jogos e os homens*) é outra referência muito usada por pesquisadores da área. Elabora categorias de jogo dividindo-os a partir de quatro grupos básicos e duas maneiras ou disposições ao jogo. Dos grupos Caillois propõe: *agon, alea, mimicry e illinx*; das maneiras de jogar: *ludus e paidia*. Termos cunhados pelo próprio pesquisador a partir de conceitos diversos e que resumem o que deveria ser o conjunto de todas as práticas lúdicas que somos capazes de criar. É uma teoria ambiciosa, mas que tem o mérito em reconhecer as

diferenças e as mobilidades possíveis, seja através de combinações diversas entre essas características (*agon/mimicry*, *alea/illinx*, por exemplo), seja das disposições próprias do jogador representadas pela noção de *ludus* e *paidia*.

Colas Duflo (*O jogo: de Pascal a Schiller*), propõe uma breve passagem por alguns conceitos que permeiam a noção de jogo. Duflo demonstra, na sua tese, como o jogo foi excluído do pensamento filosófico por Aristóteles, e reinserido mais tarde por Schiller numa longa caminhada que produziu um efeito negativo que deixaram marcas sobre a ideia de jogo (do vício, do improdutivo, do inútil), que começa a poder ser reimaginada com mais vigor apenas agora na modernidade.

Georg Simmel desenvolve teorias sociais a partir da questão do indivíduo e de uma sociologia focada principalmente nas dinâmicas dos pequenos grupos (da sociabilidade), dos casos marginais, dos conflitos e dos modos de controle e subordinação dados pelas formas e tamanhos dos grupos. A relação estabelecida entre os indivíduos em interação é, para Simmel, a base das construções e movimentos no tecido social. Por isso, a *sociação* (*Vergesellschaftung*), seria o termo mais efetivo ao pensarmos sociedade, por tornar visível a dinâmica social como uma dinâmica sempre fluente e sempre em relação, por isso pautada por aberturas e deslizamentos que não permitem a completa autonomização ou cristalização de seus processos.

A ideia de *jogo* está acompanhada, enfim, por uma ampla gama de articulações teóricas e práticas que o aproximam dos mais variados temas. No pensamento humano articula-se a ideia de jogo com praticamente qualquer coisa, geralmente servindo para destacar alguma espécie de movimento relacional, troca de posições e a estruturação mínima de regras ou limites. O caráter dinâmico e o entrelaçamento de variáveis que se valorizam em um sistema mais ou menos determinado parece ter uso para o entendimento de boa parte daquilo que construímos e conhecemos como cultura humana: as ações das crianças, mas também as dos adultos; a televisão como jogo; as redes sociais, o sexo e as relações de domínio, paquera e sedução; o sonho e as fantasias; o colecionismo; as ações ditas não-sérias (como as festas, festivais, shows, carnavais), mas também as ditas sérias (como a religião e os rituais, as práticas e procedimentos jurídicos, econômicos, políticos), a linguagem, a música, a dança e a arte de maneira geral; a natureza.

Mas não se trata apenas de um uso, de uma metáfora, de aplicar um modelo de pensamento às coisas do mundo. As coisas, os eventos, as dinâmicas sócio políticas e culturais da vida, seja ela humana ou inumana, biológica ou artificial, orgânica ou mecânica, parecem *se*

comportar como jogos. Talvez isso aconteça porque o conjunto de fenômenos – e que culturalmente associamos à ideia jogo – é tão grande e variada que pouca coisa acaba escapando. Como destaca Brian Sutton-Smith (SUTTON-SMITH, 2006, p.2), quase qualquer coisa permite que a forma ou a experiência do jogo ocorra em suas fronteiras (isso não quer dizer que seja a *forma* ou *experiência* do jogo, como se falássemos de uma substância, mas *um modo específico, histórico, de entender e de produzir* a forma ou experiência do jogo).

É justamente por essa amplitude que a fronteira entre aquilo que se poderia dizer sobre uma possível especificidade do jogo fica tão difícil determinar. Para além dos fenômenos que abrigam as formas e experiências ditas lúdicas, há ainda uma diversidade generosa de tipos de jogos que complica qualquer forma de classificação e ordenação mais rígida. E mesmo aí, na prática do jogo, no desenvolvimento daquilo que usualmente chamamos partida ou brincadeira, as próprias condições de seu desenvolvimento, seus limites, suas movimentações e sua condição de fim nem sempre são algo plenamente reconhecível.

Na tentativa de criar bases teóricas para uma discussão do jogo, vários autores se propuseram a organizar as suas próprias ideias sobre a forma, as funcionalidades (e/ou funções), os limites e demais propriedades das práticas lúdicas. Antropólogos, sociólogos, filósofos, matemáticos. Porém, para o interesse dessa tese, partiremos principalmente das contribuições de Roger Caillois e Johan Huizinga.

1.2.1 O JOGO E A CULTURA

Johan Huizinga é um dos mais conhecidos e importantes pesquisadores que estudaram com profundidade o jogo. Huizinga, em seu *Homo Ludens*, parte do pressuposto que o conceito de jogo e a sua importância no desenvolvimento da civilização, nunca receberam a devida atenção dos estudiosos da cultura e sociedade. Para corrigir isso, elabora um estudo profundo sobre a natureza e o significado do jogo como um fenômeno cultural. O autor explora o envolvimento de elementos lúdicos nas formações de modos de fazer humanos muito diversos, como o direito, a guerra e a poesia. Nessa caminhada Huizinga procura responder a uma pergunta que, segundo ele, foi mal investigada: “o que é o jogo *em si mesmo* e o que ele significa para os jogadores?” (HUIZINGA, 2001, p.5).

Existem várias teorias que defendem a função do jogo na natureza como uma função de ordem preparatória, função de ordem de descarga de energias em excesso, ou função de ordem relaxante. Para o autor, a natureza poderia ter-nos oferecido funções igualmente úteis, que dessem conta desses aspectos, sem a necessidade da tensão, da alegria e do divertimento que o jogo proporciona. É justamente o divertimento, portanto, o elemento mais significativo e que é apontado como essência do jogo em Huizinga (ibidem).

A diversão não é um elemento exclusivo da espécie humana, por isso, segundo o autor, seria impossível confiarmos que o jogo teria como fundamento um elemento racional já que isso, ainda segundo ele, acabaria limitando-o à esfera humana³. Os animais de várias espécies jogam em diversas fases da vida, não apenas na infância, e nem sempre por conta de um fim útil, como o domínio sobre um território ou a disputa por acasalamento. Para o autor, todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui **uma realidade autônoma**. Só assim é possível entender como é possível o jogo. É preciso que se compartilhe de um conhecimento comum, de um entendimento prévio do que é o jogo, de que ele pertence a uma outra clave de sentido, a uma realidade autônoma que desloca temporariamente a intensidade de certas ações, para que assim a prática não seja confundida com uma agressão séria, por exemplo (é uma briga ou uma brincadeira). Aqueles que jogam precisam participar dos mesmos códigos e compreender os sinais do que está envolvido para que todos saibam quando o jogo começou, o que nele é permitido e quando terminou.

Esses sentidos deslocados compõem o que Huizinga chama de uma “certa imaginação da realidade”. Essa imaginação é construída não só por conta de elementos físicos, de uma vontade que não cessa de querer, ou seja, de um corpo em ação e participação em um mundo em constante fluxo; como também é construída com base em uma cultura que lhe atravessa, lhe influencia e lhe divide. Huizinga dá o exemplo da linguagem como um primeiro instrumento que o ser humano elabora afim de distinguir as coisas, defini-las, separá-las. A linguagem seria um poderoso brinquedo que viabiliza ao ser humano saltar entre a matéria e as coisas pensadas e que permitiria, conforme o autor, dar expressão à vida, criando um mundo poético, metafórico, ao lado da natureza.

Uma das condições base da forma jogo diz respeito à liberdade, e a liberdade está assentada justamente na capacidade de o participante saber-se estar envolvido em um jogo e

³ Huizinga claramente compartilha de um pensamento antropocêntrico nesse sentido. Pode-se questionar o quanto que podemos sustentar conceitos como razão, logos ou cultura como restritos realmente ao universo de domínio humano.

poder escolher o momento de entrar e o momento de deixar a partida. Jogar é, portanto, defende Huizinga, uma atividade voluntária. Para que isso seja possível é preciso que os jogadores compartilhem dos mesmos códigos, ou seja, que compreendem quais os limites do jogo, seja quanto ao espaço em que ocorre, o tempo da partida e quais as atividades permitidas ou proibidas durante a prática. Consequentemente, os jogadores para terem liberdade de escolha, devem compartilhar de uma mesma *cultura lúdica* (como aponta Gilles Brougère, 1998). O grau de liberdade é extremamente mínimo é verdade, mas não se está lidando aqui com uma noção de liberdade em sentido lato. Que há um conjunto de forças que influenciam, direcionam, permitem e impedem certas tomadas de decisão é inegável, porém, a liberdade que Huizinga evoca diz respeito exclusivamente a possibilidade de poder escolher jogar ou deixar o jogo. Qualquer ordem que forçasse alguém a jogar consistiria apenas em transformar o jogo, conforme elabora o autor, em uma imitação forçada.

O jogo possui um lugar e um tempo únicos, em que habitam um conjunto de sentidos e usos singulares instaurados pelo mútuo acordo entre os jogadores. O jogo, por isso, além de criar um espaço autônomo, cria também um espaço isolado ou limitado. Ou seja, há um limite tanto espacial quanto temporal para o que se joga. Durante esse tempo e dentro desse espaço vale o que os jogadores pactuarem que vale. É evidente que esses limites ou esse isolamento é muito mais precário do que parece. As garantias de um espaço de jogo realmente apartado ou distinto da vida comum – como algumas vezes aponta Huizinga –, são bastante provisórias e incertas. Há um grande conjunto de elementos que coabitam o espaço do jogo. A maioria desses elementos são trazidos pelos próprios jogadores. Outros são criados na dinâmica social que se desenvolve entre eles. Outros ainda pertencem aos próprios espaços em que se passa o jogo, ou seja, a uma certa ecologia complexa da vida que não está nunca totalmente apartada ou esterilizada quando nos dispomos a jogar.

Embora esse seja um dado importante, importante também é entender que o jogo cria um espaço mágico próprio, que embora não seja tão seguro ou apartado como Huizinga parece acreditar ser, ainda assim possui propriedades importantes que facilitam não só a identificação de um “lugar” do jogo, de um campo, mas também compreender como esse campo delinea ou oportuniza uma certa magia das coisas comuns ao permitir que imaginemos o mundo de outras formas. Um mundo imaginado, estabelecido através de um campo de possíveis que altera o sentido de práticas da vida comum, ressignificando-as provisoriamente para servir ao processo lúdico. É por isso que Huizinga vai dizer que reina dentro do domínio do jogo uma ordem absoluta (HUIZINGA, 2001, p.13). Para o autor o jogo cria e é ordem,

justamente porque permite organizar e direcionar a confusão e a complexidade da vida em processos mais simples, organizados, funcionais. Nesse caminho, mesmo o acaso fica amarrado a certos resultados previamente esperados, por exemplo, como quando jogamos um dado de seis faces para decidir a vitória ou a derrota, o número de variáveis é limitado assim como o número de resultados atrelados a essas variáveis.

É justamente por conta dessa noção de apartamento da vida comum, dessa instância autônoma e provisória, que Huizinga vai propor pensar a importância dos lugares de jogo: da mesa; do templo; do palco; da tela; do tribunal; dos terrenos e arenas; enfim, do *círculo mágico*. São todos, como coloca o autor, lugares proibidos, isolados, sagrados. Lugares temporários, criados dentro do mundo comum – da vida ordinária –, mas que sustentam a prática de uma atividade especial – e que se sugere em contrapartida pensar: uma atividade extraordinária. O círculo mágico do jogo estabelece um lugar temporário, apartado, seguro, que organiza o jogo, trazendo ordem através de regras que organizam a tensão da incerteza, amenizando a ambiguidade das ações e orientando o conflito.

Sallen e Zimmermann, a partir de considerações de Huizinga, continuam a articular a noção de *círculo mágico*. Segundo Steve Sniderman (apud SALLEN e ZIMMERMAN, 2004, Chapter 9, p. 1), os humanos estão constantemente monitorando o “frame”, o quadro, em que a ação “jogo” está se dando. O jogo muda, progride e é preciso um esforço de atenção para percebermos dados como “quem está ou não está no jogo”, ou “por quanto tempo o jogo dura”.

Entender esses limites é vital e nem sempre fácil. Vital porque certas concessões de possibilidades de práticas, usos, falas, só se dão dentro do campo simbólico do jogo. Fora dele não fariam sentido ou correriam o risco de se colocarem em atrito com as regras do mundo ordinário. Um lutador de boxe está autorizado a acertar seu adversário com o cruzado de direita, mas estará com problemas sérios se fizer isso contra um dos espectadores sentados na primeira fileira, por exemplo.

O círculo mágico é uma zona de segurança que aparta mundo ordinário do mundo extraordinário da *formação lúdica*⁴. Tanto a manutenção do jogo como a possibilidade de encerramento dependem desse conhecimento. É o que nos permite entrar ou sair de um jogo. O que o círculo mágico institui é isso: uma construção simbólica que aponta em que lugar, no

⁴ A formação lúdica é o resultado da relação entre campo e prática lúdica. Está como sinônimo de jogo em sentido amplo e será explorado com mais atenção no capítulo 2.

espaço e no tempo, está o fim e o começo de um jogo e, portanto, o fim e o começo da validade das regras e práticas associadas a ele.

A característica mágica, como apontam Sallen e Zimmerman, reside na capacidade do jogo de nos transportar para uma realidade apartada, na qual peças de madeira, plástico ou papel passam a ser soldados, trens ou dinheiro. É o poder de converter o ordinário no extraordinário, de nos jogar para um “fora” temporário do mundo útil e produtor do trabalho para um mundo inútil e improdutivo do lúdico. O círculo mágico pretende ser o campo de forças que divide o dentro e o fora. A zona limítrofe entre mundos. O jogo dentro do círculo é um espaço a ser habitado temporariamente, e que não só abriga o conjunto de suas regras, mecânicas e peças do campo lúdico, mas está pronto para receber a força mobilizadora do agente que joga. O agente, importante dizer, importa muito, porque diz de uma influência mobilizadora, que afeta todo o sistema do jogo.

Segundo Jacques Henriot, os jogos dependem da ação de jogador que joga, esse *em jogo* que funciona enquanto um processo de constantes relações. Enquanto jogo do ponto de vista material (seus objetos) ou jogo do ponto de vista processual (seus modos de fazer), poderíamos pensar o jogo como objeto ou então como ação do jogador, mas como aponta Henriot, cabe ainda perguntar como é a disposição desse que joga, qual é o seu papel e o seu efeito enquanto jogador desse jogo, pois não se trata apenas de uma simples ação, de um mover de peças, mas de uma certa disposição ao jogo. Enquanto Huizinga quer saber o que é essencial ao jogo, Henriot debruça-se sobre quais sentidos, disposições e efeitos o jogador empresta ao jogo enquanto joga. Todo jogo funciona apenas enquanto processo, ou seja, enquanto jogado; mas tão importante quanto o campo do jogo, seus objetos e regras, é também a disposição de um agente que se dispõe ao jogo. Não apenas como uma ação automática de colar em movimento peças, mas qual a sua dedicação ou grau de envolvimento com aquilo que joga. A ação e reação constante entre esses diversos elementos é o que dá corpo e voz ao jogo, assim como contribui para a sua complexidade, sua constante abertura para a diferença. O movimento do jogador no jogo, seu grau de comprometimento é, segundo Henriot, a atitude lúdica.

A atitude lúdica, pode-se sugerir, passa por pelo menos dois movimentos necessários. Primeiro o de deslocar um determinado uso ordinário para a esfera do extraordinário do jogo, segundo o de, nesse mesmo movimento, obrigatoriamente profanar tudo aquilo que aquele determinado uso ordinário tinha de sagrado. Esse duplo movimento é importante e diz respeito àquilo que Huizinga dizia sobre o efeito mágico do jogo, qual seja, o de imaginar um mundo novo. Para Henriot, em especial, a relação do jogo com o sagrado

funciona justamente numa clave de negação ou distanciamento, ou seja, para o pesquisador, para que o jogo seja possível, é necessário que perca ou distancie-se de uma sacralidade qualquer que poderia ter. É preciso que desarticule os ritos e mitos que possam atravessá-lo no campo do sagrado, pois só aí os objetos de que dispõe ao jogo estariam livres para serem reformulados ou reimaginados com novos sentidos.

Toda reimaginação fundamentada pelo jogo precisa desarticular os sentidos anteriores de determinadas ações para que essas ações fiquem disponíveis ao novo uso, o uso reimaginado. Profanar é, num sentido que remete diretamente à Giorgio Agamben, o ato de tirar algo da esfera do sagrado e devolvê-lo à esfera mundana. Desse modo, aquilo que era de uma ordem para além do homem – que estava numa esfera própria de sentidos e que impedia ou constringia certos usos e práticas diversas daquelas já estabelecidas pela sua condição de sagrado – passa a ser passível de usos que antes eram tomados como proibitivos, sacrílegos. Giorgio Agamben, em seu *Profanações*, aponta para a qualidade especial do jogo que, para poder funcionar, precisa realocar a posição e o sentido daquilo que utiliza como material da sua prática. Segundo ele, o jogo funciona como uma passagem entre o sagrado ao profano.

Para Agamben, a maioria dos jogos que conhecemos deriva de antigas cerimônias sacras, rituais e práticas divinatórias⁵. Isso, porém, não acontece apenas com a esfera religiosa ou mística. As crianças, diz o autor (AGAMBEN, 2007, p.40), brincam quem o que lhe cair a mão e estão acostumadas a transformar em brinquedo objetos da esfera da economia, da guerra, do direito e quaisquer outras atividades que costumamos chamar de sérias. A operação de passagem, no entanto, não quer dizer a anulação total de um estado ou sentido para outro novo, que não deve nada ao anterior. Pelo contrário, é a relação paradoxal, ambígua, de dupla sobrevivência daquilo que era sagrado e do que é profano, confundidas no mesmo novo uso, o que valida e dá potência ao jogo. Se para Caillois podíamos jogar animados pela *paidia*, ou animados pelo *ludus*, o que se propõe aqui é outra coisa: a inevitabilidade e inescapabilidade de que no jogo, *ludus* e *paidia* funcionam juntos, de forma constante e indissociável e o que muda é o simples movimento de um ao outro; movimento esse que cria aberturas, intensidades e sentidos diversos que são próprios e possíveis apenas enquanto pensamos o jogo enquanto jogado.

⁵ Johan Huizinga sugere um movimento contrário, a do jogo ao rito e aos mitos religiosos (HUIZINGA, 2001, p.21). Independente de concordarmos com um caminho ou outro, entretanto, o importante é notarmos que há uma estreita relação entre os jogos e o sagrado, bem como as práticas possíveis de profanação a que o jogo serve ou precisa se servir para poder existir.

Agamben aposta na importância do jogo como “órgão da profanação”, principalmente porque é partir dele que tudo aquilo que se tornou sagrado, pode ser devolvido ao uso da esfera humana. O que, de acordo com o autor, afeta também tudo aquilo que se tornou sagrado sob a influência do capitalismo. Segundo Walter Benjamin, e que Agamben recupera, o capitalismo não levou apenas a secularização de certas práticas e processos, mas também, num deslocamento surpreendente, tornou-se ele mesmo um fenômeno de caráter religioso. Isso porque no fenômeno conjunto de extremo consumo e espetacularização de tudo, as coisas passam a ter um valor muito mais amplo do que aquele do seu uso imediato. Ocorre a fetichização de coisas, processos, dizeres, pessoas, e que acaba substituindo ou se tornando muito mais significativa e influente do que o uso.

O capitalismo, diz Agamben, generaliza e absolutiza em todo âmbito a estrutura da separação que define a religião. Se a religião opera separando aquilo que é da ordem do sagrado daquilo que é da ordem do mundano – entre o que pode ser tocado e não tocado, que pertence ao homem ou a Deus –, o capitalismo, por sua vez, separa todas as coisas do homem, não mais trabalhando nessa divisão sagrado/profano, mas na absoluta divisão de tudo por si mesmo, ou seja, não mais permitindo que os homens lidem com as coisas em seu uso comum, mas sempre sob o efeito ou manto de um espetáculo, de um fetiche, de uma imagem produzida sempre para o consumo. O consumo é, para o autor, a esfera em que todo uso se torna duravelmente impossível. O que não pode ser usado, diz Agamben (AGAMBEN, 2007, p.64), acaba entregue ao consumo ou ao espetáculo. Nesse viés de pensamento, passa a importar menos o uso em si de um determinado objeto, e mais a condição espetacular ou espetacularizante daquilo que se está consumindo. Por isso Benjamin e Agamben falam de um capitalismo como religião, por isso uma nova sacralização. Aquilo que se dispõe ao consumo e ao espetáculo é aquilo que está além da possibilidade de um uso. Para Agamben: “Se profanar significa restituir ao uso comum o que havia sido separado na esfera do sagrado, a religião capitalista, na sua fase extrema, está voltada para a criação de algo absolutamente Improfanável.” (ibidem).

O uso distingue-se do consumo no que diz respeito a necessidade de um domínio de propriedade sobre aquilo que se consome, e uma não necessidade disso naquilo que se usa. O consumo, diz Agamben, implica na destruição da coisa consumida. O uso não necessariamente. Para ilustrar, Agamben cita a Ordem dos Franciscanos e a sua reivindicação da “altíssima pobreza”. Para os franciscanos era possível um uso totalmente desvinculado da esfera do direito, quer dizer, da propriedade. João XXII, entretanto, condena isso através da bula *Ad conditorem canonum*. De acordo com Agamben, sobre as coisas que são objeto de

consumo não pode haver um uso diferente daquele da propriedade, porque é preciso ter propriedade daquilo que se consome, pois, o mesmo será destruído no ato do consumo. Ou seja, como aponta Agamben, João XXII nega o uso, muitos séculos antes daquilo que chamamos hoje de sociedade de consumo. O problema do uso não era o fato existir ou não, mas de prescindir à necessidade de propriedade, de um direito anterior de posse. O que a sociedade de consumo estabelece, porém, é o valor do consumo acima do uso, ou seja, a necessidade da propriedade acima do seu uso. Importa pouco, na sociedade de consumo atual, se algo passa a ser tido, mas nunca usado. O que importa é a mágica sacralização desses objetos, quer dizer, a imaginação de que se pode, como coloca o pesquisador, exercer o direito de propriedade sobre eles. Ao compartilhar dessa imagem, tornamo-nos incapazes de os profanar.

Mas é preciso profanar, porque se Agamben e Henriot estão certos, só no ato da profanação o jogo é possível. É preciso que o jogo e o jogador possam tirar os objetos de seus valores originais, para que possam ser reimaginados. Profanar, elabora Agamben, não trata simplesmente de uma operação que restaura algo ao seu uso natural, que preexistia antes:

A sua operação — como mostra com clareza o exemplo do jogo — é mais astuta e complexa e não se limita a abolir a forma da separação para voltar a encontrar, além ou aquém dela, um uso não contaminado. Também na natureza acontecem profanações. O gato que brinca com um novelo como se fosse um rato — exatamente como a criança fazia com antigos símbolos religiosos ou com objetos que pertenciam à esfera econômica — usa conscientemente de forma gratuita os comportamentos próprios da atividade predatória (ou, no caso da criança, próprios do culto religioso ou do mundo do trabalho). Estes não são cancelados, mas, graças à substituição do novelo pelo rato (ou do brinquedo pelo objeto sacro), eles acabam desativados e, dessa forma, abertos a um novo e possível uso. (AGAMBEN, 2007, p.66)

A profanação pretende liberar os objetos a novos usos, mas liberta nesse movimento não só o objeto, mas também o jogador. Novelos e gatos, por exemplo, libertam-se dos seus usos. O novelo não está ali para recolher a lã e servir para ser tricotado, nem o gato precisa estar mais limitado a sua inscrição genética que caça para capturar uma presa. Os movimentos, os métodos e a energia gasta pelo gato podem ainda serem as mesmas, entretanto, o sentido da ação passa a ser outro. Não é mais uma relação de necessidade ou utilidade. O gato não precisa alimentar-se, por isso não caça de “verdade”, mas ainda assim “caça”. Caça jogando, brincando, sem almejar um resultado final claro. O gato, como coloca Agamben, liberta-se no ato da necessidade de uma finalidade. Para que possa fazer isso, toda a criação de um novo uso, uma reimaginação, só é possível, aponta o autor, se ele desativar o velho uso, tornando-o **inoperante**. É isso o que a criança faz com maestria muitas vezes. Quando transforma qualquer coisa em jogo, em brinquedo, transformando-se ela mesma a cada brincadeira, seja

interpretando o papel e a função dos adultos, seja instaurando novas características mágicas sobre si e seus objetos de jogo.

1.2.2 O JOGO E A SOCIEDADE

Desde o neolítico o ser humano vem estabelecendo assentamentos e a organizar-se em coletividades cada vez maiores, compartilhando conhecimento, estabelecendo ritos, normas de conduta e obrigações. É sabido que as mudanças das formas e capacidades de produção favoreceram as mudanças nas formas e capacidades de *estar junto*. No espaço moderno, o *estar junto* significa mais do que estabelecer uma sociedade produtiva, mas lidar com grupos heterogêneos, conflitantes e que forçam as dinâmicas interacionais ao ponto do estiramento. A divisão do trabalho, o capitalismo, a ubiquidade da tecnologia, criam enlacs políticos, econômicos e sociais que complexificam a vida comum e o *estar junto*; de modo que o ser humano moderno⁶ se vê numa situação complicada, entre a avalanche de estímulos (das quais surgem estratégias e efeitos de anulação ou suavização), e a alienação (de um interdito externo, dado por sistemas de partilha, transparências e coerção).

Como resposta, vem a apatia, o distanciamento, o silenciamento, mas também, surgem as opções modernas de diversão e sua suposta capacidade restauradora de espírito e corpos individuais⁷. Os jogos não escapam dessa categoria de coisas ou atividades, e os jogos de mesa entram num tipo de encontro social de menor escala, face a face, com ritmo, espaço e tempos diferenciados. Esses espaços de ação menores, mais segmentados e, aparentemente, de menor impacto, fazem parte do interesse de alguns filósofos, antropólogos e historiadores. Eles encontraram nos pequenos e passageiros objetos da vida (das microsociologias, dos micro eventos e de uma história menor), uma imagem potente para pensar o mundo e os problemas que lhes afetam.

Georg Simmel é um desses pesquisadores. Um dos mais notáveis sociólogos modernos, autor de uma obra ampla, de aparência desmembrada ou difusa, contribui com o estudo dos jogos porque aponta suas lentes justamente para os pequenos eventos e os detalhes

⁶ A referência aqui é ao cidadão moderno ocidental e que vive ou se relaciona com a realidade das cidades. Uma importante referência é o ensaio: *As grandes cidades e a vida do espírito (1903)*, de Georg Simmel.

⁷ Mas também as tentativas de resistência, as revoltas, as greves, algumas manifestações artísticas.

menos expressivos do *estar junto* social moderno. É justamente nesse olhar apurado, de quem aponta para o que está desfocado ou embaçado, que se encontra a potência do seu pensamento⁸.

Georg Simmel, aproximou suas teorias às ideias de Kant e, posteriormente, com as de Nietzsche. Desenvolveu uma proposta de sociologia em torno de uma noção de forma e matéria e compreensão, mas também de interação, movimento e conflito. Sua postura era relativista, desconfiando sempre das totalizações e dos pensamentos deterministas e anti-vitalistas. Para Simmel, todos os eventos deviam ser vistos de maneira complexa levando em consideração as mobilidades contingentes envolvidas por uma condição histórica de estar no mundo, mas também por vivermos de maneira entrecruzada por diversos círculos e dinâmicas sociais (que incluem questões de ordem política, econômica, jurídica).

Como aponta João Carlos Tedesco (2015, p.58) a partir de leitura de Leopoldo Waizbort, para Simmel, não basta apenas estarmos juntos, a sociedade depende de interações e da consciência de que estamos dependentes dessas interações com os outros. Ao debruçar-se sobre as formas sociais, que ele chama de *Vergesellschaftung* (traduzido usualmente por sociação), propõe pensar sobre microssistemas de interação e seus indivíduos participantes. Na sua sociologia, Simmel descreve tipos e formas. Dentre os tipos, destaca o aventureiro, o competidor, o estrangeiro; dentre outros. Dentre as formas de sociação, Simmel elabora questões em torno da subordinação, intercâmbio, conflito e, em especial, da sociabilidade.

Para falar em sociabilidade é forçoso definir primeiro um entendimento básico sobre as questões que envolvem indivíduo e sociedade. Antiga dificuldade das ciências sociais, a relação de forças entre esses dois conceitos e sua importância na construção da realidade social é um problema que data desde a origem da disciplina. Do ponto de vista do jogo – principalmente o de mesa – a noção de indivíduo interessa, justamente, porque ajuda a pensar a posição do jogador e seus modos de participar com outros. A experiência lúdica desses jogos requer pensar principalmente em grupos menores, muitas vezes de apenas dois jogadores. Esses pequenos eventos possuem uma dinâmica social característica, micro, que pode se assemelhar em algum nível aos grandes grupos, mas que de maneira geral, favorece um tipo especial de relacionamentos e interações⁹.

⁸ Tom Bottomore e David Frisby (1978), citados no trabalho de George Ritzer (1993, p.301), descrevem quatro níveis de preocupação na obra de Simmel: em primeiro lugar, suposições microscópicas sobre a psicologia da vida social. Em segundo lugar, os componentes sociológicos das relações interpessoais. Em terceiro, as formas macroscópicas das estruturas e trocas do espírito social e cultural do seu tempo. E em quarto, estudo dos princípios metafísicos da vida.

⁹ O enfoque que interessa é sempre do ponto de vista social e cultural, não do ponto de vista psicológico.

Mas o que é o indivíduo? O indivíduo – e suas categorias correlatas¹⁰ – é questão delicada, porque lida com um longo processo de pensamento que inclui áreas e posições muito diversas. Um para afirmá-lo como algo uno, *indiviso*, outras para separá-lo, relativizá-lo, apagá-lo ou dominá-lo. Algumas dessas posições são complementares, outras radicalmente opostas. O ponto de interesse recai sobre o indivíduo moderno - que de certa forma, é o lugar espaço/temporal em que a própria noção passa a funcionar como categoria conceitual. Para Bauman:

A apresentação dos membros como indivíduos é a marca registrada da sociedade moderna. Essa apresentação, porém, não foi uma peça de um ato: é uma atividade reençada diariamente. A sociedade moderna existe em sua atividade incessante de ‘individualização’, assim como as atividades dos indivíduos consistem na reformulação e renegociação diárias da rede de entrelaçamentos chamada ‘sociedade’. Nenhum dos dois parceiros fica parado por muito tempo. E assim o significado da ‘individualização’ muda, assumindo sempre novas formas – à medida que os resultados acumulados de sua história passada solapam as regras herdadas, estabelecem novos preceitos comportamentais e fazem surgir novos prêmios no jogo. (Bauman, apud ARRUDA, 2010, p.75)

Já foi visto como as mobilidades associadas ao jogo implicam num constante deslizamento e aberturas. Pode-se aproximar as considerações de Zygmunt Bauman ao destacar o constante conflito, a incerteza e ambiguidade (ou “ambivalência”) que estão atreladas ao jogo de forças entre sociedade e indivíduo. Na verdade, é justamente por existir esse jogo de forças, numa necessidade de constante “reformulação e renegociação”, que as possibilidades de abertura e resignificação acabam sendo possíveis.

Para Bauman (ARRUDA, 2010, p.75), Norbert Elias substitui a concepção de “*sociedade ‘versus’ indivíduos*”, propondo uma dinâmica de “*sociedade ‘de’ indivíduos*”. A sociedade não seria o resultado de um jogo de forças do tipo *um contra o outro*. Individualidade e sociedade funcionam de maneira recíproca, de codependência indissociável e que um só existe em função do outro. Para Elias (ELIAS, 1994, p.64), o problema é que usamos dois conceitos que tendem a classificar os fenômenos das ações humanas a partir de dois planos que, na verdade, são inseparáveis. Não é possível entender sociedade e individualidade como se fossem duas entidades diferentes, que pudessem existir de forma independente uma da outra¹¹.

Deve-se ressaltar, porém, que dizer sobre um “de” no lugar de um “versus”, não quer de modo algum dizer excluir o conflito das relações sociais. Qualquer relação social é uma

¹⁰ Identidade, sujeito, subjetividade.

¹¹ Elias destaca como essa posição possui defensores, e é pressuposto do embate entre “individualistas” e “coletivistas”.

relação de conflito porque parte de condições de exercício de poder desiguais, muitas vezes ambígua e repleta de incertezas¹². O fato de o conflito não resultar em confronto ou destruição não significa que não haja conflito. Existem condições que se estruturam dentro das sociedades e que dão fundamento ao exercício de um *versus* simbólico. As construções ideológicas, são um exemplo, pois constituem totalizações que constroem um mundo em oposição a outras construções ideológicas. As práticas de exploração ou o controle de individualidades por diferentes dispositivos é outro exemplo. Além disso, muitas dinâmicas sociais – como por exemplo as festas, o flerte, uma conversa entre amigos e as defesas de banca – ocorrem sob a dinâmica do conflito, mesmo que não sejam aparentes ou que resultem num efeito de aniquilação. O ânimo exacerbado que se vê comumente nas torcidas de jogos de futebol e, também, nas competições de jogos de *Xadrez* ou o colecionável *Magic the Gathering (1993)*, são exemplos vivos.

Georg Simmel e Norbert Elias possuem sociologias muito próximas¹³. Tanto Simmel quanto Elias corroboram para uma teoria do indivíduo *relacional e processual*, portanto, em sintonia com o que se propõe entender a partir da noção de jogo. Para os dois pesquisadores não há um indivíduo como uma realidade apartada, independente. Há, como coloca Waizbort, indivíduo na sociedade. Do mesmo modo, não há sociedade como uma realidade independente, mas uma sociedade de indivíduos.

Nesse sentido, apenas a título de contraste, os dois sociólogos estão em oposição a uma concepção clássica de individualidade no pensamento (e que remonta desde o século XVII), que concebia uma imagem unificada, apartada, consciente e livre. Filósofos como Michel Foucault, Deleuze, Derrida, entre outros, vão desmontar essas noções. Stuart Hall, em especial, mostra com muita clareza os processos que levaram ao gradual rompimento ou descentramento da posição tradicional de individualidade¹⁴. De maneira muito sucinta,

¹² Na anedota rousseliana: O fundador da sociedade foi aquele que cercou um terreno e disse: “isto é meu”.

¹³ Leopoldo Waizbort, no artigo Elias e Simmel (2001, p.89), afirma que as concepções básicas de Elias derivam diretamente das de Simmel.

¹⁴ Como bem destaca Arruda (2010), Hall aponta, entretanto, para um cuidado especial que se deve ter:

Tentar mapear a história da noção de sujeito moderno é um exercício extremamente difícil. A idéia de que as identidades eram plenamente unificadas e coerentes e que a agora se tornaram totalmente deslocadas é uma forma altamente simplista de contar a história do sujeito moderno. (...) É agora um lugar-comum dizer que a época moderna fez surgir uma forma nova e decisiva de individualismo, no centro da qual erigiu-se uma nova concepção de sujeito individual e sua identidade. Isto não significa que nos tempos pré-modernos as pessoas não eram indivíduos, mas que a individualidade era tanto ‘vívida’ quanto ‘conceptualizada’ de forma diferente. (HALL, apud ARRUDA, 2010, p.74).

conforme o autor, são principais as contribuições do marxismo (principalmente por conta da leitura que Louis Althusser fez dele), ao indicar um descentramento do indivíduo que estava sujeito a certas condições de produção históricas (como a divisão do trabalho). Sigmund Freud, com a noção de inconsciente que tira do domínio da razão a decisão soberana sobre os nossos desejos e ações. Ferdinand de Saussure, que deslocava a autoridade em determinar o significado de uma língua, porque esta dependia de um sistema social para se efetivar. E, por último na lista de descentramentos proposta por Hall, o filósofo Michel Foucault, ao afirmar a influência do poder disciplinar como forma de controle e submissão, organizando e limitando as possibilidades do que pode ser feito ou dito. (HALL, 2005, p.34-42)

Norbert Elias diz que “Toda sociedade humana consiste em indivíduos distintos e todo indivíduo humano só se humaniza ao aprender a agir, falar e sentir no convívio com outros.” (ELIAS, 1994, p. 67,). Segundo ele, não é possível pensar sociedade a partir de uma noção de equilíbrio, pois a vida social dos humanos é “repleta de contradições, tensões e explosões” (ibidem, p.20, 1994). As sociedades não têm uma forma perceptível, pois segundo elabora Elias, trata-se de um fluxo contínuo, com mudanças rápidas ou lentas em que é difícil encontrar um ponto fixo. As relações que as pessoas têm com o mundo nunca é idêntica. Sempre parte de um ponto de vista, de uma perspectiva, de um olhar. Enfim, uma posição em uma rede de relações complexa. No entanto, não se deve essas posições como partes de indivíduo pleno e natural, que existe enquanto tal *a priori* da sociedade e das relações. Toda individualidade em Elias, é parte de um processo de interação com os outros¹⁵.

Para Simmel, indivíduo e sociedade são relacionais e indissociáveis: “Entendido em seu sentido mais amplo, o conceito de sociedade significa a interação psíquica entre os indivíduos” (SIMMEL, 2006, loc. 151). Essa relação não é pacífica nem concordante. A interação, diz ele, surge pelos mais diferentes propósitos e impulsos, como os instintos eróticos, interesses religiosos, de ganho, e incontáveis outros (SIMMEL, Sociologia, 1983, p.165). A sociedade, diz Simmel (ibidem, p.168), é o estar com um outro, para um outro, contra um outro. Inclui com isso, pensar em impulsos e propósitos, ou seja, tanto um desejo de estar junto quanto uma necessidade (por via do trabalho, do dinheiro, da segurança, entre outros)¹⁶. De maneira mais clara, Simmel descreve a sociedade da seguinte maneira:

¹⁵ A própria condição de *poder tomar uma posição* é definida socialmente; o que invoca relações de poder e dominação que são amplamente problematizadas por filósofos e sociólogos como Michel Foucault, Hannah Arendt e Giorgio Agamben.

¹⁶ Diríamos ainda, por obrigação, através dos Estado-nação que estabelecem um território e as políticas de pertencimento e identificação daqueles que estão inseridos e, portanto, submetidos a certas determinações jurídicas (dos deveres e obrigações).

Todos esses grandes sistemas e organizações supraindividuais, aos quais se deve o conceito de sociedade, não passam de cristalizações – dados em uma extensão temporal e em uma imagem imaculada – de efeitos mútuos imediatos, vividos a cada hora e por toda uma existência, de indivíduo para indivíduo. Não há dúvida de que assim adquirem existência e leis próprias, com as quais também podem reciprocamente se defrontar e contrapor tais expressões vivas autônomas. Mas **a sociedade, cuja vida se realiza num fluxo incessante**, significa sempre que os indivíduos estão ligados uns aos outros pela influência mútua que exercem entre si e pela determinação recíproca que exercem uns sobre os outros. A sociedade é também algo funcional, algo que os indivíduos fazem e sofrem ao mesmo tempo, e que, de acordo com esse caráter fundamental, não se deveria falar de sociedade, mas de **sociação**. Sociedade é, assim, somente o nome para um círculo de indivíduos que estão, de uma maneira determinada, ligados uns aos outros por efeito das relações mútuas, e que por isso podem ser caracterizados como uma unidade – da mesma maneira que se considera uma unidade um sistema de massas corporais que, em seu comportamento, se determinam plenamente por meio de suas influências recíprocas. (negrito meu) (SIMMEL, 2006, loc. 172.)

A *Vergesellschaftung* (sociação) é o conceito base simmeliano. A posição de Simmel é elucidativa ao propor chamarmos sociedade de *sociação*. Isso porque aponta para a mobilidade desses sistemas e organizações, evitando posturas conceituais que tendem a cristalizar e essencializar processos. É preciso evitar um tipo de totalização do pensamento que coloca fenômenos da cultura como estruturas fixas, enquanto na verdade, estão em constante fluxo e interação. Além disso, é preciso atentar para o jogo de forças que está sempre em ação, da “determinação recíproca que exercem uns sobre os outros”, das “relações mútuas”, das “influências recíprocas”. Trata-se de pensar, assim como desenvolvia Mikhail Bakhtin a respeito da linguagem, de forças centrífugas e centrípetas que exercem pressão umas sobre as outras, em processos de centralização e unificação e descentralização e desunificação. Justamente porque se tratam de sistemas relacionais que dependem de gestos de interpretação de indivíduos que também mudam seus posicionamentos, gostos, olhares à medida que sofrem força do próprio sistema que estão inseridos, possibilitando um *sempre outro modo* de organização ou entendimento.

A sociação aponta para o fluxo incessante da vida e de como a sociedade não pode ser resumida a um tipo específico e imóvel que presume resumir ou identificar seus membros dentro de uma matriz dura. Aponta para as ligações que se dão a cada instante entre indivíduos que também não são matrizes imóveis e duras, mas formações que guardam a sua própria gama de possibilidades, acoplamentos e desligamentos. Tudo isso afeta e dá sentido ao movimento dos grupos através da interação constante desses conjuntos de força e diferença que são os indivíduos em suas relações constantes e inevitáveis entre si e o seu ambiente.

É preciso evitar, portanto, o pensamento de um indivíduo isolado, inteiro, que pensa por si e não sofre influências diversas e constantes a não ser quando deseja conscientemente submeter-se a elas. A sociação nos mostra como a dinâmica entre múltiplas e complexas relações são as responsáveis por dar cara não só àquilo que chamamos sociedade, mas aos participantes dessa sociedade, num fluxo ininterrupto de constantes reimaginações de mundo e, conseqüentemente, de si. Estamos, se Huizinga e Caillois estão corretos, sempre em constante jogo. Movendo e sendo mobilizados dentro dos mais diversos campos lúdicos, campos que instauram práticas mais ou menos diversas umas das outras em que nós, enquanto jogadores, somos envolvidos de alguma forma. O campo da escola, do trabalho, da família, de todos os ritos e mitos que fazem parte daquilo que a cultura humana nos permite participar e mobilizar.

Por conta disso, não se pode pensar a sociedade como um corpo absoluto, mas como um movimento de sociação infinita, que agrega múltiplos afetos, das mais diversas ordens e que lida constantemente com o diferente, com a mudança, com o fluxo. Para Agamben, de maneira mais intensa, o indivíduo não pode ser compreendido a partir de uma subjetividade absoluta, independente, isolada; um indivíduo inteiro e que se conhece plenamente. O *outro* torna-se importante nesse pensamento, pois o *outro* não é o *mesmo*. Portanto, por mais que possa se assemelhar, o *outro* guarda sempre uma dimensão de diferença, de incapturabilidade, de distância que não pode ser completamente vencida. É por conta dessa relação entre o *mesmo* e o *outro* que Agamben vai falar de um *ser qualquer*. Um ser que não é nem individual (no sentido de indiviso, independente, isolado), nem universal (no sentido de não representar a totalidade dos indivíduos). O *ser qualquer* é o ser que, seja qual seja, importa. É um ser que vem sem predicado, não possui uma qualidade que o identifica e o prende a esse ou a aquele grupo.

1.2.3 LUDUS E PAIDIA. OS JOGOS SEGUNDO ROGER CAILLOIS

Roger Caillois é, junto com Huizinga, um dos principais nomes no que diz respeito ao estudo dos jogos sob o olhar da cultura e da sociedade. Enquanto Huizinga esforça-se em demonstrar a precedência do jogo e sua ampla participação em todos os elementos da cultura humana, Caillois assume um olhar mais sociológico. Ele elabora não só uma formulação sobre

a noção de jogo, como também investiga aspectos psicológicos e comportamentais tanto positivos quanto negativos (na imagem do jogo corrompido).

A própria palavra jogo, para Caillois, já guarda uma complicação, pois é usada tanto para definir a atividade de jogar, como a “totalidade de imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo.” (CAILLOIS, 1990, p.10). O autor destaca como a palavra jogo combina, em si, ideias de limite, liberdade, invenção, sorte, destreza. Sugere-se ainda, movimento, conflito e desejo.

Para o autor (p. 29), o jogo em sua forma ampla¹⁷ é uma *atividade*, e que pode ser definida pelas seguintes características:

1. Livre: ser obrigado ao jogo enfraquece ou faz perder a sua natureza atraente e alegre;
2. Delimitada: o jogo acontece dentro de espaço delimitado, o campo lúdico;
3. Incerta: é importante que o futuro tanto do andamento, quanto do resultado do jogo, seja incerto;
4. Improdutiva: o jogo não gera nem bens, nem riqueza, nem elementos novos.
5. Regulamentada: o jogo tem regras, convenções, modos de agir que fazem sentido dentro da lógica simbólica do jogo.
6. Fictícia: o jogo é um mundo ilusório com sentidos próprios que criam uma realidade extraordinária que o distingue do mundo ordinário.

Essas características, diz Caillois, são puramente formais. Não dizem respeito ao conteúdo dos jogos, logo, podem ser entendidas e percebidas em um universo bastante diverso de atividades. Nem todos os jogos são jogos de destreza, assim como nem todos envolvem um conflito direto entre jogadores, por exemplo. Essas diferenças separam não só os jogos, enquanto campos lúdicos, mas também os jogadores e os modos de ação possíveis e exigidos a cada formação.

Uma das contribuições mais notáveis de Caillois, nesse sentido, diz respeito a sua categorização sobre os jogos. Enquanto Huizinga privilegia as competições agonísticas e as práticas ritualísticas como exemplos preferidos de jogo, Caillois vai além. Partindo da

¹⁷ Que abarca não só os jogos de mesa, mas os esportes, as brincadeiras, as recreações.

constatação que o jogo de azar¹⁸ e da vertigem são práticas lúdicas vistas, geralmente, como negativas – quase sempre deixadas de lado ou tratadas de forma muito periférica – Caillois constrói um modelo que as abarca e faz funcionar numa relação de igual importância e desempenho com práticas de competição, destreza, força, inteligência e representação.

Elabora, portanto, uma classificação teórica ampla – que ele classifica como “categorias fundamentais” – e que encerra elementos variados de práticas, campos e formações muito diversas. Algumas a uma distância tão grande de outras que torna difícil até aparentá-los todos sob a mesma rubrica “jogo”. Essas categorias apontam tendências ou linhas de força que predominam em determinados campos lúdicos. Isso não significa, entretanto, que a existência de uma categoria impeça a existência simultânea e compartilhada de outras. A variação de forças estabelece um jogo de intensidades muito mais que de estados contínuos e permanentes – que identificaria o jogo à determinada forma e o engessaria, como estrutura consolidada.

Sua definição passa, então, por quatro categorias gerais: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, que abraçam em torno de si as diferenças entre o mais alto esforço e atenção até o mais tranquilo relaxamento. Trata-se de um modelo de classificação que parte, evidentemente, de uma linha de força entre o *tensionamento máximo* e a *distensão relaxante*.

Todas as categorias estão envolvidas por duas disposições antagônicas, que agem simultaneamente enquanto forças que promovem esses tensionamentos e distensões, numa relação pulsional, de fluxo e conflito. Na extremidade do que Caillois chama de “turbulência, expansão, imprevisto”, está a *paidia*. Do outro lado, o princípio formatador, que subordina ou direciona a força expansiva para um sentido comum, o *ludus*. A *paidia* está inexoravelmente associada ao espírito livre da criança, enquanto o *ludus* liga-se à organização simbólica do jogo, enquadrando-o no mundo da linguagem e da cultura enquanto formalizações do sensível.

1.2.3.1 AGON

Refere-se aos jogos de competição, em que há o embate entre os competidores que, idealmente, se desafiam em iguais condições. São, por exemplo, os jogos esportivos (embora não somente esses), por seu caráter predominantemente competitivo em que um jogador,

¹⁸ Com exceção do seu uso no campo da matemática.

através de sua destreza, velocidade, inteligência ou força superior conseguiria vencer os outros competidores.

Implica que um jogador possa treinar para aprimorar-se e assim superar seus adversários. Há, portanto, uma noção de progresso baseada no esforço. Uma relação próxima com a coerção, o trabalho e o produtivo (por conta da progressão). A meta no *agon* é mostrar-se superior aos demais jogadores (as Olimpíadas).

Caillois identifica como os animais também exercem jogos com função agonística. Um exemplo trazido por ele são os “bovídeos, que com a cabeça baixa, frente a frente, esforçam para fazer recuar o outro.” (CAILLOIS, 1990, p. 35). Como afirma o autor, a finalidade do *agon* não é destruir o adversário, e sim mostrar superioridade.

Agon relaciona-se diretamente ao Poder, enquanto manifestação de vida assertiva. Afirma-se pelo esforço constante numa construção racional, pautada pela lógica da coerção de si, da ação produtiva e da seriedade. O conflito, porém, como fluxo de forças em constante movimento cria modificações no sistema que não permitem a determinação da formação como estrutura fixa. Digamos, o jogo de *Xadrez*. Ele é pautado tradicionalmente pela sua qualidade lógica e espírito estratégico. É um jogo de mentes, muito mais que de corpos. Enquanto campo, ele é bastante determinado. No entanto, é possível que, numa ordem do *sensível*, o jogador tomado pela *paidia* “corrompa”, na *formação*, a lógica pré-concebida do campo do *Xadrez*. Com isso, investe no sistema variações diversas que criam outras possibilidades de experiência, causa outros afetos. Um adulto experiente jogando com um jogador amador e emocionalmente instável pode ser levado a evitar fazer certas jogadas, reduzindo seu desempenho (consciente ou inconscientemente), para evitar respostas emocionais negativas, por exemplo.

1.2.3.2 ALEA

Segundo Caillois, *alea* em latim é o nome para um jogo de dados. *Alea jacta est* (a sorte está lançada). Refere-se ao *aleatório*, por isso, está em oposição ao *agon*, em que o resultado do jogo estava determinado pela qualidade do competidor. No *alea* o acaso manda. Assinala, como diz Caillois, a benevolência do destino.

A sorte é um denominador comum, que nivela todos os jogadores. O jogador está à mercê da sorte, portanto pouco importa suas habilidades, sua inteligência, força, velocidade. Não importa quão rápido, forte ou habilidoso seja se, em última instância, o resultado de sua ação estiver depositado inteiramente na ordem do acaso. Estão abarcados os jogos de aposta, dados, roleta, loterias, entre tantos outros.

O que os jogos de *alea* possibilitam é que *o mais hábil e o menos hábil* se equiparem pelos desmandos da sorte. Para a sorte pouco importa quem atira os dados. *Alea* está na ordem do sensível, da diversão e do poder. Isso porque envolve a necessidade de arriscar-se sob os desmandos do destino. Uma mente muito racional não se colocaria à mercê do acaso para resolver seus problemas, por exemplo. Dispor-se à chance nesse caso é muito diferente que o risco da *ilinx* ou do *agon*.

No *agon* o risco existe na exata medida da confiança do jogador nas suas próprias habilidades. Se a incerteza é um fantasma e uma necessidade a todos os jogos, no *agon* ele pode ser o menos apavorante. Na *ilinx*, o risco e a incerteza estão diretamente ligados aos efeitos contra o próprio corpo ao se submeter a uma força da qual não se tem medida exata. *Ilinx* tira sua disposição no mérito do próprio movimento. Na *alea*, no entanto, o risco é contra o próprio ganho e pode ser dimensionado racionalmente apenas no limite das suas chances e das perspectivas de ganho. Nesse tipo de jogo os extremos do movimento são muito mais importantes do que todo o resto, isso porque é nos extremos que o jogador “aparece” com mais frequência. Mas o que é esse aparecer? Aparecer é ser requisitado ao jogo.

Enquanto na *ilinx*, *agon* e *mimicry* há uma demanda de investimento quase constantes, na *alea*, o jogador é requisitado principalmente no início e no fim das ações. Quando faz uma aposta, rola os dados, escolhe uma carta, o jogador aparece a primeira vez. Quando recolhe o resultado do acaso, seja seus ganhos ou suas perdas, o jogador aparece pela segunda vez. Esses momentos extremos podem eventualmente ser pontuados por ajustes e tomadas de decisão ocasionais, mas no jogo de sorte, a sua participação, o seu aparecimento quanto ao resultado das suas ações, é mínimo. Por isso, o seu poder de ação e decisão está muito mais em aceitar submeter-se ao acaso do que em contribuir para o seu resultado.

É claro que, eventualmente, alguns jogadores tentam “corrigir a sorte”, que, segundo Duflo (1999), é o que dizia Casanova. Recorrer à trapaça é normalmente condenável, no entanto, alguns jogos e culturas quase autorizam essa prática, como para apontar a habilidade especial do jogador experiente. O trapaceiro joga um jogo secreto, paralelo ao jogo oficial. Joga

com a destreza, mas também com a própria sorte, apostando na sua habilidade ou no puro acaso para tirar proveito dos distraídos ou menos experientes.

Por esse ponto da experiência e in experiência é possível apontar a importância do jogo de sorte quanto à difusão dos jogos. Nesse tipo de jogo, como já foi dito, nenhuma ou quase nenhuma habilidade é requerida. Além disso, há um menor esforço de atenção porque as aparições do jogador se concentram mais nas extremidades do movimento do jogo. Por isso, talvez, os jogos de sorte sejam tão populares. Não só porque alguns envolvem dinheiro (muitos jogadores, como Casanova, vão afirmar que isso é até a menor das influências), mas porque permitem que qualquer pessoa jogue.

1.2.3.3 MIMICRY

Refere-se às máscaras, às ilusões, ao fictício e imaginário, às encenações. *Mimicry* é termo tirado do inglês e que significa mimetismo. Caillois afirma que mímica e disfarce “são os aspectos fundamentais dessa classe de jogos” (1990, p. 41). Ele sugere que é daí que vem o sucesso dos brinquedos que miniaturizam as ferramentas e utensílios da vida adulta, bem como todo o nosso envolvimento com as máscaras, o travestir-se, o encenar.

O prazer é precisamente o de *ser outro*, embora por puro fingimento, sabendo ser jogo. É na *mimicry*, também, que está a oportunidade de romper as fronteiras entre o ordinário do mundo e o extraordinário do mundo ilusório do jogo. É o espaço da transformação, da capacidade de assumir poderes que não são seus, mas que lhe são investidos durante a prática. “A *mimicry* é invenção incessante” (Ibidem, p. 43). Está relacionada à necessidade de coerção de si, para colocar-se e investir-se *in ludo*¹⁹, precisamente por conta do caráter ilusório do universo temático, das narrativas construídas e dos poderes concedidos. É exigência para a *prática* e, principalmente, para a *atitude lúdica*²⁰ porque envolve os efeitos de imersão no jogo.

Diferente do *agon*, em que o jogador deve contar com suas próprias capacidades para superar os desafios do jogo, na *mimicry*, ele assume poderes que lhe concedem habilidades especiais. No entanto, um jogador de videogames, por exemplo, sabe muito bem da relação próxima que é possível existir entre *agon* e *mimicry*. Quando um jogador assume, no papel do herói, o controle do personagem, ele se investe de determinados poderes e funcionalidades que

¹⁹ Coloca-se em jogo, dispor-se a iludir-se.

²⁰ Tipo de disposição especial do jogador ao jogo. Será desenvolvido no capítulo 2.

extravasam aqueles do mundo ordinário. No entanto, ainda assim, o desenvolvimento do jogo está definido pelos limites da própria destreza e inteligência do jogador, ou seja, ainda assim a exigência agonística demanda do seu corpo uma resposta satisfatória.

Por seu caráter ilusório, a representação e a disposição séria e produtiva são normalmente influências mais diretas que o desapego ou liberdade excessiva. A construção e manutenção do universo temático extraordinário arquiteta sua existência numa relação econômica com o jogador. É o constante investimento afetivo que reforça o universo lúdico. A dispersão de uma atitude mais paidiaca poderia “arruinar” esse investimento. Investimento que deve ser adequado a proposta do jogo, importante dizer, portanto, exige certa concentração. Uma prática que destoe ou fuja da proposta arrisca desmanchar a fantasia.

É evidente que isso só é limitação dentro de um jogo em que o *ludus* formaliza essas posições e demanda essa manutenção. Numa prática *paidiaca* mais livre, como por exemplo algumas brincadeiras infantis que estão a todo o momento trocando papéis, temáticas, poderes, é possível sim que a *mimicry* se sustente sem tanta coerção de si. O movimento, nesse caso, pode ter muito mais relação com a liberdade e a experimentação, por exemplo.

A riqueza dessas possibilidades, trocas, movimentos, é o que torna maravilhoso o jogo. É claro que, na perspectiva de um desenvolvedor de jogos, esse tipo de questão se torna um problema mais específico, mas não é o nosso caso. Pauta-se, na pesquisa, por tentar entender os movimentos e potencialidades do jogo na cultura para além das suas formas sistematizadas.

1.2.3.4 ILINX

De acordo com Caillois, nome grego para o “turbilhão das águas”, do qual deriva *ilingos* (ἰλινγος): vertigem. Para o filósofo, consiste numa tentativa de destruir a “estabilidade da percepção”. Busca-se a perturbação da percepção como fim em si mesma, não para vencer ou superar um adversário, nem para jogar com a sorte ou para encenar ou fingir algo. A *ilinx* refere-se ao espasmo, ao transe, ao ficar atordoado girando sem objetivo algum a não ser o de perder-se nesse giro. Pode se relacionar com o efeito obtido nos carrosséis, nos parques de diversão, e em alguns jogos eletrônicos de realidade imersiva. Associa-se um algo de destrutivo, de caótico, de desordeiro voltado à pura sensação. Na sua versão deturpada, ou corrompida, como coloca Caillois, relaciona-se à embriaguez e ao efeito das drogas.

A *ilinx* nos lembra do movimento constante que é fundamento de toda *formação lúdica*. Movimento de um ponto a outro em que nenhum dos extremos, como já apontava Hans-Georg Gadamer (1985, p.38), é o alvo do jogo. A finalidade de todo jogo nunca pode ser apenas chegar ao seu fim, concluí-lo, mas sim o movimento. Nisso reside a possibilidade de pensar o jogo como inutilidade. Para a *ilinx* o que interessa é a sensação obtida enquanto *in ludo*.

Os jogos são espaços dinâmicos que comportam *micro finalidades funcionais*. Quanto mais paidiaco o jogo, mais aberto está a essas micro finalidades. Elas são construídas tanto previamente quanto no próprio fluxo do jogo, como adaptações circunstanciais, contingentes. A *ilinx* é a forma mais radical dessa qualidade, exatamente porque aquele que joga com a vertigem joga com a entrega ao fluxo de forças, ao movimento. Investe na prática sob o eventual risco de perder-se, de falhar, de cair. O jogador joga consigo pequenos funcionamentos que o deixam fora de controle. Arrisca seu corpo colocando-se à mercê das forças externas do mundo, num movimento ambíguo de prazer e desprazer.

É inevitável, entretanto, notar as vezes um “que” de *alea*, outras de *agon*, outras dos dois em muitas dessas práticas. Porém, isso só corrobora com a tentativa que se propõe de demonstrar a rede de relacionamentos e intensidades que se desloca no funcionamento da formação do jogo. Nunca *exclusivamente uma categoria*, como se isso desse ao jogo uma identidade irrefutável, mas uma *intensidade distribuída* de forma desequilibrada e que, portanto, faz prevalecer temporariamente um ou outro aspecto numa formação que nunca está empiricamente estática.

1.2.3.5 LUDUS E PAIDIA

A partir dessas quatro categorias fundamentais do jogo, Caillois debruça-se em seguida em descrever os dois elementos que permeiam todas essas categorias: o *ludus* e a *paidia* que, por sua vez, descrevem os modos do jogador colocar-se no jogo.

Todas essas categorias são úteis na medida em que permitem pensar os jogos modernos de mesa em sua diversidade, sejam festivos, cooperativos ou extremamente competitivos e sérios; ao mesmo tempo que nos permitem relacioná-las a questões mais amplas, como a que se pretende apontar ao dizermos: *ambiguidade, incerteza e conflito*.

Em cada uma delas há um indício do porque os jogos nos fascinam. Algumas numa dimensão mais social, como o *agon* e a *mimicry*, outras numa dimensão mais subjetiva, como a *alea* e a *ilinx*. A *mimicry*, por exemplo, permite pensar que uma das potências do jogo reside

no fato de permitir com que exercitemos possibilidades, um esforço criativo que nos coloca em relação com mundos possíveis, ficcionais, virtualidades atualizadas por conta da encenação com o jogo, mesmo que imaginárias.

A *ilinx* sugere uma característica pulsional, voltada a uma relação instintiva, da ordem do sensível. Demonstra a não obrigatoriedade de regras precisas ou pré-definidas, objetivos ou demarcações de vitória ou derrota para nos vermos em jogo. Há uma relação primitiva da *ilinx* – no sentido schilleriano do sensível como precedência na organização do ser humano – como aquilo que é da ordem de um “sentir puro”, que pretende dar-se apenas com os limites e as sensações da sua presença enquanto corpo no mundo.

O movimento possível entre esses “tipos” de jogos, só é possível por conta do conflito inerente às duas manifestações dissonantes do esquema lúdico. *Paidia* e *ludus* são forças indissociáveis e inelutáveis que colocam a energia disponível ao corpo em movimento, criando condições para, no entrelaçamento das suas forças, no conflito infinito, a realização da experiência do lúdico.

Para Caillois persiste no jogo – para além de toda limitação, ordenação, regulação – uma liberdade primeira, uma necessidade que provoca um jogador a uma experiência desordenada, pulsante, desregrada, de puro gasto, deslocamento, investimento. Isso é a *paidia*. Investir-se *in ludo*, ou seja, colocar-se disponível ao jogo, disposto às suas regras, seus processos e suas fantasias, deve muito a esse estado de espírito da criança, que persiste no jogo. A *paidia* é energia desenfreada. É papel do *ludus* dar-lhe forma. Por isso *ludus* está sempre associado a *paidia*.

Nesse sentido, não há *ludus*, sugere-se, sem o espírito livre e desorganizador de pura exuberância da *paidia*. Sem a força pulsional da *paidia*, não haveria matéria para o *ludus* dar forma. Essa é uma relação similar àquela do impulso formal e impulso sensível em Schiller. A pura matéria, diz Schiller (2002, p. 77-78), como um bloco de mármore, pode assumir *forma viva* nas mãos de um escultor e mesmo um “homem” (enquanto vive e tem forma), nem por isso é *forma viva*. É necessário que sua vida seja forma e sua forma seja vida.

Schiller reforça a necessidade do vínculo do jogo de forças para tornar potente a relação. Enquanto apenas meditamos sobre sua forma, ele diz (Ibidem), ela é inerte, apenas uma abstração. Enquanto apenas sentimos sua vida, ela é informe, apenas uma impressão. É somente na relação de forças, no tensionamento provocado pelo impulso lúdico, que há condições para o ser humano existir enquanto *forma viva*. Da mesma maneira, o lúdico só é possível na relação construída pelo conflito entre *ludus* e *paidia*. Um dando forma ao que, de outro jeito, estaria sempre num estado caótico e expansivo a ponto, talvez, de ser destrutivo.

Sobre a *paidia* Caillois coloca:

Esta elementar necessidade de agitação e de algazarra aparece inicialmente sob a forma de um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar, e, depois, abandonar todo o objeto que esteja à mão. Transforma-se, frequentemente, num gosto de destruir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido com franjas, fazer desmoronar um monte, atravessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia, etc. Em breve surgirá o desejo de mistificar ou desafiar, deitando a língua de fora, fazendo caretas, fingindo tocar ou atirar o objeto proibido. [...]” (CAILLOIS, 1990, p. 49)

A criança, afirma Caillois, não para por aí. Ela brinca com a própria dor e gosta que lhe metam medo, por exemplo. Procura assim, na visão de Caillois, um mal físico ou psicológico, mas condicionada a sua própria vontade, ao seu desejo. É uma busca por ela solicitada e que pode cessar quando quiser (liberdade de escolha, caso contrário não haveria jogo). As crianças são mais suscetíveis a demonstrar as forças da *paidia*, provavelmente porque ainda não estão completamente tomadas pelo espírito regulador apolíneo do *ludus*. Platão e Aristóteles, apontavam a importância das recreações livres nas primeiras idades. Só mais tarde começariam a ser direcionadas às atividades de cunho mais formal. O prazer investigativo das crianças é próprio daqueles que têm poucas amarras para lhes segurar, em que tudo se torna estímulo positivo e vibrante.

Há, por exemplo, um prazer investigativo com o próprio aparato vocal de forma similar a todas as outras investigações que a criança, em seus primeiros anos de vida, acaba se envolvendo. Sejam elas da ordem do olhar, do tato ou da voz, a criança investe-se experimentando como pode com o que pode. Desde muito pequenas, demonstram grande atividade nesse sentido, desde o choro até o balbúcio. O próprio choro, alerta Groos, que pode surgir como algum tipo de desconforto da criança, logo pode transformar-se numa experiência investigativa. Ela opera um “choro” que se prolonga, como quem quer ver até aonde vai, o que é isso e como funciona. Há um prazer em explorar não só o funcionamento, mas os limites (talvez por isso girar até cair, ou prender a respiração o máximo que pudermos). As crianças, e também os adultos, vez ou outra divertem-se (ou simplesmente ocupam-se) numa espécie de “*lalação*”, dedicados apenas a um prazer sonoro, sem uma necessidade de comunicar ou dar sentido aos sons dessa voz, não há um discurso ainda, mas a manifestação de uma voz que se sobressai. Groos relata como algumas pessoas costumam, por exemplo, encher as bochechas

de ar até deixar estourar, apenas para ouvir o som característico do “plop”, ou, citando Perez (apud GROOS, 1912, p. 35), como uma menininha que repetia – dia e noite, durante quatorze dias – algo como “toro, toro, toro” e “rapapi, rapapi, rapapi”, demonstrava tremendo prazer nisso.

Caillois afirma que, com o tempo, surge o gosto pela invenção das regras e de um submeter-se a elas, “custe o que custar”. É o espírito formalizador do *ludus* que organiza a energia desenfreada da *paidia*. Nesse momento o *ludus* parece tomar a frente da relação, embora nunca possamos realmente desarticular a influência da *paidia*. A criança passa a desafiar-se, a apostar, a testar seus limites, suas possibilidades num jogo de prazer e desprazer. Essa é característica mais importante do *ludus*, a característica de direcionar o fluxo pulsional da *paidia* a um objetivo. Coerção de si, em que se restringe parte da liberdade em função de uma produtividade, um ponto a chegar. Conseguir ou não conseguir, alcançar, resistir, superar. No entanto, a esse nível original, em que a força do *ludus* e da *paidia* se inter-relacionam, não há uma disputa com o *outro*.

O *outro* aqui, ao se manifestar no jogo, determina o nascimento das relações agonísticas, da disputa, da rivalidade. No princípio, ao que parece, há uma relação muito mais abstrata, pessoal, de disputa com o próprio jogo e com o próprio corpo, em que o *outro* é um não identificado. Há nesse *outro* uma importância fundamental para a dinâmica do jogo. Tanto como aquela figura que nos antagoniza e angustia, como a figura que nos fundamenta e acalenta. O jogo é o lugar em que enfrentamos esse *outro*, numa experiência que funda um espaço provisório que tem seus efeitos, compartilha uma seriedade particular e no qual investimos compartilhando de regras negociadas.

Entretanto, os jogos não são um sistema isolado. São antes uma corrente de afetos colocados em circuito, em que áreas de efeitos diversos podem ser ativados provocando novas mobilidades, tensões e distensões. O jogo não é uma organização puramente subjetiva nem autônoma. Está implicada em um mundo que tem suas próprias forças. Embora o *círculo mágico*, de que fala Huizinga, pretenda tornar segura a atividade lúdica, é sabido que as dinâmicas e forças do mundo ordinário não se ausentam totalmente. Não há garantias na verdade. A relação se torna mais complexa, portanto, ao entendermos que para investigar devidamente o fenômeno do jogo hoje e, conseqüentemente, entender como *ludus* e *paidia* funcionam e dão vida às *formações lúdicas*, é preciso investigar a sua relação com as dinâmicas do mundo.

2 COMPONENTES DO JOGO: PRÁTICA, CAMPO E *FORMAÇÃO LÚDICA*

2.1 A PRÁTICA LÚDICA

Quando se pesquisa o jogo é possível apontarmos ao objeto ou sistema, ao conjunto de suas peças, regras e limites formais; ou ao ato em si do jogo, ou seja, o jogo enquanto jogado – portanto, processo que acontece e se desdobra à medida que os jogadores dispõem as peças e submetem-se ao jogo. Entretanto, como apontam pesquisadores como Jacques Henriot, Thomas Henricks, Bernard Suits, Sebastien Genvo ou Gilles Brougère, é preciso pensar também no jogador e na sua disposição ao jogo. Quais os elementos e os modos possíveis ou necessários para se colocar como jogador em um jogo e como isso afeta a experiência lúdica.

De certa forma Caillois passa um pouco por isso quando considera o jogo sob a perspectiva do *ludus* ou da *paidia*. Isso porque esses elementos tratam de disposições do jogador de forma muito mais contundente do que os quatro outros elementos que Caillois trabalha: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Enquanto esses são, de maneira mais ampla, modos de jogo diferentes entre si, *ludus* e *paidia* tratam dos modos e disposições de jogar cada um desses modos – muito embora o próprio Caillois apresente algumas restrições quanto a certas combinações entre eles, como por exemplo *ludus* e *ilinx*. Enquanto a combinação de *ludus* e *agon*, por exemplo, parece evidente quando pensamos em *ludus* como a disposição ou inclinação às regras, ao foco, ao direcionamento da vontade de jogar sob certos limites e impedimentos, *agon* parece o companheiro ideal. Já *ludus* e *ilinx* parecem trabalhar um contra o outro. Enquanto o *ilinx* trata justamente do desequilíbrio, da vertigem, do perder-se num fluxo ou torrente em busca do prazer desse perder-se, *ludus* corre na corrente contrária, orientando, organizando e equilibrando tudo, impedindo ou diminuindo as forças dessa perda. De certa forma é o que ocorre em jogos e brincadeiras arriscadas como o *bungee jump*, paraquedismo ou, como cita Caillois, o alpinismo.

Para Gilles Brougère o jogo só existe dentro de um sistema próprio de designação e interpretação e que não existe claramente nenhum comportamento específico que poderíamos dizer que pertence à esfera lúdica, justamente porque esses comportamentos muitas vezes confundem-se com os comportamentos comuns do dia a dia. Para Brougère, o que caracteriza o jogo então, “é menos o que se busca do que o modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca (BROUGÈRE, 1998, p.105). Nesse viés, segundo o pesquisador, os jogadores

precisam compartilhar de uma *cultura lúdica* comum para que possam jogar, reconhecer e interpretar elementos de jogo. A criança aprenderia aos poucos através de inúmeras investigações de si e do seu ambiente o próprio ato de brincar e seria, num primeiro momento com a mãe, ela mesmo um brinquedo antes que um parceiro de jogo. Só quando dispusesse de um conhecimento suficiente de si e do mundo é que passaria a tornar-se parceiro, assumindo então o papel de jogador.

A participação do jogador não deve ser tratada, portanto, apenas a nível mecânico, mas também a nível de desejo, de dedicação, de envolvimento com aquilo que joga. Deve haver, assim, uma certa atitude ou comportamento do participante que o coloca como jogador em um jogo, mas que vai além apenas da aplicação do seu conhecimento ou destreza, justamente porque passa também por um desejo de submeter-se a certas limitações e regras, vestir-se de certas máscaras e aceitar certos sentidos. Bernard Suits (2014) diz que a atitude do jogador deve ser um elemento do jogo, justamente porque implica em aceitarmos adotar e seguir certas regras que normalmente nos impedem de chegar a determinado resultado por meios mais fáceis ou rápidos.

Como sugerimos anteriormente, a *paidia* aparece aqui como o fluxo constante de energia, de uma vontade infinita e sem alvo e que, portanto, alimenta o desejo pelo jogo, pela brincadeira. Entretanto, é o direcionamento do *ludus*, representado pela cultura lúdica que o preenche, que dá foco e permite que o jogador oriente esse desejo. Só assim pode haver uma atitude lúdica, quer dizer uma prática dedicada ao jogo, no sentido de dar um foco consciente ao desejo de jogar. Nesse sentido, poderíamos apontar duas posições de ação e envolvimento possíveis. Um da ordem da prática, outra da atitude. Esses elementos pertencem a uma mesma categoria, a do jogador, e têm como interesse tanto apontar a importância do ato de jogar, quanto a importância do tipo de conhecimento e disposição que um jogador tem em relação ao que joga. Com base no que dizem Brougère, Suits, Henriot, Huizinga, Caillois e outros, sugere-se a seguinte definição:

Prática lúdica é a atividade exercida pelo jogador ao dispor-se temporariamente ao campo de efeitos simbólicos do jogo. É a livre coerção de si ao dispor-se às limitações das regras, ao limite de espaço e condições de uso. Livre no sentido do jogador poder escolher se deseja se submeter ao jogo e as suas implicações, bem como a liberdade de evadir-se dele a qualquer momento.

A prática pode estar associada, ou não, a uma determinada atitude de envolvimento com o jogo. Por isso, se prefere manter em aberto duas possibilidades, a do jogador enquanto agente interessado e a do jogador desinteressado. O grau de envolvimento – o quanto um

jogador reserva de seriedade ou de energia, o quanto está disposto a concentrar-se ou não – parece que implica pouco na existência ou não de jogo, além de ser um dado muito difícil de determinar.

Um jogador desconcentrado, que estivesse preocupado com o tempo da partida ou com algum compromisso externo, por exemplo; ou que não compartilhasse do mesmo grau de empatia com a temática ou mecânica do jogo que outros jogadores, ainda assim estaria em uma prática lúdica. Seu grau de envolvimento não é determinante para a prática, mas sim para a experiência da prática e, conseqüentemente, para o afeto possível dela.

Bernard Suits (2014) usa o termo “*lusory attitude*”, algo como atitude lusória, e que diz respeito ao comportamento adotado pelo jogador ao aceitar as regras, mesmo que elas signifiquem uma maneira mais complicada de chegar a um determinado fim. Segundo Suits, o fato de o jogador aceitar as regras é necessário não só para que ele possa participar do jogo, mas para que o próprio jogo possa existir enquanto tal.

Sallen e Zimmerman, em acordo com Suits, referem-se à atitude lusória, como o comprometimento assumido pelo jogador em função do jogo. Esse comprometimento inclui a aceitação de participar de um jogo do início ao fim e de, durante esse período, submeter-se às suas regras, investindo-lhe, ao mesmo tempo, de sentido. Trata-se de uma espécie de contrato social, como colocam os autores, ao mesmo tempo em que é um “ato de fé” por dispor-se a um mundo simbólico, imaginário, temporário, com um universo de comportamentos, linguagem e limites diversos do mundo ordinário.

Jogar um jogo é, em muitos aspectos, um ato de “fé” que investe o jogo com seu significado especial. Sem jogadores dispostos, o jogo é um sistema formal esperando para ser habitado, como um pedaço de partitura esperando para ser tocado. Essa noção pode ser estendida para dizer que um jogo é um tipo de contrato social. Decidir jogar um jogo é criar - do nada - uma autoridade arbitrária que serve para guiar e dirigir o jogo. (SALLEN e ZIMMERMAN, 2004, cap 9, p.6, tradução nossa.)

Jacques Henriot (1969), por sua vez, usa o termo “atitude lúdica” (*l'attitude ludique*), sugerindo que é justamente a atitude lúdica o elemento que transforma uma atividade ordinária em um jogo. Enquanto processo ou formação, o jogo depende de um agente atuante, disponível e dedicado à partida, que se ausenta temporariamente da vida comum e passa a habitar o mundo da *formação lúdica*. Para Huizinga (2008, p. 11), jogar “[...] trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”

Portanto, à atitude interessada, chamamos simplesmente: atitude lúdica. É a disposição consciente de se sujeitar seriamente às regras e efeitos da atividade lúdica. A

atitude é a vontade de dedicar-se ao jogo, vestindo suas máscaras, seguindo seus ritos. É a disposição de colocar-se *in ludo*, à ilusão de seus efeitos e à possibilidade de seus afetos. É o atributo do jogador sério, ilustrado na figura do entusiasta (hobbysta), do profissional e do dependente do jogo.

Isto posto, a prática/atitude lúdica procura evidenciar que é o jogador que dá sentido à ação do jogo. É ele que dá movimento ao sistema, investindo tempo e esforço, revestindo-se de suas máscaras, aceitando seus riscos, limites e ganhos. Atuando, enfim, como um campo de forças múltiplas e variadas que interferem decididamente na qualidade e amplitude da experiência lúdica. Por forças múltiplas e variadas destaca-se aquelas da noção de prática como: “conjunto de regras anônimas, históricas, que estão sempre determinadas no tempo e no espaço e que, por conta disso, confere as condições possíveis de construção e uso.”

O jogador é o agente responsável pela execução do jogo. Através da sua ação, na *prática lúdica*, o jogador estabelece vínculo com o campo de efeitos simbólicos. Além de ser responsável em dar movimento ao sistema, o jogador incorpora sentido a ação. Isso interfere nas possibilidades inscritas no sistema, podendo até mesmo reescrever essas possibilidades, tanto por uma ação direta e acordada, como por efeito do *metajogo*.

Nenhuma *formação lúdica* tende a comportar-se de maneira igual, a base de inter-relações é complexa demais e o jogador, enquanto uma complexidade adicional que se acopla a ela, acrescenta novas possibilidades de funcionamento. Regras podem ser alteradas, espaços podem ser expandidos. O jogador é o agente que traz o *metajogo* para o campo lúdico, podendo interferir no desenvolvimento da partida de maneira pontual ou profunda.

No que diz respeito aos jogos de mesa o jogador enquanto apenas aquele que move as peças do tabuleiro pode muito bem ser identificado pela prática. Ao vermos alguém que age e reage frente a um oponente, sentado à mesa diante de um tabuleiro de jogo, não temos dúvida de considerar aquele agente um jogador. Por mais que esse participante esteja alheio às suas jogadas, tenha pouca habilidade, sorte ou interesse, ainda assim dificilmente poderíamos descartá-lo como jogador. Entretanto, a nível de experiência de jogo, o participante desse tipo pouco se envolve com a imaginação do que joga. Diríamos que consome o jogo sem um desejo atrelado a ele, sem uma vontade que lhe tirasse de uma cadeia de ações e reações mecânicas que pouco ou nenhum afeto lhe causam. O jogo passa a ser algo apenas visto, não experienciado ou mágico (no sentido de lhe permitir reimaginar o mundo). A tendência é que seus oponentes também se cansem do jogo, já que não encontram satisfação algum em enfrentar um oponente

que não joga com esmero nem se dispõe a imaginar o jogo do mesmo jeito que os outros jogadores. A esse jogador falta atitude lúdica.

Muito embora os jogadores de mesa possam compartilhar da mesma cultura lúdica – e que a hipótese de Brougère aponta ser de extrema importância (o que de fato é) –, ainda assim a capacidade desses jogadores obterem uma experiência marcante fica comprometida. O potencial profanatório do jogo fica comprometido, ou seja, a capacidade de deslocar os objetos de uma esfera comum, ordinária, para um novo uso, extraordinário, depende de uma certa dedicação especial por parte do jogador. Depende de um desejo de submeter-se às regras e limitações assim como de deixar-se levar pela vontade que o anima ao jogo de maneira mais profunda que um simples mexer de peças. A atitude lúdica é a ação de um jogador que traz todo o contexto de si, suas dúvidas, desejos, capacidades e potências para, a partir do jogo, reimaginar o mundo. Só assim a profanação está garantida. Só assim, parece, o gato pode ver no novelo um sentido para sua ação que está além de um desejo de alimentar-se. Só assim a criança brinca com o pedaço de madeira sem ver nele um pedaço de madeira, mas um navio, uma espada, uma casa.

Não basta compartilharmos, portanto, de uma cultura lúdica, não basta apenas uma prática lúdica. A atitude com que nos colocamos em jogo é especialmente potente e mágica. Só ela nos permite evadir do mundo comum e deslocar as coisas dos seus lugares ordinários, desativando seus valores e reorganizando-os sob novos usos dentro e campos de sentido que se tornam daí muito mais potentes e intrigantes.

2.2 O CAMPO LÚDICO

Por sua vez, o lugar em que o jogo se desenvolve, e que inclui todo o conjunto de suas regras, tempos e valores, passa a ser entendido com campo. É a arena, o tabuleiro, o círculo mágico. Assim, campo lúdico ou campo de efeitos simbólicos, na perspectiva lúdica, é o conjunto de funcionalidades atuantes no jogo, é o espaço em que se desenrola suas dinâmicas inter-relacionais, seus limites de tempo e espaço, seus componentes físicos, significações e ganhos instituídos.

Para que o campo funcione é preciso que os jogadores compartilhem de uma cultura comum – que conheçam os objetos, sentidos, procedimentos –, que saibam como lidar com que

existe ali. Isso não impede, é claro, que esse campo se expanda, se transforme, ou mesmo seja arruinado. Como já vimos anteriormente com Huizinga, Henriot e Agamben, o jogo é o espaço da reimaginação, da profanação, portanto, da abertura constante a novos usos, mesmo os dos seus próprios objetos e procedimentos estabelecidos. Todo o campo é um espaço mágico não só porque funda um lugar provisório, que evade temporariamente e precariamente dos sentidos usuais do mundo ordinário, mas também porque permite ou dá instrumentos para uma possível reimaginação daquilo com o qual lida, logo, todo jogo guarda um constante potencial profanatório.

O campo é uma materialidade simbólica porque produzido dentro de condições possíveis de produção dadas *a priori* pela *formação-mundo* em que habita. Se tais condições incluem a capacidade reprodutiva de uma máquina industrial de produção massiva, estão aí condições preexistentes que contribuem para certos tipos de *design* de jogos que, numa lógica artesanal, por exemplo, não seriam possíveis de serem pensados.

É o que ocorre, também, nas escolhas entre materiais, como vidro, plástico, resinas, madeira, metais; e suas possibilidades de corte, impressão e moldagem, como círculos, cubos, miniaturas detalhadas, mecanismos móveis complexos, entre outros. Além disso, simbólico porque assume inferências de representações (ou discursos²¹) diversas, sejam elas de ordem econômica, política, social, religiosa ou cultural em sua especificidade (como os universos narrativos em voga e as ordens de gosto e comportamento prevalecentes), e todos os conflitos de forças que possam se dar dessas ordens.

Os modos de construção e o alcance de cada campo são variáveis, e nenhum deles limita-se ao espaço estrito da sua materialidade objetiva. Em um parquinho para as crianças, por exemplo, o campo é muito maior do que a materialidade estrita de cada objeto no parque, muito embora cada uma possa sustentar o seu próprio “micro campo” de representações e afetamentos. Nos jogos o campo pode ser identificado pela prática do seu uso e é comum em práticas mais influenciadas pela *paidia*, que o campo seja muito mais flexível (adotando expansões e encolhimentos, rasuras, furos e transparências), que os campos no qual o espírito do *ludus* é mais dominante (como os jogos de tabuleiro de práticas altamente lógicas e concentradas, o *Xadrez* ou o *Go*, por exemplo).

²¹ Segundo o trabalho de Edgardo Castro (CASTRO, 2016, p. 124 e p. 125), no *Vocabulário de Foucault*, Foucault define *discurso* como: “o conjunto de enunciados que provém de um mesmo sistema de formação; assim poderia falar de um discurso clínico, discurso econômico, discurso da história natural, discurso psiquiátrico” (Arqueologia do Saber, p.141);

Dentre de elementos em destaque nos campos, citemos dois que tem valor em especial, principalmente quando pensamos em jogos de mesa: as regras e as mecânicas.

Regras:

As regras tendem a ser entendidas como um conjunto de instruções que ensinam o funcionamento de determinado sistema, ao mesmo tempo em que estabelecem limites através de elementos como: modos de operação possíveis no espaço e no tempo (o que inclui pensar sobre distâncias, tamanho, intervalos, alcance, fronteiras, duração, etc.); ganhos e perdas possíveis (“ao atravessar a marca você acumula pontos”); máscaras a serem utilizadas (“cada jogador interpreta o personagem X em determinada aventura”); termos e posturas corporais válidas e inválidas (“deve anunciar ‘cheque’ toda vez que estiver ameaçando o rei adversário, “é permitido socar o adversário apenas da cintura para cima”).

São partes componentes dos campos. Existindo formalmente ou não pela criação espontânea (coletiva ou individual) ou prescritas no próprio campo. Regras, por conta disso, dão identidade ao jogo, unidade; ao mesmo tempo que lhes dão mobilidade. É uma relação ambivalente entre: dimensionamento, fechamento, direção²²; e flexibilidade, abertura, mobilidade²³. Regras formais permitem que o jogo possa ser reconstruído e reproduzido em outros lugares, outras culturas, utilizando materiais diversos e, inclusive, investindo-os com novas simbologias. Regras, dessa forma, limitam ao mesmo tempo que podem permitir a expansão dos campos de efeitos simbólicos.

De uma maneira geral, as regras restringem-se à instrumentalização do jogador, ou seja, dão-lhe condições de operar ou funcionar de acordo com o programa do jogo. Isso permite ao mesmo tempo, como já apontado, uma flexibilização do campo lúdico. Ele pode ser transportado de cultura a cultura com poucos problemas de tradução. Evidentemente, quanto mais abstrato for o jogo²⁴, menos problemas terá para ser transportado entre culturas.

Jogos altamente temáticos, como os jogos de fantasia medieval, ou que falam de comportamentos ou eventos históricos específicos de determinada cultura, certamente sofrem maior dificuldade nesse caminho. A língua e os costumes de determinada região podem ser

²² Que pode passar a impressão de ser uma sistema de sentido fechada.

²³ Ao permitirem que o jogo vá além do conjunto material de suas peças ou tabuleiros.

²⁴ Todos os jogos são abstrações em uma certa medida. No entanto, alguns deles omitem completamente qualquer tematização. Tornam-se exercícios puramente lógicos, como o *Go*, ou puramente físicos, como a corrida.

estranhos demais a outra, impossibilitando, portanto, a imediata assimilação de determinado campo lúdico. Por exemplo, provavelmente a cultura contemporânea não assimilaria de bom grado as cerimônias de sacrifício do capitão de um time da equipe derrotada, como se sugere que os Astecas faziam, após o fim de alguns jogos de bola.

Segundo Sallen e Zimmerman as regras podem ser entendidas sob as seguintes características: Regras limitam a ação do jogador; são claras e inequívocas; são compartilhadas por todos os jogadores; regras são fixas; são obrigatórias; são repetíveis. É claro que, em termos de design, as características elencadas são úteis, porque permitem visualizar certo tipo de jogo, orientando o trabalho do designer. Em termos mais gerais, da brincadeira espontânea das crianças ou mesmo ao considerar como o “sistema” pode ser estressado pelos jogadores (dentro de uma relação de *metajogo*, por exemplo), é muito fácil imaginar dissoluções a respeito de todas essas premissas; ou, como coloca Miguel Sicart (2014, p. 8), regras não são sagradas, são apenas facilitadores que ajudam a criar contexto ao jogo. Isso não as invalida, é claro, apenas sugere a complexidade e variabilidade possível dentro das *formações lúdicas*. Formações sujeitas a abrigar um “jogo” de forças tanto nas disposições do próprio campo lúdico, quanto na prática dos jogadores entre si e em relação ao campo.

O que é importante, no entanto, é entender que as regras, muitas vezes, são apresentadas como aquele *corpus* que dá forma e identidade a determinado campo lúdico: é da ordem da consistência, da espessura. “É um jogo de *Xadrez*”, ou “é amarelinha”. Ao desprender-se desse *corpus*, mudando ou excluindo determinadas regras, corre-se o risco de alterar as características do campo, a ponto de ele deixar de se parecer com “*Xadrez*” ou “amarelinha” (perde sua espessura, torna-se mais fluido).

Nesse sentido, não é que as regras sejam imutáveis, ou não possam ser rompidas. Mas sim que, ao fazer isso, dá-se rumo a um processo de possível desidentificação do jogo. Imprime-se movimento para fora do campo a que estava identificado culturalmente, ou então, para fora mesmo da sua possibilidade enquanto jogo, podendo torná-lo disfuncional à *prática lúdica*. Caillois coloca:

Todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrarias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar. (CAILLOIS, 1990, P. 11)

Dessa maneira, a regra é tanto identidade, quanto um exercício, um processo. O jogo, enquanto formação, só é possível enquanto os jogadores, pela *prática lúdica*, concordam em coagir a si mesmos, aceitando as limitações que lhes são impostas, em nome da vontade e manutenção da *formação lúdica*; ou seja, a regra só se efetiva enquanto válida na relação entre jogadores em uma *prática lúdica*. Essa é uma estranha ambivalência do jogo: a relação entre liberdade e coerção.

Como coloca Bernard Suits (2014), as regras são aceitas em nome da atividade que as faz possível. Nesse caminho, o jogador concorda em se sujeitar “evitando usar meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes” (p. 35). Por exemplo, em uma luta de boxe, usar um revólver para derrubar o adversário é proibido. Embora o “objetivo” do jogo seja esse, os meios para isso são restritos, ou seja, estão limitados por uma regra que diz quais os modos de ação disponíveis ao jogador para que ele tente alcançar o objetivo.

Ao aceitar essas regras, o jogador se submete temporariamente, coagindo a si próprio para que passe a seguir apenas os meios permitidos. Isso exige uma racionalização muito grande enquanto o jogador se investe em jogo. Está para além de algo puramente divertido, porque requer um cuidado, atenção e submissão aos termos do campo lúdico. Tem relação, por sua vez, com estados de seriedade, tensão e angústia. As regras são aquilo que mais aponta ao *ludus* na relação que estabelece com a *paidia*. Se entendermos o *ludus* dentro de noções de ordem, contenção, alinhamento, direção, essa relação fica evidente.

Mecânicas:

No âmbito dos *jogos de mesa* existem uma série de modos operatórios, microdispositivos de ação que pretendem envolver algumas ações costumeiramente aplicadas em diversos jogos. Não se trata de regras, mas de “modos de fazer”, como por exemplo, a rolagem de dados ou o turno alternado dos jogadores. A isso dá-se o nome de mecânicas.

No *Boardgamegeek* acha-se uma lista convencionada de cinquenta e uma mecânicas, embora, é claro, no universo dos jogos, haja muitas mais. Por “modos de fazer” entende-se os modos com que posso interagir com os componentes do campo lúdico do jogo para realizar algum efeito que faça sentido dentro desse campo. As mecânicas, diferentemente das regras, são universais, no sentido de poderem ser transpostas e aplicadas em diversos jogos diferentes; ou seja, mecânicas são postas a serviço do caso particular de cada regra.

Mecânicas não possuem propriedade intelectual, embora possam ser identificados alguns desenvolvedores responsáveis por sua introdução ou popularização. Podem, assim sendo, serem adotadas e utilizadas por qualquer desenvolvedor, sem nenhuma implicação de direitos autorais. Um exemplo de mecânica é a rolagem de dados, mundialmente conhecida e utilizada em diversas atividades de jogo.

Resumidamente, mecânicas:

- Podem ser aplicadas a vários jogos e sob várias regras diferentes;
- Não possuem proprietário intelectual;
- Podem ser usadas em combinação com outras mecânicas;

Mecânicas admitem modificações, de acordo com as regras e proposta temática de cada jogo. Cada designer procura criar variações usando a base da mecânica e aplicando ao seu projeto. O funcionamento exato bem como seus resultados, são elementos que dependem do conjunto das regras. O máximo que a mecânica oferece é um ponto familiar que resume um possível caminho de execução, mas mecânicas são extremamente flexíveis.

2.3 A FORMAÇÃO LÚDICA

Ao vínculo entre a *prática lúdica* e o *campo lúdico*, damos o nome: *formação lúdica*. Propõe-se usar o termo *formação lúdica* e jogo como sinônimos, o objetivo é ressaltar a característica processual do jogo, que muitas vezes é esquecida; ou seja, o jogo como *formação*, antes do que uma *forma*.

Há inúmeras *formações lúdicas*, tantas quanto há jogos. Os jogos de mesa são apenas uma dessas diversas possibilidades, e mesmo esses são muitos. Há os jogos de tabuleiro, cartas, miniaturas e de dados, e em menor número há jogos de moedas, fichas e de tracejar. Jogos de linha, varetas, conchas, pedras, sementes e de marcações. Alguns deles estão restritos a um meio específico, mas a maioria pode flutuar entre uma categoria a outra. Todos os *de mesa*, no entanto, funcionam sobre uma superfície plana que estabelece um limite estrito à ação.

A *formação lúdica*, porém, nunca deve ser vista como uma construção isolada ou independente. Forças diversas podem afetar as condições de formação, funcionamento e sentido. As condições de produção de determinado jogo; os discursos políticos, econômicos,

sociais, religiosos; o ambiente físico e a própria diferença entre tipos de jogadores são variáveis relevantes e que exercem força sobre o sistema. Enquanto formação, e não forma, estão implicados um constante movimento e uma constante variação. De forma semelhante a Georg Simmel, que elabora o pensamento em torno da *sociação* para pensar a sociedade, justamente porque precisa chamar a atenção ao movimento constante que abre novos espaços de sentido e novas oportunidades de ação. Assim, não há formações iguais, o jogo é pura diferença. Cada formação existe enquanto diferença de sentidos, numa relação de forças diversas, sejam elas da parte dos jogadores, do seu próprio campo ou ambiente em que estão projetados.

Isso ocorre justamente por serem resultado do vínculo de uma *prática*, portanto, implicadas na lógica de atravessamentos, tensões e distensões históricas e espaciais de um jogador; com um *campo*, por sua vez, também implicado nas suas próprias inter-relações com a cultura, história e o mundo. A *formação lúdica* como experiência intervalar tanto no sentido sociológico – de criar um espaço de suspensão onde uma relação de jogo se dá, com jogadores reunidos face a face e interagindo entre si –, quanto filosófico – de experiência limite entre representável e não representável, entre cristalizações e mobilidades.

No entanto, para pensar jogo e jogador no que diz respeito à nossa época, como sistemas de sentido participantes da cultura (e, portanto, da história), reconhecendo a impossibilidade desses sistemas permanecerem neutros ou puros, mas admitindo sua participação num sistema de afetamentos diversos, é imprescindível que se abra a discussão em torno de questões como o social.

Desse modo, em um primeiro momento as teorias dos jogos tendem a fazer referência a uma, sugere-se, *forma-jogo* e a uma *forma-jogador ideal*. Entretanto, essas “formas” devem ser consideradas apenas como construções discursivas. Ou seja, um tipo de *dizer sobre* que não é neutro nem estável, que se fundamenta nos emaranhados da trama sócio política e histórica e que, por conta disso, está devedora de seus movimentos e complexidades. Brian Sutton-Smith, um dos mais prolíficos e incansáveis pesquisadores de jogos, chamou a esses emaranhados de retóricas dos jogos. A “forma-jogo” e a “forma-jogador” nunca são tipos reais, substanciais, mas construções discursivas que se tornam eficazes para a cultura humana que se movimenta com base na estabilidade das formas e no valor de conceitos duráveis.

É preciso, entretanto, ir além das formas porque que carregam uma forte impressão metafísica, que cristalizam posições e, conseqüentemente, colocam em risco o jogo. Uma estratégia é a de pensar por processos de mudança constante, e com isso adotar o termo

formação como possível operador. A ideia de formação (no lugar de forma), é poder apontar para o movimento constante da relação lúdica, movimento de [trans]formação, [de]formação, [in]formação²⁵. Ideia que já havia sido proposta por Didi-Huberman na arte (*O que vemos, o que nos olha*, 1998), quando discorre sobre os problemas metafísicos da questão de forma, ligado a uma ideia de presença, de verdade, de imutabilidade:

Neste ponto de nosso percurso, somos incapazes de dar "nossa" lição, ou de construir "nossa" definição da palavra forma, podemos aqui no máximo sugerir. Indicar. Dirigir nosso desejo de compreender a expressão *forma com presença* para dois caminhos que abririam conjuntamente, romperiam e abandonariam tanto o fechamento essencialista da palavra "forma" quanto o fechamento substancialista da palavra "presença". E seria preciso, a cada vez, abrir duplamente: saindo do círculo da tautologia, rompendo a esfera da crença.

Abrir, neste sentido, equivale a falar em termos de processo e não em termos de coisas fixas. É recolocar a relação em sua prioridade nos objetos mesmos. É devolver às palavras, aos conceitos, sua dimensão incoativa e morfogenética. É, quando menos, pensar os substantivos em sua dimensão verbal, que lhes confere dinâmica e intensidade. O gesto mínimo, o gesto "minimalista" consistirá assim em falar antes de armação que de forma fechada ou tautológica; consistirá em falar antes de apresentação que de presença real ou metafísica.

Pensar a forma em termos de "formação" é um exercício tão fecundo quanto difícil. [...]

(DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 209)

As *formações lúdicas* são extraordinárias porque fundam um espaço provisório e limitado que se aparta parcialmente do mundo comum (isso é importante, porque o grau desse apartamento pode ser mínimo ou gigantesco, mas nunca completo). Essa nova realidade sustenta condições para a criação e manutenção de sentidos diversos que podem ser significados e ressignificados no andamento da partida. Assim, o espaço do jogo fundamenta outras condições para se estar junto, que são as mais heterogêneas, criando oportunidades de performatividade em que modos diversos de funcionamento podem ser instaurados e geridos por seus participantes. Esse espaço comporta uma nova realidade justamente porque desloca os sentidos e usos de determinados objetos e processos para a realidade de uma nova lei, a lei do jogo, que determina os limites e a efetivação de determinados usos e comportamentos.

Esse é o espaço do *círculo mágico* do jogo. Daí um pedaço de pau pode virar uma espada ou um navio; uma ficha de plástico pode ser um soldado ou um dinossauro e o jogador pode ser um guerreiro bárbaro ou uma exploradora do espaço. Essas criações só são possíveis porque o espaço compartilhado do jogo instaura a "lei" provisória que deve ser compartilhada entre todos os envolvidos. Essa lei faz a manutenção e estabelece o limite dos possíveis e

²⁵ Na medida em que Flusser diz informação como aquilo que *dá forma* (Filosofia da Caixa Preta, 1985)

impossíveis. Essa lei é o *ludus*, e é totalmente devedora das relações com o mundo ordinário tanto quanto do extraordinário.

Ao mesmo tempo que uma criança se envolve num lençol e diz ser o Superman, pulando de um sofá ao outro imaginando o voo, e no instante seguinte joga o lençol ao chão pulando sobre ele e diz ser um tapete voador, ao mesmo tempo, *ludus* e *paidia* estão em funcionamento. A *paidia* como a força vital que alimenta o impulso da criança a criar; o *ludus* como força formal que dá ao impulso os limites que necessita para tomar forma, para que a criação assuma uma configuração mais ou menos estável, visível, mesmo que provisória. O *ludus* informa a *paidia* ao mesmo tempo que a *paidia* informa o *ludus*. Não há relação de prevalência. *Ludus* não é anterior nem posterior a *paidia*, não está acima nem abaixo. Sua relação é simultânea, instantânea e indissolúvel. Apesar disso, não quer dizer que a relação seja de equilíbrio. O equilíbrio, na verdade, seria a morte do jogo, porque decretaria a imobilidade.

É justamente a relação de forças em constante movimento de coerção e resistência que garante a abertura do jogo e suas possibilidades. Não é o *ludus* que coage a *paidia* e essa lhe resiste. Nem o inverso. A força nunca age sozinha sobre algo “sem força”. *Ludus* e *paidia* coagem ao mesmo tempo que resistem. O fato de uma criança girar sobre seu próprio eixo até cair não é testemunho de uma *paidia* pura, independente, isolada. O movimento do corpo, os espaços possíveis para essa atividade e o próprio reconhecimento de si em relação ao mundo são construções que passam por influências de ordem natural (como o ambiente ou condições herdadas geneticamente), como de ordem cultural (como o reconhecimento de si por uma relação de alteridade fundamentada de forma precoce no *infans*, assim como sua condição de fala ou o próprio fato de colocar-se de pé ao invés de andar “de quatro”). Não se trata de ceder, no entanto, a um impulso classificatório e indicar o que, na relação, é de ordem natural e o que é de ordem cultural, mas de ressaltar o fato de que *é impossível determinar com exatidão* de onde vem determinada condição de ser e fazer.

O entrelaçamento da cultura é tão interior e tão precoce que mesmo na barriga da mãe a criança já é influenciada culturalmente. As condições de trabalho, de conhecimento e produção dos pais, o meio ambiente em que cresce, tudo constitui um emaranhado de *a priori* que afetam as condições possíveis de constituição e experiência. São os múltiplos e complexos afetos que marcam o animal e determinam as condições de possibilidade para os seus jogos e suas variações. Assim, também são múltiplos e complexos os afetos que marcam a possibilidade de uma *formação lúdica*.

Há situações, no entanto, que não permitem que o lúdico funcione. Geralmente, situações de extremidade são desfavoráveis. Uma super excitação ou uma infra excitação, por exemplo, como o caso de um choque ou de uma anestesia. Outro exemplo seria a de uma lei maior, que cerca o *ludus* e o impede de sobressair: a fome, a dor, o medo e a raiva, por exemplo. Qualquer um desses extremos poderia estressar o sistema a ponto de sua desativação. Quando um jogador não possui conhecimento ou destreza para um determinado jogo, isso significa que uma lei maior, a lei que o coloca numa posição de incapacidade ou inoperância, é maior que a lei que organizaria a potência *paidiaca*. A menos que o jogador, através de um acordo entre si e os demais envolvidos, reorganize as possibilidades de jogo, ele será incapaz de jogar. Essas situações, porém, não são cabais, pois são altamente relacionais. Dependem das condições ambientais e da disposição dos jogadores, do seu esforço e desejo em tentar contorná-las.

Assim, os jogos de mesa existem como uma materialidade física desenvolvida para estimular e facilitar a prática lúdica, ou seja, estão numa relação inversa às situações mencionadas anteriormente. Os jogos de mesa possuem o que Sebastian Genvo denomina de espírito lúdico da obra.

De acordo com Jacques Henriot, mesmo que a atitude lúdica seja o primeiro fator de como uma situação se torna um jogo, também é inegável que “todos sabem que há objetos projetados, produzidos e vendidos para serem usados como ferramentas de jogo” (1989:101). Projetar um jogo envolve, portanto, uma dimensão fundamentalmente comunicacional e requer a compreensão das modalidades de transmissão de um significado compartilhado do jogo: uma estrutura que “visa” ser vista como um jogo requer que o usuário alvo possua conhecimento de certas informações lúdicas através de marcadores pragmáticos que incitam esse usuário a adotar uma atitude lúdica. Isso significa que é necessário descrever as maneiras pelas quais os objetos que alegam ser jogos podem, até certo ponto, estar de acordo com as dimensões geralmente associadas à atividade, a fim de serem reconhecidas como tal. (GENVO, 2014, p. 124-125, tradução nossa)

Ou seja, são jogos produzidos de modo a informar aos potenciais jogadores as suas condições de uso, o que inclui os seus limites e suas potencialidades. Ora, é disso que se trata as regras do jogo, suas determinações de público (idade aproximada dos jogadores, tempo de partida, dificuldade de aprendizado) e mecânicas envolvidas. Informar, do ponto de vista de Vilém Flusser, é sempre “dar forma”, portanto, toda informação é uma ação que envolve dar forma a um determinado tipo de jogador, um “jogador ideal” que foi imaginado pelo desenvolvedor do jogo e que se constitui, em linguagem publicitária clássica, como seu “público alvo”.

Assim, os jogos de mesa determinam de antemão uma partilha entre os potenciais jogadores e os não potenciais. Os que estão aptos e os possivelmente inaptos. O que a princípio

é informação útil, que evita que uma pessoa compre um jogo que possivelmente não se encaixa no seu gosto pessoal, significa também, e antes de tudo, uma divisão entre potencialidades. *Nem todos podem jogar Xadrez, Catan ou Twilight Struggle. Se jogarem podem não se divertir, ou jogar “errado”, ou jogar sem chance de vencer.* Se nem todos os jogos são para todos, como eles se dividem? Uma olhada rápida nas “famílias de jogos” ajuda um pouco nesse sentido.

Propõe-se o seguinte resumo: Jogos são *formações lúdicas*. Formações são relacionamentos funcionais, provisórios e móveis. **Lúdicas porque é um sistema inter-relacional e dependente de coerção e resistência entre as forças do *ludus* e da *paidia*.** *Formações lúdicas só existem enquanto na relação funcional, provisória e móvel do que chamamos Prática/Atitude Lúdica e Campo Lúdico.* A prática é a ação do jogador, o campo o lugar ou os objetos em que o jogador pode agir. Não existe jogo sem um desses dois participantes. O jogador sempre executa sua prática sobre um campo, mesmo que seja um campo puramente imaginário. O campo, embora possa mover-se por conta própria, nunca joga sozinho, sem um jogador que afeta o seu movimento. Tanto a prática/atitude quanto o campo são, por si mesmos, realidades lúdicas, por isso, já estão atravessadas por uma dinâmica de conflito e coerção intrínsecas a sua condição de existência. É o entrelaçamento das forças conflitivas do lúdico do jogador com o lúdico do campo que abre condições para a possibilidade do acontecimento. Isso permite que o jogo seja sempre algo que escapa a completa apreensão ou cristalização de sentido. É justamente por isso que o jogo está aberto a múltiplas funcionalidades, é por isso que é pervasivo a vida e por isso guarda a potência de uma resistência a fechamentos e imobilizações.

O jogo do *Xadrez* é um campo lúdico. O conjunto material de todas as suas peças, suas regras, seus códigos de conduta, sua história, o conjunto de todas as jogadas já jogadas e todas as jogadas possíveis que ele anuncia, constituem esse campo. O jogador de *Xadrez* adiciona uma novidade ao *Xadrez* toda vez que joga. Sua posição enquanto jogador não é fixa nem permanente, mas estabelece um tipo de valor que aumenta ou diminui as potencialidades do jogo. O que é a potencialidade do jogo? É tanto a capacidade de executar a sua programação, quanto a capacidade de efetuar a manutenção, a ampliação ou a redução dessa programação. Essas alterações podem marcar o jogo e começar a fazer parte do seu campo, desaparecerem pelo esquecimento, ou ficarem invisíveis. Essa é a dinâmica que o jogo oferece, a de nunca estar realmente imóvel ou fechado, mesmo em jogos que cremos ou acostumamos a ver como estruturas fechadas e bem definidas. O *Xadrez* mudou muito nos seus longos anos de vida, nenhuma dessas mudanças constituem uma essência do *Xadrez*, nem mesmo uma melhora. O

que muda são as configurações do campo, que se modificou a medida que práticas de jogadores afetaram suas condições de existência. O *Xadrez* provavelmente mudará ainda mais, à medida que as práticas afetem o seu campo, assim como o jogo de mesa *Catan* (1995) mudou desde seus poucos anos de vida, com dezenas de variantes. Nenhuma delas significa nunca um estágio final e definitivo.

3 JOGOS DE MESA

O termo *jogo de mesa*²⁶ diz respeito a um objeto que envolve uma série de componentes²⁷ dispostos sobre uma superfície de inscrição estável. Eles são utilizados conforme determinadas regras para criar um campo de efeitos simbólicos aos quais as pessoas, na posição de jogadores, se submetem para a *prática lúdica*²⁸. Envolve geralmente pouco movimento físico dos jogadores, que se concentram em torno de uma atividade focada no posicionamento de componentes na mesa. A construção física desses jogos, a disposição dos jogadores e as práticas associadas a eles implicam uma relação diferente com o lúdico; a qual resulta em práticas de desenvolvimento e uso específicas (o que leva a pensar sobre as diferentes práticas de comercialização, divulgação e de públicos apreciadores).

A “mesa” é, evidentemente, um operador teórico, metafórico. Útil no limite preciso de servir para organizar a abundante cultura lúdica e de possibilidades sempre por se fazer. A noção *mesa* tem relação etimológica mais próxima com o latim “*tabula*” e não com “*mensa*²⁹”. *Tabula* é o artefato produzido em madeira ou barro e coberto de cera utilizado para fazer inscrições que poderiam ser facilmente apagadas posteriormente, de modo a ser um objeto com superfície reutilizável. O uso de *mesa* ou *tabuleiro* como superfícies de inscrição implica, logo, associá-las a possibilidade de um refazer-se constante. São *superfícies de inscrição e apagamento* em que, ao fim da partida, recupera-se os seus parâmetros iniciais, podendo ser “rejogados”³⁰ infinitamente³¹.

Ao fim de toda a partida anulam-se todos os valores e variáveis inscritas nela, limpa-se a tábula, para que possa abrigar um novo jogo. Desse modo, o jogo de mesa, tabuleiro ou tábula, resiste na promessa de um constante refazer, de jogar de novo, de tentar mais uma

²⁶ O intuito único desse e de outros operadores, é de facilitar o processo de pesquisa e investigação teórica dentro de limites que, sabe-se, estão sempre em deslizamento, ruptura, alargamento.

²⁷ Objeto que faz composição *com*. Parte de um sistema relacional de objetos.

²⁸ Prática: gr. *praktike* (sc. *Episteme*). Uso, costume, tradição, hábito, maneira de agir, ação, execução.

²⁹ Embora o uso moderno *jogos de mesa*, tenha forte referência ao suporte “mesa”, como a superfície no lugar em que costumeiramente ocorre o jogo, sua relação mais forte de sentido está no uso de *mesa* pela raiz semântica “*tabula*”, e não pela raiz “*mensa*” (que se refere somente ao objeto plano com pernas).

³⁰ Neologismo comum entre jogadores: “rejogar” e também “rejogabilidade”. Embora as palavras não existam nos dicionários de português, os termos nos parecem válidos porque associam-se à palavra inglesa “*replay*”, favorecendo o neologismo.

³¹ Jogos de tabuleiro que usam o sistema *legacy* e similares são exemplos de jogo que forçam contra essa característica. No sistema, os jogos são alterados permanentemente a medida que o jogo acontece. Cartas são destruídas, o tabuleiro é marcado com adesivos e caneta. Essas alterações são permanentes, de modo que cada nova partida deve lidar com alterações. Ao fim do processo o jogo não é destruído ou inutilizado, mas não se modifica mais, pelo menos não nesses termos concretos.

vez. Tendo em vista essa dupla acepção cabe o uso tanto de *jogos de tabuleiro* como *jogos de mesa* sem prejuízo de sentido.

Por sua natureza diversa e em termos práticos, é comum que os pesquisadores dividam a variedade de jogos de mesa dentro de algumas categorias provisórias – que são isso, apenas provisórias – úteis para apontar um foco, acostumar o leitor a esse universo e evitar confusões de estudo.

A maior parte dos estudos relacionados a jogos hoje concentram-se nos jogos eletrônicos digitais. Gonzalo Frasca, Jesper Jull, Sebastian Genvo, são exemplos. Embora alguns deles tenham desenvolvido algumas considerações a respeito dos jogos não eletrônicos, a posição recorrente é tratar esses jogos como – nas palavras de Stewart Woods – “pequenos ancestrais primitivos de uma forma mais evoluída”³².

H.J.R. Murray (Harold James Ruthven Murray), R.C. Bell (Robert Charles Bell) e David Parlett, munidos possivelmente de interesse antropológico, catalogaram e classificaram centenas de jogos. A pesquisa de H.J.R. Murray³³ é referência no que diz respeito a história do *Xadrez*. David Parlett³⁴ e R.C.Bell³⁵, por sua vez, fazem extensa catalogação e classificação de jogos de diferentes épocas e lugares. Em R.C.Bell as informações dadas resumem-se a pequenas descrições que podem ou não incluir o local de origem do jogo, alguma data estimada, uma imagem e as suas regras. Por mais esquemático que seja, o material é um importante arquivo que dá mostra da grande quantidade e variedade de jogos, bem como da sua disseminação pelo mundo, suas semelhanças e possíveis parentescos.

Como aponta Woods, a aproximação tradicional era definir os jogos por sua mecânica ou por seus objetivos (WOODS, 2012, p.16). Bell, por exemplo, classificou os jogos conforme as seguintes categorias: Corrida (*Race*), Guerra (*War*), Posicionamento (*Positional*), Mancala (*Mancala*), Dados (*Dice*) e Dominó (*Domino*). Cada uma dessas categorias admitindo subcategorias mais específicas, como o grupo *Guerra* tem como subgrupos o grupo do *Xadrez*, do *Alquerque* e das *Damas*.

Um exemplo, o grupo do *Alquerque* refere-se a um conjunto de sete jogos encontrados em placas no telhado em um templo em Kurna, no Egito e que teria sido construído em 1400 A.C.

³² Do original: “*small primitive ancestors of an evolved form*” (WOODS, 2012, p.8, tradução nossa)

³³ *History of Chess*, 1952.

³⁴ *The Oxford history of board games*, 1999

³⁵ *Board and Table Games from many Civilizations*, 1979.

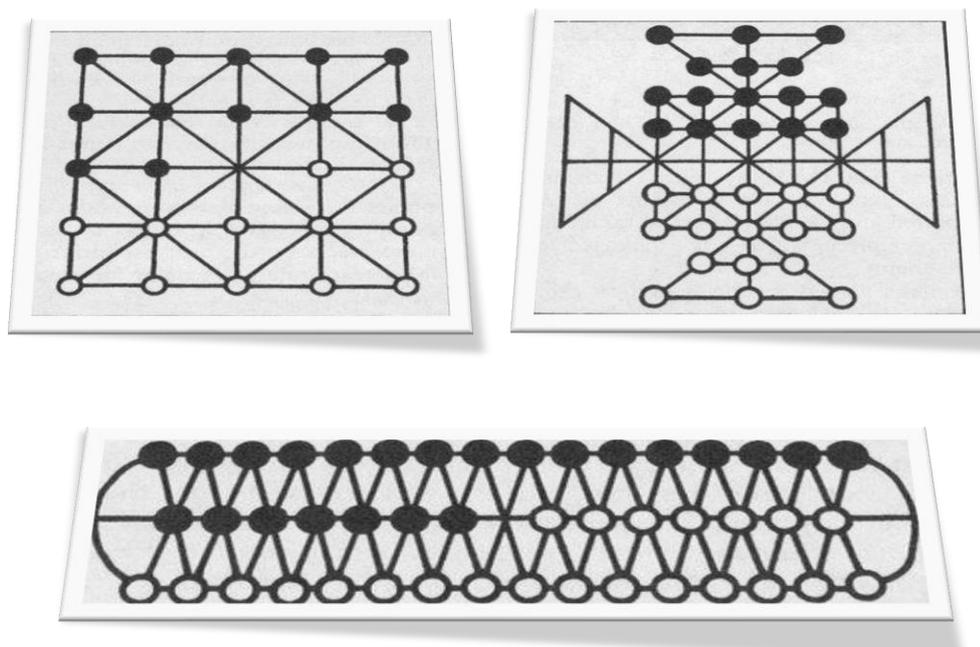


Figura 1: Alquerque. Base e Variantes

As figuras mostram uma representação do *Alquerque* original e, segundo o autor, variantes possivelmente produzidas com base no primeiro. No livro de R.C. Bell, segue-se às imagens uma breve descrição das regras de cada jogo e é só.

O modo como esses autores propunham pensar os jogos, embora seja importante como registro de dados, tem seus aspectos nocivos. O mais importante é o de reduzir os jogos a um sistema puramente lógico e contribuir parcialmente com a construção de um imaginário que desvincula o jogo do seu uso, enquanto processo. Com isso, o jogo passa a ser reduzido ao conjunto de suas peças e regras, o que não é totalmente errado (o jogo também é isso), mas limitador porque abre mão do complexo mais amplo de elementos que também fazem parte do jogo. Esses elementos são variáveis, contingenciais, construídos culturalmente na história, portanto, em constante mobilidade.

Stewart Woods (*Eurogame, 2012*) está atento a essas posições, principalmente porque constituem posições redutoras. Alguns jogos simplesmente não se encaixam nessas classificações e todos eles são muito mais do que o conjunto de suas regras e peças. Woods comenta o caso do livro de David Parlett *The Oxford History of Board Games* (1999) – que é pesquisador e também desenvolvedor de jogos –, para Woods a posição de Parlett, além de restritiva, beira ao autoritarismo, e cita uma passagem referente ao que Parlett classifica (de forma similar a Bell) como *jogos posicionais*:

A característica definidora destes não é que eles são jogados em tabuleiros, mas que eles são jogados em um padrão de marcações significantes, como uma matriz de casas quadriculadas ou uma rede de linhas e pontos, cuja finalidade é definir os movimentos e posições das peças em relação ao outro³⁶. (Parlett, 1999, apud Woods, 2012, p. 16, tradução nossa)

O problema, diz Woods, é que isso exclui uma quantidade significativa de jogos comerciais modernos. Os jogos modernos³⁷ participam de um paradigma diferente daquele dos jogos antigos, isso porque estão inseridos em uma dinâmica cultural diferente, com modos de ver e pensar o mundo de outra ordem. A rede se entrelaça e os jogos, inseridos que estão na dinâmica cultural, sofrem mudanças de desenho que acaba deslocando-os das categorias mais rígidas. Os jogos modernos podem ser *posicionais*, mas normalmente acumulam três, quatro, dez outras mecânicas diferentes. Com isso, a taxonomia tradicional usada por Parlett e Bell fica insuficiente.

O contexto cultural deve ser levado em consideração ao se pensar em jogos. Atualmente existem mais de cem mil jogos arquivados no site *Boardgamegeek*³⁸. A maioria deles são jogos modernos. Por isso outras formas de classificação acabam surgindo, mesmo que provisoriamente, não só por interesse de pesquisadores, mas principalmente pela demanda de um mercado que quer ajudar os entusiastas e curiosos a encontrarem o próximo jogo da sua coleção. Esses atravessamentos entre o lúdico, modos de operar com esse lúdico (através das regras, mecânicas e objetivos) e a condição de mercadoria num mercado expansivo e sempre à procura de coisas novas, criam dinâmicas diferentes daquelas dos jogos antigos. Isso acelera a mudança e o surgimento de novos jogos, promovem a competitividade tanto financeira quanto pelo prestígio de prêmios em festivais, estabelecem uma cultura de metas e rankings que afetam diretamente quais jogos estão aptos a serem publicados e quais não.

³⁶ *The defining feature of these is not that they are played on boards, but that they are played on a pattern of significant markings, such as an array of chequered squares or a network of lines and points, whose purpose is to define the movements and positions of the pieces in relation to one another.*

³⁷ O termo “moderno” refere-se aos jogos de mesa que estão inseridos dentro da lógica industrial de produção e que são propriedade criativa e de exploração de uma pessoa ou empresa. São jogos produzidos, aproximadamente, nos anos 1820 em diante.

³⁸ O site é grande ponto de convergência de entusiastas, curiosos e pesquisadores e, também, a maior biblioteca digital sobre jogos disponível hoje. O site classifica 51 mecânicas diferentes, 84 categorias, mais de 17.000 editoras – entre elas desenvolvedoras e/ou apenas distribuidores – e quase 25.000 *board game designers*.

3.1 O JOGO E SUAS CLASSIFICAÇÕES

Woods desenvolve sua pesquisa em torno dos jogos modernos de mesa, mais propriamente dos “*board games*”³⁹ (jogos de tabuleiro). Ele está ciente das dinâmicas que envolvem pensar o jogo, o social e o mercado no mundo moderno. Dado a deficiência que ele identifica nas classificações de Murray, Parlett e Bell, dispõe-se a elaborar as seguintes categorias: jogos clássicos ou tradicionais; jogos de mercado massivo (“*mass-market games*”) e jogos de entusiastas (*hobby games*).⁴⁰

Jogos Clássicos ou Tradicionais:

Faz referência a jogos não-proprietários. São jogos que vêm sendo transmitidos desde tempos antigos e que têm passado de geração a geração, usando suportes de barro, madeira, pedra, ossos, couro, marfim. Nesse processo sofrem as alterações culturais de cada região e época que os adota, muitos deles chegando apenas como o conjunto de regras e instruções que nos permitem reconstruí-los sob nossos próprios meios e materiais, outros apenas como objetos ou desenhos, o que nos leva apenas a supor o modo como seriam jogados. A maioria dos jogos que conhecemos são abstratos, embora haja alguns que sustentam um tema, como o *Xadrez*. São os jogos desenvolvidos aproximadamente até o início do séc. XIX, que não possuem autor identificável e cujo os direitos de produção são livres. Ex.: *Go*, *Damas*, *Xadrez*, *Gamão*.

³⁹ É o termo em inglês para “jogo de tabuleiro”, mas também é comum o termo “*tabletop games*”, com o sentido correspondente ao que chamamos “jogos de mesa”.

⁴⁰ No inglês: *Hobby games*. Embora a expressão seja usada com frequência em inglês, prefere-se manter uma uniformidade entre as categorias traduzindo-as todas para o português. O termo entusiasta parece que cobre bem o sentido do termo original.



Figura 2: GO

Jogos de Mercado Massivo:

Diz respeito aos jogos proprietários que, como nota Woods, dominam não só as prateleiras das grandes lojas de brinquedo, mas são os jogos que compõem hoje o imaginário do público em geral. São os jogos produzidos a partir do século XIX, por aparatos técnicos próprios de uma industrialização crescente (impressões, moldes, formas) que passam a permitir as formas de produção massiva. Esse tipo de jogo tem como foco a criança, as atividades em família ou em grupos de amigos. São geralmente jogos simples e que podem servir a um público amplo. Woods os divide, por sua vez, em outras três categorias: familiares, festivos e licenciados. Ex.: *Monopoly* (Darrow and Magie, 1935), *Game of Life* (Klamer, 1960), *Clue* (Pratt, 1948), *Candyland* (Abbott, 1949).

Um primeiro ponto de cautela. Classificar os jogos como *jogos de mercado massivo* sugere vê-los pela ótica de “produto” antes que jogo. Propõe-se, ao contrário, que sejam vistos como um produto e um jogo numa relação sincrônica, de caráter ambíguo, mas por isso mesmo interessante. Muito embora nem todos os jogos sejam publicados por grandes editoras ou disponibilizados nas grandes redes de varejo, isso não quer dizer que não sejam ou não tenham sido projetados para um possível mercado massivo que seus desenvolvedores e associados esperam conquistar. Quando isso acontece, como aconteceu com *Catan* (1995), o jogo deixa de pertencer à categoria de jogos de entusiastas e passa a essa? Ou de agora em diante pertence às duas categorias?

A classificação é útil, mas não deve ser tratada em termos absolutos. Ela funciona apenas como um recurso teórico, de caráter muitas vezes pedagógico, que ajuda a tornar visível

certas diferenças. No entanto, como não se pode deixar de repetir, a cultura é extremamente móvel e os modos de fazer/dizer estão sempre em um jogo de diferenças. Os termos usados para definir esses jogos, como “jogos para crianças”, “para a família”, não só versam a favor de uma redução e simplificação dos jogos, como podem sugerir algum tipo de hierarquização no sentido de pensar os jogos de mercado massivo como mais simples ou com menos qualidades que os jogos feitos para entusiastas.

Isso não quer dizer que não sejam, o ponto é evitar generalizações e cristalizações. A posição de um jogo e a experiência possível que os jogadores podem ter com ele escapa a esses fechamentos conceituais. Classificar os jogos dessa forma poderia não ser problemático, no entanto, esses dizeres estabelecem um tipo de “*discurso sobre*” que, junto a outros discursos semelhantes, podem construir um imaginário coletivo redutor e preconceituoso.

Embora os jogos produzidos para o mercado massivo sejam em sua maioria mais simples e acessíveis, ainda assim apresentam qualidades lúdicas e grande variedade entre si. Não deixam de ser jogos e de abrir campos de possibilidades. Além disso, há a possibilidade de qualquer jogo se tornar “massivo”, o que torna esse tipo de categorização frágil. A posição “mercadoria” colada como um emblema e não como ambiguidade que define o jogo, reduz em muito o campo possível de aberturas e deslizamentos.

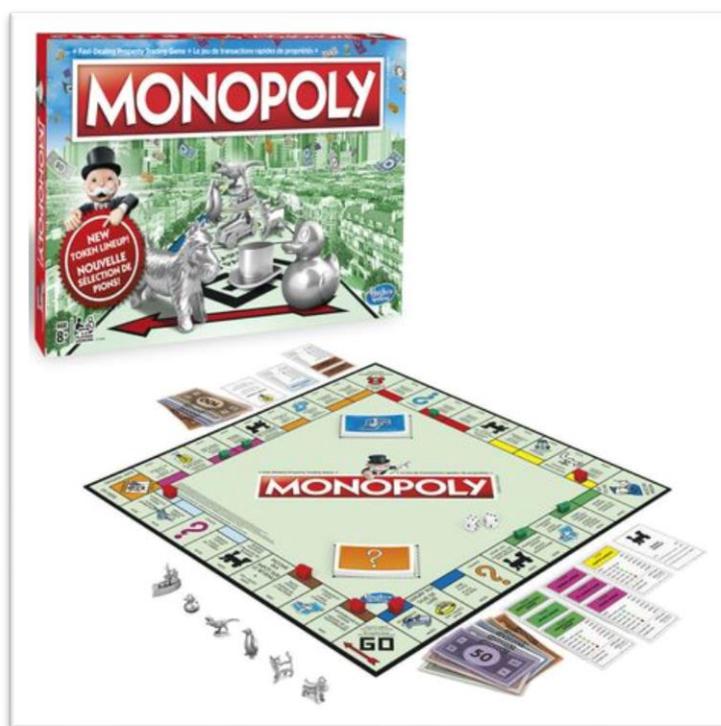


Figura 3: Monopoly

Jogos de Entusiastas:

São os jogos produzidos para um público específico, público muito mais reduzido que dos jogos de mercado, e que contam com uma variedade muito maior de mecânicas, temáticas, dificuldade de aprendizado e tempo de partida. É nessa categoria que se enquadram o que chamamos de *jogos modernos de mesa*, e que Woods coloca como *hobby games*. Aqui, devido à complexidade e variedade de formas, também são feitas novas subcategorizações. A esse respeito Woods utiliza a divisão sugerida por Greg Aleknevics (In: WOODS, 2012): Jogos de Guerra (*Wargames*), Jogos de Interpretação de Papéis (*RPG - Role Playing Games*), Jogos de Cartas Colecionáveis (*CCG - Collectible Card Games*) e Jogos de estilo Europeu (*Eurogames*). Ex.: *Squad Leader* (John Hill, 1977), *Dungeons and Dragons* (Gary Gygax e Dave Arneson, 1974), *Magic, The Gathering* (R. Garfield, 1993), *Catan* (Klaus Teuber, 1995).

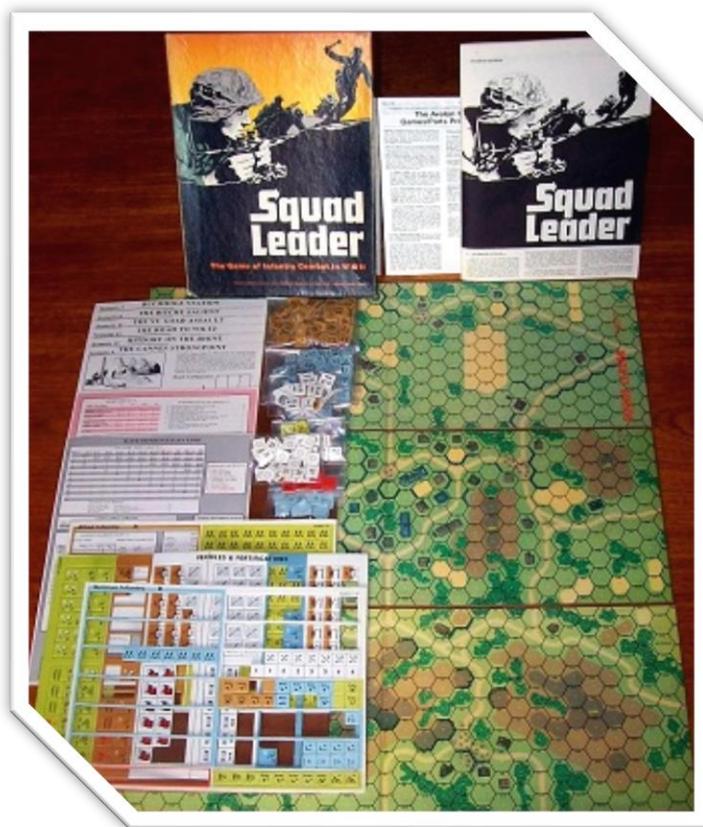


Figura 4: Squad Leader

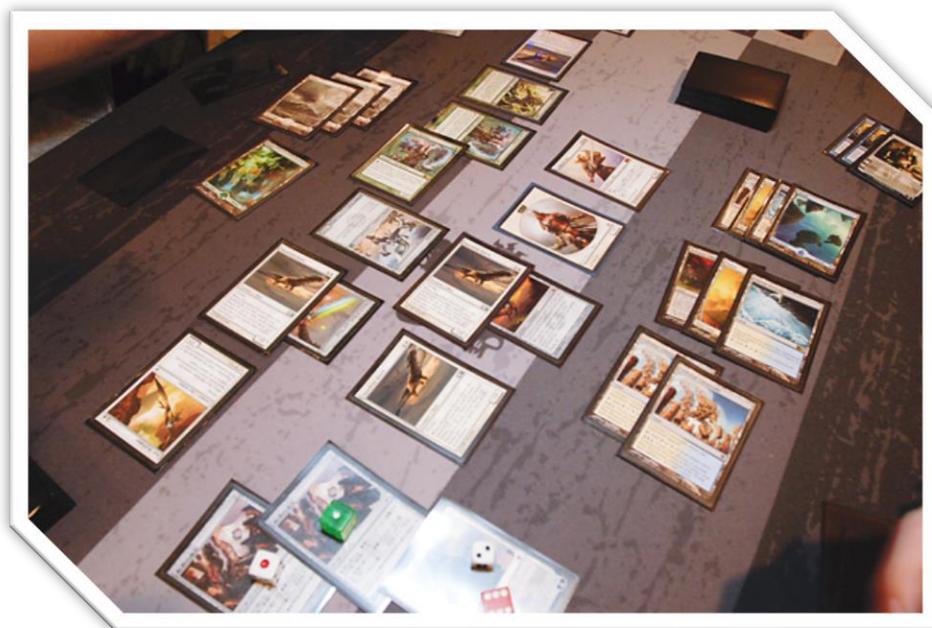


Figura 5: Magic The Gathering

Woods compreende que essas classificações são puramente convencionadas, que nada tem a ver com limites precisos e indiscutíveis ou com alguma característica essencial a qual todos os jogos de determinada subcategoria pertencem. Woods aponta que é sempre mais produtivo pensar nesses “gêneros” como um *resumo*, uma forma de comunicação mais imediata que tem característica funcional bastante básica, de caráter informativo e não crítico. Essas categorias fornecem aos jogadores e curiosos uma *chave de leitura* rápida que lhes ajuda a ter uma ideia do que esperar de alguns jogos.

Entretanto, mais um ponto de cautela. Não é só uma *chave de leitura* que essas categorias fornecem. Essas divisões são sempre tomadas de posição que fecham sentidos em torno daquilo que pretendem abarcar. Um exemplo é o que acontece com a categoria, proposta por Woods, de *jogos licenciados*. Esses jogos existem e constituem estratégia recorrente das grandes editoras, porém, é possível pensá-los em relação a todo o universo lúdico, como uma problemática que perpassa qualquer jogo; ou seja, a sua relação sincrônica de mercadoria/jogo.

As empresas adotam a estratégia de “vestir” jogos consolidados com a roupagem de imagens licenciadas, também consolidadas, para garantir uma maneira fácil e rápida de gerar lucro. Essa estratégia pode ser puramente financeira, ou então parte de uma estratégia transmidiática, operando através da convergência de mídias para reforçar ou expandir o

universo temático de um determinado produto cultural⁴¹. Nesse movimento, qualquer sistema de jogo está sujeito a isso, desde o *Xadrez (Xadrez Star Wars)*, passando pelo jogo de cartas *UNO (Uno Barbie)*, até jogos como *Monopoly (Monopoly Stranger Things)* e *Catan (Catan Star Trek)*. Todo e qualquer jogo está sujeito a esse uso da indústria, uma indústria cultural das formas fáceis, reencenáveis, espetacularizadas. A posição crítica possível deveria evitar segmentar esses jogos como se constituíssem um fenômeno particular, isolado ou que afeta apenas alguns jogos.



Figura 6: Star Trek CATAN

⁴¹ Operações amplamente discutidas e problematizadas por Henry Jenkins (Cultura da Convergência, 2009)



Figura 7: UNO versão Barbie



Figura 8: Xadrez temático Star Wars



Figura 9: Monopoly temático Stranger Things

Por isso o mesmo cuidado que foi apontado quanto à categoria *jogos de mercado massivo* podem ser observadas aqui. Ao dizer jogos de *hobbistas* ou jogos de entusiastas podemos limitar a mobilidade de alguns jogos no que diz respeito a possível transição entre categorias. O exemplo pode ser o mesmo, *Catan*. O fato dele tornar-se produto massivo tira ele dessa categoria? Ou o interesse dos entusiastas por um jogo mais simples, mas historicamente relevante, pode trazê-lo para dentro dela? O ponto de referência dessa categoria parece residir apenas no jogador e de como ele adota ou dispensa certos jogos. A dificuldade principal acaba ficando em dividir jogos que são feitos para um determinado jogador e jogos que não são. Por mais que isso efetivamente aconteça (o famoso *público alvo* ou o *jogador ideal*), aquilo que é procedimento da indústria é suficiente para a teoria? Assumir isso não é assumir uma posição favorável à construção de discursos de identidade que são colados às pessoas e aos grupos e esvaziar o sentido mesmo da ideia de jogador? Woods cita Parlett em uma passagem significativa, quando ele se refere a alguns jogos modernos como “jogos de especialista”:

Estes podem ser caracterizados como jogos de habilidade e estratégia apelando para jogadores amplamente descritíveis como adultos, sérios, educados, inteligentes. Muitos deles compartilham as características associadas dos jogos clássicos, de qual

categoria eles são excluídos apenas por seu apelo a uma seção especializada do mercado. (Parlett, 1999, apud Woods, 2012, p. 20, tradução nossa)

É verdade que os jogadores com frequência busquem jogos de complexidade e mecânicas variadas, a cada novo jogo conhecido novas portas se abrem, novas mecânicas e temáticas são conhecidas, o que desperta o interesse, a curiosidade. É comum também uma alternância entre jogos mais difíceis e mais fáceis, como se um representasse o relaxamento do outro. Algumas sessões de jogo inclusive escalonam a experiência do encontro lúdico, oferecendo um jogo de dificuldade *média* ou *pesada* de início e um mais *leve* ao final, “a saideira”, como as vezes se brinca. Essas mobilidades não são banais nem isoladas. Por isso, dizer que os jogos de especialista dependem de um público de jogadores “adultos”, “sérios”, “educados” e inteligentes” faz perguntar quem então é o público dos outros jogos?⁴²

É claro que pessoas envolvidas em uma atividade tendem a entender melhor daquela atividade. Motociclistas adquirem melhor desempenho com o tempo e vão se dispor a tentar manobras mais arriscadas, pistas mais difíceis. Com os jogadores não é diferente. Entretanto, não é preciso identificar-se com a posição de um sujeito-especialista ou entusiasta para isso e, além disso, é preciso não “essencializar” essas posições como se fossem fixas.

A posição que se sustenta é outra, a de *posicionamentos variáveis*, ou seja, pautados pela mobilidade as aproximações e distanciamentos, da possibilidade sempre disponível de manipular lógicas de sentido diversas, desarticulando qualquer pretensão a cristalizações e discursos que funcionam a favor da manutenção de uma determinada ordem. Os jogadores se aproximam dos jogos por motivos diversos, variáveis. Por isso essas divisões podem ser adotadas, mas devem ser problematizadas e subsumidas sob categorias que permitam o deslizamento de sentidos.

Uma saída então, para que possamos falar sem fecharmos os sentidos, é o uso de categorias mais amplas, que assumam possibilidades de sentido mais diversas. Sabe-se que toda categorização, toda forma de conceituar, demarcar, limitar é insuficiente. Esses esforços são sempre falhos já que os objetos não se deixam apanhar. Algumas coisas sempre escapam porque são objetos culturais, históricos, portanto, atravessados por um jogo de passados e futuros que o ressignificam. Mas além e aquém da crise de forças dos conflitos entre pessoas, grupos e suas ideias, está a produção; ou para ser mais claro: a fabricação.

⁴² Esses discursos parecem decorrer de discursos similares que se preocupavam em distinguir “alta cultura” e “baixa cultura”; ranço que se pretende evitar.

A criação de jogos é um movimento incessante. Nunca se produziu tantos jogos, com tanta variedade e em tamanha quantidade. A máquina produtiva das economias capitalistas reforça um caráter de constante insuficiência, de sempre mais, de ainda não é o bastante. Essa operação incessante tem seus monstros – o *apetite “pantagruélico”* que nunca está saciado, como dizia Hannah Arendt (2016, p. 259), que força o mercado a oferecer continuamente novas mercadorias. Uma hora ou outra algo vai “ficar de fora” das classificações, e isso tem seu lado bom, afinal é a atualização constante das coisas do mundo que torna interessante e necessária a pesquisa. Dentro desse espírito, e a partir das contribuições de Woods, arrisca-se a seguinte simplificação das categorias de *jogos de mesa*: **Jogos Antigos** e **Jogos Modernos**.

Jogos Antigos refere-se a divisão proposta por Woods de jogos *Clássicos e Tradicionais*, enquanto **Jogos Modernos** refere-se a todos os jogos produzidos mais ou menos a partir do início do século XIX, com mecanismos e tecnologia industrial, constituídos como produtos para mercados consumidores, associados a autores ou empresas que assinam a propriedade intelectual sobre esses jogos. Portanto, engloba-se sob a categoria moderno todos os jogos que Woods denominou como jogos de mercado e jogos de entusiasta, incluindo todas as suas subcategorias.

Dessa forma, coloca-se as duas nomenclaturas dentro de uma esfera de tempo. Elas estão separadas por conta do seu modo de produção (aqui, simplesmente, artesanal ou industrial), que, por sua vez, está demarcado dentro de possibilidades disponíveis em um momento histórico específico. Por conseguinte, a maior diferença (embora não a única) entre um jogo antigo e um jogo moderno são as *condições de fabricação* possíveis desses jogos *na sua época de surgimento*, ou seja, um método artesanal, de menor escala, com instrumentos e práticas manuais; e outro um método industrial, de maior escala, com instrumentos e práticas mecânicas ou automatizadas de fabricação.

Através desse movimento propõe-se relativizar a distinção entre os jogos da maneira como são construídas por Woods e outros pesquisadores, principalmente classificações que são feitas em sites e blogs especializados. O fato é que esse *resumo*, que as categorias representam, é uma ferramenta simplificadora e niveladora que corrobora com práticas similares em outros campos de sentido, não só o lúdico. Evitar dar validação a essas práticas significa um gesto político que tenta obstruir práticas que tendem a dar “fechamentos” a fenômenos culturais que estão atravessados por incertezas, ambiguidades e conflito.

Embora as caracterizações sejam importantes a determinados usos da indústria (como do desenvolvimento de jogos), a posição sob o ponto de vista da cultura e da sociedade

deve ser crítica no sentido de não cristalizar os movimentos e as aberturas possíveis. Por mais que a maioria dos pesquisadores esteja atenta a essas dificuldades, o uso em si de categorias fechadas acaba se objetivando nos usos dos discursos de uma comunidade, assumindo certa independência. Tornam-se ferramentas desvinculadas do aporte crítico em que foi desenvolvido. Reitera-se, portanto, a necessidade de propor modos de ver mais amplos ou que pelo menos lidam com o fenômeno lúdico de maneira a reconhecer e conservar suas características móveis.

Um exemplo do modo como essas categorizações podem ser conflitantes diz respeito às oposições costumeiras promovidas em discussões entre jogadores, e que aparecem com frequência nos fóruns de discussão de sites especializados. Essas discussões incorrem em produzir categorias como *jogos temáticos*, *jogos baseados em sorte*, *jogos de sociedade*, *jogos de estratégia*, *jogos de designer*, *jogos de estilo alemão*, *jogos europeus*, *eurogames*, *ameritrash*⁴³, para citar os mais conhecidos. Alguns termos são usados como sinônimos, outros como definidores de categorias completamente antagônicas. São resultado direto tanto da produção massiva de jogos (que adicionou ao mercado, em muito pouco tempo, uma grande quantidade de novas propostas lúdicas), quanto da possibilidade de fala dada pelas tecnologias da internet, via blogs, sites, canais, redes sociais. Os discursos se atravessam e o ruído é constante. Nas conversas dos fóruns é fácil constatar como a maioria dos argumentadores não concordam muito bem sobre o que quer dizer esses termos. A seguinte postagem feita por Brian Clymer (em 25 de abril de 2012 no fórum do site *Boardgamegeek*), entusiasta e pesquisador, ilustra com propriedade o assunto:

Tornei-me um viciado em ler resenhas de jogos, reportagens de sessão e campanhas do Kickstarter, em um esforço para entender melhor a indústria de jogos, além de ampliar meu conhecimento enquanto aumentei minha coleção de jogos. A maior frustração para mim são os termos usados ao acaso de "EuroGame" e "AmeriTrash". Eu entendo que em algum momento essas classificações de tipos de jogos têm significado, mas elas perderam seu significado?

Para alguns conhecimentos básicos, os EuroGames também são chamados de Designer Board Games ou German-Style Games. Esses jogos têm certas características semelhantes entre si; mais especificamente, o aspecto da interação indireta de personagens (o combate jogador/jogador é incrivelmente raro). Para uma definição mais definitiva, clique aqui: <http://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>

⁴³ O termo *Ameritrash* surgiu de forma depreciativa para referir-se a jogos como *Monopoly*, mas acabou sendo adotado como o nome de uma tendência de jogos que, algumas vezes, apresentam mecânicas completamente opostas aos jogos europeus, os *Eurogames*. São apelidos dados pela comunidade de entusiastas e que tentam “resumir” as características desses jogos, herdadas das condições de produção de seus próprios países e culturas, criando estilos ou “escolas” mais ou menos contrastantes entre si.

AmeriTrash é uma descrição muito vagamente usada de um gênero de jogo que é, para todos os efeitos, a antítese do estilo de jogo definido acima. Mais uma vez, para uma melhor explicação, clique aqui: <http://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

Definições à parte, acho perturbador que um hobby como colecionar e jogar jogos de tabuleiro - um hobby atraído pela originalidade e diversidade - possa criar uma barreira entre duas diferentes aparências e modos de jogar os jogos: Euro vs. American. A dicotomia de EuroGame vs. AmeriTrash parece fortemente fundamentada na estrutura do jogo enquanto experienciamos "EuroGames", mas completamente subjetiva à opinião e ao preconceito quando diz respeito a utilização do termo "AmeriTrash".

Minha preferência pessoal é usar a terminologia de jogos de estratégia versus jogos baseados em sorte, mas isso pode parecer muito simplista para alguns (a falha lógica disso é que a relação EuroGame/AmeriTrash não é simplista). Acabei de descobrir que o uso de AmeriTrash é um termo pretendido por elitistas de jogos de estratégia que tentam formar uma divisão entre eles e jogos que possuem uma profunda camada temática e mecânicas baseadas na sorte (* tosse * rolagem de dados * tosse *). O termo também coloca uma lente amplamente tendenciosa sobre jogos como Mansions of Madness, Arkham Horror, ou Cosmic Encounter - fazendo com que esses jogos pareçam menos desejáveis, enquanto eles têm um grande número de fãs.

O que mais me frustra na classificação de jogos, seja o EuroGame ou o AmeriTrash, é a complicada classificação forçada dos jogos. Há, é claro, jogos de guerra, CCGs e outros, mas acho que aqueles que são novatos no hobby de jogos de tabuleiro/jogos de cartas tentam usar esses termos como um meio de se "encaixar" na subcultura dos jogos de tabuleiro.

Dito isto, continue jogando, comunidade BGG! Apenas mantenha seus comentários OBJETIVOS com ressalvas à sua preferência pessoal. Apenas por favor, não insulte o conteúdo, a estrutura ou a jogabilidade de um jogo com base na preferência pessoal. Eu gosto de pensar em minhas resenhas de jogos - tanto antes quanto depois da compra/jogo - através de Componentes, Conveniência, Coesão, Complexidade e Continuabilidade (5 C's). Tanto a estratégia quanto os jogos baseados na sorte podem ter uma pontuação muito alta nesses critérios...

Componentes - Qual a durabilidade dos componentes? Quão elegante é a obra de arte em relação ao tema do jogo? Como é o armazenamento dos componentes na caixa após a abertura inicial / perfuração das peças?

Conveniência - Quão difícil é o processo de configuração / remoção?

Coesão - O tema abrangente do jogo se encaixa bem no estilo do jogo? O tema combina bem com os papéis / ações dentro do jogo?

Complexidade - bastante auto-explicativo ...

Continuabilidade - Quão dispostos estão os membros do meu grupo de jogo e eu de jogarmos este jogo ad infinitum?

Então curto e grosso, faça sua lição de casa e não estrague a experiência para os outros! Só porque um jogo é baseado na sorte não significa que vai ser uma experiência terrível e, inversamente, só porque um jogo é estratégico, não significa que será infinitamente incrível. Cada jogo atende a um certo subconjunto de jogadores (alguns fornecem uma base de jogadores maior que outros) e só porque você pode não estar interessado em jogos de terror/fantasia profundamente temáticos, não significa que o resto do mundo vai concordar com você.

(CLYMER, Brian. <https://boardgamegeek.com/blogpost/9913/ameritrash-vs-eurogame-are-they-just-names-genres>, acesso 10 de agosto de 2018, tradução nossa).

Clymer, evidentemente está defendendo os jogos temáticos, baseados em sorte, que são a grande maioria dos jogos produzidos pelos estadunidenses (jogos apelidados de “*ameritrash*”), frente aos jogos europeus (que ele chama de estratégicos), porque os desenvolvedores e apreciadores desses jogos costumam não se importar muito com temática. O interessante é o reconhecimento de Clymer na insuficiência dessas classificações e de como elas podem ser prejudiciais, pois podem afastar jogadores de determinados jogos, antes mesmo que eles possam experimentá-los.

Stewart Woods usa a categoria “*eurogames*”, que é na verdade o foco da sua pesquisa, mas não faz menção de forma direta ao termo “*ameritrash*” (que conforme aponta por Clymer é visto como oposição direta aos “*eurogames*”). O autor argumenta que os jogos europeus apresentam características inovadoras e são os responsáveis diretos pela revitalização dos jogos de mesa hoje. Jogos que teriam sua origem na Alemanha (por isso alguma vez chamados de *jogos de estilo alemão*) e que seriam exemplares de um novo tipo de jogo de mesa, com características diferentes do que se via até então e que formariam uma espécie de tendência de *design*. De fato, muitos jogos produzidos em meados da década de 80 em diante na Europa, principalmente na Alemanha, apresentaram características inovadoras e que parecem ser oposições diretas aos jogos comerciais americanos, como o *Monopoly* (por conta do tempo de partida e alta relevância da sorte) ou o *Risk* (pela relevância da sorte e a eliminação de jogadores durante a partida).

Nos Estados Unidos, muitos jogos estão sendo produzidos na mesma época, mas nem todos compartilham da mesma qualidade de *mercadoria comercial massiva* como os jogos citados acima, ou seja, acabam retendo uma parcela de entusiastas apenas. A chegada dos jogos europeus aos Estados Unidos começa a encantar os jogadores, sempre à procura de experiências novas. Desenvolvedores e editoras descobrem esses jogos – trazidos aos poucos por entusiastas e empresários a procura de um bom investimento –, logo algumas ideias implementadas neles tentam ser aplicadas aos jogos americanos, disparando uma nova era de produção e criação que vem ganhando fôlego a cada ano até hoje.

Essa narrativa é encantadora, mas parcial. Ela aponta para um olhar unidirecional que vê o fluxo de ideias e produções vindas só por uma via. O fato é que os Estados Unidos também exportavam ideias aos europeus e estes aos “americanos” desde há muito tempo. Desde o início do século XIX, os desenvolvedores estadunidenses e europeus trocam experiência e licenças de jogos. Seus mercados se influenciam de forma constante, muito antes que se pudesse falar de jogos como *Catan*. O resultado desse fluxo alimenta um espírito criativo, ampliando mercados e promovendo “hibridismos” entre modos de fazer. Feiras, convenções,

editoras, sites especializados e novos desenvolvedores começam a se estabelecer, tanto na Europa (espalhando-se e alimentando o mercado de vários países), quanto nos Estados Unidos. O sentido desses fluxos, portanto, é sempre duplo; está entrelaçado e é equivocado simplificar essas dinâmicas a partir de uma narrativa parcial.

Uma história mais interessante poderia recorrer a um olhar ainda mais amplo, de ver o que o mundo está oferecendo nesse momento, de modo a desvincular a noção de jogo a uma construção puramente eurocêntrica (que apesar do nome sempre inclui Estados Unidos). No entanto, por falta de dados e por fugir ao escopo inicial da tese, essas investigações são para outro momento.

O fato é que a dinâmica de criação e divulgação dos jogos na modernidade passam pelo eixo ocidental dos Estados Unidos e dos países Europeus, principalmente Alemanha. O Brasil é mercado consumidor que só agora, anos 2000 em diante, começa a esboçar algum tipo de participação na criação de jogos. Não que não viessem sendo feitos antes, mas a produção sempre foi muito limitada. Por força de um mercado globalizante, a influência direta sobre o Brasil acabou gerando novas oportunidades para desenvolvedores (designers) e editoras.

É na década de 90 que se dá o grande “boom” na indústria de jogos de mesa no mundo. É quando se inicia uma produção massiva (guardadas as devidas proporções de um meio que ainda é considerado de nicho), amplia-se as tiragens, distribuição e divulgação, bem como a elaboração de inúmeros canais, sites e outras mídias especializadas, montadas por fãs, novos especialistas e colecionadores do assunto

No Brasil a entrada dos jogos modernos aconteceu de forma muito lenta. Pouquíssimas empresas detinham o controle sobre os mercados de jogos e brinquedos, o que limitava a iniciativa de propostas diferentes. Por muitos anos o mercado nacional ficou restrito a alguns poucos jogos, que eram incansavelmente republicados e espalhados pelas lojas de brinquedos e departamentos de todo o país.

Os poucos jogos publicados e republicados no Brasil são responsáveis pela construção de um imaginário restrito. Com a exceção de algumas opções clássicas de jogos de tabuleiro, sorte, cartas, dominó e dados, o acervo acessível ficou restrito a poucos títulos modernos como, por exemplo, *Banco Imobiliário* (Estrela, 1944), *War* (Grow, 1972), *Detetive* (Estrela, 1977) e *Jogo da Vida* (Estrela, 1986).

Embora desde a década de 80 uma grande leva de novos jogos tivesse sendo desenvolvida nos Estados Unidos e Europa, e os estilos chamados “eurogame” e “ameritrash”

estivessem começando a aparecer e se difundir, é só a partir de 2013, embora de forma embrionária, que esses títulos começam a vir para o Brasil.

3.2 O JOGO E A HISTÓRIA

Os jogos de mesa, diferente das atividades mais livres como as brincadeiras que usam o próprio corpo como objeto em jogo, normalmente deixam para trás um rastro de objetos construídos, históricos, muito mais fácil de rastrear, justamente porque tem como suporte uma materialidade física – objetos de madeira, ossos, pedras –, que restam após o fim da partida, são guardados, dispostos, conservados. De uma maneira geral, esse componente físico, esse conjunto de objetos produzidos para o jogo, acaba deixando um rastro mais visível do jogo, justamente porque os objetos persistem após o fim da partida. Tornam-se indícios, marcas de um *já acontecido* ou de um *está para acontecer*. Isso porque o jogo nunca é o objeto, mas o evento, o acontecimento em uso dos objetos na formação entre eles, os jogadores e a instituição simbólica que se funda provisoriamente do encontro e da ação desses participantes.

Os jogos frequentemente guardam vestígios de jogos anteriores, de diferentes épocas e lugares e que, de alguma forma, através de processos múltiplos, deixaram marcas nos funcionamentos ou na própria existência material dos jogos que temos hoje – como nomes, formatos de peças e tabuleiros, dimensões, mecânicas. Não é raro encontrar vestígios de jogos que acabaram resistindo como rastros de um passado. São as marcas de uma sobrevivência, como diz Didi-Huberman (2015), e que têm a mesma relação daquelas que, como ele aponta, Warburg encontrou em relação a peças de arte ou antes, Edward B. Tylor encontrou em relação aos brinquedos e as festas.

O fato de os jogos de mesa carregarem essas marcas do tempo, essas sobrevivências difusas e normalmente difíceis ou impossíveis de identificar, aponta para a necessidade de pensarmos o jogo como elemento histórico, portanto, atravessado por elementos de mudança em que algumas de suas características foram sendo integradas enquanto outras possivelmente foram sendo perdidas ou abandonadas. Com isso é preciso entender o jogo de mesa não como um produto isolado, acabado, imóvel e puro, mas como um objeto cultural, histórico, que está em constante mudança, seja por razões quais forem – políticas, econômicas, religiosas, sociais, geográficas. O *Xadrez* é o exemplo mais vigoroso e talvez um dos mais bem documentados casos que podemos lembrar, mas os jogos modernos de mesa também são exemplos simples e

diretos de toda a complexidade cultural que está ativamente participando. Além disso, não se trata de dissecar o jogo hoje, de forma analítica e apontar quais partes pertenceram a qual época e lugar, mas sim de assumir a posição de sobrevivência dessas marcas e, logo, de um tipo *não-historicizável*, justamente porque escapa a exatidão ou a capacidade de verificação das possíveis heranças de forma factual. Consequentemente, deve-se evitar a todo custo lançar o jogo em uma história evolutiva que valida as versões atuais como exemplares bem-sucedidos ou melhores que as versões ou aparentamentos anteriores e que teriam quase ou completamente desaparecido.

Os movimentos das sociedades, com suas convulsões políticas, econômicas e sociais são complexos e é difícil precisar exatamente o porquê cada jogo teve sucesso ou falhou para permanecer conosco até hoje. Há razões, inclusive materiais e de ordem natural, que podem ter ocasionado esses fluxos, sim, mas é preciso lembrar que alguns jogos estavam ligados a relações ritualísticas, de cunho divinatório ou festivo, e que as ondas de guerras e conquistas fez erguerem-se e desaparecerem reinos e cidades e com eles vem a obscuridade a muitos dos seus objetos ou práticas. É impossível associar, portanto, o sucesso ou insucesso de um jogo diretamente a ele, suas peças e mecanismos, porque muito do fluxo de acontecimentos pode ter soterrado esses jogos sem que eles tivessem tido chance de ser conhecidos por outras culturas.

Alguns *youtubers* e mesmo alguns pesquisadores têm insistido em pensar os jogos modernos de mesa hoje como participantes de um verdadeiro “renascimento” dos jogos, uma era de ouro na qual nunca um número tão grande de jogos foi produzido, nem sua qualidade tenha sido tão grande. Quanto ao número de jogos não há dúvida, pois se há algo que a nossa era industrializada soube fazer foi massificar a produção e, nesse sentido, é esperado que a produção de jogos de tabuleiro, brinquedos, quebra-cabeças e outros objetos lúdicos tenham alcançado um número e uma difusão nunca obtidos. No entanto, o mesmo acontece com batatas, relógios e armas, por exemplo. Ao passar a fazer parte da máquina produtiva moderna, industrial, e da rede mundial econômica, é esperado que o número de produtos chegue a números nunca alcançados.

De formas produzidas para práticas rituais, festejos, distração ou educação de crianças, desafio ou presente entre pessoas, os jogos passam a integrar um paradigma novo, o da mercadoria. Com isto estão sujeitos a um outro modo de produção, circulação e uso, que embora ainda carregue as marcas ou vestígios de seus outros usos, passa a pertencer a uma lógica diferente. Essa lógica inclui um tempo, um valor e um lugar na cadeia produtiva desenvolvida pelas práticas capitalistas modernas (que, por sua vez, incluem elementos

publicitários – como marca, imagem, público alvo –, bem como elementos das tecnologias em voga – como a internet, redes sociais).

O aspecto enganador desse tipo de visão é colocar os jogos criados hoje como automaticamente superiores, mais interessantes ou mais sofisticados do que os jogos mais antigos, sejam eles de uma primeira era da industrialização ou os chamados jogos antigos, como o *Xadrez* e o *Go*. Esse tipo de posição guarda um perigo, a redução, a simplificação, a facilidade do pensamento rápido. É preciso, portanto, ir além desse tipo de abordagem e mostrar o quanto os jogos hoje dependem de uma longa cadeia de relações com a cultura que os permeiam, mas também com a história. É preciso dizer que os jogos clássicos persistem e não devem ser vistos sob a alcunha de herança ou sob a ótica apenas de seus efeitos ou influências, mas como objetos lúdicos de potência ativa.

O que é o objeto ou sistema jogo senão um estado de latência? Um conjunto de elementos disponíveis e em pausa, no aguardo daquele que lhe vem confrontar, que o desperta da sua imobilidade para restituir-lhe a vida⁴⁴. É preciso atentar, no entanto, que não se trata de um robô ou outro tipo autômato que aguarda apenas o botão “on” seja pressionado. Pois aquele que confronta o jogo traz consigo um sopro de afetos. A vida reinstaurada, é vida reinventada, reformulada, afetada.

Muito do que se pode falar dos jogos de mesa na história, em termos de recuperação material de fontes, diz respeito a peças encontradas em tumbas, manuscritos e pinturas. É com base nesse tipo de material que muitos dos historiadores fazem cruzamentos e elaboram suas teorias a respeito das datas aproximadas e dos usos possíveis dos jogos descobertos. Devido aos processos e mobilizações humanas (crises, guerras, diásporas, invasões, abandonos), às perturbações naturais do planeta (tempestades, terremotos, erupções, congelamentos), às práticas culturais e recursos técnicos diferenciados entre os grupos humanos (como jogos anteriores ou avessos ao uso das tecnologias de escrita, a associação ou não a práticas de maior ou menor importância na comunidade, ou na escolha de materiais não muito resistentes) e, as vezes, ao puro acaso – a pura possibilidade aberta de algo sobreviver ou ser enterrado simplesmente porque eram conhecidos por uma comunidade muito pequena ou usados para uma prática muito específica –, é provável que os resquícios materiais que restaram representem apenas uma pequena parte de um conjunto muito maior de atividades lúdicas.

⁴⁴ da mesma forma que Agamben fala a respeito de Warburg e seu atlas *mnemosyne*, do conjunto de imagens do passado, que são mantidas em suspenso à espera de alguém que lhe traga um sopro de vida (Ninfas, 2012, p.47).

Os fluxos do tempo, as mobilidades humanas, as interações entre grupos tão distantes no tempo e no espaço significam que pensar esses jogos e seus usos através das eras, pensar suas motivações, suas transformações, entrelaçamentos, contaminações, é sempre pensar de forma criativa, ou seja, é sempre pensar a partir de uma reconstrução possível de espaços abertos, móveis, que não se pode pretender definitiva ou exata, mas apenas como um possível entre possíveis, um instante do tempo reinscrito dentro de um tempo e de um lugar provisórios.

O *Xadrez* é sem dúvida um dos jogos de mesa mais conhecidos e jogados no mundo. É um jogo que alguns classificam como clássico. Nós o classificamos como “antigo”. Em termos de história do *Xadrez* nenhum pesquisador foi tão criterioso e tão detalhista quanto Harold J.R. Murray, que elaborou com extremo fôlego uma obra gigantesca sobre o jogo, pesquisando suas vertentes tanto asiáticas quanto europeias. O seu livro *A History of Chess*, de 1913, é ainda hoje a principal referência para muitos pesquisadores e entusiastas do *Xadrez* e dos jogos em geral.

O *Xadrez*, parece ser consenso entre os pesquisadores, tem como ancestral mais provável o jogo chamado *Chaturanga*. Tanto o nome, como a mecânica e sua aparência teriam sido sucessivamente passados de região a região, de país a país, sofrendo efeitos das miscigenações culturais que o fizeram mudar gradualmente, adaptando-se às crenças e interesses locais, algumas vezes recuperando elementos, modificando-os levemente ou, em outras, abandonando-os por completo. Etimologicamente, a forma portuguesa *Xadrez* deve seu nome a uma longa cadeia de transformações linguísticas, dentre elas, o *Acedrex* do castelhano antigo, a palavra árabe *Ash-shatranj* (ou simplesmente *Shatranj*), que deveria ter surgindo a partir do *Chatrang* persa e, finalmente, do sânscrito *Chaturanga*. A jornada de transformações linguísticas e mecânicas do jogo, portanto, teria passado desde sua invenção na Índia, pelos Persas, Árabes e dali para a Europa por conta da dominação muçulmana das regiões ibéricas entre 711 a 1492. É na Europa que o jogo assume a versão a que estamos familiarizados.

Os dados desses movimentos e modificações são mais facilmente traçados por antropólogos e historiadores, por conta da ampla conservação documental de poesias, pinturas, tapeçarias, tratados, leis e outros documentos dos povos persas, árabes e europeus. Entretanto, como já sugerido, cabe estimar que muitos outros movimentos sofreram apagamentos e são hoje apenas possíveis de serem imaginados através de suposições e construções teóricas. Assim como o *Chaturanga* parece ter sido adotado pelos persas e se difundido por rotas comerciais – e já que a troca de produtos, conhecimentos e curiosidades de todos os tipos se dá sempre numa via de mão dupla –, não é difícil ou impreciso imaginar, portanto, que o *Xadrez* e o próprio *Chaturanga* sejam resultado de um processo muito mais amplo, variado e caudaloso. Podem ter sido resultado de um longo e esquecido processo de trocas e devedores de diversas fontes,

cada uma contribuindo com pequenas partes, como os jogos de mesa voltados ao posicionamento, à captura ou mesmo os de corrida⁴⁵.

Do mesmo modo, assim como o *Xadrez* migrou para a Europa, assim também foi o caso da sua propagação pelo resto da Àsia, onde possivelmente ajudou a desenvolver ou misturou-se com diversos outros jogos que hoje são celebrados como seus parentes próximos, como o Shogi no Japão, o *Xiangqi* na China e Vietnã, o siamês *Makruk*, o Malaio *Chator*, o Tibetano *Chandraki* ou o mongol *Shatra*, todos eles possivelmente formas híbridas que devem ter sido formulados, por sua vez, não só pela influência do *Xadrez* (do *Shatrang* ou do *Chaturanga*), mas também de outros jogos que de alguma maneira foram perdidos ou esquecidos no tempo.

Contudo isso não significa afirmar que haja algum tipo de ancestralidade comum, um *ur-jogo*, um original a que todos remetem. Também não significa que grupos de jogos mais complexos teriam necessariamente evoluído de um único ancestral comum, como sugerem os representantes da teoria difusionista (que encontram similaridades entre jogos como forma de atestar que grupos de diferentes regiões tiveram contato e trocas culturais), como o celebrado antropólogo E. B. Tylor ou o defensor mais dedicado dessa teoria, Stewart Cullin. Os simpáticos à teoria difusionista defendem que jogos mais complexos, como o *Xadrez*, pela quantidade e complexidade das variáveis presentes, torna implausível que tenham surgido de maneira isolada em diferentes povos e ainda assim se assemelharem tanto entre si. Por isso, devem ter tido algum tipo de contato através de alguma versão anterior que foi difundida de uma região a outra por meios diversos. Harold Murray se apoia parcialmente nessa premissa para descrever a história do *Xadrez*, no entanto, ele não se limita a uma pesquisa puramente comparativa, como é o caso de algumas afirmações difusionistas, mas recorre a um extensa pesquisa de textos e imagens que expressamente citam ou descrevem aproximações e contatos, narram partidas e descrevem regras entre os tipos diferentes de jogos, para construir uma versão da história do *Xadrez* mais concreta e plausível.

Stewart Culin (*Chess and playing cards*, 1868) é evocado por Murray (MURRAY, 2012 p.82) para citar esses parentescos possíveis do *Xadrez*. Segundo o antropólogo, o *Xadrez* e outros jogos teriam uma raiz comum em tradições mágicas, como processos divinatórios e são resultado de uma evolução que passa por várias etapas e tipos de jogos diferentes. Culin faz uma relação direta entre o *Xadrez* e o jogo de corrida *Pachisi*, destacando o formato do tabuleiro e a divisão em quatro partes que, para o pesquisador, tem origem ritualística e teria influenciado

⁴⁵ Um exemplo é o conjunto de jogos ancestrais encontrados no Egito no templo de Kurna e que datam algo próximo a 1400 A.C. e pertencendo a diferentes grupos de jogos, dentre eles o grupo do *Alquerque* (Bell, 1979, p. 131), que já havia sido comentado, e o grupo do *Morris* (temos no Brasil a *Trilha*).

a escolha e o número de peças diferentes do *Xadrez*, mesmo que ali deixem de servir para o mesmo propósito ou relação mágica.

Essas relações e desdobramentos podem ser possíveis, no entanto, é preciso tomar algum cuidado. De forma precavida, o próprio E. B. Tylor afirma que alguns jogos são simples o bastante ou remetem a fenômenos comuns a diferentes povos e é plausível crer que tenham se desenvolvido de forma independente, exemplos sugeridos são os jogos de bola, luta ou corrida. Murray compartilha da mesma posição, para o historiador seria apressado supor que todos os jogos sejam resultado da interação entre culturas. Para ele, na verdade, a grande maioria dos jogos pode ter origens completamente independentes entre si, mas acabam sendo similares porque estão fundamentados em atividades universais (novamente, como correr, lutar). Não há como afirmar, ainda, que apenas o contato entre culturas tenha levado determinada tradição a adotar formas lúdicas elaboradas por outra, mesmo que as tenha conhecido. O que se pretende afirmar, no entanto, é a extrema mobilidade do que se crê como *história*, a complexidade das formações culturais e as possíveis relações e transformações entre elas. No caso do *Xadrez*, essas transformações não significam de forma alguma o abandono ou apagamento total de outras formas ou de jogos aparentados, por exemplo. Algumas versões tornaram-se mais bem-vindas que outras devido a questões complexas que não envolvem puramente o sistema do jogo, mas, muitas vezes, questões de ordem religiosa (como a exigência por peças abstratas nas tradições muçulmanas), econômica (como a facilidade ou dificuldade de obter um jogo devido à dificuldade de produção) ou jurídica (como a proibição de apostas em jogos).

Embora alguns historiadores e antropólogos tenham trabalhado dentro dessa lógica (como Tylor, influenciado por uma matriz darwiniana), não se trata de pensar esses processos históricos como se fossem processos biológicos de matriz evolutiva. Não se trata de uma “seleção natural”, mas de movimentos culturais que interferem na dinâmica e no status de validade e interesse de determinado jogo em determinada época e lugar. Como Georg Simmel já apontava, a respeito da ordem das coisas, não se trata de pensá-las como se fossem realidades naturais, mas de formações que ocupam ou existem segundo uma ordenação de valores, que são atribuídos conforme processos diversos, como aqueles já citados (religiosa, econômica, etc). Quer dizer, distante de qualquer afirmação natural já que a natureza, inúmeras vezes, destrói aquilo que tem mais valor que outra e que, presumivelmente, poderiam ter tido uma duração, uma existência maior e mais disseminada (SIMMEL, 1958, p.17). Trata-se, na verdade, de pensar a sobrevivência desses jogos como contingências absolutas. O valor, a importância, a vitalidade de um objeto, não está determinado por seu status puramente natural

(embora não seja independente dele), mas do resultado de ações que refletem interesses ou afetamentos humanos.

Os jogos como quaisquer outros elementos da cultura, convivem com contingências de diversas ordens e que podem ou não interferir na sua posição em determinado grupo fazendo-os desaparecer, mudar ou ressurgir de tempos em tempos. As legislações de determinadas regiões, proibindo ou limitando a prática de alguns jogos, por exemplo, é um limitador variável e contingente que está implicado na cultura de cada região. Por exemplo, os muçulmanos proibiam a representação de imagens de animais e pessoas nas peças dos jogos, favorecendo o surgimento de jogos abstratos (mas ao mesmo tempo barateando e agilizando a produção, o que pode ter tornado o jogo mais popular); e a maioria dos povos elabora leis para tentar inibir a aposta em diversos tipos de jogos, inclusive o *Xadrez*.

O jogo indiano *Chaturanga* (traduzido algumas vezes como “quatro membros” ou “quatro partes”) era um pouco diferente do *Xadrez* que jogamos hoje. Sua construção parecer se dado em cima de um tipo de tabuleiro que era usado em diversos outros jogos mais antigos e mais simples⁴⁶. Possuía pelo menos duas versões, o que pode significar que o jogo ainda passava por experimentações e modificações na Índia, adaptando-se aos gostos e necessidades dos jogadores, antes mesmo das alterações introduzidas pelo contato com os Persas. O *Chaturanga* propriamente dito, para dois jogadores, e uma variante para quatro jogadores, conhecida como Chaturaji (segundo Murray: “quatro reis”), que se tratava de um tabuleiro dividido em 4 partes com 4 conjuntos de peças representando 4 exércitos. Existem teorias que sugerem a precedência da versão de 4 mãos, assim como outras que defendem a precedência da versão de 2 mãos. Muitos elementos do jogo remetem a versão moderna do *Xadrez*, como o tamanho do tabuleiro (64 divisões), a divisão das peças e a maioria dos seus movimentos, a figura central do rei e as formas de vitória da partida. De forma similar, o jogo era relacionado ao combate, ao exercício ou prática de guerra, portanto, enfatizava o elemento estratégico do ponto de vista da mobilização das peças e da capacidade de abrir opções de ação ao mesmo tempo em que fecha as saídas do oponente.

As composições tradicionais dos exércitos indianos daquela época: bigas (que em algumas versões – como a de 4 exércitos – era substituído por um barco), elefantes, cavalaria e infantaria, eram simbolizados pelas peças, seus movimentos e posicionamento inicial, o que dava valor estratégico diferente a cada peça. De forma contrastante, o *Chaturanga* e o chaturaji

⁴⁶ Como sugerem R.C. Bell e Murray, O *ashtapada*, que além de ser um jogo de corrida, parece ter sido o nome usado para descrever um tipo de tabuleiro específico que diversos outros jogos utilizaram.

podem ter sido jogados com o uso do lance de dados, que serviam para determinar qual peça um jogador poderia mover⁴⁷. Como aponta Murray (ibidem, p.77), essa mecânica pode ter sido resquícios de jogos de corrida anteriores que, de maneira geral, usam dados ou algum sistema similar de lance de sorte para determinar o movimento das peças.



Figura 10: Chaturanga a 4 mãos. Fonte: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

A versão com 2 exércitos, entretanto, é a versão mais próxima do *Xadrez* atual. Foi a versão que se propagou pela Pérsia, onde passou a ser chamado de *Chatrang*. No *Chatrang* o rei e outras peças adquiriram nomes persas. O rei passou a se chamar *Shāh* e estava acompanhado do ministro (no lugar da rainha que usamos hoje), dois elefantes, dois cavalos e duas *ruhks* (o persa para carruagens), além é claro, dos soldados. Como aponta David Shenk (2006, loc. 320), na Pérsia o jogo era saudado por sua qualidade estratégica que não dependia da sorte, um jogo para o intelecto, a razão.

Poucos anos após a morte do profeta Maomé, na Arábia em 632, o império muçulmano começou sua enorme expansão, dominando a Pérsia, Palestina, Índia, passando pelo norte da África e o sul de várias regiões na Europa. Por volta do século V ou VI (Ibidem, loc. 301), o *Xadrez* teria entrado na Pérsia e por volta do século VIII ou IX, por conta da dominação

⁴⁷ Como sugere Abu Raiane Maomé ibne Amade Albiruni, ou simplesmente Albiruni, um estudioso persa que viveu entre os sécs. X e XI e que escreveu um estudo intitulado *India* (Murray, 2012 p.98).

muçulmana, começava a circular na Europa onde passa a sofrer influência e diversas modificações.

Segundo Maryilm Yalom, no seu livro *Birth of the Chess Queen* (2009), por volta de 990 d.C. aparece, em um poema escrito em latim por um monge de um monastério na Suíça (“Versus de scachis”), a primeira menção à rainha no *Xadrez*. Sua adição ao jogo, presumivelmente, relaciona-se aos novos paradigmas culturais e políticos de uma Europa cada vez mais afetada pela fé cristã, principalmente o catolicismo (e com isso o culto à virgem Maria, as vezes representada como Rainha do Céu), pelo papel de destaque que algumas mulheres vinham conseguindo estabelecer nas monarquias em todo o continente e a influência do amor romântico celebrado e difundido, segundo a autora, por trovadores da do sul da França e dali para outras cortes da Europa. Ainda segundo Yalom, já em 1200, o uso da rainha no *Xadrez* era uma versão bastante difundida por toda a Europa, substituindo a figura tradicional do vizir (ministro ou conselheiro) na versão árabe do jogo.

O longo e gradual processo de ascensão das mulheres nas monarquias europeias é extensivamente descrito por Maryilm Yalom. Segundo a pesquisadora, o sucesso dos pequenos reinos espalhados pela Europa naquela época dependia enormemente do caráter dos seus monarcas. Era esperado que tanto o rei como a rainha mostrassem força, o rei devia ser um guerreiro e esperava-se que a rainha acompanhasse e apoiasse o seu rei, mesmo no campo de batalha. Uma rede de alianças entre diversas famílias e o clero garantiam a manutenção do poder. Era, portanto, imprescindível uma grande habilidade política para garantir a estabilidade, e muito dessa estabilidade e dessas alianças era garantida através do casamento.

De maneira muito resumida, é por volta de 912, que Toda Asnárez de Navarra casa-se com o rei Sancho Garcés de Pamplona e torna-se rainha Toda de Pamplona. Diz-se que em pouco tempo ela ofusca o rei, por seu brilhantismo e ousadia. Com a morte do marido, torna-se regente até que seu filho adquira idade suficiente para governar, mas enquanto isso, conforme sugerem documentos cristãos e árabes, exerce e é reconhecida como a verdadeira governante. Mais ou menos durante o mesmo período, Adelaide torna-se rainha da Alemanha e Imperatriz do Santo Império Romano. No século XI, Ermessenda destaca-se como condessa de Barcelona. Leonor da Aquitânia (1122 a 1204) marca a Europa como uma das mulheres mais poderosas da sua época, assumindo a coroa como rainha da França e, posteriormente, como rainha da Inglaterra. Em 1387 e nos anos posteriores, Margarete se destaca como regente da Dinamarca, Normandia e Suécia. Em 1474, Isabel I sobe ao trono como rainha do reino de Castela, evento fundamental porque é Isabel I a rainha que marca o fim da dominação muçulmana.

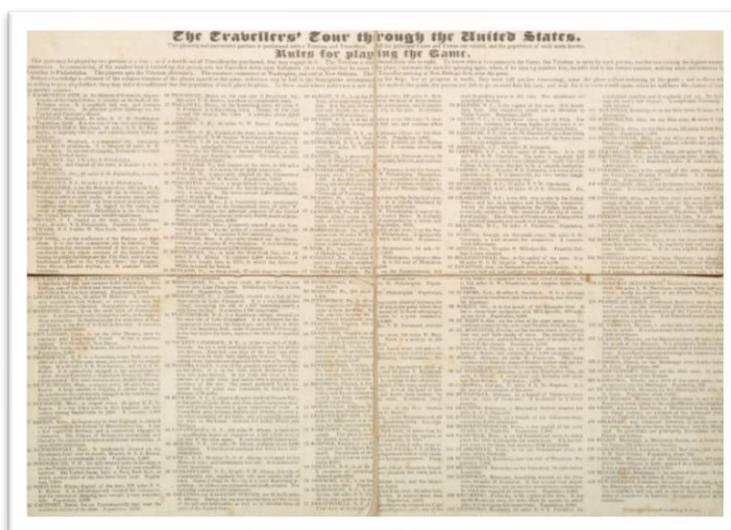
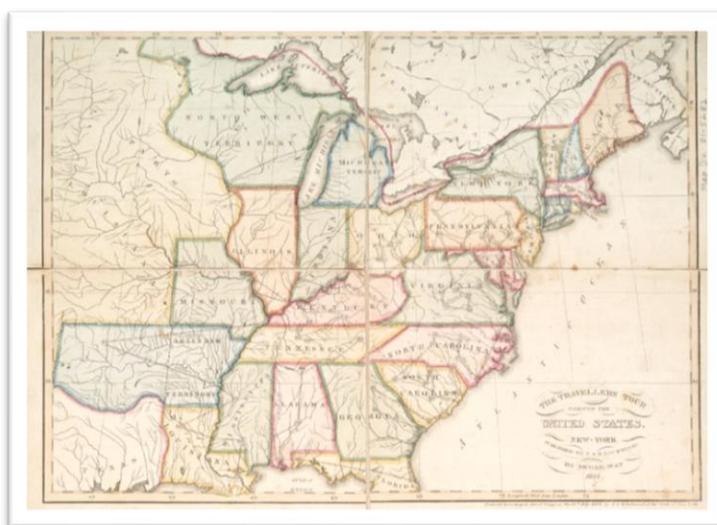
É impossível afirmar com certeza que é a influência política de Isabel I a principal responsável por essa mudança, embora essa seja a tese de Yalom. Talvez por influência desses eventos, talvez por influência da igreja, talvez para adquirir favores das rainhas, o fato é que o cenário medieval europeu era muito diferente do cenário islâmico e indiano, as duas primeiras fontes culturais do jogo. Durante a chamada baixa idade média muitas mulheres se destacaram como monarcas, e a ampla influência da igreja católica, que tem no culto à virgem Maria uma das suas mais fortes bases, certamente contribuíram para um novo paradigma na posição da mulher em relação ao poder. A mesma influência da igreja é inconfundível quando lembramos da transformação do original elefante indiano no bispo, figura de enorme poder, principalmente durante os séculos VIII em diante.

O indício do longo processo de mudanças graduais no jogo, antes de assumir a forma com a qual estamos mais familiarizados, é apenas um demonstrativo do quanto os jogos de mesa carregam marcas culturais de diferentes lugares e épocas e que são, portanto, objetos sempre passíveis de transformação. A rainha em seu estado primordial era uma das peças mais fracas do jogo e, antes dela, nos tempos em que o *Xadrez*, em suas diferentes versões circulava apenas pelos reinos da Índia, da Pérsia e da Arábia, nunca houve nenhuma menção a uma figura feminina representada no jogo. Desenvolvido a princípio para representar a frente de guerra, as peças do *Xadrez* usualmente traziam ou faziam alusão apenas a imagens dos participantes mais prováveis ou icônicos de uma batalha militar. Na sua migração para a Europa, no entanto, difundido entre reinos católicos, sob um novo paradigma político cultural, o papel e a importância que as rainhas parecem ter exercido nas cortes pode ter sido influência determinante para as mudanças do jogo. A rainha passa não só a fazer parte do *Xadrez* (assumindo a posição que era a do conselheiro, ministro ou general), mas torna-se a peça mais poderosa do tabuleiro.

Poucos jogos têm a sorte de serem tão apreciados e bem documentados como o *Xadrez*. A entrada no jogo das cortes dos diversos reinos e sua associação com o desafio à inteligência humana certamente foram fundamentais para isso. A grande maioria dos jogos, no entanto, são passatempos passageiros ou manifestações muito específicas de um grupo e que, por motivos diversos, acabam não caindo na graça das cortes, dos poetas e do povo. Alguns jogos, entretanto, são febres nacionais, mas são quase completamente desconhecidos fora de suas fronteiras, outros são tão específicos que acabam agradando apenas aos mais dedicados entusiastas.

A data precisa que se pode assinalar o surgimento dos primeiros jogos modernos é sempre algo difícil de determinar. Normalmente, datas fundacionais em qualquer área são matéria de debate e discussões extensas e, muitas vezes, pouco promissoras. A título de curiosidade e apenas para apontar um norte teórico provisório, costuma-se indicar o jogo *The Traveller's tour through the United States*, de 1822 e publicado pela F & R Lockwood, uma editora de livros e revistas americana, localizada em Nova York, como o primeiro jogo de mesa a ser publicado nos Estados Unidos.

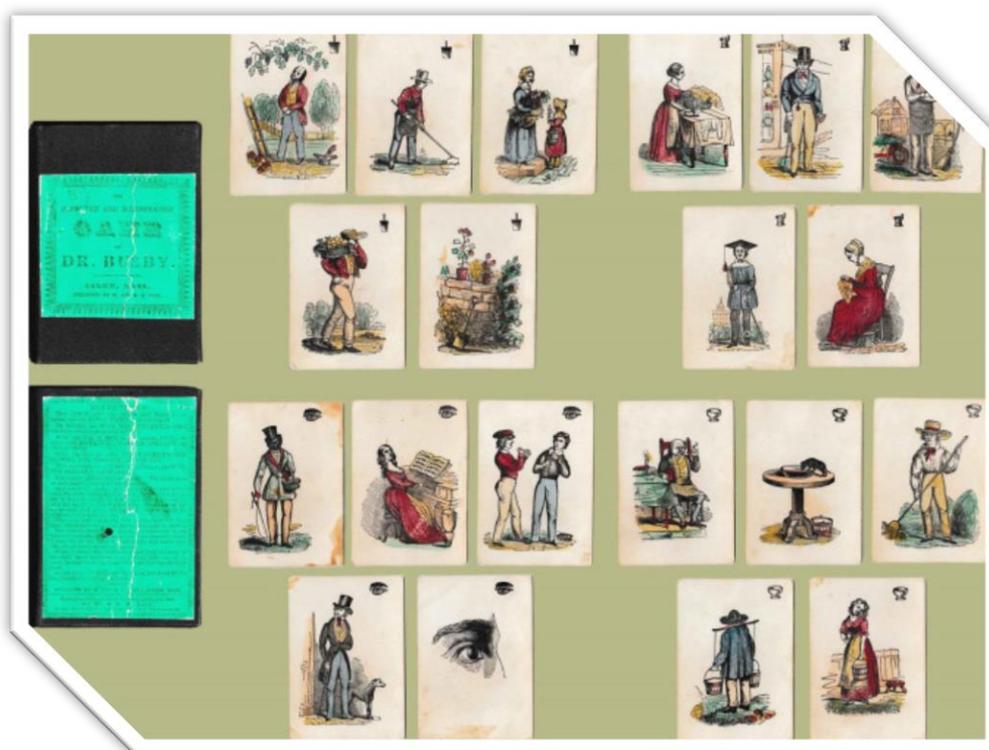
Figura 11. Tabuleiro e manual do jogo *The Traveller's tour through the United States* (1822)



Qualquer manifestação isolada seria, no entanto, infrutífera. É o conjunto de realizações de vários agentes, em várias frentes o que por fim acaba criando as possibilidades de condição para um novo tipo de formação; nesse caso, um campo produtivo economicamente e culturalmente viável.

Em 1843 outro título de importância é o jogo *Dr. Busby*, desenvolvido por Anne Wale Abbott e publicado por W. & S.B. Ives. Ela, autora de vários livros infantis, desenvolveu um curioso jogo de cartas, com mecânica de memória, que se tornou um dos primeiros sucessos de venda da história dos jogos de mesa. Segundo informações fornecidas por Joseph Angiollio, historiador e usuário do site *Boardgamegeek*, quinhentos exemplares foram impressos na primeira edição, dado que aparece no jornal *Gazeta de Salem*, em 7 março de 1843 e vendidos por 50 centavos de dólar. Novas publicações foram feitas e o jogo acabou alcançando alguns milhares de cópias vendidas, o número exato é impreciso, mas os dados publicados em jornais e segundo Angiollio, apoiados por pesquisa de Inez McClintock em seu livro *Toys in America*, são promissores para apontar o jogo de Abbott como um dos primeiros jogos com produção e distribuição em larga escala.

Figura 12. *Dr. Busby*. Uma das versões das cartas (1843)



Fonte 1. <https://loadingplayertwo.wordpress.com/2016/03/02/dr-busby/>

Os Estados Unidos eram um país independente e ávido por crescimento. Durante o século XIX iniciou-se a expansão territorial estadunidense, seja por compra de territórios ou pela guerra. A expansão abriu oportunidades ao mesmo tempo que criou grandes feridas na história

desse país, como o massacre dos povos originais e a guerra contra os mexicanos. A forte industrialização e a crescente urbanização criou dinâmicas sociais novas, uma delas, a da relação entre tempo de trabalho e o tempo livre. Os jogos comerciais nos Estados Unidos surgem principalmente como forma de explorar financeiramente esse tempo.

Enquanto isso, na Inglaterra, George Fox publicava *Mansion of Happiness* (original 1800, republicado em 1843)⁴⁸, com versões feitas para a realeza e outras feita para a população comum. Em 1843 o jogo entra nos Estados Unidos, trazido W. & S. B. Ives (a mesma editora que publicou o jogo de Anne W. Abbott) e não muito tempo depois, por volta de 1860, um empresário gráfico americano de nome Milton Bradley acaba sendo convencido por um amigo a jogá-lo. Bradley passava por uma fase difícil, seus negócios com a gráfica não iam bem. Muito diferente do *Jogo do Ganso* (que prometia apenas uma diversão leve), *Mansion of Happiness* é um jogo de caráter moralista e amparado por um fundo religioso que apresentava uma viagem pelos caminhos da vida, enfrentando a tentação do pecado e as punições apropriadas enquanto se tentava seguir o caminho reto escapando do mal. Como coloca Tristan Donovan, “o jogo prometia o aprimoramento da alma” (DONOVAN, 2017, p.67, tradução nossa). As regras do jogo descrevem a seguinte passagem:

"QUEM POSSUI PIEDADE, HONESTIDADE, TEMPERANÇA, GRATIDÃO, PRUDÊNCIA, VERDADE, CASTIDADE, SINCERIDADE ... tem direito a Avançar seis números em direção a Mansão da Felicidade. QUEM SE ENTRA EM PAIXÃO deve ser levado para a água e ter um mergulho para esfriá-lo... QUALQUER um que possuir AUDÁCIA, CRUELDADE, FALSA MODÉSTIA, ou INGRATIDÃO, deve retornar à sua situação anterior até que sua vez venha a girar novamente, e nem pense em FELICIDADE, muito menos participe dela. " (Mansion of Happiness, 1843, trecho retirado de <https://boardgamegeek.com/boardgame/14247/mansion-happiness>, acesso 08/05/2018)

⁴⁸ O jogo é uma adaptação em cima do Jogo do Ganso (*Game of the Goose*), criado na Itália no século XVI e que, por sua vez, teria relação com um antigo jogo egípcio chamado *Mehen* – segundo descrição obtida no site *Boardgamegeek* com base das seguintes pesquisas: *Whitehouse, F. R. B. (1971) [1951]. Table games of Georgian and Victorian days. Birmingham: Priory Press Ltd. E 'Jeux de princes, jeux de vilains', edited by Eve Netchine, Bibliothèque nationale de France / Seuil (2009).*



Figura 13: Mansion of Happiness, 1843. Detalhe

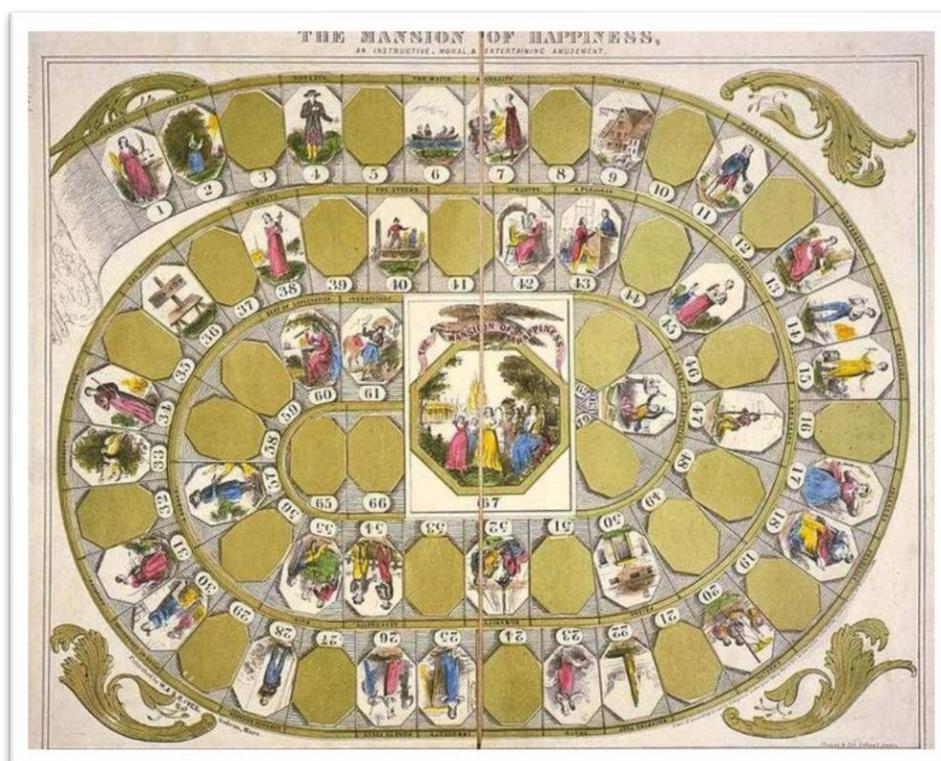


Figura 14: Mansion of Happiness, 1843. tabuleiro

Essas construções culturais dizem respeito ao paradigma da época. Para Bradley, de acordo com Donovan, um devoto Metodista Episcopal que cresceu na comunidade de Nova Inglaterra, o jogo foi um prato cheio. Nada mais divertido, afinal, do que sentar a roda da mesa

e ver qual dos jogadores quebrará o Sabbath, sofrendo as consequências apropriadas: “deve ser levado ao poste de chicoteamento e ser chicoteado” diz uma das regras. Bradley queria fazer o seu próprio jogo religioso a partir de então. Não muito tempo depois ele cria um jogo chamado “*Checkered Game of Life*”, publicado em 1860, e que seguia princípios parecidos ao *Mansion of Happiness*, divertir ao mesmo tempo que reforça preceitos morais.



Figura 15: *Checkered Game of Life*. Tabuleiro

A importância desse jogo é que ele vai inaugurar a categoria descrita por Woods de jogos de mercado massivo. Em 1861 o jogo já havia vendido mais de 40.000 cópias.⁴⁹ Milton Bradley pode dedicar-se inteiramente a isso, iniciando uma expansiva carreira como editor e fabricante de jogos e brinquedos. Com o passar dos anos, como descreve Donovan, a escala de produção gráfica e as tecnologias melhoram, junto com isso, o tempo de lazer dos estadunidenses, ou seja, o mercado estava cada mais favorável a receber mercadorias que pudesse aproveitar esse tempo. O jogo obteve enorme sucesso por várias décadas, até que seu

⁴⁹ A título de comparação, aqui no Brasil os jogos produzidos hoje tendem a vender 500, 1000, 10.000, 15.000 cópias quando muito.

estilo antigo e sua mensagem moralista começassem a deixar de cativar os novos jogadores de uma sociedade que se tornava cada vez mais dinâmica, ávida por novidades e mais liberal.

Em 1959, *Milton Bradley Company*, contrata Reuben Klammer com a missão de desenvolver um novo jogo em comemoração ao centenário da empresa. Em 1960 Klammer apresenta e tem publicado o *Game of Life* (No Brasil, publicado como *O jogo da vida*, em 1986, pela Estrela); uma versão revigorada, adaptada à nova era da sociedade estadunidense. O produto era colorido, com peças de plástico e papelão, com um longo caminho tortuoso contornando montanhas tridimensionais feitas de polietileno. A proposta gráfica e os componentes elaborados eram novidade e certamente influenciaram muitos jogos a melhorar a sua apresentação visual. O jogo passou a refletir o novo paradigma econômico e moral impulsionado pelas dinâmicas pós segunda-guerra e com a economia capitalista nos Estados Unidos. Não mais focava no aprimoramento moral, de uma via pura e justa; agora a vida estava resumida a conseguir acumular o máximo de riqueza possível. O vencedor do jogo da vida passa a ser o milionário.

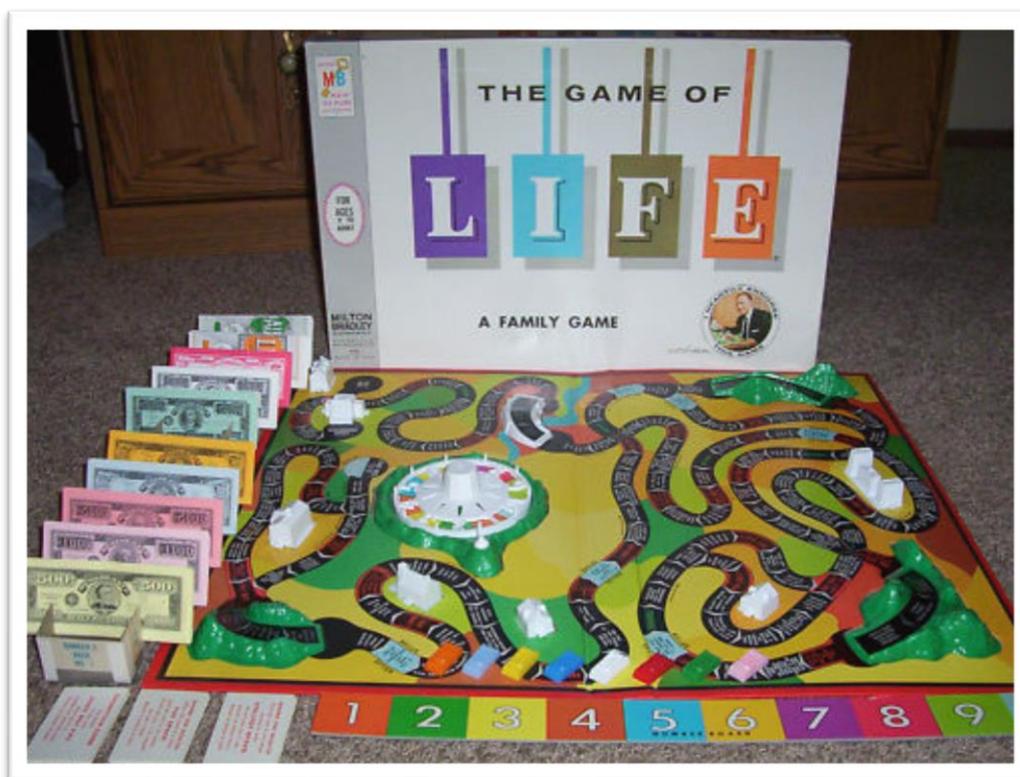


Figura 16: *Game of Life* (Jogo da Vida). Tabuleiro, caixa e componentes. versão de 1960.

A abertura de mercado, o estabelecimento de redes de compradores, jogadores, entusiastas, tendências de desenho, critérios de qualidade, mecanismos de distribuição e

propaganda desses jogos e a exploração de novas mecânicas foram, certamente, tanto elementos importantes inaugurados tanto pelo *Game of Life*, quanto por toda a linha de jogos famosos que, juntos – como já havíamos mencionado –, ajudaram a compor o imaginário das pessoas sobre o que é um jogo de tabuleiro.

É na década de 90 que se dá o grande “boom” na indústria de jogos de mesa no mundo. É quando se inicia uma produção massiva (guardadas as devidas proporções de um meio que ainda é considerado de nicho), amplia-se as tiragens, distribuição e divulgação, bem como a elaboração de inúmeros canais, sites e outras mídias especializadas, montadas por fãs, novos especialistas e colecionadores, sobre o assunto. Estados Unidos e Alemanha tornam-se os principais desenvolvedores de jogos, resultado de uma intensa troca de ideias, soluções e mercados que vem acontecendo desde o início do século XIX, como brevemente apontado pelo exemplo do *Mansion of Happiness*. Acontece o mesmo com o *Monopoly*, *Clue*, *Risk* entre muitos outros.

Esses jogos são todos resultados não só de uma grande ideia colocada em prática, mas de um conjunto de referências, de usos, modos de fazer que vinham acontecendo desde muito cedo. A exemplo das relações e transformações do *Xadrez* e suas variantes – impulsionado por questões econômicas, religiosas, práticas –, o jogo é uma amálgama do conjunto de sentidos, usos e discursos e não uma obra isolada e dependente apenas da genialidade individual. *Clue*, de origem britânica, surgiu durante a Era de Ouro da Literatura Policial, em que as histórias com detetives excêntricos, assassinatos em mansões e trens, nobres ingleses e o mistério de crimes bem arquitetados, fizeram enorme sucesso. *Risk* (o *War* no Brasil) foi desenvolvido a partir de licença do jogo *La Conquête du Monde*, de origem francesa (1957).

Sempre há, portanto, uma construção cultural característica, um paradigma de pensamento que dá as condições para o que pode ser dito e realizado. Nos Estados Unidos, as grandes editoras e fabricantes de brinquedo, satisfeitas pela volumosa fatia de mercado que tinham sob seu controle, praticamente estagnaram os seus departamentos criativos. A venda dos jogos tradicionais como o *Monopoly* e alguns poucos outros, já citados, era o suficiente para enriquecer os bolsos dessas empresas. O licenciamento de marcas famosas tornou-se o grande interesse para a Hasbro e a Mattel, por exemplo, que associaram os seus jogos a inúmeras outras marcas, como personagens de cinema e televisão, animações e brinquedos famosos. As duas empresas são as maiores fabricantes de brinquedo do mundo, tendo acesso garantido às grandes lojas de departamento e às maiores lojas de brinquedo; escoar a sua

produção não era um problema. Woods cita o desenvolvedor e pesquisador Greg Costikyan que diz: “Hasbro está gorda e feliz e basicamente não está dando a mínima para inovação” (WOODS, 2012, p. 19, tradução nossa)⁵⁰.

A Alemanha pós-guerra passa por situação muito diversa. Destruída materialmente e espiritualmente, arruinada economicamente e cansada da violência. Os jogos desenvolvidos serviram tanto para reanimar a economia, como para “reanimar o espírito” da sociedade alemã. O modo como o jogo de mesa é visto pela sociedade alemã é muito diferente da sociedade estadunidense. Enquanto nos Estados Unidos há um espírito comum de pensar os jogos ou como atividades infantis – para o divertimento e o descanso –, ou como algo segmentado – para um grupo de entusiastas –, na Alemanha, como indica Woods, os jogos são vistos como uma atividade legítima e pessoas de qualquer idade são encorajadas a jogar. Os jogos alemães foram desenvolvidos de modo a propor um confronto estratégico contra o sistema, e não contra os jogadores diretamente. Elementos de combate, guerra, morte foram banidos por muito tempo, haja vista que os alemães adquiriram uma forte recusa desse tipo de material. Os jogos focavam em reunir as famílias, de modo que a dificuldade não devia ser muito grande. Os jogos se tornaram simples de aprender, rápidos de jogar e focados principalmente na estratégia antes de uma temática. A temática existia, mas era puramente “cosmética”, quer dizer, como uma roupagem, o sistema desses primeiros jogos normalmente eram tão genéricos que admitiam facilmente serem aplicados a diversos temas diferentes, por exemplo.

Alguns exemplos importantes desses jogos são *Catan* (Klaus Teuber, 1995), *Carcassonne* (Klaus Jurgen-Wreder, 2000) e *Ticket to Ride* (Alan Moon, 2004), que representam não apenas jogos com propostas cativantes, mas também marcos na abertura e conquista do mercado estadunidense de jogos⁵¹, reanimando a estagnação criativa perpetuada pela Hasbro e Mattel.

Die Siedler von Catan, ou simplesmente *Catan*, jogo criado pelo alemão Klaus Teuber, é considerado o primeiro jogo de tabuleiro alemão a se tornar popular fora da Europa, portanto, o responsável mais direto e identificável da alavancada nas produções, difusão e envolvimento das pessoas com os *jogos modernos de mesa*. Atualmente já tem vendido mais de vinte milhões de cópias, colocando-o entre alguns dos jogos mais vendidos de todos os tempos. A tremenda aceitação de *Catan* se deve ao seu tema familiar, com regras muito simples,

⁵⁰ Hasbro is fat and happy and basically doesn't give a fuck about innovation.

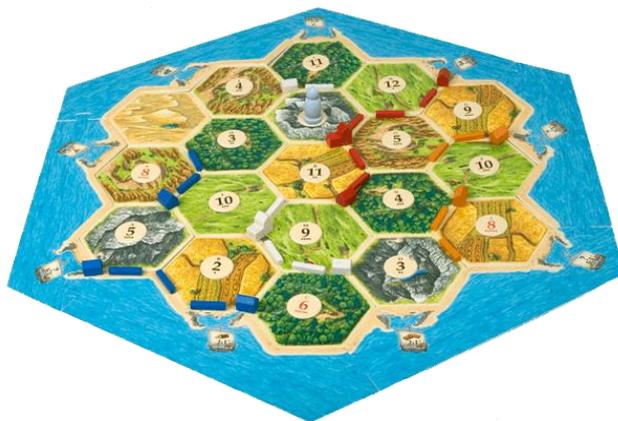
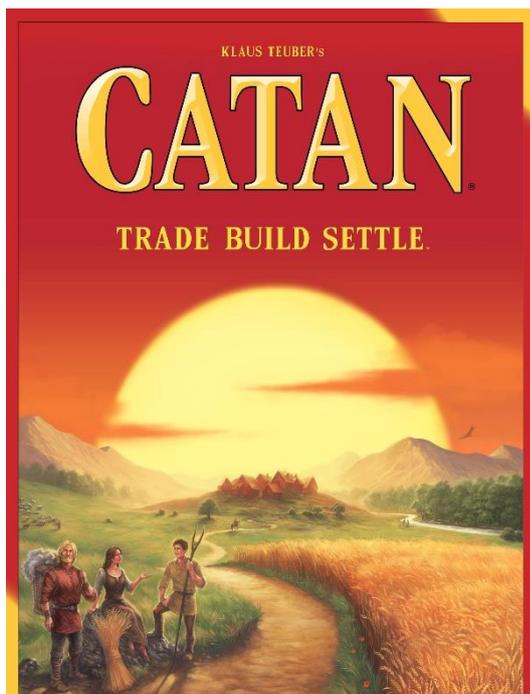
⁵¹ Isso é importante porque é a partir dos EUA que os jogos modernos de origem europeia ganham uma força como mercadorias potentes, passando a atingir mercados globais com muito mais força.

a existência equilibrada do elemento *sorte* (o que geralmente agrada ao público estadunidense, acostumado aos jogos com dados por conta dos jogos de guerra, RPGs e o sucesso do Monopoly), partidas sem eliminação de jogadores, grande interação e tempo de partidas não muito longas.

Todo esse sucesso levou Teuber a criar sua própria companhia, a *Catan GmbH*, que se dedica especialmente a criar produtos de todos os tipos, relacionados ao “universo” fictício da *Catan*. O *Catan shop*⁵² é um exemplo interessante de como a indústria capitalista consegue se apropriar de cada possibilidade em volta de um determinado “mundo”, expandi-lo e reorganizá-lo de forma extensiva. São camisetas, fichas, porta garrafas, almofadas, chaveiros, adesivos, e toda uma nova linha de “sub *Catans*”. É a “*catanização*” do mercado de jogos. *Catan* tabuleiro, cartas, *Catan Star Trek* (associando a linha *Catan* a séries e franquias já estabelecidas), expansões do jogo original (que prometem ampliar ou melhorar a experiência de jogo tradicional), *Catan Junior*, *Catan dados*, cenários para *Catan* e, ainda *Catan* para viagem, uma edição compacta *para você que não quer se ver sem o seu Catan por perto!* Para citar só alguns.

52 <http://www.catanshop.com/>

Figura 17. Catan (1995), caixa e tabuleiro.



4 MOBILIDADES DO JOGO: AMBIGUIDADE, INCERTEZA E CONFLITO

Os limites *do que é jogo e do que não é*, na verdade são bastante difusos e constituem uma tarefa difícil de definir. Jogos e brincadeiras são tão variados e diversos entre si que toda teoria que busca encontrar um elemento em comum, sem admitir aberturas e deslizamentos, tende ao fracasso. A dificuldade dos pesquisadores, porém, repete-se na prática comum do dia a dia. A um observador não avisado, se alguns comportamentos, lugares, discursos e objetos não estão colocados de uma maneira muito óbvia, acabam gerando dúvida e desconforto. Por exemplo, uma luta entre duas pessoas pode ser compreendida tanto quanto atividade extraordinária do jogo, quanto atividade ordinária: “Ele está brincando ou tentando feri-lo?”. Essa dificuldade de limites tem suas desvantagens e vantagens: tomar um evento ameaçador por uma brincadeira pode ter resultados trágicos; mas entender os jogos como fenômenos amplos e difíceis de apreender e classificar, talvez possam significar uma ferramenta de resistência às práticas de dominação e controle em diversos níveis.

Existem elementos divergentes/convergentes que podem amenizar essa dificuldade e, inversamente, existem outros tantos elementos divergentes/convergentes que podem agravá-la. O que torna os limites do jogo ainda mais difusos, diz respeito à compreensão que: a posição de um determinado fenômeno inclui pensar um processo de interpretação, que envolve, por sua vez, tanto a disposição do observador, quanto de um conjunto de modos de fazer e saber pré-construídos⁵³. Logo, os limites do jogo dependem dos limites da cultura.

A cultura – pensada de maneira bastante ampla – não é una, não é imóvel e não é imparcial; pelo contrário, trata-se de uma formação complexa, histórica, constituída em sociedade, por indivíduos em interação e que envolve suas próprias redes de aberturas e deslizamentos (que podem ou não se relacionar com o jogo). Os jogos participam da cultura e são sensíveis aos seus múltiplos movimentos. O observador, implicado que está, deve articular os elementos com os quais consegue operar, de maneira que o ajudem a posicionar algo como jogo ou não. Por exemplo, se uma luta ocorre num ringue – que é, para todos os efeitos, um *campo lúdico*, ou se preferir, um círculo mágico –, e o observador aprendeu previamente o que é um ringue e o que acontece lá, então, mediante o conhecimento adquirido, a associação entre uma atividade de luta e o espaço em que ela ocorre é um fator convergente que vai ajudá-lo,

⁵³ Nesse sentido, dentro de uma posição perspectivista de relação com o mundo.

junto com outros elementos, a posicionar aquela atividade como jogo ou não.⁵⁴ Sobre isso, Caillois já trazia o exemplo de Karl Groos sobre o combate entre pavões selvagens e de como os combatentes dispunham-se a respeitar os limites físicos do lugar do jogo:

Os machos reúnem-se diariamente no local. O primeiro a chegar espera por um adversário e a luta começa. Os campeões agitam e inclinam a cabeça repetidas vezes. Eriçam as penas. Arremessam-se um contra o outro, de bico em riste, e atacam. *Nunca há perseguição ou luta fora do espaço delimitado para o torneio.* (CAILLOIS, 1990, p.36)

Os dados que o observador precisa dispor são os mesmos que vão lhe permitir entrar nos jogos como jogador, e não estão nunca limitados apenas ou lugar ou limites do espaço lúdico, mas a todos os processos de ação envolvidos, ou seja, é preciso aprender o conjunto de regras e usos de um determinado jogo para que possamos jogá-lo. Gilles Brougère (1998), como previamente comentado, chamou isso de **cultura lúdica**. Para o pesquisador – em quase perfeita oposição às considerações de Johan Huizinga –, o jogo não é anterior ou apartado da cultura, mas constituído a partir dela. Para ele, o jogo só existe dentro de um sistema de designação, que está sujeito a interpretação (ibidem, p.105). Brougère elabora:

O jogo se inscreve num sistema de significações que nos leva, por exemplo, a interpretar como brincar, em função da imagem que temos dessa atividade, o comportamento do bebê, retomando este termo e integrando-o progressivamente ao seu incipiente sistema de representação. Se isso é verdadeiro de todos os objetos do mundo, é ainda mais verdadeiro de uma atividade que pressupõe uma interpretação específica de sua relação com o mundo para existir. Se é verdade que há a expressão de um sujeito no jogo, essa expressão insere-se num sistema de significações, em outras palavras, numa cultura que lhe dá sentido. Para que uma atividade seja um jogo é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade. (ibidem p.105-106)

Portanto, compreender o jogo, ao que parece, depende de uma certa partilha, posto que é preciso compartilharmos de uma certa cultura para que possamos jogar (e, antes disso, reconhecer o jogo): “Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas.” (ibidem, p. 108). O conjunto de relações de força que se estabelece entre as múltiplas

⁵⁴ Posicionamento, e não reconhecimento. Reconhecer poderia implicar um essencialismo, que consistiria em entender o jogo como algo que já possui uma posição original, prévia, que por sua vez é fixa e só precisa ser reconhecida, “conhecida novamente” - como algo que estava oculto e só precisou aparecer. Posicionamento, por sua vez, implica uma ação de construção de sentido, ao pegar determinado objeto e colocá-lo dentro de uma lógica específica, que funciona dentro do paradigma do observador. É um ato relacional, criativo, que está inserido em uma lógica de mobilidade, de mudança, de diferença. Assim sendo, nenhuma posição é absoluta. Aquilo que o observador posicionou em um momento, dispõe-se a novas mobilizações no momento seguinte.

*vontades*⁵⁵ em uma sociedade – umas mais conscientes que outras, algumas mais desejáveis que outras –, criam a dinâmica potencial dos movimentos culturais e que se diversificam nas mais variadas formas de comportamentos, lugares, discursos e objetos, abrindo ou fechando o espaço para um “possível” dos e nos jogos.

Interesses de ordem econômica, política, religiosa são exemplos de forças que estressam as relações culturais. Os caçadores de animais, defendem a sua posição de jogadores e a sua atividade como um esporte, por exemplo. Essas posições são rechaçadas por defensores dos animais e ambientalistas. Em alguns países, como os Estados Unidos, existem grandes comunidades que defendem a “caça esportiva”. Em outros países, a caça é permitida só em determinada época, lugar ou por motivos extraordinários, como por exemplo, o chamado “manejo e controle”, caso em que, alega-se, o excesso de uma espécie está pondo em risco o ecossistema da região e precisa ser “artificialmente” controlada (a caça de cangurus na Austrália ou de javalis selvagens no Brasil, são exemplos). A validade de uma posição ou de outra frente a um grupo é, como resultado, devedora de fatores culturais desenvolvidos por determinada sociedade em determinada época. Essas posições não são determinadas de forma simples, nem pacífica. São sempre relações de conflito entre forças diversas que nunca estão isoladas ou em equilíbrio. Outro exemplo é o uso no *Xadrez* ou em qualquer outro jogo de tabuleiro de certas figuras que representam pessoas ou então de certos temas que são sensíveis ou proibidos em diferentes países (o que aconteceu ao *Xadrez* na sua migração da Índia para os Árabes, as menções ao nazismo e ao holocausto, ou ainda jogos que possam fazer apologia à escravidão).

Diante disso, os jogos, conseqüentemente, não são imunes e nem pertencem a uma esfera apartada do mundo. Tanto fazem parte, quanto podem ser afetados em diferentes níveis. As suas temáticas podem mudar, seu *valor* em uma sociedade (sua posição hierárquica frente a outros elementos culturais), seus modos de fazer, seus objetos. Está “*em jogo*” até a sua própria condição de possibilidade enquanto participante desse conceito tão abrangente. Algo que não era entendido como jogo antes, pode vir a ser, enquanto algo tratado como jogo pode deixar de ser.

Todos esses movimentos acabam complexificando as relações, reafirmando a dificuldade dos pesquisadores em determinar os limites ou especificidades do jogo. Propõe-se, assim, que a mobilidade é característica chave que pode ser atribuída aos jogos de uma maneira

⁵⁵ Refere-se a vontade de poder Nietzscheana, e não apenas a um querer, mas a força direcionada de um poder que quer manifestar o seu poder.

bastante ampla, seja por conta do seu funcionamento ou por conta dos posicionamentos que nós, enquanto observadores ou jogadores temos que adotar para decidir sobre certa atividade ou objeto. Essa mobilidade não é gratuita, não existe simplesmente, e pode ser entendida sob as noções de *ludus* e *paidia*, pois opera sempre por conta de um jogo de forças, produzido a partir de uma lógica cultural específica (portanto histórica, política e social) e de uma vontade, de um desejo que atravessa essa cultura. Dos movimentos possíveis, embora não esgotem outras possibilidades, objetiva-se avaliar três em específico: o da ambiguidade; da incerteza e do conflito.

4.1 O JOGO E A AMBIGUIDADE

Uma criança que brinca com uma boneca, dança, veste-a com roupinhas, conversa e encena situações imaginárias está, de uma maneira que poucos poderiam discordar, brincando. O jogo aqui parece claro, mas, como já ilustrado, nem sempre é assim. Quando a criança parou de brincar com a boneca? Foi quando ela colocou a boneca no chão ou isso ainda faz parte da brincadeira? Quando um jogo de mesa começa de fato? Quando um jogador move a primeira peça ou o jogo começou antes ainda, quando decidiam onde sentar na mesa (dado que isso lhe ajudaria a determinar a ordem na rodada), ou quanto apostar, ou em qual lugar ocorreria? Todas essas determinações dependem de um certo grau de interpretação e da participação em um determinado contexto cultural, mas o mais importante: elas mostram que o jogo é fenômeno ambíguo e paradoxal.

Segundo Brian Sutton-Smith (*The Ambiguity of Play*, 2001, p.2), parece muito natural reconhecermos um jogo, mas quando nos propomos a analisá-lo, as dificuldades aparecem. A ambiguidade parece ser o elemento chave dessa dificuldade. Mikhail Spariosu (1989) chama os jogos de “*amphibolous*”, referindo-se a uma espécie complexa de mineral que se desenvolve em duas direções. Victor Turner (1969) chama os jogos de “*liminoid*” e Geoffrey Bateson (1955), de paradoxais (Sutton-Smith, 2001, p. 1). Quando uma determinada atividade pertence à esfera do jogo e quando ela termina? Quando um objeto quer dizer uma coisa no jogo e quando passou a dizer outra ou deixou de estar em jogo?

Usando de categorias criadas por William Empson (*Seven Types of Ambiguity*, 1955), Sutton-Smith elabora uma breve lista que pretende expor essas ambiguidades. Não se tratam, no entanto, de categorias definitivas, mas servem para expor as diversas dificuldades oriundas da ambiguidade recorrente do jogo:

1. A ambiguidade da referência (é o barulho de um tiro ou você está engasgando?);
2. A ambiguidade do referente (é um objeto ou é um brinquedo?);
3. A ambiguidade da intenção (você quer dizer isso ou só está fingindo?);
4. A ambiguidade do sentido (é sério ou é um absurdo?);
5. A ambiguidade da transição (você disse que estava apenas brincando);
6. A ambiguidade da contradição (um homem brincando de ser uma mulher);
7. A ambiguidade do significado (é um jogo ou está brincando de lutar?);

Como a variedade dos jogos que existem é enorme, ampliam-se ainda mais as confusões, justamente porque acabam constituindo um campo muito amplo de fenômenos (que se desenvolveram a partir de paradigmas diversos). Logo, os jogos podem guardar muita, pouca ou nenhuma semelhança uns com os outros. Para George Skaff Elias (*Characteristics of Games*, p.23, 2012), a formulação de “família” que Wittgenstein propôs para pensar o jogo, é de grande ajuda para pensar essas dificuldades. A partir de Skaff, destaque-se o que diz o filósofo nos parágrafos 66 e 67 do seu *Investigações Filosóficas*:

66. Observe, p. ex., os processos a que chamamos "jogos". Tenho em mente os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, o jogo de bola, os jogos de combate, etc. O que é comum a todos estes jogos? - Não diga: "Tem que haver algo que lhes seja comum, do contrário não se chamariam 'jogos' " - mas olhe se há algo que seja comum a todos. - Porque, quando olhá-los, você não verá algo que seria comum a todos, mas verá semelhanças, parentescos, aliás, uma boa quantidade deles. Como foi dito: não pense, mas olhe!- Olhe, p. ex., os jogos de tabuleiro com seus variegados parentescos. Passe agora para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aquela primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem, outros se apresentam. (...)

E o resultado desta observação é: vemos uma complicada rede de semelhanças que se sobrepõem umas às outras e se entrecruzam. Semelhanças em grande e em pequena escala.

67. Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que por meio das palavras "semelhanças familiares"; pois assim se sobrepõem e se entrecruzam as várias semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, andar, temperamento, etc., etc.- E eu direi: os 'jogos' formam uma família. (WITTGENSTEIN, p.51-52, 2009)

Talvez seja realmente por conta disso que, apesar das disparidades, ainda assim conseguimos aceitar múltiplos jogos como pertencentes a um mesmo fenômeno. Dizer isso, no entanto, não resolve a ambiguidade, mas diz algo importante. Como já foi apontado, os jogos são fenômenos culturais. Estão implicados em determinada cultura, participam dela transferindo e herdando elementos diversos, que estabelecem recorrências, regularidades. Essas regularidades convergem para construir uma “imagem do jogo”, instituindo o que se passa a crer como “identidade” (e o que permite pensar em termos de “família”).

Propõe-se, entretanto, que a identidade - aquilo que chamamos jogador, tabuleiro, *Xadrez*, futebol -, é **puramente transitória e plural**, construída por múltiplos atravessamentos e interações, num ambiente e disposição histórica qualquer e que nunca deixa de fazer e sofrer força. Aquilo que reconhecemos como um determinado tipo de jogo, sendo assim, é apenas um estado persistente de um fenômeno disponível à mudança, aberto e transitório.

Entretanto, as mudanças são contingentes e podem ser muito lentas, muito pequenas ou podem nunca ocorrer. Em vista disso, essas mudanças tornam-se virtualmente invisíveis ou subterrâneas. Alguns jogos, como o *Xadrez*, viram diversas formas diferentes. Algumas variantes vingaram em determinados países, enquanto outras vingaram em outros ou desapareceram. Algumas formações políticas, ao exercer o poder, podem forçar certas regularidades através do tempo; como por exemplo, as federações esportivas, que tendem a “organizar” as regras, premiações, hierarquias, espaços e objetos. Constroem uma versão “oficial” do jogo, que muitas vezes deixa de ser entendida como “versão” e passa a ser imaginada como “identidade”. Nos países onde a fé muçulmana exerce grande poder político, lembramos, impede-se que o *Xadrez* use figuras com representações de pessoas e animais, desde que foi herdado dos indianos até os dias atuais. Ainda assim, são essas regularidades que permitem que, enquanto participantes de uma sociedade, possamos compartilhar de códigos que nos são culturalmente comuns⁵⁶. A partir daí, é possível familiarizar-se com certos jogos, o que abre opções de trânsito para que as pessoas possam se posicionar enquanto observadoras ou jogadoras.

Os jogos normalmente assentam-se em atividades que guardam relação muito próxima com a vida. Como a diversidade dos jogos impede qualquer generalização, é impossível pensar nisso como uma qualidade ou especificidade de todo fenômeno lúdico. No entanto, é possível afirmar que uma grande parcela de jogos compartilham traços familiares nesse sentido. O jogo de luta ritualiza a briga, o jogo de *Xadrez* simula um campo de batalha, o brincar com a boneca algumas vezes tem relação com o “cuidar de um bebê”⁵⁷. A

⁵⁶ Embora, é claro, o acesso e o uso de certos códigos esteja restrito a alguns grupos e não a outros. Os trabalhos de Michel Foucault e Jacques Rancière são exemplos de autores que exploram com vigor essa questão.

⁵⁷ Importante ressaltar que esse é apenas um exemplo. Os brinquedos, que para Gilles Brougère, são transformações tridimensionais das imagens (BROUGÈRE, p.23, 2001), embora sejam construídos para simbolizar certas manifestações culturais, não direcionam completamente a brincadeira. A criança muitas vezes desloca as significações associadas a essas imagens, apropriando-se delas e introduzindo novas funcionalidades. Ou seja, segundo Brougère (ibidem, p.47), as crianças conseguem manipular os brinquedos a ponto de anular as suas significações anteriores. Por isso, nem sempre é claro qual é o objeto da brincadeira de uma criança. A boneca pode funcionar como organizador ou gatilho inicial, mas muitas vezes, o modo como o adulto vê a brincadeira pode significar apenas uma projeção de suas próprias expectativas e condicionamentos culturais, ignorando a capacidade criativa e, portanto, transformativa das crianças. Walter Benjamin, ressalta essa mesma capacidade transformativa, que está para além da pura miniaturização do mundo adulto. Para o pesquisador, as crianças “estão

ambiguidade está assentada justamente num efeito de justaposição da atividade extraordinária do jogo, com a atividade ordinária da vida, portanto, num processo que não abre mão do mundo e das coisas ordinárias, mas que pelo contrário, coopta-as a partir do deslocamento de sentidos, da reimaginação, para liberá-las a outros usos. Como anteriormente apontado, esse é o processo da profanação. Processo indispensável não só para a vida do jogo, mas para a vida dos objetos que haviam sido separados da vida comum, do uso e da metáfora, e colocados na esfera da identidade única, absoluta, cristalizada. O jogo lida com o conhecido nunca esvaziando ou eliminando totalmente o sentido de uma ação ou de um objeto, pois é na amarra ou no rastro que o jogo fundamenta a abertura para outros usos.

Brian Massumi, a partir dos estudos e considerações do antropólogo Gregory Bateson (1972), desenvolve um pensamento convergente aos anteriores. Dois animais, diz ele, envolvidos num jogo de luta, executa ações que (citando Bateson): “são similares à, mas não as mesmas que aquelas de um combate” (Bateson, 1972, apud Massumi, Brian, 2014, p.4). O gesto, que Massumi classifica como “gesto lúdico”, é similar ao gesto “real”, mas que conserva um grau de diferença. O gesto é análogo, não constitui uma cópia perfeita, justamente porque isso levaria confusão à prática do jogo. O que está em jogo, diz Massumi, não é o *mesmo*. O gesto lúdico é o gesto que constitui o jogo, é o que diz: “isto é um jogo”. Ele precisa ser o mais próximo possível do gesto real (ordinário), mas sem chegar a um ponto de indistinção, visto que isso significaria uma virada ou ruptura, colocando em risco a *formação lúdica*. Apoiando-se em Bateson, Massumi elabora a questão:

A declaração da brincadeira "isto é um jogo", explica Bateson, está longe de ser um simples ato de designação. É a encenação de um paradoxo. Um filhote de lobo que morde seu irmão de ninhada em jogo “diz”, da maneira em que morde, “isso não é uma mordida”. A brincadeira da mordida, diz Bateson, ativamente “representa” outra ação (180), ao mesmo tempo em que coloca em suspenso o contexto em que essa ação encontra sua força prática e função normal. A mordida que diz que não é uma mordida tem o valor da ação análoga sem sua força ou função. (Massumi, Brian, p.4, 2014).

Sutton Smith (The Ambiguity of Play, 2001, p.1), por sua vez, cita o dramaturgo Richard Schechner (1988), ao sugerir que uma “mordida lúdica” (“*a playful nip*”) não é apenas uma *não mordida*”, mas também uma *não não mordida*. Assim, trata-se de positivar a sentença, quer dizer, não é uma mordida real (ordinária), mas tem o mesmo sentido que uma mordida

menos empenhadas em reproduzir a obra dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma relação nova e incoerente.” (Rua de Mão Única, Extratos, in: BENJAMIN, p.104, 2009).

teria, embora com outro funcionamento. É preciso que tenha, já que dessa maneira a atividade adquire potência significativa e consegue deslocar provisoriamente os participantes, de uma realidade ordinária para uma extraordinária. Nesse movimento os sentidos de algumas ações (discursos, objetos) passam a pertencer a lógica lúdica, embora mantenham proximidade análoga com as ações ordinárias.

Essa operação é uma operação profanatória. É assim que ela funciona, como coloca Agamben, porque a profanação nunca se trata de restaurar a um lugar de origem, puro, anterior aquilo que é profanado. Por isso não se imagina retornar a uma natureza originária e pura quando profanado da sua esfera religiosa, econômica ou jurídica, como se fosse possível encontrar um uso não contaminado. O exemplo anterior do gato, e que Agamben usa (AGAMBEN, 2007, p.66), ainda é útil: o gato não abre mão do seu instinto de caça para brincar, mas subverte o seu uso, para a brincadeira. Um uso sem utilidade, sem fim claro, sem ganho ou produção de coisa alguma, apenas o gesto repetitivo de rolar e bater no novelo de lã. O gato não abriu mão do seu instinto ou da sua habilidade, mas redirecionou o seu ato a novos usos. A relação analógica com a caça permanece, embora sem ter como resultado a presa ou alimento como o prêmio dessa caça.

Ambas as mordidas são reais, são sérias e devem ser compreendidas como mordidas, no entanto, o espaço provisório instaurado pelo “gesto lúdico”, efetuado dentro de uma “cultura lúdica” compartilhada pelos participantes, promove uma mudança na força da mordida. Quando um leão morde outro leão, é preciso que a mordida não corresponda exatamente a mordida real, pois poderia transformar o jogo em uma briga que colocaria os dois em risco. Nesse sentido Massumi (Massumi, Brian, 2014, p. 5) destaca o poder do gesto lúdico, qual seja, o poder de transportar os participantes de um registro de existência para outro. O novo registro está orientado por outras possibilidades de sentido, que desloca os funcionamentos originais ou cria outros, com os quais os participantes podem se envolver. Com uma simples “mordida lúdica”, um jogador pode transportar o outro para o jogo, no qual novas regras são desenhadas, de modo a compor um lugar mais ou menos seguro para a atividade.

É necessário na atividade lúdica, conseqüentemente, uma grande capacidade de abstração e o uso de modos de operar que possam ser validados dentro da lógica compartilhada pelos participantes. É preciso que os jogadores se coloquem no mesmo registro simbólico, ou pelo menos consigam operar de modo a compreender determinada ação como pertencente ou

não a uma lógica de jogo - o que inclui compreender não só se a situação é jogo, mas quais são os seus limites⁵⁸.

Essas dificuldades de caráter ambíguo (é isto ou aquilo?) e paradoxal (é isto e aquilo ao mesmo tempo), também foram identificadas por Johan Huizinga e Roger Caillois⁵⁹. Em Huizinga especificamente, talvez tenham sido as ambiguidades, responsáveis por levá-lo a formular a ideia de jogos como atividades *não-sérias*. Huizinga chegará a dizer: “Para nós, a antítese do jogo é a seriedade e também num sentido muito especial, o de trabalho, ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira. Todavia, a mais importante é a parêntese complementar de opostos jogo-seriedade” (HUIZINGA, 2001, p.50).

O status de não-seriedade e da oposição em relação ao trabalho, defendido pelo pesquisador, desloca o jogo da esfera da vida útil e, portanto, da vida produtiva, sustentando uma brecha que se vê repetida nos trabalhos de diversos outros pesquisadores. Mas será possível realmente pensar nesses termos? É importante entender que a proposta de não-seriedade de Huizinga passa pelos mesmas considerações levantadas por Brian Massumi. O não-sério não é o “não é sério” ou o “sem seriedade”. O não-sério refere-se apenas ao fato de que o jogo não implica em um risco ao jogador. Os efeitos que ele ativa não pretendem ser efeitos iguais aos da vida ordinária, mas sim análogos a ela (é uma “não não mordida”). Um tiro de uma arma de brinquedo é “não-sério”, uma vez que a bala não ferirá o outro jogador; é, como coloca Massumi, um “gesto lúdico”. Huizinga, aliás, procura várias vezes afirmar como a disposição dos jogadores pode ser séria –, joga-se com seriedade a ponto de sermos absorvidos pelo jogo. O estatuto de não-seriedade é uma espécie de acordo entre as partes que pretende servir de salvaguarda, garantindo previamente que os efeitos do que ocorre na esfera lúdica não sejam efeitos efetivos (nunca vou mordê-lo “de verdade”, nunca vou tentar feri-lo).

Isso só é possível quando o *ludus* toma as rédeas da *paidia*. Muito embora a *paidia* seja a vontade que desperta para o jogo, o *ludus* dá-lhe foco num constante refazer-se que se organiza conforme jogo e jogador se inter-relacionam. A *paidia* livre poderia perder-se no fluxo de sua própria força caótica e abolir o gesto lúdico quando, por exemplo, “mordesse forte

⁵⁸ Os limites não devem ser compreendidos dentro de uma lógica metafísica de identidade. Não podemos cristalizar essas posições. O fato de haver um pré-construído cultural que precisa ser aprendido para que possamos participar de uma atividade não quer dizer que a atividade é imutável. Como veremos, os jogos dependem de uma constante rede de negociações que existem a todo o momento, antes, durante e depois de encerradas as partidas. Devemos sempre considerar que os jogos, do mesmo modo que a cultura, estão sempre em movimento, gerando aberturas e deslizamentos e, portanto, a chance para novos sentidos e usos. Algumas mudanças podem surgir de modo a afetar o jogo a nível amplo, ou então limitar-se a experiências a nível local ou subjetivo.

⁵⁹ Embora Caillois não se refira exatamente pelos mesmos termos, pode-se pensar que o uso dos operadores *Ludus* e *Paidia* surjam justamente como forma de apaziguar essas tensões e dificuldades.

demais”. O *ludus* surge não só como um foco, mas como salvaguarda da manutenção da formação lúdica. Se há um gesto lúdico, há porque os jogadores sabem como usar certos elementos ordinários de forma lúdica e isso, por sua vez, depende de uma cultura lúdica compartilhada. Depende, conseqüentemente, de uma constante rede de ações e reações que são negociadas entre os objetos e conhecimentos do mundo ordinário – da cultura comum da vida mundana –, e os objetos e conhecimentos do mundo extraordinário do lúdico.

Nunca é o bastante reafirmar que a diversidade dos jogos sempre guarda como potência a capacidade de exceder qualquer fronteira que tentamos imaginar. Embora possamos compreender esses movimentos como verdadeiros a muitas atividades lúdicas, nunca poderíamos afirmar que, jogos que não sigam esse limite de segurança, não são jogos. Como já apontado, os limites do que é e do que não é jogo estão sempre sendo alterados e modificados, construídos culturalmente em sociedades que estão atravessadas por questões de ordem diversa. A manutenção ou alteração desses limites colocam o jogador num constante necessidade de atualização, checando a cada instante as possibilidades e mudanças de sentido.

Jogos de mesa têm a grande vantagem de partirem de um campo lúdico pré-construído, visível e tangível, que organiza de maneira quase inequívoca a esfera do jogo. Embora seja impreciso dizer que o jogo começa ao movermos a primeira peça, e termina quando anunciados os vencedores e perdedores, pelo menos as atividades que se desenvolvem enquanto regras explícitas compartilhadas entre os jogadores, deixam de ser ambíguas (pelo menos a um nível primário). Há uma certa sobriedade própria a esses jogos, uma clareza que parece desafiar a dúvida e o desconforto de qualquer ambigüidade possível.

No entanto, seria ingênuo dizer que jogos de mesa anulam a ambigüidade. No máximo, ela é colocada em suspenso. O fato é que o jogo não ocorre apenas nos limites determinados pelo campo lúdico, mas o jogador, enquanto realidade diferenciada, tem a possibilidade de alterar os modos de ação e significação envolvidos na partida. Alguns desses modos incluem um não compromisso com o jogo, o disfarce, o roubo, o pitaco, entre outros tantos. Esses modos informam o jogo com novas possibilidades de sentido, promovendo ou arruinando a experiência lúdica (como quando a mordida fere o outro participante, tirando-o da esfera lúdica). Ao fazer isso, novas ambigüidades podem surgir, que estão além dos limites pretendidos pelo campo do jogo de mesa, mas que são, muitas vezes, incontroláveis. Esse composto de deslizamentos marcam um grande conjunto de incertezas que funcionam tanto como força estabilizadora como desestabilizadora da forma lúdica.

4.2 O JOGO E A INCERTEZA

Pensar a incerteza no jogo é pensar a partir de noções de acaso, indeterminação, contingência e de dúvida. Elementos que, na tradição filosófica – principalmente a partir de Sócrates –, passaram a ser objetos de receio e que instigavam a necessidade de conceber sistemas que pudessem anulá-los ou pelo menos enfraquecê-los. Com a exceção notável dos céuticos antigos, como Sexto Empírico (séc. III), a filosofia quase sempre teve dificuldades para lidar com o incerto.

Falar da incerteza implica em considerar as condições em suspenso de cada momento possível do jogo. O incerto é o que ainda está aberto: a jogada a ser feita, o valor da aposta envolvido, quem terá a vitória ou a derrota. O desfecho de cada momento do jogo é desconhecido pelos jogadores, muito embora essa indeterminação possa ser amenizada: um mestre do *Xadrez* tem muito mais chances de vencer do que de perder para um jogador amador; suas chances tornam-se tão grandes que tornam irrisórios qualquer outro resultado, com isso suas chances passam a significar certeza⁶⁰.

Um exemplo muito usado para determinar o valor da incerteza na experiência de jogo é o do famoso *jogo da velha*. Trata-se de um jogo muito simples e limitado. Dois oponentes minimamente experientes sabem que, aquele que começar o jogo, se controlar o centro, não pode perder. O máximo que o jogador adversário pode fazer é forçar o empate. Essa condição tira o elemento da incerteza, esvaziando uma das mobilidades do jogo. Como o jogo é muito simples, ele acaba não apresentando atrativos suficientes, tornando as chances de uma rejogabilidade praticamente esgotadas.

Enquanto elemento sagrado, de caráter divinatório, a incerteza que repousa no acaso sempre participou da vida social de maneira importante. Entretanto, quando a filosofia procura suas novas bases a partir da ciência, afastando-se aos poucos das construções míticas, a razão passa a assumir lugar essencial no sentido de sustentar a validação e a produção do conhecimento. É a antiga disputa filosófica entre, como coloca Haydée Silva com base em considerações de Mihai Spariosu, os níveis de entendimento “pré-racional” e “racional” (SILVA, s.d., p.5), e que constituem dois paradigmas simbólicos diferentes na história do pensamento. O paradigma pré-racional estaria ligado a uma tradição pré-socrática, enquanto o

⁶⁰ Todavia, trata-se sempre de um efeito de certeza, visto que não é a certeza mesma, há sempre uma *chance*, embora mínima. Aliás, é com base nessa chance mínima que muitos apostadores trabalham - afinal a aposta contra “o azarão”, “a zebra”, pode render muito dinheiro.

paradigma racional vem desde Sócrates, passando por Platão, Aristóteles e toda a tradição helenística clássica que se segue.

Nesse campo filosófico, Immanuel Kant é um exemplo de pensador racionalista, mas que, entretanto, dispunha-se a aceitar a impossibilidade do conhecimento pleno, embora ainda ratificasse a posição da razão como a ordenadora e validadora do mundo (através dos juízos). Schopenhauer, seguidor dos seus ensinamentos, vai um pouco além. Ele aproxima o desconhecido através da noção de vontade e o identifica ao corpo, elemento que nos liga de forma imanente tanto ao caos de um desejo sem fim, quanto a ordem da razão; no entanto, não consegue desvincular-se do eterno sofrimento que esse querer sem fim implica. Em Schopenhauer há uma valorização maior da relação de constante enfrentamento de forças entre tendências que poderíamos chamar de pré-rationais e racionais. Nietzsche, entretanto, é quem vai questionar com mais ênfase a autoridade da razão, destruindo antigos preceitos filosóficos, que enrijeceram as estruturas do pensamento e as possibilidades de movimento. Nietzsche põe o incerto de volta à cena, reabilitando a vida e tudo o que ela resulta: um complexo de relações de força, conhecidas e desconhecidas, de prazer e sofrimento. A vida, e a incerteza que ela carrega, assume, pois, um status reiterado através dos conceitos nietzschianos de vontade de potência e o dionisíaco.

Muito próximo dessa discussão entre o pré-racional e o irracional está a nossa proposição a respeito do lúdico na figura da relação de forças entre *ludus* e *paidia*. Se *paidia* é, como se propõe, um fluxo constante e caótico; *ludus* aparece então como o nível racional do lúdico. Entretanto, *ludus* funciona sempre em relação constante e indissociável com a *paidia*. Não há um nível puramente racional do jogo que possa abdicar ou expurgar qualquer elemento pré-racional. Da mesma forma, *paidia* não toma forma alguma e não cria nada, pois se perde num movimento caótico e de constante mudança. É preciso que haja sempre uma relação de forças entre o *ludus* e *paidia* para que a energia disforme de um impulso sem fim possa assumir formas e organizar-se assumindo sentidos e dispondo-se ao uso no mundo do jogo. A ação constante de enfrentamento entre essas duas forças abre espaço para um deslizamento entre um e outro e, portanto, níveis ou momentos de maior organização ou de maior desorganização. Daí a possibilidade da incerteza, justamente porque não pode haver domínio absoluto nem de um, nem de outro aspecto do lúdico. Não há anulação, não há pleno domínio. A *paidia* orienta-se pelo *ludus*, mas não sem riscá-lo e tensionar suas bordas. A *paidia* exerce constante pressão, mudando pela força os limites do jogo ao mesmo tempo que ela mesma é mudada ao ser tensionada pela pressão constante do *ludus*.

No que diz respeito ao jogo, a incerteza gera tensão e interesse no jogador e nos observadores, pois tudo no jogo está em aberto e as possibilidades são todas (pelo menos até que se confirmem ou refutem a cada movimento). Do ponto de vista deleuziano (1996), poderia ser dito que a incerteza pauta-se na virtualidade, na existência de todas as existências possíveis, que a cada movimento se atualizam (mas que nem por isso se tornam estáveis ou fixas). As jogadas assumem valores conforme o conjunto de jogadas anteriores e posteriores que a elas se relacionam, portanto estão sempre devedoras das virtualidades de possíveis que não se realizaram. A incerteza alimenta-se aí também: “E se tivesse feito aquela peça ao invés dessa?”, “E se tivesse pulado ou batido mais rápido?”, “Se você não tivesse me distraído talvez eu tivesse conseguido” - e tantas outras). Segundo Deleuze:

Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais. É assim que uma partícula atual emite e absorve virtuais mais ou menos próximos, de diferentes ordens. Eles são ditos virtuais à medida que sua emissão e absorção, sua criação e destruição acontecem num tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável, e à medida que essa brevidade os mantém, conseqüentemente, sob um princípio de incerteza ou de indeterminação. (DELEUZE, apud, Alliez, Éric., 1996, p.49)

Criam-se fantasmas de possíveis que acabam alimentando o imaginário do jogador e dos espectadores. Especialistas, comentaristas esportivos, fãs, críticos, jogadores – todos se alinham alimentando-se desses “prováveis” que estão para sempre sobrevivendo como heranças fantasmáticas de tudo aquilo que não se atualizou em uma partida. A incerteza alimenta ficções em torno dos possíveis ao mesmo tempo que dá material para aumentar o seu repertório e suas opções de jogo para uma próxima vez: “farei outra abertura dessa vez”, “é preciso mudar o esquema tático do time, é claro que perdeu, estava na retranca!”.

Um dos aspectos mais controvertidos da incerteza é o acaso. O acaso está ligado a eventos que fogem ao controle de quem joga, como o resultado de um lance e dados. Não depende da destreza, inteligência ou força, pois se ampara nas forças do caos. Falar do acaso (ou da relação metafísica sorte/azar), implica em considerar aberturas e deslizamentos que funcionam em pelo menos duas possibilidades de sentido: uma de caráter divinatório, outro do lucro. Ambas são da ordem da contingência, mas sem estarem restritas apenas a uma ideia de condicionalidade (do *se isso, então aquilo*). Diz respeito a uma abertura ainda maior, que considera a experiência do imprevisível, do indomesticável, do irreprimível⁶¹.

⁶¹ É claro que há muitas formas de lidar com o acaso e nem todas tem, no entanto, relação com o “radicalmente” imprevisível; embora a diversidade de jogos garanta oportunidades para isso.

Da ordem do divinatório, o acaso está ligado à possibilidade de ligar-se misteriosamente a forças extraordinárias, como quando usado por xamãs para ler o futuro. (rolagem de ossos e conchas que, por sua disposição, podem dizer algo sobre o mundo ordinário, por exemplo. Há casos de tabuleiros também, como o egípcio *Senet* que pode ter tido funcionamento místico). Alguns dos jogos de acaso mais antigos são transformações de objetos e rituais lúdicos que perderam aos poucos o seu caráter sagrado, ou então de criações novas, vinculadas à cada cultura e às suas possibilidades de produção. Huizinga vai dizer que, à medida que recuamos no tempo, tanto o fator agonístico (que é um dos principais focos do seu interesse por jogos), quanto a sorte (o acaso), aparecem com mais frequência e intensidade como elementos lúdicos misturados a práticas de caráter judicial e, portanto, de governo. Para o autor:

Estamos perante um mundo espiritual em que a ideia da decisão por oráculos, pelo juízo divino, pela sorte, por sortilégio — isto é, pelo jogo — e a da decisão por sentença judicial fundem-se num único complexo de pensamento.

[...]

A vontade divina, o destino e a sorte parecem a nossos olhos entidades mais ou menos distintas, ou pelo menos procurando estabelecer entre elas uma distinção conceptual. Mas, para o espírito primitivo, são mais ou menos equivalentes. Pode-se conhecer o "destino" fazendo que ele se pronuncie. Para conhecer o oráculo, é preciso recorrer à sorte. Pode-se jogar com paus, com pedras, ou abrir à sorte as páginas do livro sagrado, e o oráculo responderá. (HUIZINGA, 2001, p.90)

Quanto ao lucro, diversos jogos surgiram com base no acaso e estimularam a aposta pelo ganho material. O ganho pode ser simbólico e ou material, mas o universo de coisas passíveis de serem apostadas é praticamente ilimitado. H.J.R.Murray conta, em relação ao *Xadrez*, como alguns jogadores se empolgaram um pouco mais no que diz respeito a apostas:

Quando os indianos jogam xadrez ou nard, eles apostam coisas ou pedras preciosas. Mas às vezes acontece que um jogador, depois de perder todos os seus pertences, irá apostar um de seus membros. Para isso, eles põe junto aos jogadores um pequeno vaso de cobre sobre o fogo, no qual é fervida uma pomada avermelhada peculiar ao país, e que tem a propriedade de curar feridas e estancar o fluxo de sangue. Se o homem que apostou um de seus dedos perde, ele corta o dedo com um punhal e, em seguida, mergulha sua mão na sopa, cauterizando a ferida. Ele então retorna ao jogo. Se a sorte estiver contra ele, ele terá que sacrificar outro dedo, e às vezes um homem que continua a perder irá cortar, em sucessão, todos os seus dedos, a mão, o antebraço, cotovelo, e outras partes do seu corpo. Após cada amputação, ele cauteriza a ferida com a pomada, que é uma curiosa mistura de ingredientes e drogas peculiares à Índia, de extraordinária eficácia. O costume do qual eu falo é um fato notório. (MURRAY, 2012, p.59-60)

Além do caráter nocivo da aposta, os jogos de azar eram associados às festas, ao álcool e ao exagero e, por conta disso, a uma improdutividade, falta de seriedade e irresponsabilidade, que acabava com fortunas e arruinava famílias. O jogo de acaso só era

válido se organizado pelo Estado, ou se ainda funcionasse na esfera do sagrado. Quaisquer outras formas estavam sob constantes formas de controle e repressão. Roma, diz o pesquisador Colas Duflo, pode ser considerada a iniciadora de uma “política dos jogos”, ao exercer o interdito da prática lúdica (Sétimo Severo e Justiniano), mas também a incitação ao jogo (com o Imperador Augusto ao patrocinar uma loteria pública) (DUFLO, 1999, p.18). O fato é que o Estado (e a Igreja) com frequência promulgou leis que tentavam impedir as apostas para acabar ou regulamentar os jogos de azar. Da mesma forma, muitos estudiosos fizeram o possível para relacionar os jogos, as apostas e, por extensão, toda a ideia de acaso e incerteza, a uma imagem de algo menor, sem importância, perigoso ou demoníaco. A literatura está repleta de exemplos que beiram a “caricatura” (ibidem, p.19), tentando mostrar como os jogos de azar são ameaçadores para a união, a ordem, o equilíbrio e, conseqüentemente, a produtividade das sociedades. Ao contrário do que se crê, no entanto, o dinheiro nos jogos de azar torna-se extremamente frágil. Como explica Duflo:

É que, no jogo de azar ou a dinheiro, se torna paradoxalmente desvalorizado. Seu ganho ou sua perda não são mais justificados por um sistema de trocas baseado no valor das coisas e no trabalho humano, mas, ao contrário, são provocados por uma arbitrariedade insensata ou, antes, desprovida de qualquer outro sentido a não ser o conferido pelo jogo em si mesmo.
[...]

Dizendo-se de forma apropriada, o dinheiro torna-se insignificante. Não é mais signo de outra coisa e só tem sentido como capital que se arrisca. Isso significa que ele adquire um enorme valor *no* jogo, mas um valor sem relação com o que poderíamos chamar simplesmente valor “real” na vida social “normal”. Só tem valor como risco. (ibidem, p.19)

Blaise Pascal (1623-1662) ocupou-se das jogadas de dados e apostas (ao desenvolver os cálculos de probabilidades e uma lógica de partilha possível), recuperando pela matemática o interesse pelos jogos de azar. Ele preocupou-se, conseqüentemente, em realocar o desconforto do acaso sob a chancela da razão - quantificável, inteligível e previsível. Desenvolve importantes teorias matemáticas, no que diz respeito a probabilidade, assim como aponta para uma concepção de justiça do jogo (no sentido de uma partilha justa das apostas ser possível). Segundo Duflo, é a partir das considerações de Pascal que o jogo de azar parece passar por algum nível de reconciliação com a filosofia (Embora pareça que surtiu pouco efeito em Huizinga, que é taxativo ao dizer que os jogos de azar não têm simplesmente nada a acrescentar aos estudos da evolução da cultura: “São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito.” (DUFLO, 1999, p.55). A declaração de Francisco de Sales (séc. XVI-XVII), recuperada por Duflo, é ilustrativo do pensamento da época (e que persiste até hoje, sugere-se):

“Os jogos de dados, de cartas e assemelhados, nos quais o ganho depende principalmente do acaso, não são apenas recreações perigosas, como as danças, mas são simples e naturalmente maus e condenáveis; é por isso que são proibidos pelas leis tanto civis quanto eclesiásticas. Porém qual seu grande mal, dir-me-ão vocês? - O ganho não ocorre, nesses jogos, de acordo com a razão, mas de acordo com a sorte, que está com muita frequência do lado daquele que, por habilidade engenhosidade, não mereceria nada; portanto, isso ofende a razão.” (Francisco de Sales, apud DUFLO, 1999, p. 28-29)

Quer dizer, os jogos que “dependem principalmente do acaso”, de acordo com o sacerdote Francisco (doutor, bispo e atualmente santo), são ruins e devem ser evitados porque funcionam contra a razão (a ofendem). Reação que ilustra bem um conjunto de dizeres sobre o jogo que se reproduz desde Platão e Aristóteles e que está pautado pelo primado da razão sobre demais formas de conhecimento. Essa postura acaba se desenvolvendo com mais força no Renascimento (séc. XV), com seu auge no chamado Iluminismo do século XVIII. Francisco, portanto, fala de uma posição difícil. Um sacerdote da igreja católica, do século XVI, possivelmente sob influência da escolástica neoplatônica (consequentemente, tentando conciliar fé e razão), defendendo as virtudes da razão frente ao descontrole e aos maus hábitos do jogo de azar⁶².

O interesse pelo indivíduo e a exaltação das suas qualidades aparecem com mais frequência em jogos agonísticos, no qual a força e a destreza dependem de um esforço pessoal, treino, dedicação. Os jogos de azar, por serem jogos de acaso, equalizam as condições de jogo, pois tudo se resume, digamos, a um girar da roleta. Nesse sentido, os jogos que focam no acaso tendem a equilibrar termos. É fato que acabam proporcionando uma certa “democratização” da prática lúdica, afinal permitem que os mais inaptos (seja por destreza ou intelecto), joguem com aqueles que seriam melhores que eles em outros jogos. Ao mesmo tempo, entretanto, o jogo favorece os “espertalhões” (aqueles que por engenhosidade e habilidade conseguem fazer com que a sorte jogue a seu favor, nas palavras de Casanova: “o velhaco”). Duflo aponta o século XVIII, aliás, como o “século do jogo”, mas o século do Iluminismo e toda ode à razão é também o século em que o jogo a dinheiro mais se propaga. Os processos de industrialização, o crescimento das populações e das cidades, fazem convergir para pequenos centros amontoados

⁶² É durante essa época também, que uma noção de indivíduo começa a ser delineada, tanto por conta dos filósofos e escritores, como dos pintores, músicos e escultores (para citar alguns) que começam a ser reconhecidos como figuras de importância. O Renascimento, mas principalmente o Iluminismo, procuram liberar o homem das amarras medievais (da força da igreja e da posição subalterna do ser humano em relação a Deus), dando-lhes aparência de independência e unidade, ressaltando as qualidades e seu direito como um espírito livre e criador. O auge histórico dessas mudanças está marcado pela revolução Francesa no século XVIII.

de pessoas que buscam uma nova vida, mas também um pouco de diversão. Duflo afirma, toda a Europa joga, e não apenas nas cortes, mas em todas as classes sociais (DUFLO, 1999, p.44).

Roger Caillois, como já vimos, usa o termo “*alea*” para falar da incerteza⁶³. Para o autor de *Os Jogos e os Homens*, um desfecho que fosse conhecido *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, é incompatível com o jogo (1990, p.27). Para o pesquisador, é necessária uma renovação constante e imprevisível a cada jogada. Ele considera até mesmo a ação criativa dos jogadores como parte da incerteza necessária ao jogo, como nos jogos de interpretação de papéis, ou nas brincadeiras que não possuem regras previamente elaboradas (acrescenta-se que a incerteza recaia também em não saber, nem mesmo, se os limites de determinadas regras vão ser respeitados). Em Caillois, a incerteza é a abertura da indeterminação em cada momento. Nunca se refere, desse modo, apenas ao resultado final, como equivocadamente compreendeu Greg Costikyan (2013, p.10), mas ao universo de possibilidades que existem dentro de cada partida e de cada momento da partida. Toda a variedade de combinações possíveis incluem pensar a incerteza, numa rede de relações em que uma nunca se abdica totalmente de se relacionar a outras: respostas, ataques, recuos, fintas, floreios e, sugere-se, mesmo efeitos de *metajogo* podem ser incluídos (como por exemplo o fato de alguém estar mais cansado do que o outro).

Para Katie Sallen e Eric Zimmerman (2004, p.181), a incerteza também é uma característica central, da qual “nenhum jogo” pode abrir mão. Segundo eles, é a incerteza um dos elementos que garante que o jogo gere interesse e surpresa, atraindo e mantendo a atenção (e tensão) dos jogadores. Eles definem a incerteza em dois níveis, uma de macro nível, que diz respeito a um desfecho geral (que resolve a indeterminação que colocava em aberto os subsequentes movimentos e o desfecho da partida); e outra de micro nível, relacionada às operações do acaso (que está para além da dúvida, já que envolve resultados incontrolláveis)⁶⁴.

Nos jogos de mesa, o acaso institui um corte na realidade. Esse corte divide o caos através de uma partilha dos possíveis (num lance de dados cada face tem a mesma chance de cair). Os possíveis demarcam instâncias no tempo, momentos de sentido que passam a pertencer a esse ou aquele jogador. Huizinga (2008, p.55) considera a tensão e a incerteza como características gerais do jogo, mas não dá muito valor ao acaso que aparece nos jogos de azar.

⁶³ Lembrando que a relação entre os operadores *ludus* e *paidia* servem para se pensar a incerteza a partir do caso da ambiguidade.

⁶⁴ É possível relacionar o acaso com um efeito puramente randômico, *aleatório* que se materializa no lance de dados ou no girar da roleta.

Com muita pressa trata de desqualificá-los como não importantes ao estudo da cultura. No entanto, reserva interesse pela incerteza principalmente quando aparece nos jogos agonísticos.

A incerteza é tanto um fator de angústia quanto de esperança. Ao mesmo tempo que cria tensão por conta da dúvida, dá alento porque dá esperança. O jogador inclinado aos jogos de azar sabe que toda jogada é uma possibilidade de ganho real, que pode afetar a vida ordinária. Por conseguinte, a jogada de sorte guarda em si mesmo um valor que pode superar a angústia, o medo ou a auto reprovação. Depende, é claro, de um exercício de desistência quanto ao controle imediato de cada movimento e aspecto da partida. O fato é que a incerteza é uma medida cara ao equilíbrio do jogo de mesa e que pode muito bem servir tanto para atrair o interesse dos jogadores ao jogo, quanto afastá-los. Nem todos estão dispostos a entregar a sua pequena parcela de liberdade imaginada, afinal, muitos buscam o jogo por um breve sentimento de agência: a capacidade pontual de poder agir de modo consistente num mundo que responde claramente às suas ações.

Os jogos modernos de mesa de estilo europeu, por exemplo, tendem a evitar os desmandos da sorte. Com isso, abrem mão de mecanismos de acaso, principalmente o dado, a moeda ou a roleta. Assim, boa parte das tomadas de ação e os resultados dessas ações passam a pertencer mais a um universo da tática, da estratégia, do que de algum elemento do acaso. Isso cria uma sensação maior de agência, ou seja, de que o jogador tem efetivo controle e suas ações podem ser planejadas e surtir efeito no campo lúdico. Por mais que isso sirva para tornar o jogo mais administrável e previsível, ainda assim a incerteza persiste, justamente porque nem todos os elementos do acaso podem ou tentam ser eliminados. Uma simples decisão de onde sentar ao redor de uma mesa de jogo pode alterar o desempenho dos jogadores em uma partida. Um jogador muito agressivo em um jogo de controle de área, por exemplo, pode encontrar vantagens em agir contra o jogador que acabou de jogar ou então em agir contra o jogador que ainda não teve a chance de mover suas peças. Um jogo que apresente escolha de caminhos, alocação de trabalhadores, compra de cartas fechadas, entre outras tantas variáveis está sujeito a um universo ainda muito grande de incertezas. Toda agência, entretanto, implica um agir sobre, e se agimos somos também passíveis de ser coagidos. Quer dizer, num encontro de jogo, há muitos agentes em questão, por isso muitos jogos de força. O conflito é inevitável.

4.3 O JOGO E O CONFLITO

O conflito estabelece uma zona de atrito em que uma disputa de poder se desenvolve. O sociólogo Norbert Elias (ELIAS, 2008, p.80) trata a disputa pelo poder como um elemento integral de todas as relações humanas. Segundo ele, o poder é sempre bipolar e usualmente multipolar, ou seja, à medida que *um* exerce poder sobre o *outro*, este *outro* exerce poder sobre o *um*. Não se trata de pensar o poder apenas como via de domínio, mas como fluxo constante em várias direções, num processo relacional que gera desequilíbrios e afeta todos os envolvidos em menor ou maior intensidade.

Para pensar as dinâmicas sociais, Elias procura demonstrar sua teoria do poder recorrendo a modelos de jogos de competição no qual a “relação de poder” é substituída por “força relativa dos jogadores”. A força é relativa justamente porque varia de acordo com cada adversário que um jogador confronta (e, podemos dizer, mesmo no caso de um mesmo jogador, o equilíbrio de força muda conforme o jogo torna-se mais favorável a um jogador ou a outro), portanto, não há realmente posições absolutas, mas estados temporários em que cada jogador procura a manutenção e o aumento da sua fatia de poder. Há uma interdependência fundamental entre os envolvidos, justamente porque os jogadores precisam um do outro para que a partida aconteça. Por isso, não há como fundamentar a existência de um jogador e suas ações e objetivos, sem a existência do outro, também com suas ações e objetivos. Nem mesmo o jogo existiria ou faria sentido de ser pensado.

Para Georg Simmel, o conflito, assim como a sociabilidade, é uma forma de sociação (*Vergesellschaftung*). A sociedade existe em dependência direta da contradição e do conflito. Para ele, essa é a dinâmica da vida real, posto que não há um grupo “absolutamente centrípeto e harmonioso” (SIMMEL, 1983, p.124). Segundo o sociólogo, o conflito surge a partir de fatores de dissociação: ódio, inveja, necessidade, desejo. No entanto, embora surja a partir da dissociação, o conflito associa. A necessidade que uma pessoa ou grupo tem de outro, mesmo que numa relação de ódio e crise, é parte da sociação. Para o sociólogo, é a indiferença o fator negativo a ser considerado. A indiferença significaria a desestabilização e a morte das sociações, justamente porque nenhuma sociação é possível na indiferença. Nesse sentido, como coloca Simmel (ibidem, p.123), todas as formas sociais aparecem sob uma nova luz quando vistas sob o aspecto positivo do conflito.

As sociologias tradicionais tendiam a avaliar os fenômenos humanos apenas sob o ponto de vista da unidade, daquilo que constitui fenômeno comum que reafirma a constituição e manutenção da sociedade. Para Simmel, no entanto, tanto as relações que valorizam a unidade, quanto aquelas que a interrompem são fenômenos passíveis do estudo social. Isso porque, compreende o autor, o indivíduo não alcança a unidade através apenas de processos

harmônicos, mas através de elementos de contradição e conflito. Para Simmel: Um grupo absolutamente centrípeto e harmonioso, uma “união” pura (Vereinigung) não só é empiricamente irreal, como não poderia mostrar um processo de vida real.” (ibidem, p.124).

A sociação não é pacífica, nem implica em acordo ou equilíbrio. Ao contrário, a base do conflito é o desequilíbrio, justamente porque só aí, na divergência, que existe necessidade ou urgência de reparação. A reparação é o ajuste de potências entre aquele que coage e o que está coagido, que no entanto, nunca leva ao equilíbrio completo. O conflito sempre implica numa relação de atrito em duas forças, não de uma força e uma não-força; ou seja, é sempre relação de coerção e resistência aplicada e sentida dos dois lados. Simmel considera todas as forças positivas e negativas como participantes indispensáveis às formações sociais, sejam elas tendências favoráveis ou desfavoráveis, de harmonia e desarmonia, associação e competição (ibidem, p. 124). O que não chega a estar muito distante do que Rousseau propunha quando dizia da relação da sociedade/natureza.

Thomas Hobbes (1588-1679) e Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) representam duas posições rivais sobre o social. Eles foram grandes responsáveis na construção de um tipo de noção de sociedade como, poderia ser dito, um mal necessário. De acordo com Rousseau (1712-1778), o homem no seu estado natural, primitivo, vivia em uma realidade em que não existiriam desigualdades ou moralidade, era um ser livre de coração em paz e corpo saudável.

Embora nesse estado (o ser humano) se prive de muitas vantagens que frui da natureza, ganha outras de igual monta: suas faculdades se exercem e se desenvolvem, suas ideias se alargam, seus sentimentos se enobrecem, toda a sua alma se eleva a tal ponto que, se os abusos dessa nova condição não o degradassem frequentemente a uma condição inferior àquela de onde saiu, deveria, sem cessar, bendizer o instante feliz que dela o arrancou para sempre e fez, de um animal estúpido e limitado, um ser inteligente e um homem. (Jean-Jacques Rousseau, apud QUINTANEIRO, Tania. 2002, p.15).

Para Rousseau, então, a sociedade é artificial (fazendo oposição a um suposto estado natural), criada a partir de uma dependência mútua, cria laços de servidão (mesmo o rico, de certa forma, torna-se escravo do pobre, afirma), que colocam o ser humano numa lógica conflitiva: entre um bem: que seriam as vantagens da segurança e da propriedade, e a possibilidade de expandir suas capacidades morais e intelectuais; e entre um mal: a submissão ao trabalho, à miséria, a autoridade despótica. Funda-se um Estado artificial de aproximação entre humanos que estão em uma constante rede de conflitos. Conflitos que tentam sucessivamente, por diversos mecanismos (de repressão, de controle, de anulação, de dominação), ser resolvidos ou estancados por arranjos de ordem social e ou jurídica.

De fato, talvez a dinâmica do conflito possa demonstrar é que a relação de forças entre duas ou mais partes, acaba sustentando formas de sociação diversas e potentes sem necessariamente resultarem em algum tipo de resolução final e definitiva. O próprio processo de oposição pode gerar pequenas micro cristalizações (que por sua vez podem gerar outras formas de conflito), mas sem que isso determine o fim do conflito ou o resolva de alguma forma. Algumas vezes, o movimento de enfrentamento e oposição acaba se tornando um fim em si mesmo. Um exemplo é a disposição das crianças em desafiar a autoridade dos adultos, repetindo comportamentos que já foram censurados pelos pais. Não muito distante, a disposição que temos a longas conversas em que um determinado ponto de vista é defendido em contraposição aos argumentos de outro. Ou ainda, a própria postura de desafio em relação às leis e regras estabelecidas por determinada instituição ou sociedade. Como coloca Karl Groos (*Play of man*, 1898):

Ainda não prestamos atenção à oposição dos adultos à autoridade política, científica, artística, social e religiosa. É claro que normalmente é grave, e ainda assim me parece que, apesar de seu lado prático, muitas vezes há algo lúdico nisso, algo de prazer com o conflito por si só. O obstrucionista na legislação, os oponentes de regulamentos, costumes, doutrinas, regras de arte e dogmas honrados pelo tempo, todos tomam, se são combatentes, um prazer peculiar na excitação da resistência à autoridade. Eles gostam de misturar suas vozes nos gritos de guerra do combate espiritual. É um dos prazeres da vida. (GROOS, 1898, p187)

Huizinga, por sua vez, teve grande interesse nas relações conflitivas, principalmente aquelas do combate ou enfrentamento direto. Para ele, há múltiplos exemplos que sustentam a concepção e organização da sociedade arcaica em torno de funcionamentos lúdicos. Destaca-se, principalmente, os funcionamentos do tipo agonístico, mas também os que envolvem a sorte⁶⁵. Para o autor, o filosofar primitivo está penetrado por esse sentido, concebendo a estrutura do universo como agonística. A luta era, para Heráclito: “o pai de todas as coisas”. E em Empédocles, a atração e a discórdia, eram os dois princípios que regiam o universo (HUIZINGA, 2008, p.131).

No entanto, embora possamos defender que todo comportamento de resistência consista num comportamento lúdico (justamente porque é um comportamento que está ligado a uma não cristalização, a um fluxo de forças constante em conflito, a um processo de profanação), não podemos atribuir as motivações desse lúdico a mesma dinâmica, pois nem

⁶⁵ Por conta dos rituais e oráculos, que procuram ler sinais divinos em disposições do acaso

todas as atividades encontram um tipo de satisfação no próprio ato de resistir, mas sim na espera de um resultado quantificável ou tangível dessa resistência. Não podemos tratar a noção de jogo como um e mesmo sentido, é preciso relacioná-lo a cada evento e situação para que se possa ler de forma mais eficiente as dinâmicas envolvidas e as possibilidades ali dispostas.

No que diz respeito aos jogos de mesa, está claro que o foco principal tende a se concentrar nos resultados possíveis estabelecidos pelas regras do jogo em questão, no entanto, é comum que tanto o processo de jogo quanto resultados alternativos geridos pelos jogadores no momento da partida constituam formas alternativas e potentes que garantem o envolvimento e a dedicação do jogador, mesmo que suas chances de vencer a partida sejam irrisórias⁶⁶. A capacidade dos jogos em abrir espaço para possibilidades mais amplas de relacionamento consiste em pensar os jogos enquanto processo e formações, portanto, embora jogos de tabuleiro partam de uma estrutura dada, que orienta a partida em torno do tabuleiro, há espaços disponíveis para uma mobilidade e deslizamentos que expandem as potencialidades do jogo.

Em outra linha, as brigas de galo, que ocorrem com bastante frequência no Brasil (embora rivalizem com outras brigas atuais, como a de cães), é outro espaço interessante de conflito. Um conflito que se dá, como diz Caillois num sistema de transferências, como por procuração. O pesquisador Clifford Geertz compõe uma apresentação curiosa e fascinante sobre essa prática na ilha de Bali (alvo mais intenso de suas pesquisas em antropologia e comunicação). No seu texto *“Um jogo absorvente, notas sobre a briga de galos balinesa”*, Geertz descreve minuciosamente os procedimentos e acordos sociais envolvidos em cada passo, o modo como os homens se apresentam, procuram contendores, preparam o terreno e os galos. Geertz aponta: “É apenas na aparência que os galos brigam ali - na verdade, são os homens que se defrontam”⁶⁷ (GEERTZ, 1989, p.283). O mais interessante é o seguinte: a cultura balinesa tem, segundo Geertz, uma concepção de corpo como um “conjunto de partes separadas animadas”. Por isso, nos estudos que Margareth Mead e Georg Bateson⁶⁸ fizeram a partir de fotografias e filmagens da vida balinesa, os antropólogos sugerem que os galos eram vistos como pênis separados, autofuncionáveis, órgãos genitais ambulantes, com vida própria (Mead e Bateson, apud: GEERTZ, 1989, p.283-284).

A atividade da rinha é eminentemente masculina, embora a sociedade balinesa seja, pelo menos aos olhos de Mead e Bateson, não sexista (com exceção da briga de galo, todas as

⁶⁶ O que leva a uma discussão sobre manifestações próprias da relação face a face e do confronto com o outro, uma relação que nos jogos de tabuleiro tendem a ser chamadas de *metajogo*.

⁶⁷ Os galos certamente discordam disso, até porque é comum que as lutas resultem na morte de alguns animais.

⁶⁸ *Balinese character*, publicado em 1942

outras atividades são ocupadas por homens e mulheres). É interessante notar o dispêndio que se dedica à atividade, justamente porque ao que parece, o seu resultado implica um ganho simbólico que vai muito além do que se poderia esperar numa atividade voltada apenas ao divertimento ou à distração. Segundo Geertz, os homens balineses despendem um tempo enorme com os galos, alimentando-os, treinando-os com as mais diversas técnicas. “Eles são banhados com a mesma preparação cerimonial de água morna, ervas medicinais, flores e cebolas com a qual as crianças são banhadas” (GEERTZ, 1989, p.285). A paixão pelo galos, afirma o antropólogo, a paixão do entusiasta, pode fazer com que passe a maior parte de sua vida com eles⁶⁹.

Entretanto, de maneira quase paradoxal, os balineses desenvolveram uma cultura de aversão à animalidade. Geertz diz que somente alguns animais são tolerados, e muitas atividades que se assemelham a atividade animal são condenadas. Até mesmo alimentar-se é visto como desagradável, e deve ser feito com pressa ou em particular. Sugere o antropólogo:

Ao identificar-se com seu galo, o homem balinês se está identificando não apenas com seu eu ideal, ou mesmo com seu pênis, mas também, e ao mesmo tempo, com aquilo que ele mais teme, odeia e, sendo a ambivalência o que é, o que mais o fascina - “Os Poderes das Trevas”.

A ligação dos galos e brigas de galos com tais Poderes, com os demônios animais que constantemente ameaçam invadir o pequeno espaço limpo no qual os balineses tão cuidadosamente construíram suas vidas, para devorar seus habitantes, é muito explícita. Uma briga de galos, qualquer briga de galos, é, em primeiro lugar, um sacrifício de sangue oferecido aos demônios, com os cânticos e oblações apropriadas, a fim de pacificar sua fome voraz, canibalesca. (GEERTZ, 1989, p. 287)

A sua maneira, parece que os balineses também tentam controlar os fluxos do caos, identificando a animalidade com o demoníaco. Sua relação é de medo ao mesmo tempo que desejo. A Vontade Schopenhauriana (e, em consequência a *paidia*), de fome insaciável, parece caber nessa ideia de conflito particular dos balineses com o que chamam de demoníaco. Mas o demoníaco balinês tem relação com a que há de mais básico da vida. Os bebês são impedidos de andar de quatro e os dentes das crianças são limados, para que não se pareçam com animais. Parece que o conflito balinês se instaura muito antes que a briga de galos, numa relação de tensão constante entre ordem e caos, entre o limpo e o sujo, entre cultura e animalidade. Quanto mais apartado do animal o homem balinês se colocar, melhor, numa relação que parece querer que o *ludus* supere, domine e obscureça a *paidia* completamente.

⁶⁹ Vemos algo parecido no Japão, em que algumas comunidades ainda conservam a tradição de criar e treinar aranhas para a luta no chamado *Kumo Gassen*; e que inclui o mesmo grau de absorção e dedicação por parte do entusiasta pela atividade.

Oposições metafísicas como essas, em que o conflito aparece com mais evidência, não são resolvidas com uma anulação definitiva do outro. Nunca há essa anulação, a não ser do ponto de vista simbólico, por isso a necessidade da manutenção dos ritos e procedimentos mágicos, que procuram manter sob controle aquilo que ameaça a ordem da sociedade. Os balineses são apenas um exemplo, mas vemos isso nos gregos, romanos, egípcios; e nas sociedades modernas não é diferente. O conflito assume várias facetas, pois a riqueza cultural de um grupo cria outras tensões que nem sempre foram pensadas ou esperadas: o advento da luta de classes é um exemplo, mais óbvio.

A dimensão social é indissociável do jogo. Nos aproximamos, como aponta Simmel, por conta dos conflitos, não por que consigamos acabar com eles (pelo menos não de maneira real e definitiva), mas de certa maneira, para executar a manutenção da situação conflituosa. Quer dizer, se o exemplo da rinha de galos ilustra algo, é que a luta nunca cessa de acontecer, justamente porque a *paidia* não pode ser contida. O desejo lúdico infinito da *paidia* alimenta a própria condição de existência do jogo balinês como todos os outros jogos, porque é sua na sua absoluta incapturabilidade pelo *ludus* que o ritual constante e a necessidade de sempre outro jogo se justificam. O funcionamento de um funda-se a partir do funcionamento do outro: operações de traço social em que cultura e natureza estão imbricados sem a precedência ou a vitória de um sobre outro (pelo menos não uma vitória que livrasse os balineses do mundo demoníaco e animalesco sem afetar, imediatamente, a sua relação com a natureza, a animalidade e o jogo com os galos), é o racional e o pré-racional em constante conflito. Segundo Geertz:

Essa duplicidade cruzada de um acontecimento que, tomado como fato da natureza, é de um furor incontido e, tomado como fato da cultura, é aperfeiçoado em sua forma, define a briga de galos como uma entidade sociológica. Uma briga de galos é o que Erving Goffman chamou de “reunião concentrada”, procurando o nome de algo insuficientemente consistente para ser chamado de grupo e insuficientemente desestruturado para ser chamado de multidão - um conjunto de pessoas absorvidas num fluxo de atividade comum e se relacionando umas com as outras em termos desse fluxo. Essas reuniões ocorrem e se dispersam, seus participantes são flutuantes, a atividade que as provoca é discreta - um processo particularizado que ocorre novamente, em vez de um processo contínuo que persiste. Essas reuniões assumem sua forma a partir da situação que as congrega, o local onde estão situadas, conforme assegura Goffman; todavia, trata-se de uma forma, e uma forma articulada. Para cada situação, o cenário é criado por ela mesma, em deliberações de júri, operações cirúrgicas, reuniões compactas, greves brancas, brigas de galos, através de preocupações culturais - no caso aqui, como veremos, a celebração da rivalidade do status - que não apenas especificam o enfoque, mas o colocam em primeiro plano, reunindo atores e dispondo o cenário. (GEERTZ, 1989, p. 290-291)

O que os balineses fazem a nível mágico é paliativo. Seus rituais pretendem pacificar as forças vorazes, ano a ano, festival a festival, rinha a rinha, mas sem nunca conseguir obliterá-las - aliás, essa é a base de muitos ritos de renovação e de proteção⁷⁰. É um eterno retorno, se quisermos pensar com Nietzsche, daquilo que nunca cessa de nos solicitar, que nunca finda. O que fazemos normalmente é jogar com os limites e as formas do conflito, criando pequenos ou grandes tremores, instabilidades, que despertem mobilizações no equilíbrio das forças em atrito. Eis a base da ideia de conflito e, conseqüentemente, de jogo.

Por sua vez, o que os balineses fazem a nível ordinário, mesmo que não tenham a intenção, é desestabilizar as ordens jurídicas, morais e econômicas a partir do jogo. A rinha do galo é proibida, e mesmo assim praticada. Os jogos sempre envolvem apostas, portanto, embora a briga de galos envolva uma relação de ordem agonística em que há uma disputa entre qualidades visíveis e determináveis dos galos combatentes; ainda assim, é ocupada pelo acaso, através da aposta, das provocações, dos acidentes, dos humores. Com isso, pelas palavras de Geertz, esses homens são costumeiramente “acusados de irracionais, viciados, fetichistas, crianças, tolos, selvagens - que precisam ser protegidos contra eles mesmos.” (GEERTZ, 1989, p. 300)⁷¹.

Geertz descreve como a posição da rinha de galo tinha centralidade na configuração da vida da comunidade. Com o tempo, com o aumento das cidades, do poder da burguesia, do aumento do turismo estrangeiro, essas práticas passam a ser empurradas para as periferias. Portanto, o interdito do discurso jurídico aparece tanto como salvaguarda de uma classe burguesa, “limpa”, “educada” que não quer mais confundir-se com práticas “selvagens”, quanto por uma salvaguarda dos próprios praticantes, como se não fossem capazes de decidir por si seus próprios interesses. Ou seja, um interdito que os ajudaria a sair dessa condição moralmente inferior de vício ou fetiche. Por fim, o valor do dinheiro é relativizado nas apostas. Ele não perde o valor, mas passa a significar algo mais, recebe um valor suplementar. Como já apontado anteriormente, nos jogos que envolvem apostas o dinheiro passa a ser uma função do jogo, uma ferramenta a mais para que o jogador possa continuar jogando. Nesse sentido, ele o seu valor ordinário material fica em suspenso. Conforme Geertz, é o saber, a estima, a honra, a dignidade, o respeito - em suma o status o que realmente está em jogo (GEERTZ, 1989, p. 300).

Embora a prática da luta entre animais possa ser condenável e intolerável, o que se coloca como questão principal por conta desse pequeno exemplo é o seguinte: os jogos - em

⁷⁰ E mesmo que não envolva lutas sangrentas, a celebração moderna da passagem do ano novo no Brasil, também trata - a seu modo - de enfrentar demônios e reafirmar a vida.

⁷¹ Ver o caso de Jeremy Bentham, apontado por Geertz como exemplo de postura moralista.

suas múltiplas possibilidades de mobilização de ações -, mobilizam também sentidos que funcionam de maneiras complexas, mais ou menos potentes, criando deslizamentos simbólicos e possíveis aberturas nos limites da cultura. É pela força dos elementos de mobilidade que encontram-se em grande parte dos jogos - elementos de ambiguidade, incerteza e conflito -, que pode-se, como hipótese, atribuir boa parte da potência da atividade lúdica. Nessas mobilidades reside boa parte da capacidade de transformação do jogo, a sua capacidade de servir como instrumento de profanação, sem nunca se deixar realmente apanhar, domesticar ou cristalizar. Embora práticas e campos lúdicos individuais possam assumir funções pedagógicas, políticas, econômicas, artísticas, ou o que mais for, o universo amplo das *formações lúdicas* nunca está realmente sob domínio de coisa alguma. Afinal, se não for por esse conjunto de mobilidades e aberturas, como processos intrínsecos e incapturáveis, pensa-se ser impossível falar de jogo.

5 RELAÇÕES DO JOGO

5.1 O JOGO, A DIVERSÃO E O IMPRODUTIVO

Como Johan Huizinga já observara, boa parte das teorias a respeito do sentido ou do valor do jogo partem do pressuposto de que ele está ligado a alguma coisa que não é ele próprio. Ou seja, o jogo teria como fiador de sua importância um aspecto exterior, de maior valor, que justificaria o interesse por ele.

Algumas teorias enfatizam o caráter utilitário do jogo como preparação segura para a vida (como em Karl Groos); outras sugerem sua função como descarga das energias em excesso (como em Schiller); outras ainda como mera distração e alívio das tensões do trabalho ou satisfação de um desejo (como em Aristóteles). Há certamente uma sorte de possíveis motivos que, constituindo-se a partir de formações diversas (ou aquilo que costumamos a chamar de cultura, sociedade e subjetividade), tendem a funcionar como injunções de menor ou maior grau que nos impulsionam em direção a uma ou outra *formação lúdica*. A rotina, o peso e o cansaço do trabalho, o tédio, a solidão, são exemplos.

Para Huizinga, entretanto, a essência do jogo é a diversão.⁷² Para o autor de *Homo Ludens*, as crianças, os animais e os adultos jogam, principalmente porque é divertido. No entanto, é por conta dessa relação do jogo com a diversão que o jogo – enquanto objeto de pesquisa, uso e prática – é abordado na história do pensamento tanto sob um viés positivo, quanto negativo. Como bem ilustra Colas Duflo (1999), existe na história do pensamento um longo caminho de descrédito que impediu ou desviou o interesse de filósofos e pesquisadores do tema, fazendo com que o jogo e as brincadeiras fossem vistos como indignos de atenção.

Parte do preconceito repousa no fato do jogo estar associado ao universo da diversão da criança e que, no adulto, pode levar ao ócio excessivo, ao vício e a distração. Como à criança, por sua vez, pouca importância lhe foi reservada na história, o jogo teria – na sua esteira – herdado uma marca de desprezo ou desconfiança, constantemente visto como uma atividade menor. O fato é que o jogo acumula uma história de desvalorização, desconfiança e reticência. Sua importância, logo, só é reconsiderada a partir do momento em que se alia à

⁷² É evidente que há uma grande gama de jogos e brincadeiras, e nem todos eles compartilham das mesmas considerações positivas ou negativas. É preciso, no entanto e nesse momento, essa amplitude na incursão da noção de jogo. Isso porque, como sugere Huizinga e outros autores, os jogos compartilham de elementos comuns identificáveis.

atividades de maior interesse ao progresso humano (como acontece quando Pascal associa alguns jogos ao exercício da razão), e/ou quando a criança passa a ter mais importância sob a ótica do adulto (processo, que segundo tese de Phillippe Ariés⁷³, só acontece a partir do século XVII).

Com efeito, boa parte das considerações acerca do jogo buscam justificá-lo por conta de outra atividade, que ele serviria de alguma forma (a criança, a razão). Embora Colas Duflo defenda que o interesse pelos jogos tenha sido reabilitado a partir de Schiller (que passa a não necessitar de uma “muleta”), é notório que muitas das justificativas e abordagens continuam mais ou menos as mesmas, ora indicando o valor educativo do jogo, ora indicando seu caráter relaxante (ou as duas coisas).

O maior “vilão” são as atividades lúdicas relacionadas à sorte e à vertigem, por exemplo: os jogos de vertigem, como os dos parquinhos (o balanço, o carrossel “gira, gira”), por conta do dispêndio de energia; e os jogos de azar, por conta do vício, mas principalmente por significar grande perda de tempo e dinheiro, a exemplo do que vimos com as rinhadas de galo balinesas. Há uma constante luta em ressaltar o caráter positivo, produtivo e civilizatório que vemos no que chamamos de *ludus*, contra o caráter fugidio, caótico, improdutivo e selvagem da *paidia*.

Como aponta Duflo, a literatura está repleta de exemplos de famílias arruinadas por um pai jogador, o que causa danos que se estendem para o tecido social e, portanto, justificariam a interdição do Estado através de leis proibindo ou restringindo a prática. Difunde-se o pensamento que divide os “bons” e os “maus” jogos, normalmente associando os bons à produtividade e à ordem; e os maus ao desperdício, ao caos. Exemplos já foram dados, como aconteceu ao *Xadrez*, sendo proibido e liberado conforme questões de ordem política, econômica, jurídica e religiosa foram se sobrepondo ao interesse pelo jogo.

Não falta aí uma longa lista de pensadores que apontam a imoralidade, ineficiência ou irrelevância de alguns tipos de jogos, tendo como alvo, principalmente a educação ou alívio das tensões humanas. Os jogos de azar são, quase sempre, omitidos pelos pesquisadores da infância, provavelmente por sua relação com aspectos destrutivos e de dependência – justamente porque esses jogos omitem uma chance maior de agência por parte dos jogadores, o que implica em uma maior incerteza e menor efeito dos processos racionais sobre o jogo. Roger Caillois descreve como Karl Groos, Jean Chateau e Piaget, por exemplo, omitem o jogo

⁷³ História Social da Criança e da Família, 1986.

de azar na sua relação com a criança, preocupados estão em advogar a favor de práticas construtivas do uso do lúdico no aprendizado.

Pascal, como já mencionado, interessado que está na relação dos jogos de azar com a matemática, é responsável por algumas das primeiras formulações da teoria das probabilidades. Ele demonstra que mesmo em jogos desse tipo há uma justiça intrínseca a própria sorte, que diz respeito a uma lógica de proporções. Entre o equilíbrio entre a certeza do que apostado com a incerteza daquilo que posso ganhar. O acaso, dessa maneira, torna-se um problema matemático, passando a contar com algum grau de positividade.

Segundo Duflo, Tomás de Aquino defende a virtude dos jogos enquanto capazes de desenvolver a “*eutrapelia*”, a urbanidade ou o bom humor (1999, p.20). Virtude que é base para o bom convívio em sociedade. O jogo nesse viés é visto em função de uma capacidade terapêutica que é imprescindível ao convívio humano, desde que, conforme elabora Tomás de Aquino, não se entreguem ao excesso, ao vício.

Pascal também se coloca pela via terapêutica. A diversão para ele é movimento, paixão pelo movimento, numa relação dialética com a infelicidade (DUFLO, 1999, P.30). O movimento, no entanto, é a ação de mover-se de uma infelicidade⁷⁴ (aquela causada pela necessidade de movimento: que leva às guerras, por exemplo), às infelicidades (aquela causada pela nossa condição de infelicidade: saber das nossas misérias, da morte). Somos infelizes e por isso precisamos nos mover. A diversão, enquanto movimento é, nessa lógica, ação de distração, de esquecimento.

O divertimento, segundo Pascal, é uma forma de enganar-se a si mesmo. Conforme afirma Duflo (Ibidem, p.30-31), o ser humano não busca o fim do jogo, mas o movimento da busca das coisas (e não as coisas mesmas), embora como uma ação inconsciente (entendendo aqui, o inconsciente como ação de uma vontade que o domina, sem relação com as teorias freudianas). Vontade essa muito próxima à noção de Schopenhauer, como princípio sem fim, um eterno querer que é causa ao mesmo tempo que nos move para tentarmos escapar do sofrimento.

Divertimento enquanto movimento e enquanto engano é também elaboração de Vilém Flusser (2012)⁷⁵. Diversão como forma corrompida, inautêntica de divertimento. Aquela

⁷⁴ Elabora Pascal que a infelicidade dos homens vem de uma única coisa, que é não saber permanecer em repouso.

⁷⁵ Artigo: *Da diversão*.

que diverte a atenção e que converte o ser humano à posição de espectador (no caso do cinema) ou enquanto máquina de entretenimento àqueles que o acompanham, como os fãs de esportes, por exemplo. Caillois vai falar dessas posições como formas degradadas de jogos, que criam cultos, que participam dos jogos por conta da *delegação* (como acontece no caso dos balineses, mas também em muitos esportes). Quer dizer, sentem-se vitoriosos ou perdedores junto com aqueles a quem torcem, participantes distantes, que por procuração delegam aos jogadores *de fato* as possibilidades e qualidades do seu divertimento.

Ralph Koster (2013), nesse caminho, mais ou menos em acordo com Huizinga, entende a diversão como elemento principal do jogo. Para ele, porém, a diversão surge da compreensão, do aprendizado. Ou seja, é o ato de resolver problemas o que faz um jogo ser divertido.

Isso é o que jogos são no fim. Professores. Diversão é só outra palavra para aprendizado. Jogos nos ensinam como aspectos da realidade funcionam, como entender a si próprio, as ações dos outros e como imaginar. (KOSTER, 2013, p. 45, tradução nossa)⁷⁶

Aprender, no contexto dos jogos, é lidar com sentimentos de tensão e esperança, que vão da angústia ao alívio, e no meio disso lidar com dados de uma maneira inovadora, que exige esforço na mesma medida que oferece recompensas. Prova disso, elabora o autor, é que quando o jogador “resolve” um jogo, ou seja, supera todos os seus desafios, normalmente esse jogador perde o interesse por ele. O jogo está vencido.

O uso comum do termo lúdico, na acepção de “prazer” e “diversão”, ou ainda o de não-seriedade (termo usado por Huizinga), aproxima-se a essas considerações. Muitas atividades beneficiam-se de uma *aptidão mais lúdica* em seus processos ao tentar incorporar o prazer e a diversão aos seus modos de operação. No entanto, não passam de simulacros de jogos, exatamente porque se travestem deles para tornar tais atividades mais fáceis ou desejáveis, aumentando o resultado da sua produção ou a qualidade do aprendizado.

É disso que se trata, por exemplo, o uso dos jogos na educação, ou a tão falada *gamificação*. Trata-se de usar aquilo que seria da ordem do improdutivo, do divertido, do prazeroso, em associação com atividades que, normalmente, são associadas a uma carência desses atributos. Ou, como coloca Byung-Chul Han (2014):

⁷⁶ « *That's what games are, in the end. Teachers. Fun is just another word for learning. Games Teach you how aspects of reality work, how to understand yourself, how to understand the actions of others, and how to imagine. »*

Para generar mayor productividad, el capitalismo de la emoción se apropia del juego, que propiamente debería ser lo otro del trabajo. Ludifica el mundo de la vida y del trabajo. El juego emocionaliza, incluso dramatiza el trabajo, y así genera una mayor motivación. A través de una rápida experiencia exitosa y de un sistema de gratificación instantánea se aumentan el rendimiento y el producto. (HAN, 2014, p. 32)

É disso que se trata, também, pensar sobre o termo *playfulness*, usado por Miguel Sicart (2014), no seu *Play Matters*, cuja melhor tradução talvez seja *ludicidade*. Trata-se justamente de investir de um espírito jovial, leve e divertido algum tipo de atividade ou objeto, dando-lhe “feições lúdicas” ou usando-o de forma lúdica⁷⁷.

O interesse pelo lúdico nas sociedades contemporâneas é sintomático. A partir do momento que a criança começa a ocupar um lugar mais relevante no pensamento do adulto, as suas coisas, seus interesses e seus desejos, passam também a assumir relevância. Junta-se a isso a aumento do tempo livre (o tempo do ócio das pessoas nas sociedades urbanas)⁷⁸, O crescimento e difusão em relação a mudança dos mercados globais, a popularização dos videogames e o interesse pela infância, não apenas enquanto estudantes, mas enquanto um gigantesco mercado consumidor.

Essas considerações podem ser uma surpresa para alguns, devido a ampla disseminação dos jogos hoje, principalmente no seu formato digital para videogames e computadores (e a consolidação de um mercado de jogos modernos de mesa). É verdade que os jogos tomaram conta de uma fatia importante das formações culturais e, logo, do nosso imaginário social. É importante destacar, todavia, que mesmo que o jogo tenha atingido um patamar de aceitação e difusão extremamente rico na contemporaneidade, isso não corresponde necessariamente a um espírito positivo em relação ao valor do jogo, do jogar e da brincadeira. Não há nesse processo uma relação equivalente entre difusão e valorização, principalmente uma valorização de cunho moral. Se no mercado (estadunidense e europeus principalmente) a

⁷⁷ Nessas duas ocorrências o lúdico no seu uso comum de *prazer e divertimento*, e não como proposta da tese: resultado da relação entre *ludus* e *paidia*.

⁷⁸ Adorno explora essa questão no texto *Tempo Livre* (ADORNO, 2002, p.103-117), problematizando a questão do *hobby* como uma espécie de “escárnio” em relação às atividades que escolhe fazer fora do seu tempo de trabalho, como se essas atividades fossem secundárias, periféricas a vida. Adorno resiste a isso defendendo as atividades do trabalho e do tempo livre como atividades igualmente sérias. A preocupação de Adorno é apontar como tanto o trabalho quanto as atividades de tempo livre acabam sendo coisificados e reduzidos a um “regime do lucro”.

produção e venda de jogos estão crescendo, há ainda uma “menoridade” do tema do jogo, uma desconfiança que o coloca em segundo plano.

Em boa parte da história do pensamento ocidental, jogo e criança compartilham de uma história comum. Ambos são colocados na esfera do improdutivo e, como consequência, como algo menor, de pouca importância, ou de importância puramente associativa, ou seja, apoiada numa dependência de valores. É possível dizer que ambos, infância e jogo, sobrevivem como participantes da ordem do *inútil*. A criança apoia seu valor na expectativa do adulto que matura nela. O jogo apoia seu valor na capacidade de distrair e aliviar a tensão do trabalho.

Sempre houve um distanciamento do adulto daquilo que é do interesse da criança, o que serviu como ponto de partida tanto para pedagogias de coerção (que pretendiam suplantar essas diferenças), quanto para a construção de um mito da infância, da criança, e de tudo aquilo que associamos a ela e que persiste até hoje. Como coloca David Kennedy (KENNEDY. In: KOHAN e KENNEDY, 1999, p. 80), vem de Aristóteles e Platão as primeiras manifestações que enquadram a criança como uma espécie de monstro a ser tornado humano. Humano no sentido de a criança ser um protótipo que ainda não está em plena capacidade de sua racionalidade, em vista disso, mais próximo da animalidade da natureza.

É fato que, na história do pensamento, essa diferenciação tem servido tanto para desqualificar quanto para elogiar esse estado primário e obrigatório do ser humano. O ideal romântico, por exemplo, exaltava a proximidade da criança com algum tipo de natureza primeira, ancestral, anterior a toda e qualquer cultura e que, advinha disso, algum tipo de pureza e sabedoria. A inocência, a espontaneidade, a energia impulsiva e expansiva – qualidades normalmente associadas à infância e que, segundo o romantismo do século XIX, compõem uma certa “verdade” que o adulto tem dificuldades para acessar – serviram de base para considerações acerca da moralidade, desejo e motivação das crianças. Gilles Brougère coloca:

O romantismo [...] vai exaltar os comportamentos naturais que expressam uma verdade mais essencial do que as verdades racionais dos conhecimentos constituídos. A criança surge como se estivesse em contato com uma verdade revelada que lhe desvenda o sentido do mundo de modo espontâneo... (BROUGERE, 2001, p. 90)

É a partir dessas aptidões defendidas, somadas a teorias evolutivas da biologia que, por exemplo, Karl Groos⁷⁹ desenvolveu parte do seu estudo acerca dos jogos dos animais e das crianças, relacionando-o a um campo de treinamento para a vida. A criança, ao estar mais

⁷⁹ GROOS, Karl. *The Play of Animals*, 1896

próxima da natureza, teria o jogo como forma de exercício seguro que a prepara para as fases mais sérias e importantes da vida adulta (ele, no entanto, omite qualquer coisa a respeito dos jogos de sorte). Groos faz uma clara oposição às ideias propostas por diversos pesquisadores anteriores, entre eles, principalmente Herbert Spencer e Friedrich Schiller; que propunham que o impulso ao jogo estaria associado a um excesso de energia vital, à vontade pulsional que preenche o ser vivo e que precisa encontrar algum meio de ser desencadeada.

O que Karl Groos defende é que a atividade das crianças nos jogos e brincadeiras tem como intuito experimentar o mundo, o corpo e as possibilidades das ações em um ambiente seguro e limitado. Dá-se desse modo os jogos de luta, corrida, caçada e todas as experimentações de movimentos do corpo, como os saltos, giros, torções. Nessa visão trata-se de tentar entender os jogos por uma função exterior a eles, qual seja: preparar a criança para a vida adulta. O jogo, nessa perspectiva, não passaria de um treinamento, uma fase que a natureza teria programado em todas as criaturas vivas, e que lhes permitiria ter mais sucesso na vida adulta. Para Groos o jogo não seria mais uma não-atividade, um simples relaxamento, como descreveu Aristóteles, mas assumiria uma função de extrema importância tanto para a qualidade como para efetivação da vida.

Para Platão e Aristóteles, contudo, a verdadeira preparação para a vida adulta era aquela que priorizaria a razão como o ordenador maior da alma humana. O que os dois filósofos almejavam, por exemplo, é a harmonização do chamado “eu tríplice” da infância. A educação seria o treinamento necessário à conformação da criança, visando o equilíbrio das partes e colocando apetite e vontade sob a vigilância organizadora da razão.

Segundo Kennedy a condição adulta para Platão e Aristóteles é a obtenção de um equilíbrio normativo, ou seja, a tensão do “eu tríplice” arregimenta-se sob uma estrutura de controle: “A unidade do eu só é conseguida por meio da eterna vigilância da razão sobre o apetite e a vontade, sendo um produto de constante autoexame e reajuste por autodisciplina.” (KENNEDY. In: KOHAN e KENNEDY, 1999, p. 81)

Sendo assim, para Aristóteles, há uma luta a ser vencida no caminho para tornarmos adultos, não por anulação, mas por equilíbrio, já que não há dissociação real entre as partes. A luta entre aquilo que é da ordem do sensível: os impulsos do corpo, com suas vontades e apetites; com aquilo que é da ordem do inteligível: a razão, tendo como primazia a ordenação racional da vida.

A educação era assunto de grande importância no mundo grego. A boa preparação da criança e do jovem para as obrigações da vida adulta incluía a alternância entre momentos de relaxamento e de esforço, liberdade e coerção, criatividade e direcionamento.

A *paidéia*, conceito grego que engloba a infância e todas as formações relativas a educação, era um esforço não da ordem individual, mas responsabilidade da comunidade. Conformar o proto-adulto era tomado como exercício chave na organização de uma sociedade virtuosa, preparada para a vida pública.

Tal aprendizado dependia de diversas práticas que pretendiam evitar os excessos e de introduzir a criança, de acordo com cada idade, a atividades que lhes permitiriam aprender a controlar seus impulsos. De acordo com Werner Jaeger (1994, p. 1353), Platão divide a educação em certos períodos. Dos três aos seis anos, as crianças devem poder jogar, inclusive sendo incentivadas a criar jogos e passatempos. Isso promoveria a criatividade ao mesmo tempo que desenvolveria um senso comunitário e, por isso, político, entre elas. No entanto é nesse mesmo período, como sugere o filósofo grego, que as crianças devem receber castigos para evitar o “excesso de sensibilidade”. As crianças devem aprender com o prazer e o desprazer. Depois dos seis anos inicia-se outro tipo de educação e o caráter livre e criativo dos jogos é substituído por atividades mais orientadas, como a dança e outros exercícios de ginástica.

Sobre a educação em Platão, Jaeger expõe:

O problema do jogo deve tê-lo preocupado na velhice com intensidade maior que nunca, e certamente como meio para o desenvolvimento precoce de um *ethos* adequado. Nos jogos das crianças de 3 a 6 anos, concedia a liberdade plena à capacidade inventiva das crianças. A partir desta data, porém, prescreve jogos fixos, plasmados por um espírito muito concreto. A premissa mais importa de toda a educação é a estabilidade das normas e das instituições do Estado encarregadas de velar pela boa tradição. (JAERGER, 1994, p. 1356 - 1357)

Boa parte do que Platão desenvolve a esse respeito são continuados por Aristóteles. Conforme coloca Antoine Hourdakis (2001, p. 34), entretanto, Aristóteles rejeita o exercício excessivo do corpo. “Os jogos não devem ser nem fatigantes nem tampouco leves, mas devem convir a homens livres” (Ibid., p. 35). Aristóteles reconhece os benefícios da atividade física, mas não tolera exageros. Ele defende uma introdução progressiva da criança nas matérias da educação, de modo que ela possa acompanhar de forma sadia cada etapa do aprendizado.

Aristóteles, e Platão também, aliás, concede um peso especial ao jogo, pois o considera um elemento importante de iniciação propolítica das crianças na vida política do Estado. (Ibid., p. 35)

Nesse caminho Platão esforça-se, como afirma Werner Jaeger, para fazer compreender a diferença entre *paidéia* e a *paidia*. Conceitos que, como nos ensina Huizinga, são derivativos da mesma raiz etimológica, relacionando-se aos atos das crianças. É importante para o filósofo, apartar aquilo que é da ordem do cultural daquilo é apenas recreação, passatempo, jogo.

Destaca-se, no entanto, que é a partir da criança, que o jogo encontrará uma das suas primeiras chances de sobressair de sua posição enquanto atividade menor. Com a gradual valorização da criança, principalmente do século XVII em diante o jogo passa a ganhar maior destaque. Pascal, Rousseau, Kant e, principalmente, Schiller são exemplos de um renovado olhar que deixa de ver no jogo um tema menor e indigno de atenção. Mesmo assim, como descreve Duflo, Immanuel Kant ainda foi muito conservador em relação ao tema do jogo. Em muitos pontos, no seu *Reflexões sobre a Educação*, se opõe ao *Emílio* de Rousseau quanto a posição do trabalho e do jogo na educação. Para Kant trabalho e jogo são muito diferentes para que possam servir como formas igualmente válidas de educar as crianças. Escreve Kant: “É de maior importância que as crianças aprendam a trabalhar. (KANT, apud DUFLO, 1999, p.56). O filósofo partia do princípio que o ser humano é um animal livre nas suas escolhas e, por conta dessa liberdade, precisa ser ensinado sobre a coerção a que ele deve se submeter, de modo que se disponha ao trabalho.

Como aponta Duflo, com base no pensamento de Kant: “O que faltará sempre a uma educação que só tem o prazer da criança em vista é a assimilação da estrutura do real.” (Ibid., p. 56). E acrescenta a seguinte citação:

A escola é uma cultura por coerção. É extremamente ruim habituar a criança a ver tudo como um jogo. Ela deve ter tempo para suas recreações, mas também deve haver para ela um tempo em que trabalhe. E se a criança não vê de início para que serve essa coerção, perceberá mais tarde sua grande utilidade” (Ibid., p. 56-57)

Kant via oposição entre a atividade penosa, mas necessária do trabalho e a agradável, mas inútil atividade do jogo. A utilidade do trabalho se deve ao fato de não ser uma atividade em si mesma, mas para outro fim externo. Enquanto a inutilidade do jogo está associada, como já esboçava Aristóteles, ao fim em si que se liga apenas à diversão.

Destaca-se, como sugere Duflo, que Kant também via no jogo uma especificidade. Ele achava equivocado pensar que o jogo nos ensinaria a trabalhar. São atividades de natureza diversa, conseqüentemente, cada um guarda suas próprias peculiaridades. Não que o jogo não

possa servir à educação, mas há um saber específico no jogo, que depende dos seus próprios processos e tem íntima relação com uma realidade autossuficiente.

Concordamos que colocar a atividade lúdica numa cadeia produtiva, associando-a a uma função específica que aponta para fora dela é incorrer numa perversão do jogo. Seria antes uma aparência, um efeito, um simulacro de jogo. No entanto seria incorreto afirmar que os jogos não ensinam nada, ou são radicalmente inúteis. A sua inutilidade reside no fato de não possuírem um fim externo a eles, porém, sempre há consequências e desdobramentos em uma atividade, mesmo que ela não tenha para si alvos para além dela mesma. Ou seja, por mais que os jogos não tenham uma “função”, isso não quer dizer que não provoquem efeitos no mundo.

Tais consequências podem ser exploradas e levar a formações úteis, quais sejam: adquirir maior destreza, equilíbrio, força, memória, capacidades lógicas, associativas ou de senso de comunidade, por exemplo. Embora não joguemos visando a essas formações úteis, elas podem ser consequências indissociáveis do próprio ato. Em diversos jogos – e é disso que se trata a parte *ludus* do processo lúdico – as crianças se submetem por sua própria vontade a certos limites, regras e ações. Estão dispostas a aceitar algumas restrições para divertirem-se e tornam-se extremamente sérias e focadas nessa empreitada.

Como elabora Colas Duflo, no jogo as crianças se dispõem a oferecer a si mesmas a sua lei. “Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças de seu corpo.” (DUFLO, 1999, p. 57). Essa lei que organiza e limita o jogo é a lei do *ludus*.

A relação de conflito da atividade lúdica entre noções como produtivo/improdutivo, diversão/trabalho acabam se perpetuando na cultura por muito tempo. Para pesquisadores como Georges Bataille, o trabalho é o responsável por liberar o homem da sua animalidade inicial, ou seja, a noção de trabalho estaria vinculada diretamente a noções de conhecimento e razão. A necessidade de certo conhecimento e do desenvolvimento de certos procedimentos e ferramentas para executar algumas tarefas ou construir determinados objetos atesta sobre essa relação íntima. O trabalho inclui pensar em organização, domínio, controle na medida em que o ser humano se vê capaz de usar os bens naturais ao seu favor. Nesse processo, como elabora Bataille, o homem não mudou apenas a pedra, mas também a si mesmo. Para o pesquisador é evidente que o trabalho fez os animais racionais que somos. (BATAILLE, 2007, p.61).

O trabalho é útil, gerando riqueza e conforto, e é natural que o ser humano busque essa utilidade em outras formas de atividade. Entretanto, na vida sexual, por exemplo, nem

sempre a atividade tem um fim útil. Nem sempre a busca é em torno da criação de uma prole. O prazer erótico é um elemento de prazer que satisfaz temporariamente um desejo. O ato pelo ato não produz nada. Para Bataille, o resultado do trabalho é o enriquecimento. O erotismo, a relação sexual sem a busca pela procriação, entretanto, representa uma perda, um empobrecimento. O erotismo da relação sexual pelo prazer entra como jogo, precisamente porque desloca o valor do uso no ato, sem abolir o ato. O jogo apenas abre os sentidos e possibilidades do ato sexual – numa relação de profanação – para novos usos. Para Bataille, isso só é possível porque o jogo encontra seu sentido ao obedecer aos ditames da sedução, em dar uma resposta à paixão.

Utilizando os operadores *ludus* e *paidia* podemos entender esses movimentos de uma maneira mais larga. *Paidia*, lembremos, refere-se ao aspecto expansivo, espontâneo e exuberante que se manifesta nos jogos e brincadeiras; enquanto *ludus*, é um princípio organizador e orientador dos movimentos espontâneos e da energia caótica da *paidia*. A partir desses dois operadores é possível pensar o jogo para além das ambiguidades fundamentais entre o sério e o não-sério, a atividade e a não-atividade, o útil e o inútil. Há tanto na teoria de Caillois, quanto na de Platão, Aristóteles, Bataille, um reconhecimento da força pulsional do ser vivo, que em termos lúdicos, podemos livremente relacionar à *paidia*. A fim de dar-lhe um foco, a *paidia* precisa ser canalizada pela força de uma ação normatizadora que seja capaz de organizar e orientar toda essa pulsão, dando-lhe sentido, ou seja, a força do *ludus*.

O trabalho para Bataille é o oposto do jogo, mas isso porque o pesquisador via apenas a oposição binária do produtivo/improdutivo como qualidades de um ou de outro. Ao pensarmos o lúdico como jogo de forças entre *ludus* e *paidia*, entretanto, é possível compreender o jogo como um fluxo de intensidades que estão em constante movimento e, portanto, podem fazer com que o jogo assumam facetas diversas, entre o mais ou menos produtivo, o mais ou menos sério, o mais ou menos útil.

Se os jogos têm de fato, como sentido, dar respostas à paixão, ao desejo, isso só é possível porque, na perspectiva lúdica, o desejo está representado pela *paidia*. O fluxo constante da vontade sem fim que anima tudo participa da própria formação do jogo e, portanto, o elemento que responde à paixão é ele mesmo paixão. Mas o jogo não é só *paidia*, como já vimos. Mas aquilo que existe no intervalo indefinível e irrepresentável do encontro entre *ludus* e *paidia*. O jogo se organiza pelo *ludus* e por isso formações diversas de jogo podem existir: seja o jogo erótico, seja o jogo da arte, seja o jogo que anima o trabalho.

Tanto Caillois quanto Huizinga, cada uma a sua maneira, viam o aspecto improdutivo como uma qualidade das formações lúdicas. O improdutivo coloca o jogo sempre na categoria do inútil. Isso porque, como já vimos, a relação com a razão, com o trabalho e com a riqueza passam sempre por uma relação com o produtivo, ou seja, a atividade que gera algo depois de executada.

Huizinga insiste várias vezes na qualidade intervalar do jogo, na sua habilidade de nos fazer ausentes temporariamente da vida comum. O que o jogo produz só tem sentido e valor dentro e no momento da partida, portanto, nos dizeres do pesquisador, se encontra fora do mecanismo de satisfação imediata de necessidades ou desejos da vida comum, não gera lucro e sua finalidade se torna “autônoma”. Como já havíamos visto, entretanto, essa autonomia e essa ausência nunca é radical, nunca é completa. O jogo pega emprestado a vida comum para poder existir. Por isso, a operação lúdica que fazem *ludus* e *paidia* assenta-se não só numa tentativa de evasão da vida comum, mas na transformação dessa vida a partir de outros usos.

Caillois é ainda mais enfático, porque além de corroborar com a ideia de uma atividade intervalar, delimitada, também destaca a improdutividade do jogo. O jogo não gera bens, nem nada novo. Ao fim de uma partida nada vai ser produzido que possa ser deslocado ou retirado do jogo como um produto e adquira valor próprio a partir daí. Usualmente – e vemos isso com bastante frequência nos jogos de mesa –, ao fim da partida todos as cartas, peões, “*meeples*”, dados e quais forem os componentes, voltam para a caixa.

Caillois defende que mesmo em jogos de apostas, a somatória dos lucros obtidos seria ainda assim igual à soma das perdas dos outros jogadores. Para o pesquisador, nesses jogos há muito mais uma “deslocação de propriedade” do que uma produção de bens e, ainda assim, dependem de uma disposição dos participantes em manterem ou não o acordo porque, no fim, tudo pode voltar ao ponto de partida. É por isso que Caillois vai dizer que o jogo é puro gasto. Gasto de energia, tempo, de destreza, de concentração, de dinheiro (quando gasta para comprar o jogo, acessórios, expansões, por exemplo), ou investe em treinamento. Quando acontece, porém, do jogo profissionalizar-se, Caillois trata de classificá-los como uma corrupção ou perversão do jogo.

Na perversão o que era improdutivo, livre, prazeroso, incerto, delimitado, imaginário, nos dizeres do pesquisador, torna-se corrompido. Acontece, nesse sentido, um caminho inverso. Ao invés do jogo evadir-se da vida comum e funcionar como processo de imaginação do mundo sob um viés extraordinário, ocorre o contrário. O jogo é cooptado pela

vida comum, subordinando o jogo às suas necessidades e valores. O ordinário passa a imaginar o extraordinário sob sua própria matriz de interesses e urgências. O livre torna-se obrigação, o improdutivo torna-se produtivo, o incerto torna-se certo, o delimitado torna-se aberto e o próprio imaginário deixa de funcionar como imaginação, pelo menos não com o potencial profanatório que precisaria ter para manter-se como instrumento criativo de reimaginação do mundo.

5.2 O JOGO, A SOCIABILIDADE E O *METAJOGO*

Jogos são, em sua grande maioria, acontecimentos de caráter social. As brincadeiras em parques, as festividades, os playgrounds, os esportes coletivos são exemplos de grandes grupos reunidos por conta de atividades lúdicas. Os jogos de mesa, por sua vez, representam um microcosmos desse universo. A grande maioria dos jogos volta-se a um grupo pequeno de pessoas e muitos são projetados para apenas dois jogadores. Os jogos que abrigam mais pessoas admitem quase sempre uma variação na quantidade de jogadores; por isso, as caixas vêm impressas com informações básicas como o tempo médio de partida, a idade mínima sugerida e o número de jogadores: “1-4 jogadores”, “2 a 6 jogadores”, por exemplo⁸⁰. Os sites especializados guardam informações extras como: mecânicas envolvidas, a dificuldade do sistema e o “número ideal de jogadores”. O conjunto dessas informações formam uma base de caráter informativo e prescritivo, de modo que indica ao mesmo tempo que faz a partilha daqueles que normalmente estarão interessados ou habilitados a jogar tal jogo.

Por meio dos jogos de mesa articulam-se espaços para encontros sociais. A forma que esses encontros acontecem, o conjunto de práticas e modos de estar juntos ativados incluem-se naquele grupo de encontros sociais que chamamos sociabilidade e que é a faceta lúdica do que Simmel propõe por *Vergesellschaftung* (sociação). Cada grupo se reúne por interesses próprios, de acordo com as realidades culturais de cada lugar. Os encontros entre jogadores caracterizam-se, evidentemente, pelo encontro para jogar. Assim, o jogo é o foco e catalisador da dinâmica social, muito embora as ações, as atenções e os dizeres sobre não se limitem a ele.

⁸⁰ Muitos jogos de mesa são projetados até mesmo para um, que joga contra o sistema: os jogos solos, ou solitários.

A dinâmica, admite-se pensar, envolve o jogo como parceiro *nem mais, nem menos* interessante no que diz respeito ao encontro. Quer dizer, o encontro não concerne apenas ao “jogar”, mas ao “estar junto”, ao entrar em “conversações”, ao “sentir-se acolhido” dentro de um tipo de comunidade que não é nunca uma comunidade definitiva, mas sempre provisória e parcial. Isso acontece porque os grupos de jogo são flexíveis quanto às suas formações, justamente porque *quem joga quer jogar*, ou seja, está disposto a procurar novos participantes fora da sua esfera de conforto, desde que isso lhe permita jogar mais. Por isso o jogo faz com que as pessoas se abram a novas configurações do seu espaço social. Durante as sessões de jogo, através de práticas performativas, os jogadores estabelecem vínculos com os outros numa tentativa de manter viva a possibilidade do jogo; ou seja, de voltar a reunir um grupo, criando um interesse comum e sustentável que permita novos encontros.

A sociabilidade dos grupos de jogo guarda semelhanças com as diversas outras formas de sociabilidade (como um encontro de motoqueiros, ou de surfistas), embora cada encontro social envolva seu próprio foco. O foco, aquilo pelo qual as pessoas acabaram se reunindo, cria diferenças fundamentais porque é através dele que se estabelece a abertura ou o fechamento dos encontros, de quem “pode” ou “não pode” estar ali. Por conta disso, é importante uma discussão acerca da posição do jogo em relação às formações sociais possíveis e às possibilidades de experiência que aí estão implicadas.

Na sociação, muito embora e as relações se deem dentro de um jogo de forças – numa zona de conflito e interdependência que gera coerções de um sobre o outro –, a mobilidade constante cria aberturas para acoplamentos possíveis, mesmo quando não pretendidos, planejados ou esperados. Cria-se zonas de escape, pontos de fuga, saídas de emergência provisórias que podem gerar um tipo de movimento novo às formações em andamento, desviando-as do rumo original para possibilidades diferentes. Esses espaços são espaços de criatividade. Eles não devem ser vistos como saídas puramente intencionais, como se os participantes estivessem plenamente conscientes do complexo de forças que os cercam e dos instantes de abertura possíveis. O conjunto de fluxos e aberturas é muitas vezes invisível para os indivíduos, tornando muitas vezes impossível uma ação planejada de escape pelas aberturas provisórias. Muitas vezes, é a pura incerteza do acaso que joga com os jogadores, abrindo outros campos de possibilidade.

O acaso, portanto, assume funcionalidades importantes, porque dá a qualquer indivíduo ou grupo, uma condição real de ação sobre espaços de fuga, mesmo que os envolvidos não estejam conscientes ou dispostos a isso. O acaso é a abertura virtual entre todas as possibilidades, que enquanto pensamento, permanece assim, aberto. A atualização do acaso, ou

seja, sua afirmação enquanto fixação de uma determinada posição, cristaliza provisoriamente as possibilidades. Com isso tira dele, a partir de um “desfecho”, a sua força.

O problema surge quando passamos a entender as cristalizações do social, ou mesmo do jogo, como se fossem identidades fixas, naturais e indiscutíveis. Como colocam Alvez e Maciel (2017, p. 264): “Como afirma Waizbort (2001, p. 99), em Simmel o todo consiste na interação entre as partes e na medida em que essa interação é múltipla e constante, esse todo é móvel e está sempre em processo, como um ‘tecido que se tece continuamente’”.

O acaso, no entanto, pode ser influenciado. Daí as noções como probabilidade ou margem de sucesso. Embora ainda no registro da incerteza, o que essas noções tratam são as chances do possível (Como já elaborava Pascal). Nas formas sociais mais rígidas, ou seja, aquelas que se creem cristalizadas e, por forças diversas, resistem a qualquer movimento crítico ao mesmo tempo que forcem um modelo (que vá desestabilizar definitivamente todo o sistema), existe pouca margem para ação. A abertura para o acaso está restringida. É o caso das instituições de governo mais tradicionais, como a igreja, a família ou a escola.

É nas formas daquilo que Simmel chama de sociabilidade, em contrapartida, que se abre com mais frequência a chance de ação. A margem de sucesso aumenta porque embora tenham tido origem a partir da sociedade e submetido as suas formas de governo, a sociabilidade funda-se justamente por oposição, resistência ou cansaço. Funda “um fora” possível ou um “momento de descanso” das ordenações e determinações da vida ordinária.

Como anteriormente dito, a sociabilidade é a forma lúdica da sociação. Propõe-se, todavia, uma leve modificação, mas que pode fazer uma boa diferença: a sociabilidade como *formação lúdica* da sociação. Ou seja, também a sociabilidade não deve ser compreendida como uma forma substancial pré-construída que apenas aninha seus participantes e os conforma de acordo. Os participantes estão numa relação de força com a forma da sociabilidade que frequentam, com isso estressam suas características afetando-a ao mesmo tempo em que são afetados por ela. Afinal, como já proposto no capítulo introdutório, a formação é justamente isso, um processo de nunca ser o mesmo, sempre outro, sempre ambíguo, sempre incerto, sempre em conflito.

Simmel descreve esse enfrentamento causado pelas relações de força indivíduo/sociabilidade, como limiares. Para o pesquisador:

Em sua totalidade, o homem é, por assim dizer, um complexo dinâmico de ideias, forças e possibilidades. De acordo com as motivações e relações de vida e suas mudanças, faz de si mesmo um fenômeno diferenciado e claramente definido. Como ser político e econômico, como membro da família e como representante de uma

profissão, é, por assim dizer, uma elaboração construída *ad hoc*. Em qualquer dessas qualificações, o material de sua vida é determinado por uma ideia particular e moldado numa forma particular. Contudo, a relativa autonomia de suas vidas se nutre numa fonte comum de sua energia, que é difícil de classificar. O homem sociável também é um fenômeno peculiar - não existe em lugar nenhum, a não ser nas relações sociáveis. Por um lado, o homem perde aqui todas as qualificações objetivas de sua personalidade; penetra na forma da sociabilidade equipado apenas com as qualificações, atrações e interesses com que muniu sua pura humanidade. Por outro lado, todavia, a sociabilidade também o afasta das esferas puramente interiores e inteiramente subjetivas de sua personalidade. (SIMMEL, Sociologia, 1983, p.171)

A sociabilidade, portanto, exerce uma força sobre os indivíduos e seu funcionamento ou condições de existência são diferentes daqueles de conceitos como sociedade, sociação e encontros sociais. Isso porque a sociabilidade não acontece o tempo todo e nem é praticada por todos. Implica em um *querer fazer parte* de um grupo com gostos ou atividades em comum exatamente porque, como já apontado, a sociabilidade é jogo que funciona como uma saída ou pausa nas dinâmicas e exigências da vida ordinária. Fundamenta assim, uma espécie de mundo ideal, normalmente mais “legível” e contido. Desse modo, a sociabilidade implica algum tipo de identificação comum ou pelo menos vontade de identificar-se com. Dependendo do encontro, um grupo de objetos, práticas e conhecimentos prévios pode ser requerido, o que acaba limitando de quais sociabilidades podemos fazer parte. É por isso que Simmel vai dizer que a sociabilidade entre membros muito diferentes entre si (classe social diferente, por exemplo), pode ser inconsistente e dolorosa.

Simmel está procurando compreender como a sociedade é possível, como a vida pode se manter saudável, as pessoas trabalhando juntas, submetendo-se a papéis nem sempre desejáveis, acatando pressões de todo o tipo. A sociabilidade é uma promessa mágica, um oásis em meio ao fluxo incessante das grandes cidades, as ocupações do trabalho, as demandas econômicas (e que Simmel estudou com muita atenção). No entanto, é só uma promessa. Para que funcione, é preciso um acordo tácito entre seus membros, que se organizam de modo que, sugere Simmel, todos se equalizam. Esse comportamento é, propõe-se, performativo, no sentido de que os envolvidos – em nome do equilíbrio e da melhor relação possível entre todos –, representam ou “fazem de conta” que são todos iguais. Assim, são assumidos e estimulados comportamentos, posturas, discursos que permitam que o ambiente seja bom para todos. Uma igualdade artificial, mas que se justifica pelo interesse que, presumivelmente, todos os que participam da sociabilidade têm: a de mantê-la pelo máximo de tempo possível. Simmel chama isso de *cortesia* (ibidem, 173). Não se trata de mentir ou enganar, mas de jogar com os outros,

num comportamento sociológico pautado por uma *atitude lúdica*⁸¹, quer dizer, uma atitude de dispor-se a uma “ilusão” (*includere*) temporária e coletiva. Assim como é no valor da mordida do filhote (o gesto lúdico na sua ambiguidade) que está a chave para iniciar ou encerrar a *formação lúdica*, assim também a sociabilidade se cria, se mantém e pode se extinguir precocemente com algum gesto ou palavra deslocada.

A sociabilidade para funcionar, precisa sustentar uma realidade autônoma, isto é, que cria seus próprios símbolos, funcionamentos e arranjos sem se referir ou buscar validação em uma realidade externa a ela, ou seja, cria a sociabilidade cria o seu próprio campo lúdico. O grau de sucesso depende de seus participantes, mas também do contexto cultural ou campo em que a sociabilidade foi montada. Quer dizer, é potencialmente variável.

Fica evidente o quanto a sociabilidade proposta por Simmel se aproxima com o que foi proposto até agora em termos de jogo ou *formação lúdica*. Talvez Huizinga tenha razão em dizer que os elementos do jogo são pervasivos à cultura, em formas mais ou menos evidentes ou já dissimuladas nos processos históricos. Talvez seja por isso que é possível relacionar com facilidade o jogo que se dá a nível sociológico, quer dizer, a partir das relações entre indivíduos em codependência; e o jogo que se dá a nível lúdico, quer dizer, a partir das relações entre práticas e campos de funcionamento lúdicos (do jogo de forças entre *ludus* e *paidia*).

Dessas *formações lúdicas*, o jogo de mesa ainda se divide em muitas formas de sociabilidade diferentes⁸². Suas variações mais imediatas e visíveis dizem respeito às famílias, categorias e mecânicas dos jogos, que já foram apresentadas brevemente. Aqui, no que diz respeito à sociabilidade, essas classificações permitem demonstrar que os jogos reúnem um grupo muito diverso de interesses, de tipos de jogadores por assim dizer, que algumas vezes estão em posições tão distantes que podem se ver como antagonistas.

O site *Boardgamegeek* divide sua base de dados basicamente entre: jogo, categorias, artistas, editoras, prêmios, famílias, mecânicas, desenvolvedores e acessórios.

No que diz respeito às *categorias*, elas procuram agrupar jogos que apresentem uma temática ou objetos em comum. O site classifica oitenta e quatro (84) delas: Jogos que são

⁸¹ Cabe dizer que essa atitude pode ser falseada, fingida, mascarada em algum nível. Os jogadores em sua subjetividade podem não compartilhar do mesmo compromisso com a manutenção da sociabilidade, pois estariam interessados em algum objetivo pessoal e que buscam ali realizar. Por isso a importância de pensar tanto em termos de sociabilidade e, além disso, tanto em atitude quanto prática lúdica.

⁸² Não se trata de classificar os jogos e os tipos de sociabilidade como se fossem substâncias, mas apenas de indicar a variedade de fenômenos possíveis e com foco no jogo. Esses tipos são criações culturais, de caráter histórico, portanto dependentes de momentos e modos de produção diferentes. Assim, não são formas fixas, que não possam mudar ou extinguir-se. Tudo o que se pode dizer é que há diferenças e essas diferenças evocam modos de estar no jogo e de relacionar-se socialmente também diferentes.

abstratos não apresentam temática, por isso compõe sua própria categoria. Jogos de cartas, dados ou dominós, por conta dos seus objetos, configuram cada um uma categoria diferente. Trivias, labirintos, quebra-cabeças são outro exemplo. Segue-se jogos de exploração, memória, festivos, guerra, zumbis – a lista continua. Interessante dizer que o site não classifica o termo “*board games*” como uma categoria, embora o faça com “*card games*”. Ele também não é uma família e muito menos uma mecânica. Talvez isso se dê porque a grande maioria dos jogos não-eletrônicos hoje é de jogos de mesa (ou tabuleiro). Identificá-los todos sob a uma categoria *board games* seria pouco prático, implicaria não classificar coisa alguma. O site é um serviço, por isso, empenhando em ajudar os jogadores, curiosos e entusiastas, a encontrarem as informações que buscam de maneira rápida. Desse modo, é provável que algumas classificações existam e sejam efetivadas pelas comunidades de jogadores por conta da praticidade e do hábito⁸³.

No que diz respeito às mecânicas, como já foi apontado anteriormente em nota, existem cinquenta e uma (51) delas classificadas no site. Da mesma forma que as categorias, porém, essas mecânicas funcionam mais como um apanhado geral daquelas mecânicas que são as mais frequentes e também as mais decisivas para informar o jogador de que tipo de jogo se trata. Peguemos o exemplo de *Catan*.

Catan (1995) está classificado como Tipo: Família e Estratégia. Sua categoria é negociação e tem como mecânicas: Rolagem de dados, manutenção de mão, trocas, tabuleiro modular e construção de rotas. *Catan* é um jogo para pessoas de 10 anos ou mais (embora a comunidade tenha votado por 8 anos ou mais), para 3-4 jogadores (a comunidade indica 4 como o número ideal), e que pode ser jogado entre 60 a 120 minutos.

Com base nessas informações os jogadores podem decidir se esse jogo os interessa ou não. Se ainda não for suficiente, existe:

1. A descrição do jogo, que apresenta um resumo do seu funcionamento;
2. Vídeos com comentários, tutoriais ensinando a jogar ou mostrando o desenrolar da partida;
3. Críticas com notas emitidas por outros jogadores participantes do site e que definem uma nota média para o jogo.

Ou seja, um conjunto grande de dados que são construídos a partir das possibilidades tecnológicas que temos, e que ajuda não só à divulgação e propagação desses

⁸³ O *Boardgamegeek* é um repositório coletivo. Os próprios usuários são os principais responsáveis em alimentar a base de dados, tecer críticas, emitir pontuações e classificar. As classificações são feitas pelos usuários, por meio de voto nas categorias que eles acreditam melhor se encaixar a um determinado jogo.

jogos, mas também em reunir os jogadores, curiosos e entusiastas, em torno disso. Com isso, a construção do espaço de sociabilidade, já está de partida determinado por esses aparatos e por uma certa lógica de classificação e visibilidade. Os jogadores que se envolvem com os jogos a partir desse ponto de referência, já estão atravessados por uma certa lógica de sentidos que constituem tipos de leitura orientados por uma posição já dada: a posição de centenas de outros olhares antes dele, dos limites pré-determinados pelo sistema de classificação do site, pelas políticas de visualidade estabelecidas pelo design do sistema (como os ranqueamentos, os motores de busca, a lista dos “mais quentes”), e a própria possibilidade de participação por conta do poder econômico (de ter um computador, com acesso à internet, com capacidade financeira de comprar esses jogos – a grande maioria por muito tempo só era possível através de importação).

Por isso, a sociabilidade – e nisso a sociabilidade do jogo está implicada – não pode ser pensada simplesmente como um “fora do mundo”, um oásis que cria um mundo exterior, justamente porque não há realmente desvinculação possível entre um e outro. Os jogadores podem se comprometer a suspender temporariamente os vínculos com o mundo ordinário e, como diz Simmel, tentar equalizar-se para que o encontro funcione. No entanto, a verdade é que isso não ocorre. Existem jogadores e situações de todos os tipos. Alguns são extremamente competitivos, outros apenas distraídos, outros preocupados com algum problema externo.

O fato de assumirem as posições e funcionamentos do jogo como efetivos, aceitando as regras e o que mais for, a verdade é que o jogo está muito aquém e além da mesa e do tabuleiro. Antes mesmo de iniciar a partida, outro jogo já está sendo jogado. Esse jogo é o jogo dos encontros, das relações face a face entre os jogadores. É outro tipo de jogo, sim, mas atravessa e afeta todos os outros. Nesse jogo, todos assumem desde sempre alguns papéis, e de alguma forma estão interessados em um tipo de ganho. A esse jogo chamamos *metajogo*.

5.2.1 O *metajogo*

Erving Goffman é um dos pesquisadores mais conhecidos e interessados a respeito dessas relações de encontro, os papéis assumidos aí e a rede de sinais e informações que passamos e colhemos quando interagimos em grupo. O seu foco, a exemplo de Simmel, são os micro-encontros sociais, mas mais especificamente, aquilo que ele chama de interação face a face.

Por encontro, Goffman quer falar de acontecimentos sociais, no nível da singularidade. Quer dizer, o encontro social é diverso de grupos sociais em geral, pois, como sugere o pesquisador, a maioria dos grupos continua existindo mesmo que os participantes não se reúnam ou estejam fisicamente próximos (GOFFMAN, 1985, p.11). A noção do encontro é mais básica. Foca na ideia de “*acontecimento*”, que é irrepetível, justamente porque abriga uma certa combinação de relações que nunca se repetirão de maneira exatamente igual. Por isso, cada encontro é sempre um encontro de diferenças. Os encontros são exatamente isso, não implicam em amizades, vínculos familiares ou qualquer intimidade – isso não quer dizer que os excluam, mas não são necessários para acontecerem. É simples: Todos nós nos encontramos com pessoas o tempo todo, embora a maioria dessas interações sejam muito rápidas, superficiais e imemoráveis, ainda assim são encontros; podem não estabelecer necessariamente vínculo ou intimidade, mas ainda assim são importantes.

Para Goffman (GOFFMAN, 1985, p.12), isso inclui pensar em duas espécies de atividade significativa do indivíduo no encontro: a expressão que ele transmite e a expressão que emite. A primeira da ordem da comunicação de maneira mais tradicional que conhecemos, de passar informações. A segunda, é da ordem das ações, e inclui todo um conjunto de gestos, expressões faciais e posturas. Entretanto, esse esquema só é útil a nível introdutório do problema, é preciso ir adiante.

Ele define que o “encontro face a face” como um tipo de interação em que os indivíduos exercem “influência recíproca sobre as ações uns dos outros quando em presença física imediata” (Goffman, 2014, p. 23). E usa o termo “desempenho” para definir atividades que tentam influenciar, de algum modo, os outros participantes. Goffman não entende os encontros e os desempenhos como uma e mesma relação de forças entre os participantes, mas sim que há momentos de protagonismo de um ou de outro e que as pessoas ao redor tendem a tomar partido ou não. Com isso, com essa tomada de posição, acabam contribuindo para o desempenho de um ou de outro enquanto uma, nas suas palavras, “plateia de observadores ou coparticipantes”. Aos padrões de ação, o autor define como “movimentos ou práticas”. Ou seja, o vocabulário de Goffman tem muitas similaridades com as atividades lúdicas, por isso indispensável para a discussão dos encontros dos indivíduos para jogar.

Diferente de outros sociólogos, o pesquisador está interessado nos casos mais específicos da interação face a face. Ele se volta para uma sociologia dos gestos e dos modos com que as pessoas se colocam frente ao outro. Goffman procura compreender como as pessoas constituem, nessas relações, um papel social para si – e que procuram desempenhar com a máxima eficiência possível –, convencendo os outros desse papel ao mesmo tempo que

procuram indícios sobre os papéis e a consistência deles na face dos outros. De um ponto de vista mais alargado, é possível partir daí para pensar questões de performatividade e funcionamentos coercitivos que promovem a construção de máscaras (ou papéis) impositivos, da ordem de uma matriz ideológica dominante.

Quando um indivíduo se encontra numa relação interpessoal, um processo quase imediato se inicia, algumas de ordem consciente, outras inconscientes. Esse processo envolve um indivíduo obter informações sobre os outros e agir de determinada forma; tentando “ler” e ser “lido” de maneira eficiente, de acordo com os objetivos da pessoa. O fato é que as pessoas em grupo estabelecem leituras e assumem posturas diversas, que lhes ajudam ou prejudicam. De um lado, as leituras significam obter informações sobre as pessoas com quem elas interagem, por outro, as posturas significam informar aos outros uma imagem que se queira projetar de si. Ao nosso ver, que esse comportamento é claramente lúdico, porque joga constantemente com uma rede de conhecimentos e objetos ordinários, projetando-os ou reimaginando-os dentro de uma lógica extraordinária. A pessoa “*jogador*” é, portanto, uma pessoa que se reinventa o tempo todo na relação face a face da mesa de jogo. Se reinventa a cada partida e a cada jogada, algumas vezes tentando passar confiança, outra indignação, outra apatia.

Não importa nesses encontros, critérios de “verdade”⁸⁴, de quem “você realmente é”. Já vimos como a “identidade” é uma construção cultural complexa e móvel (que não é construída a partir de um único ponto ou um único desejo, mas atravessada por diferentes forças, vindas de diferentes lugares). Como construção, a identidade – ou o indivíduo – está sempre em processo, aberta a mudanças. O que importa então é entender como as pessoas atuam criando “efeitos de identidade” através do uso de “personas” ou “máscaras”⁸⁵ que as revestem e lhes ajudam no “trato social”; não no sentido de mascarar as suas “verdadeiras identidades”, mas sim de “criar um efeito de identidade”, que se adequa ao encontro. É possível supor, e as teorias de Goffman corroboram com isso, que esse comportamento exista em qualquer encontro com o outro.

O jogo que acontece nesses encontros é da ordem do que se propõe chamar de *metajogo*, e refere-se a um tipo de prática lúdica que é anterior, posterior e simultâneo ao foco

⁸⁴ Mas apenas efeitos de verdade, ou seja, de um efeito que se posiciona como verdade, mas que é puramente transitório, pois só existe para funcionar durante o encontro sem guardar promessas de que perdurará para além dele.

⁸⁵ O que não é nenhuma proposta nova. Estamos apenas colaborando com o pensamento de Huizinga, que já dizia que alguns dos comportamentos dos jogadores incluem vestir-se de máscaras e cercar-se de segredos.

do encontro. O foco dos jogadores é o jogo na mesa, mas ele não é nunca o único jogo em pauta. Quer dizer, o jogo social no nível da encenação não é exatamente devedor do campo lúdico em que está ocorrendo, como o jogo de tabuleiro sobre a mesa e que serviu para trazer as pessoas juntas – embora nele também se desenvolva –, mas é contínuo a todo o evento do encontro social. Se na sociabilidade a preocupação estava a nível da forma dos grupos em sociação, que se juntam para jogar; agora a preocupação é ainda mais micro, em torno dos indivíduos e seus jogos pessoais.

Richard Garfield é um dos mais famosos e bem-sucedidos desenvolvedores de jogos, criador do mais vendido *card game* do mundo: *Magic: the gathering* (1993). Em um artigo intitulado “*Metagames*”, ele conta como passa a perceber a importância da estrutura social que estava subjacente ao jogo na mesa. Grupos de jogadores diferentes estabelecem um ambiente de jogo diferente. O jogo não está nunca isolado e a experiência nunca é uma relação pura e direta com as mecânicas, temáticas e componentes do jogo.

Metajogo, na definição de Garfield, é:

Minha definição de *metajogo* é ampla. É como um jogo faz interface com a vida. Um jogo em particular, jogado com as mesmas regras, significa coisas diferentes para pessoas diferentes, e essas diferenças são o *metajogo*. As regras do poker não mudam entre um jogo de cassino, um jogo do bairro em que se apostam centavos, e um jogo jogado com palitos de fósforo, mas a experiência do jogador nesses jogos certamente muda. A experiência de interpretar com um grupo de jogadores orientados para a história e jogar com alguns jogadores orientados para objetivos é completamente diferente, mesmo que as regras que estão sendo jogadas sejam as mesmas.

Claro que não há jogo sem um *metajogo* - por esta definição. Um jogo sem O *metajogo* é como um objeto idealizado na física. Pode ser uma construção útil, mas não existem realmente. (GARFIELD, 2000, <https://edt210gamestechsociety.files.wordpress.com/2013/09/2000-garfield-metagame.pdf>, acesso 12/01/2018, tradução nossa).

Segundo Garfield, existem várias categorias de *metajogo*:

- aquelas que nos trazem para o jogo;
- a que nos tiram;
- aquelas que acontecem entre os jogos;
- as que acontecem durante os jogos.

O que os jogadores trazem, para o autor, são recursos *dos* jogos. Dentre eles: a preparação estratégica; recursos *periféricos* ao jogo; a sua reputação. Elementos que se tornam mais importantes à medida que os jogos são mais jogados. A reputação e a estratégia preparada

previamente ganham extrema importância em um cenário competitivo de um jogo como o *Xadrez* ou o *Poker*, por exemplo.

Sugere-se que o *metajogo* implica em um **efeito do mundo no campo lúdico**, que se pretendia fechado do jogo (como no “*círculo mágico*” de Huizinga). Tudo aquilo que trazemos para o jogo e que não está previsto no seu sistema, é um movimento externo que interfere na dinâmica, no equilíbrio, na estratégia e, portanto, na experiência final do jogo. O *metajogo* é a relação de alguém com um outro, pois depende da presença desse outro que não damos conta, que nos afeta, nos enfrenta, provoca.

Mas é um outro que não está identificado perfeitamente aos limites do jogo (nunca limitado perfeitamente às suas regras, às suas “formas”), há sempre um deslocamento, como duas chapas de transparência que não se encaixam perfeitamente. O *metajogo* refere-se, portanto, a uma relação ambígua, simultaneamente dentro e fora do espaço lúdico – que funciona por agenciamentos conscientes e inconscientes –, seja por funcionamentos de atuação do indivíduo que assume o papel social; seja pelas dificuldades inerentes a qualquer forma de sociabilidade e que são supra individuais, da ordem do condições ambientais (culturais, políticas, econômicas, fisiológicas) que atravessam todo jogo.

As apostas que são feitas nos jogos que não incluem essa mecânica são exemplos comuns. O *Xadrez* era jogado com apostas e muitos jogos modernos se organizam em sistemas de ligas e campeonatos, promovendo prêmios a dinheiro e outros ganhos. Os prêmios, o prestígio e talvez o prazer de se desafiar produzem efeitos diversos que despertam nos jogadores competitivos um interesse que provavelmente não teriam em outras circunstâncias. Mas além disso, todos esses ganhos fazem dele um jogador diferente. Se ganhar muito, vai adquirir prestígio, status social, e isso vai refletir no desempenho de seus adversários. É o que ocorre no exemplo da rinha balinesa de galos, mas também em relação aos grandes mestres no *Xadrez*, jogadores de *Poker* ou *Sinuca* lendários pela ousadia e destreza. Um jogador normalmente arrisca mais contra jogadores que considera iguais ou inferiores a ele mesmo, mas é prudente quando enfrenta um jogador reconhecidamente mais forte. Isso se dá em todos os esportes, por exemplo. A rotina de vitórias exige um comprometimento diferente do jogador, mais seriedade, maior cuidado com seus instrumentos de jogo (como uma vocalista que cuida para não machucar as cordas vocais, ou um atleta de alto desempenho que evita beber ou comer certos alimentos).

É nessa esteira que é preciso pensar os jogos modernos de mesa, porque esses jogos, antes de tudo, reinauguram espaços de sociabilidade no tecido urbano. Reinauguram porque reanimam e reinventam a cada novo encontro e cada nova partida, dinâmicas e relacionamentos

diferentes. A rede de sentido *do que é o alcance ou a que pertence o jogo*, a lógica restrita que queria ver a esfera lúdica apenas no conjunto de seus objetos, torna-se expandida com a noção do *metajogo*. Isso não quer dizer que os jogos modernos da primeira era, como o Banco Imobiliário, Jogo da Vida ou War não ativassem isso (o exemplo de Garfield surge de um jogo de cartas bastante comum), mas porque as condições de existência do jogo e o seu modo de relação com a cultura está mudando.

O contexto social – junto com questões de ordem cultural, econômica –, dá condições para que as pessoas criem grupos de entusiastas, clubes, associações, blogs, sites, prêmios, campeonatos, mostras e ativem todo um conjunto de grandes e pequenos movimentos que constroem complexos de interações diversas, um novo paradigma. Isso não quer dizer que seja um movimento pacífico ou democrático, em que “todos têm voz”. Também não quer dizer que seja possível determinar todos os movimentos ou pautá-los apenas por uma lógica do querer. Alguns movimentos podem ser da ordem do puro acaso⁸⁶. O certo é que a mobilidade dá condições para certos discursos acontecerem, o que, por sua vez, alimenta novas mobilidades. Outros jogos podem ser desenvolvidos com base nos fluxos desses movimentos, mesmo que sob a tutela de interesses econômicos. O próprio excesso de mercadorias parece ser positivo para a abertura e o movimento, por criar uma demanda que o mercado se preocupa em explorar, a demanda por novos jogos.

Indiferente da “escola de design” que se queira pensar, o que se percebe atualmente é uma tendência que está levando muitas pessoas de volta aos jogos, não mais como uma brincadeira apenas das crianças, ou uma atividade para os dias chuvosos (ou qualquer outro motivo que pertença ao imaginário de um grupo), mas uma opção tão interessante e rica quanto assistir a um filme, ler um livro, sair para a “balada”. O mercado dos jogos não eletrônicos está em expansão. Entre diversas variáveis, isso pode se dar tanto pelo uso de uma arte mais atraente ou por materiais de melhor qualidade, quanto por mecânicas inovadoras ou temas originais. Os jogos, como qualquer outro produto do entretenimento, são produtos concebidos para aproveitar o tempo livre, os espaços de descanso e ócio. De forma similar a qualquer produto que se volta para as vendas, os jogos são produzidos de forma a apresentar algo novo, mas sem fugir muito do que já está estabelecido.

Por conta do fluxo incessante, a velocidade e o pouco tempo livre (seja de trabalhos ou de estímulos), – fenômenos associados à tecnologia e ao capitalismo na sua forma

⁸⁶ As condições de poder que permitem ou impedem certos movimentos precisam ser problematizadas, entretanto isso ficará para o possível desdobramento da pesquisa.

globalizada –, a maioria dos jogos das tendências atuais de *design* aposta em partidas mais curtas, regras mais simples e na valorização da sensação de *agência* do jogador no jogo (seja através de peças ou temáticas que apelem mais ao jogador, seja pela possibilidade maior de ação no jogo, ao tomar decisões e fazer escolhas que resultam um impacto visível e pertinente ao jogo). É por conta desses e outros elementos que podemos entender o aumento da procura por esse tipo de jogo. Essa acessibilidade atrai curiosos que passam a se tornar jogadores frequentes. Por que querem jogar mais, atraem novos curiosos, criam grupos, promovem reuniões, ensinam, compartilham. Esse movimento aparentemente orgânico determina a potencialidade desses jogos como instauradores de espaços de sociabilidade. E é nesses espaços que o *metajogo* torna-se um problema interessante.

O *metajogo* é a relação de alguém com um *outro*, pois depende da presença desse outro que *não damos conta*, ou seja, um outro que nos afeta, nos enfrenta, provoca. Que existe de forma ambígua, tanto como uma barreira como quanto como um acesso. Esse outro não está perfeitamente identificado aos limites que a regra de um jogo demarca, por isso pode ser mobilizado para além desses limites, algumas vezes bloqueando o processo do jogo, outras vezes contribuindo para o seu desenvolvimento. Isso garante que a incerteza ganhe forças, justamente porque esse outro é sempre, em algum nível, algo que não alcançamos, uma distância irreparável. Pode tanto assustar quanto provocar, justamente porque essa distância cria o espaço da curiosidade, mas também do desejo agonístico do enfrentamento. O desconhecido que o outro invariavelmente representa é o elemento mais dinâmico das formações lúdicas e nos evoca constantemente, provocando-nos ao mesmo tempo que nos dá oportunidade de medirmos nossas capacidades, seja num jogo de inteligência e paciência, seja em um de força e destreza.

A distância irreparável desse outro, do jogador que nos enfrenta, é a distância que dá sustentação ao *metajogo* e garante o pluralismo, a diversidade incalculável de variáveis que podem interferir a todo o tempo na dinâmica de todo e qualquer jogo. Por isso o jogo, sob a ótica do *metajogo*, é sempre um processo de mobilidades constantes, vivo, que lida com informações que nunca estão completamente apartadas da vida ordinária. Há sempre uma constante relação de forças, que agem e reagem umas contra as outras e que estressam as condições das formações lúdicas, suas fronteiras e seus modos de fazer e de existir. Isso não quer dizer que os jogos acabem se tornando um grande caldo caótico e que sofre a influência de tudo e de todos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral da tese era o de apresentar e revisar os conceitos *ludus* e *paidia*, conforme desenvolvidos por Roger Caillois, de modo que fosse possível utilizá-los como chave de leitura dos jogos hoje. Para isso, pensou-se ser útil desenvolver leituras em torno de autores diversos, tanto para garantir uma pluralidade de ideias, quanto, nessa pluralidade, encontrar ressonância na aposta feita, a de que pela perspectiva dos conceitos de *ludus* e *paidia* seria possível estabelecer uma conversa entre diversas teorias e modos de ver o jogo, a cultura e a sociedade.

Como toda aposta, como todo lance de dados, há um desafio direto ao acaso. A incerteza por si só gera conflitos imensos e é fácil sentir-se incapaz de lidar com a avalanche de possíveis outros caminhos, de tropeços, passagens fechadas, lugares sem volta.

Sem dúvida os principais interlocutores sobre jogos foram Roger Caillois e Johan Huizinga, muito embora outros tenham sido evocados para nos ajudar a vencer os desafios. A base teórica desses autores instigou boa parte das perguntas e abriu caminho para muitas outras, principalmente na relação pretendida, a de pensar o jogo no mundo moderno.

Como foi apontado, nunca se pretendeu ter em *ludus* e *paidia* a única nem a melhor explicação sobre as dinâmicas do jogo hoje. É preciso reconhecer que há muitos espaços vazios, abertos ou frágeis, mas, ao mesmo tempo, acreditar que esses mesmos espaços significam a chance para outros movimentos.

Todo a noção de jogo que foi apresentada tentou reforçar esse aspecto essencial à formação lúdica. O movimento. Esse movimento implica em uma dinâmica de sentidos, de posicionamentos, de valores e de outras aberturas possíveis. Insistimos nisso porque só assim o jogo pode ser compreendido e alcançado sem cairmos na prática muitas vezes comum de tentarmos isolar alguns elementos essenciais de outros e de tentar encontrar ou imputar uma identidade aos jogos.

Acreditamos que o que torna o jogo realmente potente é sua incrível capacidade de renovação, de nunca se deixar apreender, de nunca estar limitado a um conceito que o defina e o reconheça como tal. Os jogos são potentes justamente porque escapam às classificações e, portanto, só podem ser experimentados e pensados a partir de metáforas e analogias, nunca através de conceitos duros, cristalizantes.

Ludus e *paidia* surgiram como uma forma de pensar e falar dessa dinâmica tentando demonstrar que os jogos, todos os jogos, funcionam por um duplo movimento de forças

igualmente importantes e indissociáveis e que é essa relação dinâmica o que garante a possibilidade metamórfica e expansiva das experiências lúdicas. *Ludus* e *paidia* nos ajudam a lembrar que somos seres de razão e emoção, que pensamos e organizamos ao mesmo tempo que somos tomados por desejos que nos são inconscientes. É o amálgama constante dessas múltiplas faces, que nos constroem e jogam conosco, que nos permite agir no mundo e compreender o jogo em sua complexidade e potência. É o que lhe garante a sua riqueza, a sua capacidade mágica, profanatória, e que nos permite lidar com o mundo de maneira criativa.

Há sempre um *ludus* em ação na figura de uma cultura lúdica que nos ajuda a contextualizar e organizar os fluxos *paidíacos*, mas também a organizar boa parte das informações e experiências diversas que encaramos enquanto jogamos. Nossa relação saudável com as formações lúdicas nos permite separar aquilo que é interessante, pertinente ou eficiente para a prática em questão, daquilo que pode ser ignorado ou relativizado. A *paidia*, por sua vez, é a insistência contínua desse fluxo, que nunca se deixa realmente capturar e de todas as coisas que nos escapam ao controle; e que por isso mesmo são potencialidades constantes de surpresa e tensão. Por isso o jogo sempre está disponível à mudança, por isso sempre está disponível à incerteza.

Por isso a ambiguidade insistente de tudo o que habita no jogo, afinal, o jogo não cria nada do que já não esteja em algum lugar no mundo de alguma forma; assim como nada do mundo habita nele com os mesmos sentidos. É o conflito constante entre *ludus* e *paidia*, entre essa tendência indissociável da ordem e do caos o que dá vida à toda e qualquer experiência lúdica e o que permite que os jogos nunca sejam iguais entre si. O *metajogo* que se desenvolve é prova de que todo jogo é uma formação lúdica complexa que inclui uma constante e rica rede de relações em constante processo. Relações alimentadas pela interação entre as práticas (e atitudes) e os campos lúdicos.

Pensar o jogo hoje é pensar para além das simples relações entre produtivo ou improdutivo, sério ou não sério. O jogo está para além da lógica de ser isto ou aquilo porque na sua mobilidade infinita, o jogo alimenta-se e recebe do mundo suas formas, ao mesmo tempo que num movimento mágico dá a essas formas um sentido único. O jogo nunca é estático e nunca é só produtivo ou só improdutivo, só sério ou não-sério. O jogo é a ambiguidade manifesta. É onde habitam simultaneamente o ordinário e o extraordinário do mundo. Está aí, nos parece, nesse limite entre mundo e extra mundo que o lúdico dá ao jogador o poder de agir e dar sentido ao mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros, Revistas e Periódicos:

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Verbetes principais pesquisados: “metafísica”, “afeto”, “vontade”. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

AGAMBEN, Giorgio. «A imanência absoluta», In: Alliez (org), **Deleuze, uma vida filosófica**, SP: Ed. 34, 2000.

_____. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: **Argos**, 2009.

_____. **Profanações**. Trad. Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007a.

_____. **Estâncias** – a palavra e o fantasma na cultura ocidental. Trad. Selvino José Assmann. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

_____. **Ninfas**. Tradução Renato Ambrosio. São Paulo: Hedra, 2012.

ALLIEZ, Éric. **Deleuze filosofia virtual**/tradução de Heloísa B.S. Rocha. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ALVES, Ana Rodrigues Cavalcanti, MACIEL, Louise Claudino. A individualidade em Simmel e Elias: Contribuições teóricas para uma sociologia do indivíduo. **Lua Nova**, São Paulo, 101: 264-265, 2017.

ÁNGUELOV, Dimíter Yordánov. O conceito de Vontade em Arthur Schopenhauer e os seus Equivalentes na Filosofia Indiana. **Millenium**, Nº 6, mar de 1997. Disponível em: http://www.ipv.pt/millenium/colab_6.htm. Acesso em 12 de abr de 2017.

ARENDDT, Hannah. A crise na cultura, sua importância social e política. In: **Entre o Passado e o Futuro**. 8ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2016.

ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**; trad.: Dora Flaksman. 2º ed., Rio de Janeiro: Guanabara, 1986

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômano; Poética**. Trad. Leonel Vallandro e Gerd Bornheim, da versão inglesa de W.D. Ross; Trad. De Eudoro de Souza. 4º ed. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1991. Recurso Digital.

ARRUDA, Rodolfo. Notas Sobre o Conceito de Indivíduo na Teoria Social Contemporânea. Um percurso a partir das obras de Stuart Hall, Norbert Elias, Richard Sennett e Zygmunt Bauman. **Aurora**, ano IV, Nº 6. Agosto, p. 71-78. 2010.

AVEDON, Elliot M., SUTTON-SMITH, Brian. **The Study of Games**. New York e Tokyo: Ishi Press, 2015.

BARBOZA, Jair. **A Metafísica do Belo de Arthur Schopenhauer**. São Paulo: Humanitas / FFLCH / USP, 2001.

_____. Metafísica e Imanência em Schopenhauer com um olhar especial para Nietzsche. **Revista Voluntás: Estudos sobre Schopenhauer**, Rio de Janeiro, Vol. 7, Nº 1. 1º semestre de 2016. ISSN:2179-3786-pp. 74-83

BATAILLE, Georges. **A parte maldita**. Precedida de “A noção de Despesa”. Trad. Júlio Castafion Guimarães. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

_____. **Las Lagrimas de Eros**. 4. Edição. Trad. David Fernández. – Barcelona: Tusquets editores, S.A.,2007.

BELO, Fábio. SCODELER, Kátia. A importância do Brincar em Winnicott e Schiller. **Tempo Psicanalítico**. Rio de Janeiro, V. 45. I, p. 91-109, 2013.

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo, In: **Magia e técnica, arte e política: obras escolhidas**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

_____. Brinquedo e brincadeira. Observações sobre uma obra monumental. In: **Magia e técnica, arte e política: obras escolhidas**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BELL, R.C. **Board and Table Games from Many Civilizations**. Revised Edition. New York: Dover Books, 1979.

BORDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Trad. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1989.

_____. **A Economia das Trocas Simbólicas**. 8º ed. Vários Tradutores. São Paulo: Perspectiva, 2015.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4º Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Revista da Faculdade de Educação**. A criança e a cultura lúdica. R. Fac Educ, São Paulo, v.24, n.2, p.103-116, jul./dez. 1998.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Unisinos, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia. 1990.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas. Estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 1997.

CECCHINATO, Giorgia. O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller. **Ipseitas**, São Carlos, vol. 1, n. 1, p. 159-165, jan-jun, 2015. Disponível em:

<http://www.revistaipseitas.ufscar.br/index.php/ipseitas/article/view/40>. Acesso em: 12 de mar de 2017.

CHAUÍ, Marilena. **ESPINOSA: Uma Filosofia da Liberdade**. São Paulo: Moderna, 1995.

_____. **Introdução à História da Filosofia**: dos pré-socráticos a Aristóteles, volume 1. 2º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

_____. **O Ser Humano é um Ser Social**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013. (Filosofias: o prazer do pensar)

CLYMER, Brian. Postagem sobre Ameritrash e Eurogame no site Boardgamegeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/blogpost/9913/ameritrash-vs-eurogame-are-they-just-names-genres>, acesso 10 de agosto de 2018.

COSTIKYAN, Greg. **Uncertainty in Games**. Cambridge, MA: The MIT Press. 2013. Recurso digital.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

DEE, Steve. **Ticket to Carcassonne – 21st Century Tabletop Games**. Edição do Autor [2010?] Recurso Digital.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia**. 1º Ed. Trad. Ruth Joffily e Edmundo Fernandes Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976

_____. Post-Scriptum sobre as sociedades de controle. In: L'Autre Journal, nº 1, maio de 1990, e publicado em **Conversações**, 1972 – 1990 / Giles Deleuze; tradução de Peter Pal Pelbart. Rio de Janeiro: Ed 34, 1992.

_____. O que é um Dispositivo. In: **O mistério de Ariana**. Lisboa: Ed. Vega – Passagens, 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. **O Anti-Édipo**. Capitalismo e Esquizofrenia 1. Trad. Joana Moraes Varela e Manuel Maria Carrilho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

DE MASI, Domenico. A sociedade pós-industrial. In: **A Sociedade Pós-Industrial**. Domenico de Masi (org.), Vários Tradutores. 4º Ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003

DE KOVEN, Bernie. **The Well-played game. A player philosophy**. Cambridge, MA: 2013. Recurso digital.

DERRIDA, Jacques. A Estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas. In: **A Escritura e a Diferença**. 2º Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. / tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. **Diante do tempo**: história da arte e anacronismo das imagens/ tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

DONOVAN, Tristan. **It's All a Game**: The History of Board Games from Monopoly to Settlers

of Catan. Thomas Dunne Books, 2017.

DUFLO, Colas. **O Jogo: de Pascal a Schiller.** / Colas Duflo; trad.: Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sula, 1999.

EDGARDO, Castro. **Vocabulário de Foucault** – Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. Trad. Ingrid Müller Xavier. 2º Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

EAGLETON, Terry. **A Ideia de Cultura.** Trad. Sandra Castello Branco. 2º ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1994. Recurso digital

_____. **Introdução à Sociologia.** Lisboa/Portugal: Edições 70. 2008.

FLUSSER, Vilém; **Da diversão.** Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/diversao.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2012.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber.** Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 7º ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. **A Ordem do Discurso.** Aula Inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 20º ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

FREUD, Sigmund. **Obras Completas de Sigmund Freud: Edição Standard Brasileira;** Além do Princípio de Prazer (1920). Direção Geral: Jayme Salomão. Vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996

FRÚGOLI JR. Heitor. **Sociabilidade Urbana.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2007. Recurso digital.

GADAMER, Hans-Georg. O jogo como fio condutor da explicação ontológica. In: **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** 3ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

_____. **A Atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa.** Trad. Celeste Ainda Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GARFIELD, Richard. **Metagame,** 2000, Disponível em: <https://edt210gamestechsociety.files.wordpress.com/2013/09/2000-garfield-metagame.pdf>, acesso 12 de fevereiro de 2018).

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **Acaso e repetição em psicanálise – uma introdução à teoria das pulsões.** Editora Zahar: Rio de Janeiro, 1986.

GENVO, Sebastian. **Kinephanos: History of Games International Conference Proceedings.** Looking at the history of vídeo games. Janeiro de 2014. p 119-134. www.kinephanos.ca

GEERTZ, Clifford. Notas sobre a briga de galos balinesa. In: **A Interpretação das Culturas.** LTC Editora: 1989.

GROOS, Karl. **The Play of Animals**. Trad. Para o inglês: Elizabeth L. Baldwin. New York: D. Appleton and Company, 1898.

_____. **The Play of Man**. Trad. Para o inglês: Elizabeth L. Baldwin. New York e London: D. Appleton and Company, 1912.

GOFFMAN, Erving. **Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings**. New York: The Free Press, 2008. Recurso Digital.

_____. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Trad. Maria Célia Santos Raposo. 20ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1985.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HAN, Byung-Chul. **La Sociedad del Cansancio**. Trad. Arantzazu Saratzga Arregi. Barcelona, Espanha: Ed. Herder, 2012

_____. **Por Favor, cierra los ojos**. A la búsqueda de outro tempo diferente. Barcelona, Espanha: Ed. Herder, 2016

HOURDAKIS, Antoine. **Aristóteles e a Educação**. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2001.

HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens / O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUTCHENS, B.C. **Compreender Lévinas**. Trad. Vera Lúcia Mello Josceleyne. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

JAERGER, Werner. **Paidéia**. A Formação do Homem Grego. Trad. Artur M. Parreira. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994

JENKINS, Henry / **Cultura da convergência**. São Paulo, Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. **The Art of Failure: an essay on the pain of playing videogames**. Cambridge, MA: The MIT Press. 2013. Recurso digital.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. “Vida e Obra”, “Prefácio à Segunda Edição” e “Introdução”. Trad. Valerio Rohden e Udo Balduer Moosburger. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1996. (Coleção Os Pensadores).

_____. **Crítica da Razão Pura**. “Prefácio da tradução portuguesa”, “Prefácio da Primeira Edição”, “Prefácio da Segunda Edição” e “Introdução”. Trad. Manuela Pinto dos Santos e Alexandre Fradique Morujão. 5ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Recurso Digital.

KOHAN, Walter Omar; KENNEDY, David (org.). **Filosofia e Infância**: possibilidades de um encontro. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. – (Série filosofia e crianças; v. 3).

KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**. 2ª ed. O’Reilly, 2013. Recurso Digital.

LAPLANCHE, Jean e PONTALIS, Jean-Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes. 1997.

LEÃO, Jaqueline Oliveira. Mobilidade do conceito de jogo no discurso da Literatura, da Filosofia e da Cultura. **Revista Urutágua** – acadêmica multidisciplinar. DCS/UEM. Nº 25, Nov. 2011. Semestral. P. 106-121.

LEITE, N. V. de A. **De um discurso sem palavras**. 1 ed. Campinas: Mercado de Letras, 2012, v.01, p. 43-64.

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do fora: Blanchot, Foucault e Deleuze**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011. Recurso Digital.

LOWDER, James. **Hobby Games: The 100 Best**. Editado por James Lowder. Seattle, EUA: Grenn Ronin Publishing, LLC., 2007. Recurso Digital.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 5 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MacGONIGAL, Jane. **Reality is Broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2012. Recurso digital.

MACHADO, Roberto. **O nascimento do Trágico: de Schiller a Nietzsche**. Rio de Janeiro, RJ: Editora Zahar, 2012. Recurso Digital.

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à História da Filosofia: Dos Pré-Socráticos a Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2007

MARX, Karl. **O capital**. livro 1. Livro de domínio público. 2012. Recurso digital.

MASSUMI, Brian. **What Animals Teach us about politics**. Duke University Press Books, 2014

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Introdução Claude Lévi-Strauss. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MENDES, Sérgio Peixoto. **Schopenhauer e o Budismo: Fundamentos da Ética, crítica à Kant e objeções de Tugendhat**. 1º ed. Edição do Autor, 2014. Recurso Digital.

MORENTE, Manuel Garcia. **Fundamentos da Filosofia**. I: Lições Preliminares. Trad. Guilherme de la Cruz Coronado. 8º Edição. São Paulo: Mestre Jou, 1980.

MURRAY, Harold James R. **A History of Chess**. Nova York : Skyhorse Publishing, 2012. Recurso Digital.

NANCY, Jean-Luc. La Comunidad Inoperante. In: **La Comunidad Inoperante**. Trad. Juan Manuel Garrido Wainer. Santiago de Chile: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS, 2000. Recurso Digital.

NOVARINA, VALÈRE. Diante da Palavra. In: **Folhetim**. Trad. Ângela Leite Lopes. 2002. P. 9-22.

NIETZSCHE, Friederich. **O Anticristo**. Trad. André Dísapore Cancian. Ciberfil Literatura Digital. Fev. 2002. Recurso Digital.

_____. **A visão Dionisíaca do Mundo**, e outros textos da juventude. Trad. Maria Cristina dos Santos de Souza e Marcos Sinesio Pereira Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2005. Recurso Digital Le Livros: <http://lelivros.zone/>

_____. **Assim Falava Zaratustra**. Trad. Araújo Pereira. Centaur Editions, 2013. Recurso Digital.

_____. **A Filosofia na Época Trágica dos Gregos**. Disponível em: <http://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2017/05/Friedrich-Nietzsche-A-Filosofia-na-%C3%89poca-Tr%C3%A1gica-dos-Gregos.pdf>. Acesso em 02 de jun de 2016.

_____. **O Nascimento da tragédia: Ou Helenismo e Pessimismo**. Trad. Jacó Guinsburg. São Paulo: Companhia de Bolso, 1992. Recurso Digital.

OLIVEIRA, Maria Edith Maroca de Avelar Rivelli de. DO JOGO DERRIDIANO AO JOGO PLENO: uma reflexão sobre A Estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas, de Jacques Derrida. **Revista Acervos Literários** –V. 4 – N ° 3. P. 59-68. 2004.

PELBART, Peter Pál. **A Vertigem por um fio** – Políticas da Subjetividade Contemporânea. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2000.

PELLEGRIN, Pierre. **Vocabulário de Aristóteles**. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. (Coleção Vocabulário dos filósofos).

QUINTANEIRO, Tania. **Um toque dos clássicos: Marx, Durkheim e Weber**. 2ª ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

RANCIÉRE, Jacques. **A Partilha do Sensível**. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Ed. 34, 2005.

RITZER, George. **Teoria Sociologica Clasica**. Madrid: McGraw-Hill Inc. 1993

ROGER, Alain. **Vocabulário de Schopenhauer**. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013. (Coleção Vocabulário dos filósofos).

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise**. Trad. Vera Ribeiro, Lucy Magalhães; supervisão Marco Antonio Coutinho Jorge. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SALLEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play** – Game Design Fundamentals. London, England: MIT Press Cambridge Massachusetts, 2004.

SANTOS, Antonio Carlos (Tradutor). O conceito e a tragédia da cultura, de Georg Simmel. **Crítica Cultural** – Unisul, Palhoça, SC, v. 9, n. 1, p. 145-162, jan./jun. 2014.

SCHILLER, Friederich. **A Educação Estética do Homem: numa série de cartas**. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo, SP: Iluminuras, 2002.

_____. Do Sublime (para uma exposição ulterior das ideias kantianas) In: **Do sublime ao Trágico**. Pedro Sússekind (org.). Trad. Pedro Sússekind e Vladimir Vieira. Autêntica, 2011a.

_____. Sobre o Sublime (Über das Erhabene), In: **Do sublime ao Trágico**. Pedro Sússekind (org.). Trad. Pedro Sússekind e Vladimir Vieira. Autêntica, 2011b.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O Mundo como Vontade e como Representação**. 1º Tomo. Trad. Jair Barboza. 2º ed. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

SHENK, David. **O jogo imortal**: O que o *Xadrez* nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Editora Zahar, 2006. Recurso Digital.

SICART, Miguel. **Play Matters**. Cambridge, MA: The MIT Press. 2014. Recurso digital.

SILVA, Franklin Leopoldo e. **O Outro**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012. (Filosofias: o prazer do pensar)

SILVA, Haydée. **Paradigmas y niveles del juego**. (s.d.) Disponível em: http://www.academia.edu/556163/Paradigmas_y_niveles_del_juego. Acesso em 22/02/2017.

SIMMEL, Georg. **The Sociology of Georg Simmel**. Trad. Kurt H. Wolff. Glencoe, Illinois: The Free Press. 1950.

_____. **Sociologia**. Evaristo de Moraes Filho (org.), Trad. Carlos Alberto Pavanelli...et al. São Paulo: Ática, 1983.

_____. A Natureza Sociológica do conflito. In: Moraes, Filho, Evaristo (org.), **Simmel**, São Paulo: Ática, 1983.

_____. **Filosofia del Dinero**. Trad. Ramon Garcia Cotarelo. Duncker & Humblot, Berlin, 1958.

_____. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2006. Recurso digital.

_____. Excurso sobre o problema: Como é Possível a Sociedade? **Sociologia&Antropologia**. Rio de Janeiro, v.03.06: 653 – 672, novembro, 2013

_____. As Grandes Cidades e a Vida do Espírito. **Revista Mana**, vol 11, n2. 577-591. Rio de Janeiro: 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-93132005000200010&script=sci_arttext. Acesso em: 20 set. 2015.

SPERBER, Suzi Frankl. **Jogo, mito, rito e representação**. Anais ABRALIC internacional. Vol. 1 N° 2, 2013. Disponível em:

<http://www.editorarealize.com.br/revistas/abralicinternacional/resumo.php?idtrabalho=1142>.

Acesso em 10 de out. 2016.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper** – Games, Life and Utopia. 3º ed. Peterborough, Ont: Broadview Press, 2014. Recurso Digital.

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of play**. Cambridge, MA: Harvard University Press. 2001. Recurso digital.

SÜSSEKIND, Pedro. O impulso lúdico: Sobre a questão antropológica em Schiller. **Artefilosofia**, Ouro Preto, n.10, p. 11-24, abr. 2011. Disponível em: <http://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/raf/article/view/611>. Acesso em: 12 de mar. de 2017.

TEDESCO, João Carlos. Georg Simmel e as ambiguidades da modernidade. In: **Ciências Sociais Unisinos**, 43. 57-67, janeiro/abril, 2007.

VAYSSE, Jean-Marie. **Vocabulário de Kant**. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012. (Coleção Vocabulário dos filósofos).

WAIZBORT, L. 2001. Elias e Simmel. In: WAIZBORT, L. (org.). **Dossiê Norbert Elias**. São Paulo: EDUSP.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Tradução Marcos G. Montagnoli. 6º edição. Petrópolis: Vozes, 2009)

WOODS, Stewart. **Eurogame: the design, culture and play of modern European board games**. 2012. Recurso digital.

WOTLING, Patrick. **Vocabulário de Nietzsche**. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011. (Coleção Vocabulário dos filósofos).

ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze**. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em: <http://escolanomade.org/wp-content/downloads/deleuze-vocabulario-francois-zourabichvili.pdf>. Acesso em: 10 de abr. de 2016.

Curso Aula:

SAFATLE, Vladimir. **Curso Introdução à experiência intelectual de Gilles Deleuze**. Ministrado no Departamento de Filosofia. USP de São Paulo. Primeiro Semestre de 2012. 11 aulas.

Sites acessados:

Boardgamegeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/>. Acesso em: 10 de maio. 2017.

CACCIOLA, Maria Lucia. SCHOPENHAUER, crítico de Kant In: **Portal PEaD**: Curso Livre de Humanidades: Módulo 1, Filosofia. A Filosofia Alemã. De Kant a Nietzsche.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3NiRBvRaAsA&t=809s>. Acesso em: 20 de out. 2016.

LOUX, Michael J. **Introdução à metafísica**. Trad. Vítor Guerreiro. Disponível em: <http://criticanarede.com/intrometafisica.html>. Acesso em: 18 de abr. 2017.

Ludopedia. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/>. Acesso em: 10 de maio. 2017.

MARTON, Scarlett. Kant NIETZSCHE, O Filósofo da Suspeita. In: **Portal PEaD: Curso Livre de Humanidades: Módulo 1, Filosofia. A Filosofia Alemã. De Kant a Nietzsche.**

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3NiRBvRaAsA&t=809s>. Acesso em: 20 de out. 2016.

MCNABB, Darin. **La Fonda Filosófica**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/darinmex>. Acesso em: 10 de fev. 2017.

PADMA DORJE. **A 1º Onda: A distorção dos Filósofos**. Disponível em: <http://www.budavirtual.com.br/tres-grandes-ondas-de-distorcao-budismo-ocidente-1a-onda-distorcao-dos-filosofos/>. Acesso em: 02 de maio 2017.

ROSE, Ricardo Ernesto. **A Evolução da Metafísica e a Crítica Kantiana**. Disponível em: <http://www.consciencia.org/a-evolucao-da-metafisica-e-a-critica-kantiana>. Acesso em: 21 de abr. 2017.

The Game of Dr. Busby. Disponível em:
<https://loadingplayertwo.wordpress.com/2016/03/02/dr-busby/>.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/13571/dr-busby>.
<https://boardgamegeek.com/thread/688174/w-s-b-ives-game-i-dr-busby-joseph-angiollilo>
 Acesso em: 25 de mar. 2017.

The Traveller's tour through the United States. Disponível em:
<https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-f0d2-a3d9-e040-e00a18064a99/>.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/3184/travellers-tour-through-united-states>.
<https://boardgamegeek.com/thread/688170/w-s-b-ives-game-ii-mansion-happiness-joseph-angiol>. Acesso em: 25 de mar. 2017.

Apontamentos e considerações a partir do curso:

MILONE, Gabriela. **Curso Afectos y efectos sonoros**: En los bordes de la voz, el habla y la lengua. 10 a 14 de outubro de 2016. PPGCL Unisul, SC. Pesquisadora do Conicet, Universidad Nacional de Córdoba – Argentina.