

Jogo e ludicidade na história e na cultura

Cristian R. Dutra

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000. 260 p.

Publicado na Holanda em 1938, *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (na Inglaterra em 1939: *Homo ludens: a study of the play-element in cultur*) é uma obra das mais importantes de Johan Huizinga (1872-1945), especialista em história medieval e renascentista e expoente da história cultural e dos estudos sociais de seu tempo. Em sua obra, argumenta que é por meio do jogo que a civilização tanto surgiu como se desenvolveu. Para isso, lança mão de conhecimentos de várias disciplinas para demonstrar como a cultura possui um caráter lúdico, integrando-a à ideia de jogo.

No primeiro capítulo, "Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural", além de introduzir o tema, apresenta episódios históricos, mitológicos e literários para tratar do surgimento e da importância do jogo em sociedades que ele denomina de "primitivas" (p. 10), descrevendo características e conceitos que servirão de base explicativa para o restante do livro. Tais categorias, pela preponderância na obra ou pela originalidade, necessitam aqui de uma explicação pormenorizada.

Abordando o jogo como concepção cultural e não biológica, Huizinga introduz uma polêmica no seu tempo: não sendo biológico, o jogo sempre conferiria algum sentido à ação. Da mesma forma, refuta as interpretações psicológicas de que os jogos são uma preparação dos mais jovens para a vida adulta, ou são uma construção do autocontrole, ou desejo e escape. Tais ideias psicobiológicas não avaliavam os elementos culturais e sociais dos jogos, bem como ignoravam seus componentes estéticos, de diversão, organização social e, principalmente, a intensidade em que são vividos.

Uma de suas premissas conceituais é que o jogo possui um ambiente autônomo e suas qualidades e características são distintas da vida comum. Analisa-o tanto em sua função social, pela significação dada pelos seus participantes, quanto como fator cultural da vida. Lembra que, durante muito tempo, não eram sequer notadas a ligação e a separação entre jogo e cultura, possuindo estreita ligação com a mitologia, a arte, o direito, etc.

Se, para o autor, o jogo ainda pode ser entendido como oposto à seriedade, é relevante entender que essa relação não deve ser vista como necessariamente decisiva e imutável, já que determinados jogos e formas de jogo são contundentemente sérias, de maneira que tanto o riso como a alegria e o elemento cômico não são obrigatórios.

No livro são apontadas quatro características fundamentais do jogo, quais sejam: a primeira, ser livre e organizado a partir da voluntariedade de seus participantes; a segunda, ser uma atividade temporária que interrompe a vida comum cotidiana (o “faz de conta” que, em geral, diminui o seu estatuto de seriedade, caracterizando-o como desinteressado); a terceira, o estatuto de isolamento e a limitação temporal e espacial do jogo; por fim, a quarta, “a ordem específica e absoluta” (p.16), em que a menor desobediência atrapalha ou até acaba com o momento – as regras do jogo não são necessariamente cumpridas, alguns jogadores fazem uso de artifícios que as ignoram ou as desrespeitam, assim como existem aqueles cujo ato faz com que o jogo tenha de ser encerrado.

Huizinga trata ainda de outro elemento, a tensão, que no jogo, não raro, se traduz como incerteza e acaso. A possibilidade de ser eliminado, perder ou ganhar a partir de uma situação difícil, constrói a tensão e busca terminá-la. Tal situação ocorre em jogos individuais como quebra-cabeça ou tiro ao alvo, mas aumenta significativamente em jogos de azar e em competições esportivas.

Entendendo o momento do jogo como interrupção da vida cotidiana, o historiador holandês reitera que “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade” (p. 18). Tal ideia é relevante não apenas para indicar a finalização do jogo, mas para compreender a possibilidade de tornar-se outro durante ele – o que não raro envolve disfarces ou máscaras.

Em “A noção de jogo e sua expressão na linguagem”, segundo capítulo da obra, Huizinga defende que a origem e a noção da palavra “jogo” surgiram na linguagem criadora e criativa. Examinando várias palavras em distintas línguas que expressam jogo e situações de jogo, mostra que, em grande medida, todas parecem relacionadas com despreocupação e alegria.

Confrontando helenistas de sua época, Huizinga defendeu que a ausência de uma única palavra em grego antigo para definir jogo ocorre por conta do caráter cultural plenamente comungado e estabelecido entre os gregos sobre a função do lúdico. As diversas palavras para a expressão de formas específicas de jogo seriam um exemplo da importância do lúdico para tal cultura.

Outro fator relevante é a presença em diversas línguas de uma palavra para denominar o enfraquecimento da ideia de jogo, imaginando-o como atividade simples, menor, ligada ao azar e à incerteza, e desprovida de seriedade – o que evidenciaria

a tomada de consciência tardia da civilização quanto ao significado do jogo como entidade autônoma. Se tal estatuto sugere a oposição entre seriedade e jogo, o segundo, não necessariamente, exclui a primeira.

O terceiro capítulo, intitulado “O jogo e a competição como funções culturais”, defende, desde o início, a ideia de que “a cultura surge sob a forma de jogo” (p. 54). O polêmico pressuposto parte da ideia de que em fases primitivas a cultura tem caráter lúdico plenamente observável, sendo por meio do jogo que tais sociedades exprimem suas interpretações sobre a vida e o mundo. Porém, com o processo que o autor denomina de “evolutivo” (p. 54), que distingue o jogo do não jogo, o caráter lúdico original passa a segundo plano cultural, sendo absorvido, sobretudo, pelo sagrado, mas também por outras esferas como a filosofia, a poesia, o direito, a política, etc.

Mesmo oculto, esse elemento lúdico costuma vir à tona em diferentes civilizações por meio de jogos baseados em atividades ordenadas de um ou de dois grupos opostos (não raro envolvendo violência). Transformadas em competições, tais atividades carregam características típicas do jogo como a tensão, a incerteza quanto aos acontecimentos e ao resultado final; além disso, são desprovidas de contribuições à vida do grupo, sem relação direta com o que se segue, exceto pelo êxito que dá satisfação ao jogador e aos interessados no resultado, alimentando um sentimento de júbilo e superioridade, mas que não são essenciais à vida.

Nesse mesmo capítulo, o autor apresenta o conceito de *potlatch*, uma cerimônia em que dois grupos fazem ofertas com o intuito de demonstrar superioridade. Nesse acontecimento costumam ser distribuídos bens, mas igualmente objetos podem ser destruídos para sinalizar riqueza. Formas de *potlatch* são encontradas em diversas culturas como a grega, a romana e a árabe, bem como em atividades de comércio e bancárias.

Tal situação exemplifica o espírito agonístico das competições, em que, por meio de um jogo sério, determinado grupo almeja a derrota de outro, de forma a exaltar a própria virtude como prova de ostentação. Para Huizinga, à medida que as civilizações se tornam mais complexas, o agonístico reveste-se de outras formas, imerso em uma nova camada de ideias e regras sociais, atribuindo ao jogo um caráter secundário.

Em “O jogo e o direito”, quarto capítulo, o autor argumenta como o lúdico e o competitivo estiveram presentes nos ritos jurídicos. De um modelo jurídico mais agonístico como o grego, repleto de disputas e incertezas, passou-se a uma ideia de justiça relacionada aos fatos. Porém, algo se conservou do ideal lúdico, como as togas e as perucas. Indo além, Huizinga explica que tais práticas em ambientes de tribunais ainda conservam elementos lúdicos advindos das batalhas verbais de argumentação, de competição e até de jogos de azar.

O quinto capítulo, “O jogo e a guerra”, expõe como alguns modos anteriores de guerrear estavam submetidos a regras formais, da mesma maneira que um jogo, pois, muitas vezes, envolviam a escolha de um campo, regras e premiações. O autor destaca que o elemento lúdico é mais expressivo em formas primitivas de guerra, especialmente quando ela, como um oráculo, serve para demonstrar um desejo

divino (justiça ante a vontade dos deuses). A passagem desse modelo agonístico de guerra para um modelo posterior está relacionado com o surgimento de formas contratuais de obrigações recíprocas (tratados), mas sem necessariamente perder toda a ludicidade, tendo em vista o jogo diplomático. O abandono do direito internacional em nome do poder de um grupo é para Huizinga um abandono não somente da ludicidade da guerra, mas da pretensão civilizatória.

O sexto capítulo, que trata da relação entre “Jogo e conhecimento”, inicia lembrando os desafios de conhecimento em festas sagradas, passando pelas adivinhações (sacras, infantis e sobre a natureza das coisas), para concluir como essas práticas se encontram no nascimento dos questionamentos filosóficos e teológicos. Remetendo a mitologias religiosas e a histórias de reis, Huizinga relata como os enigmas, além de sacros, eram perigosos, não raro envolvendo vida e morte, mas sempre aparecendo como desafio entre quem pergunta e quem responde. Com a divisão entre jogo e seriedade, os enigmas passam a ser vistos muito mais como divertimento social ou com uso artístico.

A poesia é lúdica e ultrapassa a seriedade, a lógica e a causalidade da vida. Partindo desses termos, o sétimo capítulo, “O jogo e a poesia”, defende a ideia de se pensar esse gênero literário próximo ao modelo “primitivo” de jogo e civilização, dado o seu aspecto ritualístico, enigmático, rítmico e extravagante. Historicamente, o autor mostra que, para além de um impulso estético na poesia (visto com mais clareza depois da diminuição do lúdico em diversas sociedades), ela de fato começa como expressão sacra em odes ritualísticas, mas floresce como diversão social e rivalidade entre grupos sociais, especialmente em rituais cantados de troça ou desafio. O próprio complexo de regras poéticas pode ser entendido como um conjunto de características de um jogo.

O oitavo capítulo, “A função da forma poética”, demonstra como as representações nas artes encontram-se comprometidas com o espírito lúdico, notadamente na tipificação das personagens, depois de períodos dominados por interpretações sagradas do mundo. A utilização de máscaras, por exemplo, exemplifica a necessidade de transformação e de separação entre personagem e ator, que também podem ser entendidas como situações metafóricas.

Para tratar das “Formas lúdicas da filosofia”, no nono capítulo, Huizinga explica que o exibicionismo, bem como a aspiração agonística, são duas características que persistiram na filosofia entre os sofistas ou entre os *vates*.¹ Para Protágoras, a sofística era “uma velha arte” (p. 161) que envolvia disputas verbais, apanhar adversários desprevenidos, aplicar golpes e entreter a plateia por meio de um esquema em que jogos de perguntas e respostas levam a conclusões. O mesmo vale para as personagens de Platão, que viam a reflexão filosófica como um agradável passatempo. Trata-se, então, da oratória como exibicionismo e da retórica como agonística, superior à sofisticação. Essa situação se repetiu até a Idade Média com as disputas de escolas de pensamento, em detrimento da análise de outros temas.

¹ Figura central da vida cultural da época helênica, indo de feiticeiros até taumaturgos e poetas.

Em “Formas lúdicas da arte”, décimo capítulo, o autor considera o laço indissolúvel da música com o jogo. Usa-se a mesma palavra (jogo) para designar a manipulação de instrumentos em algumas línguas, bem como a estrutura lúdica semelhante à poesia e características de outros jogos como ritmo, harmonia, etc. Sobre a dança, Huizinga afirma que é “a mais pura e perfeita forma de jogo” (p. 178), pois possui relação participativa direta e identidade essencial com o lúdico e, principalmente, por ser assimilada diretamente como parte de festas e de rituais. A proteção das musas gregas à dança e não às artes plásticas dava-se, *grosso modo*, pela existência na primeira e ausência nas segundas de elemento lúdico (que, assim como na arquitetura, era mais controlado pela disciplina por conta das encomendas de obras).

Em “Culturas e períodos ‘*sub specie ludi*’”, décimo primeiro capítulo, Huizinga retoma a ideia de que em “fases primitivas a cultura é um jogo” (p. 188), não nasce dele, mas surge e se forma como jogo. O autor reflete também sobre a perda da afinidade com o elemento e o passado lúdicos depois do século 17. Exemplificando com a presença de componentes lúdicos em sociedades nas quais a historiografia costuma negar tal condição, mostra como os ideais da Revolução Industrial – o utilitarismo, o trabalho, a produção e o racionalismo – destruíram muitos dos mistérios essenciais ao jogo.

No décimo segundo e último capítulo, “O elemento lúdico da cultura contemporânea”, Huizinga trata do jogo na época em que escreveu sua obra, apontando que, se, por um lado, o esporte populariza as formas lúdicas, por outro, com a sistematização, a regulamentação e a perda da espontaneidade devido à profissionalização, desapareceram as características de ludicidade “mais puras” (p. 213). O elemento lúdico também se tornou menos importante na arte quando interesses externos tomaram conta de sua intencionalidade e, ainda, pela perda de sua “inocência infantil” (p. 219).

A obra atinge seu auge quando trata da vida social e política contemporânea pela ótica do jogo, mostrando que algumas formas lúdicas são usadas para ocultar desígnios políticos e sociais, inclusive tentando transformar em jogo disputas que não o são em sua essência. Em um puerilismo desprovido de lúdico, o uso de emblemas, gritos, marchas, saudações, reuniões e manifestações de massa, a transformação de nações inteiras em clubes, a perda de todo o sentido do humor e do jogo limpo mostravam-se como alarmantes para a sociedade de então.

Por fim, ao afirmar que “o autêntico jogo desapareceu da civilização atual” (p. 223), Huizinga cita com o falso jogo político. O espírito lúdico da antiga camaradagem política (*gentleman’s agreement*) era positivo e reduzia as divergências, mas a perda do humor no trato com o adversário “é uma coisa mortal” (p. 224) e a guerra como “a única forma séria da política” (p. 226) eram sinais de recusa do inimigo como adversário – que deve ser destruído. A superação da dicotomia amigo-inimigo e a aceitação de que “a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico” (p. 228) são escolhas necessárias para o futuro.

Apesar de obra de referência, *Homo ludens* parece não ter influenciado muito as discussões sobre o jogo no campo educacional, ainda dominado por discussões e

práticas que pensam o jogo relacionado a seu caráter pedagógico, escolarizado e escolarizante. Socialmente, a crítica à ausência do lúdico na consideração com o outro parece ser a mais premente mensagem desta obra.

Cristian R. Dutra é mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília (UnB).

cristian.dutra@gmail.com

Recebido em 15 de junho de 2018

Aprovado em 4 de julho de 2018