O JOGO E A CULTURA*

*Eliane Martins de Freitas***

Durante os jogos eliminatórios, de 2001, para da Copa do Mundo, diante da péssima campanha da Seleção Brasileira de Futebol, o Presidente Fernando Henrique Cardoso deu uma entrevista dizendo que o Brasil estar fora da Copa do Mundo seria mais grave que uma crise econômica.Tal entrevista, ao invés de causar reações contrárias, foi mostrada pela imprensa televisiva como um ato de "patriotismo" do Presidente. Essa questão nos coloca diante de uma pergunta: qual o papel da ludicidade na nossa sociedade? No "país do futebol", parece ser fácil responder: somos um povo lúdico; fazemos carnaval e torcemos apaixonadamente por nossos times o ano inteiro. Essa "instituição nacional" fornece elementos para compreensão do aspecto lúdico e da relação deste com a cultura?

O futebol profissional, futebol negócio, de regulamentações internacionais parece-nos insuficiente para responder tal questão, uma vez que o divertimento ocasional é substituído pela existência de clubes e de competições organizadas. Manifestações sociais, como o futebol, estão sendo tomadas cada vez mais a sério. Será que essa seriedade não implica em perda de parte das características lúdicas? Afinal o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, jogo é igual a trabalho, falta-lhe a espontaneidade, a despreocupação. Essas não são características essenciais do jogo? Mas voltemos à questão primeira, qual a relação entre jogo/ludicidade e cultura.

O holandês Johan Huizinga no livro **Homo Ludens**, busca responder a está questão: *"O jogo é fato mais antigo que a cultura"* (p. 3). Esta afirmação se torna ainda mais desafiadora, na medida em que Huizinga declara que a civilização humana não acrescentou nada de essencial ao jogo e que este de certo modo, era já absoluto nas brincadeiras dos animais da floresta. Segundo o autor a cultura *"pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica"* (p. 3). Huizinga, é certo, detecta nos jogos humanos uma maior complexidade do que na diversão instintiva dos animais, mas a coincidência, logo nos seus aspectos nucleares, obriga-nos a reconhecer no lúdico a permanência de um elo primário que, por isso mesmo para o autor, atira o jogo para lá da cultura. Daí o ele afirmar que *"o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou*

* HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

** Professora do Departamento de História do Campus de Catalão UFG, Mestre em História Social do Trabalho pela UNICAMP e Doutoranda em História e Cultura Política na UNESP/Franca.

estéticos" (p. 10). Apenas é possível descrever suas características: *"o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real', trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria"* (p. 11).

Logo suas características mais marcantes são: o isolamento, a limitação de tempo e espaço, ele cria uma ordem e lança sobre nós um fascínio, quanto mais presentes os elementos competitivos, mais é apaixonante. O tempo do jogo é absoluto. Existe um princípio e um fim, um antes e um depois. A delimitação temporal do jogo confere-lhe um lugar especial, distingue-o da temporalidade do cotidiano. O jogo é agonístico, é competição, não é só o resulto material do jogo que interessa: *"(...) o êxito dá ao jogador satisfação (...) o êxito obtido passa prontamente do individuo para o grupo"* (p. 57). Assim *"a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão"* (p. 59). Há também no jogo uma afinidade com o secreto o misterioso; em resumo: *"uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não-séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total"* (p.16).

A partir de uma análise interdisciplinar, que une história e lingüística, Huizinga procura mostrar que é do espírito do jogo que deriva a maioria das instituições que ordenam as sociedades ou as disciplinas que contribuem para a sua glória. Assim, a guerra, o direito, a filosofia e a arte, recebem uma influência do princípio do jogo.

Mas se na época arcaica a ludicidade é criadora de cultura, para Huizinga, *"o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII"* (p. 229). Em particular no século XIX há pouco lugar para o jogo, uma vez que *"o trabalho e a produção passam a ser o ideal da época, e logo depois seu ídolo"* (p. 213). Ou seja, no mundo arcaico onde os cidadãos não necessitavam de se dedicar ao trabalho o jogo tinha uma função de ocupar o tempo, o jogo tinha uma ligação íntima com a educação. Para o autor na época contemporânea *"a sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras"* (p. 219).

Os críticos, de forma geral, têm reconhecido os méritos de Huizinga, de por um lado, buscar uma definição exata da natureza essencial do jogo, ou em suas palavras seu "espírito", e de, por outro, lançar luz sobre essa parte do jogo que vivifica as manifestações culturais essenciais da cultura: as artes e a filosofia, a poesia e as instituições jurídicas e, inclusive, certos aspectos da guerra. Mas a crítica, por sua vez, não deixa de avaliar o fato de sua obra não ser um estudo dos jogos e, principalmente, tem se concentrado no fato de Huizinga considerar o jogo uma ação desprovida de todo interesse material, inclusive os jogos de azar, que são também jogos de dinheiro. Para os críticos em algumas de suas manifestações os jogos de azar, são lucrativos e arruinadores a um grau extremo e está destinado a sê-lo, o qual não impede que ele siga sendo improdutivo. Essa questão leva inclusive alguns críticos

como Roger Caillois a propor uma classificação dos jogos: *agon, alea, mimicry e ilinx.*

Uma questão que para nós tem passado desapercebida, no entanto, é a relação da reflexão de Huizinga com o seu contexto histórico, que de certa forma, explicaria a sua preocupação com a decadência do ludicidade na civilização contemporânea. No último capítulo do **Homo Ludens,** encontramos o historiador preocupado em compreender o momento em que vive, Huizinga coloca as seguintes questões: *"em que medida a cultura atual continua se manifestando através de formas lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico?"* (p. 217). Respondendo logo depois?

> *Cada vez mais fortemente se nos impõe a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII, época em que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo* (p.229).

Dentre este espaços do falso jogo, encontram-se a política e o esporte.

Muitos dizem que a análise feita neste capítulo será premonitória do uso que o nazismo fará dos esportes. Nos parece que mais que premonição trata-se aqui de uma reflexão histórica sobre seu tempo. Huizinga publica seu livro em 1938, apesar da posição de neutralidade adotada pelos Paises Baixos tanto na primeira como na segunda guerra, os horrores daqueles tempos não deixaram de afetar muitos espíritos. É inegável a importância que Huizinga dá ao componente agonístico do jogo. Se for *"na guerra moderna que o homem volta à atitude agonística que inspirava o jogo primitivo da guerra tendo em vista o prestígio e a glória"*, é também nela que se percebe a perdas:

> *aparentemente a guerra moderna perdeu todo e qualquer contato com o jogo. Os países de mais elevadas pretensões culturais afastam-se da comunidade das nações e desavergonhadamente declaram que 'pacta non sunt servanda'. Com essa atitude rompem todas as regras do jogo do direito internacional. Nessa medida, o jogo de guerra, conforme lhe chamamos, dessas nações, mão é um verdadeiro jogo. Baseada na constante prontidão para a guerra, quando não em sua preparação efetiva, a política contemporânea parece apresentar escassos vestígios da velha atitude lúdica Despreza-se o código de honra, põe-se de parte as regras do jogo infringem-se o direito internacional, e perdem-se todas as antigas relações da guerra com o ritual e a religião* (p.233).

E sentencia *"A verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico"* (p. 234). Huizinga fala de um mundo em desagregação, de uma experiência marcante e definidora do século XX, uma experiência avassaladora que o *homo sapiens* não responde. Que transforma a percepção da história e da cultura.

Voltando a questão inicial do "país do futebol", se por um lado Huizinga nos ajuda a compreender que o futebol tem se orientado para a submissão progressiva do jogo às contingências do exterior, logo, do não-jogo; por outro nos instiga a pensar um outro elemento o "torcedor", afinal como ele coloca sobre a música e a dança a ludicidade necessita de uma ação pública, de interação. Exemplo disso é a paixão que a platéia ainda alimenta pelo drible, que oferece risco e tensão, beleza e habilidade.

Talvez justamente aí resida a resposta, se a "fabricação" do *homo sapiens* não deu conta de um sujeito que se alimenta de ilusões, um ser subjetivo, a História deva se dedicar menos à cultura como "objeto do cultivo" que está fora do cultivador na esfera do mundo exterior, e deva pensar aquele momento em que a autoconsciência se manifesta, quando o homem é objeto do cultivo do próprio homem.