

Jogos, sociabilidade e conflito no Brasil

Games, sociability and conflict in Brazil

Édison Gastaldo¹
edisongastaldo@gmail.com

Everardo Rocha²
everardo@puc-rio.br

Adriana Braga²
adrianabraga@puc-rio.br

Resumo

Jogos, competições e brincadeiras são alguns dos mais constantes fenômenos da experiência humana. Segundo a clássica formulação de Johan Huizinga no Homo Ludens (de 1938), a própria cultura derivaria seus princípios fundamentais da estrutura elementar do jogo. Para ele, a poesia, o direito, a guerra, a música, a religião e todas as coisas que reputamos dignas de devoção, seriedade e respeito derivam, em algum nível, de antigos jogos e competições sagradas, e conservam suas características elementares. Na teoria social, a participação das pessoas em jogos, competições e brincadeiras normalmente ressaltam a dimensão comunicacional e simbólica destes eventos, bem como sua articulação a redes de sociabilidade e interação mais amplas. Entretanto, é preciso notar que situações de jogo possuem grande potencial para a expressão de dramas sociais, na medida em que elas derivam a paixão que despertam da tensão dramática gerada pelos conflitos que representam. Neste artigo, a partir de duas experiências etnográficas, buscamos explorar a dimensão simbólica e interacional da participação cotidiana em jogos na cultura brasileira.

Palavras-chave: jogos, interação social, sociabilidade.

Abstract

Games, competitions and plays are some of the most constant phenomena of human experience. According to the classic formulation of Johan Huizinga's Homo Ludens (from 1938), culture itself would derive its fundamental features from the elementary structure of play. To him, poetry, law, war, music, religion and everything we regard as serious, sacred and respectful derive at some level from ancient sacred games, and still keep their elementary features. In social theory, the participation in games and competitions usually highlights their symbolic, ritual and communicational aspects, as well as their links to wider sociability networks. However, it should be noted that game-like situations show a great potential for the expression of social dramas, as they develop the passion they raise out of the dramatic tension of the conflicts they represent. In this paper, starting from two ethnographic experiences, we wish to explore the symbolic dimension of ordinary participation in games in Brazilian culture.

Keywords: games, social interaction, sociability.

¹ Centro de Estudos de Pessoal e Forte Duque de Caxias, Pça Almirante Júlio de Noronha, s/n, Leme, 22010-000, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

² Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rua Marquês de S. Vicente, 255, Gávea, 22451-900, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Introdução

Jogos, competições e brincadeiras são alguns dos mais constantes fenômenos da experiência humana. Todas as sociedades humanas conhecidas têm um repertório de brincadeiras, competições, pilhérias, zombarias, piadas, trocadilhos e faz-de-conta. Segundo a formulação de Johan Huizinga no *Homo ludens* (de 1938), o jogo seria um fato infracultural, pois a própria cultura obteria seus princípios fundamentais da estrutura elementar e pré-humana do jogo. Para ele, a poesia, a economia, o direito, a guerra, a música, a religião e todas as coisas que reputamos dignas de devoção, seriedade e respeito derivam, em algum nível, de antigos jogos e competições sagradas, e conservam suas características elementares, como a ritualização, a definição de locais e horários 'apropriados', a estrita obediência a regras e a participação voluntária. Tribunais, mercados (de verduras e de ações), tabuleiros, estádios, partituras e telas são alguns dos exemplos desses 'territórios' simbólicos onde a ação humana pode se manifestar, em sentenças, lucros, gols ou sinfonias.

Na teoria social, a participação das pessoas em jogos, competições e brincadeiras normalmente ressalta a dimensão comunicacional/simbólica destes eventos, bem como a articulação dos/as participantes a redes de sociabilidade e interação mais amplas, embora deva ser percebido o seu potencial de dramatização, que explora a tensão decorrente de situações de conflito.

Na sociedade brasileira, a paixão por jogos é um traço cultural fortemente ritualizado, não apenas na adesão nacional à torcida por times de futebol: vários outros fenômenos de cultura popular, símbolos da cultura brasileira, como o Boi-Bumbá de Parintins, no Amazonas, e o Carnaval carioca, são produzidos *sub specie ludi*, isto é, sob a forma de um jogo, de uma competição com vencedores e derrotados. No caso do Carnaval carioca, por exemplo, as diferentes escolas de samba são hierarquizadas em várias divisões, com ascensões e rebaixamentos, como em um campeonato de futebol. O sistema é muito bem explicado por Cavalcanti (2002):

Atualmente, o desfile abarca cinco divisões, totalizando cerca de sessenta escolas de samba. A primeira, abrangendo quatorze escolas que desfilam na Passarela do Samba (o popular "sambódromo") nas noites de domingo e segunda-feira, é representada pela Liga Independente das Escolas de Samba. [...] Os demais grupos, representados pela Associação das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, desfilam nas outras noites do carnaval, alguns no próprio sambódromo, outros na Avenida Rio Branco (Cavalcanti, 2002, p. 48-49).

Assim, a exploração sobre o universo das práticas lúdicas e de sociabilidade cotidiana no Brasil pode fornecer uma visão densa sobre elementos fundamentais de sua cultura popular. Neste artigo, após uma discussão teórica sobre a dimensão comunicacional do jogo nas ciências humanas e sociais, buscamos explorar esta dimensão na participação cotidiana em jogos na

cultura brasileira, a partir de duas experiências etnográficas, com participantes de uma roda de pôquer e entre torcedores de futebol em um café.

Um texto fundamental: o *Homo ludens* de Huizinga

Em 1938, o filósofo e historiador holandês Johan Huizinga lançou um livro que se tornaria um clássico entre os estudos do jogo como fenômeno social: *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, sintetizando uma posição filosófica geral que o autor vinha elaborando desde 1903. Nesta obra, escrita às vésperas da Segunda Guerra Mundial, em uma Holanda perigosamente à sombra da Alemanha nazista, Huizinga, então aos 66 anos, reitor da Universidade de Leyden, sustenta uma tese ousada: a de que o jogo é o fato cultural primordial, a forma elementar de todas as principais manifestações do espírito humano.

Homo ludens é uma obra de maturidade, um livro que foi pensado durante toda uma vida, escrito por um intelectual com ampla erudição em muitas áreas. Assim, não é exatamente um livro simples. Há nele sutilezas e jogos de palavras, farta informação histórica e frases em muitos idiomas, tudo a serviço da tese de Huizinga de que a cultura surge do jogo, que o princípio lúdico puro é o elemento criador da humanidade, e que este princípio tem sido tradicionalmente menosprezado na ciência social.

Uma primeira dificuldade surge para definir claramente o que significa "jogo". Em holandês, como em muitos outros idiomas, a palavra que traduzimos por "jogo" em português é muito mais complexa e polissêmica do que em nosso idioma. A palavra "Spel", em holandês, é similar a "play", em inglês. Significa "jogo", mas também significa muitas coisas aparentadas ao que chamamos de jogo, mas diferentes: "brincar", "jogar", "tocar" um instrumento; "representar" uma peça de teatro; a "peça de teatro" em si; "ligar" um aparelho,... Assim, muitas vezes, o termo que se convencionou chamar de "jogo" na tradução deste livro está mais próximo daquilo que chamamos de "brincadeira", outras vezes mais próximo da ideia de "competição". Para adentrarmos no argumento de *Homo ludens*, é importante termos claramente colocado como, afinal, Huizinga define o que é jogo:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. [...] Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente", nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. [...] O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. [...] Reina dentro

do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria a ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (Huizinga, 1971, p. 10-13).

Para ele, a forma essencial do jogo preside desde as origens todas as principais manifestações da cultura humana, particularmente aquelas que consideramos mais "sérias", como os ritos religiosos ou os tribunais de justiça. E, de fato, em todos os ritos, festas, cerimônias, solenidades e momentos importantes de uma sociedade podemos encontrar os mesmos elementos de limites espaçotemporais, adesão voluntária dos/as participantes e regras inflexíveis (mesmo que tácitas, como as da etiqueta). Assim, acompanhando o argumento de Huizinga, se concordamos que não se pode afirmar que tudo é jogo, convém também reconhecer que um "espírito do jogo" permeia muitos dos elementos mais importantes de qualquer sociedade, em todos os períodos históricos conhecidos.

Ao mostrar de que modo, ao longo da história, a Humanidade se humaniza ao concordar com as regras, e que, num aparente paradoxo, os rígidos limites do jogo são a garantia de espaço para a liberdade, para a perfeição e para a alegria tais como não as há na "vida real", o livro também denuncia o seu próprio momento histórico, criticando amargamente a modernidade. Para ele, o contrário do "espírito do jogo" é a seriedade. Saber a diferença entre o que é a sério e o que é de brincadeira é uma competência social fundamental no cotidiano. Isto não impede que coisas sérias estejam permeadas de espírito do jogo, e que os jogos normalmente sejam jogados dentro da maior seriedade ("tão sério como uma criança brincando", diz um provérbio holandês). No desenvolvimento histórico do Ocidente, segundo Huizinga, o mundo começou a se tornar mais "sério" no começo do século XIX, com a Revolução Industrial, o capitalismo e a teoria marxista. A ênfase exagerada na racionalidade da produção e na materialidade do trabalho, segundo ele, afastou a sociedade moderna da fonte pura de humanização proporcionada pelo espírito do jogo.

Passados mais de 70 anos, acreditamos que o princípio lúdico da Humanidade está mais profundamente impregnado na vida das pessoas do que o mercado de consumo consegue alcançar. Em 1938, Huizinga não ousou vislumbrar um mundo sem nazistas no poder. Seu pessimismo é compreensível. Decididamente, ele não gosta dos esportes modernos, e se pensarmos sobre o mundo do futebol somente como uma prática desportiva de alto desempenho, tenderemos a concordar com ele: atletas profissionais são trabalhadores, que não competem quando querem, mas quando seus contratos os obrigam.

Podem ser "vendidos", "comprados" ou "exportados", como mercadorias.

Entretanto, à luz da pesquisa contemporânea em antropologia do esporte, numerosas etnografias com jogadores e grupos de torcedores/as de futebol demonstram o uso rico dos fatos do jogo na vida cotidiana destas pessoas, como Damo (2010), Toledo (1994), Guedes (1998) e Gastaldo (2005), entre outros. Se, por exemplo, considerarmos o futebol como um "universo de atividades" (Becker, 2008), como um fenômeno que está além do que acontece exclusivamente dentro das quatro linhas durante o tempo de jogo, veremos que há muitos "futebóis". Há, em primeiro lugar, o fazer profissional dos jogadores e seu circuito de produção profissional de espetáculos: empresas de mídia, empresários, dirigentes clubísticos, juizes, advogados e médicos especializados, etc. Há, também, outras instâncias de futebol jogado sem este aparato, em várzeas, praias, campinhos e quadras de escolas e clubes, a "pelada", que Damo (2010) denomina "futebol de bricolagem".

As relações jocosas: brincando de brigar

Outro importante ponto de vista teórico sobre a presença de jogos na vida cotidiana é a noção de "relações jocosas" (*joking relationships*), oriunda da teoria antropológica clássica. Esta noção ficou bastante conhecida pelo célebre artigo de Marcel Mauss *Parentés à Plaisanteries* (1926), publicado no Brasil em 1979, no volume dedicado a ele na coleção "Grandes Cientistas Sociais", sob o título "As Relações Jocosas de Parentesco" (Mauss, 1983). Embora este belo texto não seja o primeiro registro desta noção, ele certamente foi importante em sua popularização, e também incidentalmente responsável por certo condicionamento na leitura que dele se fez. A forte ênfase de Mauss nos aspectos ligados ao parentesco ao tratar das relações jocosas e seu uso de ilustrações exclusivamente oriundas de sociedades tribais acabaram reduzindo o uso desta noção a um subtema dos estudos de parentesco em etnologia. A. R. Radcliffe-Brown percorreu o mesmo caminho, o de considerar as relações jocosas como fenômeno subordinado à questão do parentesco³. Para ele, as relações jocosas cumprem a função de "estabelecer e manter equilíbrio social num tipo de situação estrutural que resulta, em muitas sociedades, do casamento" (Radcliffe-Brown, 1973, p. 137). Entretanto, a denominação inglesa do conceito (*joking relationships*) ainda permite certa abertura para a compreensão de relações entre parceiros não necessariamente aparentados, o que o próprio Brown reconhece, ao incluir relações jocosas entre grupos de indivíduos não aparentados, como entre membros de tribos ou clãs distintos. Já no termo francês (*parentés à*

³Palmer (1994) ressalta esse mesmo aspecto, acrescentando que, nos dois artigos que publicou sobre o tema, Radcliffe-Brown não apresenta nenhum exemplo de onde estaria a graça nas relações jocosas por ele relatadas, concentrando-se somente em – assim como Mauss – explorar detalhadamente os laços de parentesco que relacionam os/as participantes, e não o conteúdo humorístico das brincadeiras.

plaisanteries, literalmente "parentesco de brincadeira"⁴), o fenômeno fica restrito a um aspecto do tema geral das relações de parentesco.

Talvez a posição mais aproximada do fenômeno que buscamos descrever neste artigo esteja justamente em sua primeira definição, proposta em 1920 por Robert H. Lowie em seu clássico *Primitive Society*⁵. Lowie referiu-se ao fenômeno da relação jocosa por vários termos (*joking alliances*, *joking partnership* e *joking relationship*, por exemplo), embora o primeiro deles tenha sido *privileged familiarity* ("familiaridade privilegiada"), que dá título a um dos capítulos de seu livro (Lowie, 1920, p. 99ss). Em Lowie, a ênfase na compreensão do fenômeno está antes na *relação* propriamente dita (hoje diríamos 'interação social') do que nos liames estruturantes do parentesco. Em todos os seus termos, Lowie enfatiza a *relação* entre indivíduos ou grupos com outros indivíduos e grupos, e o modo como a jocosidade medeia esta interação, negociando com humor situações sociais de conflito. Os laços de parentesco aparecem como parte do quadro estruturante geral daquelas sociedades⁶, mas não como o "motivo" daquela modalidade de relação.

Embora em um quadro teórico distante do que viria a ser o funcionalismo britânico, Robert Lowie percebeu nas relações jocosas uma "função moral" bastante importante, a de controle social dos valores do grupo, em que a qualquer transgressão corresponderia o risco da ridicularização do transgressor por seu parceiro de jocosidade:

A relação [jocosa] tem uma função mais séria. Os gozadores de um homem são também seus censores morais. Se ele de alguma maneira transgrediu o código tribal de ética e etiqueta, um gozador pode repentinamente confrontá-lo em uma ocasião pública e zombar dele por sua falta em voz alta, para que ele se sinta afundando no chão de vergonha. Ainda assim, ele não tem como recompor-se, a não ser aguardando a oportunidade da desforra (Lowie, 1920, p. 100, tradução nossa).

Como veremos a seguir, este ponto enfatizado por Lowie é fundamental para a compreensão da modalidade de interação lúdica que Gastaldo (2010) denomina "relações jocosas futebolísticas". Trata-se de formas de interação jocosa entre parceiros situacionalmente relacionados, identificados como torcedores de clubes opostos: aparentemente, as provocações e zombarias tratam apenas de futebol, mas o sistema de valores que fundamenta as interações é basicamente o enquadramento moral

da sociedade como um todo, com sua demanda por defesa da honra, da dignidade e da autonomia, atributos fortemente vinculados à identidade de gênero masculino no Brasil. Voltaremos a este ponto mais adiante.

Em 1952, no seu clássico *Structure and function in primitive society*,⁷ Radcliffe Brown apresenta uma definição de "relações jocosas" que vale a pena transcrever:

O termo "relação jocosa" significa uma relação entre duas pessoas na qual uma delas tem permissão pelos costumes, e em alguns casos a obrigação, de zombar ou fazer graça com outra, que por seu turno não pode se ofender. É importante distinguir duas variedades principais. Em uma delas, a relação é simétrica; cada uma das duas pessoas provoca ou faz gozação da outra. Na outra variedade, a relação é assimétrica; A faz graça às custas de B, e B aceita a provocação com bom-humor, mas sem retaliação; ou A provoca B tanto quanto queira, e B em troca provoca A apenas um pouquinho (Radcliffe-Brown, 1952, p. 90, tradução nossa).

No caso específico das relações jocosas futebolísticas no Brasil, o que ocorre é uma modalidade híbrida entre as duas variedades apresentadas por Brown. Na medida em que a motivação da jocosidade é o desempenho de cada equipe de futebol defendida pelos parceiros e que o resultado dos jogos é imponderável, a cada rodada dos diferentes campeonatos as relações de força entre as equipes se alteram, resultando em uma variedade que poderia ser chamada, nos termos propostos por Brown, de "assimétrica alternada", embora a "alternância" esteja condicionada aos fatos do jogo. Por vezes, uma determinada equipe está em boa ou má fase, colecionando sucessos ou fracassos, por mais ou menos tempo⁸, mas se considerarmos que a lealdade demandada dos torcedores é vitalícia, há amplo espaço para ascensões e quedas ao longo da vida de um torcedor e seus parceiros de gozação.

Dos jogos e rituais da vida cotidiana

Um importante aporte teórico à noção de jogo em perspectiva multicultural vem da obra de Claude Lévi-Strauss, em que estabelece uma distinção entre o jogo e o ritual. Esta ideia aparece no final do primeiro capítulo do livro *O Pensamento Selvagem* (Lévi-Strauss, 1970). Ali, ele especulava, entre outras coisas, sobre as razões do sucesso dos jogos de competição nas

⁴ Na edição em português de "Estrutura e Função na Sociedade Primitiva" (Radcliffe-Brown, 1973), *joking relationships* foi traduzido por "parentesco por brincadeira", o que não traduz adequadamente a dimensão relacional do fenômeno, uma vez que na expressão original não consta o termo "parentesco" (*kinship*), mas "relacionamento" (*relationship*).

⁵ Embora Radcliffe-Brown (1949) tenha referido sua preocupação com o tema desde 1908, durante sua célebre pesquisa entre os andamaneses, sua primeira formulação teórica sobre as relações jocosas somente ocorreria em meados dos anos 1920, depois de Lowie, portanto.

⁶ No caso específico de Lowie, os indígenas Crow das planícies norte-americanas.

⁷ Embora o artigo tenha sido publicado originalmente no periódico *Africa* (vol. XIII, n. 3, 1940).

⁸ É célebre no futebol brasileiro o período de 23 anos em que o Corinthians paulista ficou sem conquistar nenhum título. Sua torcida, justamente por esse motivo, ganhou a alcunha de "Fiel".

nossas sociedades industriais-modernas-capitalistas. Seu ponto de partida era a ideia de que o jogo, ao contrário do ritual, produz os acontecimentos a partir de uma estrutura. Assim, o jogo, como a sociedade em que vivemos, se coloca do lado da mudança, do evento e da história. O ritual, como contraparte, deseja conter o evento em uma estrutura que lhe antecipa e constrange o resultado:

O jogo aparece, portanto, como disjuntivo: ele resulta na criação de uma divisão diferencial entre jogadores individuais ou equipes, que nada designava previamente como desiguais. Todavia, no fim da partida, distinguir-se-ão em ganhadores e perdedores. [...] De forma simétrica e inversa, o ritual é conjuntivo, pois institui uma união (pode dizer-se aqui uma comunhão) ou, em todo caso, uma relação orgânica, entre dois grupos (que se confunde, por fim, um com a personagem do oficiante; o outro, com a coletividade dos fiéis) e que eram dissociados no início. No caso do jogo, a simetria é, pois, pré-ordenada; e ela é estrutural, já que decorre do princípio de que as regras são as mesmas para as duas equipes. A assimetria por sua vez é engendrada; decorre inevitavelmente da contingência dos acontecimentos, dependam eles da intenção, da sorte ou do talento. No caso do ritual, é o inverso: estabelece-se uma assimetria preconcebida e postulada entre profano e sagrado, fiéis e oficiantes, mortos e vivos, iniciados e não-iniciados, etc., e o "jogo" consiste em fazer passar todos os participantes para o lado do ganhador, por meio de acontecimentos cuja natureza e disposição possuem caráter verdadeiramente estrutural (Lévi-Strauss, 1970, p. 54).

A participação em jogos, competições e brincadeiras em nossa sociedade é um exemplo eloquente das especulações de Lévi-Strauss. Afinal, quem joga pôquer, aposta em cavalos ou torce por um time de futebol se esforça para domesticar as práticas incontroláveis do sofrimento, da dor, da frustração, da derrota, da tristeza, das perdas, dos ganhos, da vitória e da alegria que estão, virtualmente, contidas na natureza e nos resultados do jogo. Pela utilização de uma determinada forma de organização do jogo, os participantes conseguem viver uma espécie de "emoção radical" no plano sincrônico, tentando manter o controle dos "custos" e consequências desta emoção no plano diacrônico.

Assim, jogo e ritual podem ser combinados em diferentes enquadres; ainda que o jogo seja invariavelmente imponderável, o contexto e as circunstâncias de sua realização podem ser – e frequentemente são – ritualizadas ao extremo. No caso de uma Copa do Mundo, por exemplo, há uma série de ritualizações relativas ao evento, como hasteamento das bandeiras nacionais, execução pública dos hinos, entrada dos jogadores em campo, etc. Ou seja, criam-se ritualmente os limites estruturantes para a manifestação do imponderável, uma moldura que separa o jogo da 'realidade', para que se manifestem os fatos únicos e imprevisíveis que só podem ocorrer durante aqueles 90 minutos entre aquelas quatro linhas brancas. Como vimos, o termo 'jogo' é complexo e profundamente incompleto para lidar com as múltiplas nuances de um fenômeno tão central na experiência humana.

Sobre a variedade de manifestações da cultura que poderiam ser categorizadas como 'jogo', é bastante conveniente a classificação proposta por Caillouis (1990), entre quatro tipos fundamentais (*agôn*, os jogos de competição, como os esportes; *alea*, os jogos de azar, como cartas e loterias; *mimicry*, os jogos de representação, como o teatro e o faz-de-conta, e *ilinx*, os jogos de vertigem, como a dança e a embriaguez). Todas elas enfatizam que a ocorrência do jogo estabelece um espaço social independente, um universo em miniatura, chamado de "campo finito de significação" (Schutz, 1962), "frame" (Bateson, 1955; Goffman, 1974) ou "paraíso artificial" (McLuhan, 1967).

Para McLuhan (1967), esta característica dos jogos permite que eles expressem aspectos dramáticos da vida social. Os jogos, como a arte ou outro meio de comunicação, impõem seus pressupostos e reordenam o grupo através de novas posições e relações. O jogo, assim com as artes, traduz experiências; aquilo que sentimos em uma situação nos é oferecido de repente em outra espécie de material (Braga, 2012). Assim, o humor pode ser tomado como índice de sanidade, pois somente na graça ou na brincadeira recupera-se a pessoa integral, enquanto no mundo do trabalho utilizamos apenas uma parte do nosso ser. Os jogos, como as artes, para McLuhan, são reações sociais e coletivas às ações da cultura. Sendo assim, os jogos são vistos como modos de enfrentar as pressões das ações especializadas de certo grupo social e, como extensões da reação popular às tensões provocadas pelo trabalho, são modelos fiéis da cultura.

As sociedades pré-letramento entendiam os jogos como modelos dramatizados do universo. Assim, tanto as cidades quanto os jogos, as danças e os ícones eram uma tentativa de reprodução do cosmos. Com a audiência tornando-se mais individualista, o papel da arte e do ritual se transfere do cósmico para o psicológico. Assim, o ritual teria se tornado mais verbal e menos mimético, mais distante da dança. Desta forma, McLuhan elabora sua compreensão sobre o fascínio exercido pelos jogos nos nossos tempos, entendidos como "modelos externos da vida psicológica interna", como meios de comunicação interpessoal, "extensões de nossas vidas interiores imediatas" (McLuhan, 1967, p. 266). Ao se tornar participante de um jogo, aceita-se tomar parte de um processo dinâmico, de uma situação artificial. Desta forma, os jogos e as artes nos possibilitariam estar à margem dos constrangimentos do dia a dia, oferecendo de modo igualitário uma forma imediata de participação plena em uma sociedade. Se o jogo fosse uma máquina, o funcionamento se daria quando os participantes concordassem temporariamente em ser bonecos, peças do jogo. Se, para a lógica individualista ocidental, o ajustamento social significa abrir mão de interesses pessoais em prol dos imperativos coletivos, os jogos auxiliam tanto no ajustamento quanto na libertação dos imperativos sociais. Na imponderabilidade do resultado, encontra-se a justificativa racional para o rigor das regras do jogo.

Erving Goffman, em um artigo da fase inicial de sua carreira ("Fun in Games", de 1961), vê no estudo dos jogos como processos de comunicação e interação social um poderoso elemento para a compreensão global da lógica da Ordem da Intera-

ção, na medida em que as regras tácitas da interação cotidiana são análogas àquelas necessárias para a realização de um jogo – qualquer jogo. Goffman salienta que jogos – e também interações “sérias” – são formas de ‘interação focada’ (forma de interação em que todos os coparticipantes dividem um mesmo foco de atenção, seja um tabuleiro de xadrez ou uma mesa de reuniões), e que as mesmas regras que estruturam a realização de um jogo estruturam também a participação em situações sociais diversas, não necessariamente lúdicas. Assim, o estudo das situações de jogo pode ser tomado como ponto de partida para uma investigação mais ampla dos processos simbólicos de interação social.

Na sua elaboração teórica, Goffman destaca três conjuntos de regras necessárias a qualquer jogo, embora permaneçam tácitas a maior parte do tempo: “regras de irrelevância” (que definem o que não é relevante e, portanto, não pode ser levado em consideração para que o jogo ocorra. É uma regra de irrelevância que cria o ‘campo finito de significação’ que define onde e quando o jogo ocorre), “regras de recursos válidos” (que definem o que pode ou não ser empregado como recurso pelos/as participantes. Embora desferir socos no adversário seja um recurso válido no boxe, não o é no xadrez) e “regras de transformação” (que definem quais predicados do mundo externo ao jogo são incorporados a ele, transformando situacionalmente as regras. Um bom exemplo, em jogos de cartas, seria a figura do ‘carta branca’ ou ‘café com leite’, normalmente crianças aceitas no jogo de adultos, que recebem tratamento condescendente dos demais jogadores). Para Goffman (1961, p. 33), o limite simbólico que demarca a separação entre o universo do jogo e o mundo externo é melhor descrito como uma membrana seletiva do que como uma parede sólida. Elementos do mundo social que circunscreve a situação social do jogo permeiam as interações nas quais ele se realiza. Neste sentido, uma interessante agenda de pesquisa em perspectiva etnográfica investigaria quais elementos de status, idade, classe social, etc. serão trazidos à cena e tornados relevantes pelos/as participantes em uma situação de jogo. Ou seja, de que maneira, em palavras e ação simbólica – comunicacionalmente – os participantes de uma situação de jogo definem coletivamente o ordenamento social da situação?

Dois exemplos etnográficos

A seguir, apresentamos dois exemplos de análise da dimensão simbólica e comunicacional de contextos de sociabilidade medida pela participação em jogos. Em cada um deles, em que pesem as diferenças na abordagem teórica, evidencia-se o potencial heurístico dessas situações para a compreensão dos processos de interação comunicativa.

(a) As cartas marcadas

Em pesquisa de campo realizada com jogadores de pôquer, um grupo se encontra regularmente para formar aquilo

que chamam de sua “roda de jogo” ou a “turma do pôquer”. O jogo acontece uma vez por semana, sempre aos sábados à noite, reunindo casais de alta classe média e de meia-idade, que se alternam no oferecimento de sua residência para o encontro. O grupo possui uma característica bastante distintiva. Para eles, sob um certo sentido, o jogo de pôquer assume o lugar de um espaço sagrado, e sua prática aponta uma dimensão fortemente ritualizada. Através de um conjunto de metáforas e pela própria organização lógica da mesa, o grupo elabora um paradoxo: jogar – portanto, produzir a diferença – se transforma em ritualizar – portanto, produzir a semelhança. Por força do arranjo estrutural que fizeram, estes jogadores são capazes de controlar o perigo potencial presente no jogo. Através do sistema de jogar que criaram, eles buscam anular a dimensão trágica do jogo, seu perigo é relativamente contido, seu poder de desequilibrar as relações é relativamente controlado. A emoção de jogar é vivida, mas “as cartas são marcadas”, e o resultado final de todos os jogos tende inexoravelmente para o empate. O drama da diferença vira certeza da permanência. O que é marcante nesta estratégia é o fato do grupo de parceiros *jogar* – criar diferença – em cada partida e, pela mesma lógica, *ritualizar* o resultado – criar a semelhança – na sequencialidade das partidas. E fazem tudo num plano inconsciente de escolhas, porém com extrema eficácia.

No imaginário dos jogadores, a possibilidade de perder parte significativa do dinheiro ou sair mais “rico” da mesa é geradora de muita tensão. Um permanente fluxo de emoções está presente quando se encara a chance, se “tira a sorte”, se disputa o imprevisível. A tensão está no delicado balanceamento entre obter grandes “mãos” e ganhar, ter “azar” e perder, conseguir recuperar prejuízos, reverter situações delicadas na “roda de fogo” ou jogar sem ser afoito, tentando segurar uma boa posição. Existe o medo de pedir mais cartas, de perder mais um cacife, o frio na hora do blefe, as dúvidas de “pagar para ver” o jogo do apostador.

Todo este imaginário, onde se alternam fantasmas e heróis, maldições e preces, dores e prazeres, tragédias e delícias, é a marca registrada dos poderes e perigos do jogo. É parte das representações correntes que cercam o universo do pôquer, das cartas, do cassino. É o desafio implícito no jogo de “azar”; representações que oscilam entre o vício traçoeiro travestido em princípio do fim ou “passaporte” mágico para o mundo do vencedor, campeão da sorte.

O mais paradoxal é que o ritmo de seu jogo é, para quem vê de fora, frenético. De extrema seriedade, não é interrompido nem para a realização do jantar. Este é servido pelo garçom ou empregada na mesma mesa do jogo ou em mesinhas auxiliares sem parar de dar cartas, embaralhar, apostar, enfim sem alterar o ritmo das “mãos” do pôquer. É, neste sentido, um jogo seríssimo, onde não se pode perder tempo. Como existe hora para terminar, não se pode fazer “cera”, especialmente quem está ganhando. Mesmo o ato de ir ao banheiro só deve ser realizado depois que o jogador “pingou” e optou por “não ir ao jogo” naquela mão. As discussões, quando existem, são acaloradas. Como salienta Goffman (1961), jogos como o pôquer lidam com o controle

estratégico da informação. Mais do que apenas sorte, vence quem avaliar corretamente a situação do jogo, e qualquer gesto, expressão ou atitude pode ceder informação estratégica aos oponentes. Todos procuram ter cuidado e evitar quaisquer comentários sobre as cartas durante as apostas, gestos de "fingir" que vai apostar, dar a entender que possui uma "boa mão". Nada, senão a própria aposta, deve induzir um outro parceiro a achar que se tem um bom ou um mau jogo.

Assim, este jogo de pôquer de classe média alta e as somas apostadas se transformam em "fichinha colorida" ou "feijãozinho" pelo poder de uma estrutura ritual que, sem anular cada noitada de jogo, consegue a proeza de anular todas as noites. No eixo diacrônico da sequencialidade dos jogos, ninguém vence e todos empatam, nada diferencia e tudo permanece.

(b) Relações jocosas futebolísticas no cafezinho

A pesquisa etnográfica exemplifica as intrincadas dinâmicas comunicacionais que cercam a prática de uma relação jocosa futebolística, neste caso, a partir de anotações em diário de campo durante investigação etnográfica em bares e locais públicos no Rio de Janeiro onde são exibidas partidas de futebol pela televisão (Gastaldo, 2010). A situação em questão ocorreu em 2009, no anexo de um restaurante dentro de uma universidade, onde há um pequeno café, com balcão e mesas. Naquela noite, iria ser disputada a primeira partida das quartas-de-final da Copa do Brasil 2009, entre Flamengo e Internacional de Porto Alegre. Ambos os times tinham sido campeões em seus estados, e tudo apontava um confronto equilibrado, embora o Internacional fosse apontado naquele momento pela imprensa como o favorito. O antropólogo havia pedido um café e aguardava de pé, junto ao balcão. Na outra ponta do balcão, havia um professor da universidade, muito à vontade no local e falando bastante alto, para todos os presentes escutarem. Tendo visto um detalhe rubro-negro na roupa do rapaz que servia os cafés, o professor perguntou a ele: "Você é Flamengo?" Ante a afirmativa do rapaz, ele provocou: "O que eu quero saber é se você vai chorar muito ou se vai chorar pouco esta noite!" O rapaz reagiu, num muxoxo: "Que que é isso? Vai ser 3 a 1 pro Mengão". A moça que atendia no balcão interveio em favor do colega, dizendo que o professor "não tem amor a um time" e, por isso, não podia ficar zombando do time dos outros. O professor se fingiu de indignado e proclamou seu pertencimento: "Eu sou do América, e por isso eu posso gozar de quem eu quiser! Tudo que quiserem falar mal do América, podem falar, porque é tudo verdade!" O antropólogo percebeu que, enquanto o professor falava, o olhava de soslaio, percebendo sua atenção. Assim, resolveu participar do "jogo", lançando uma provocação ao rapaz: "Pra fazer 3 a 1, o Flamengo tem que fazer os gols, e não pode errar pênalti!", referindo-se à fase então vivida pelo time carioca: sem um bom centroavante, gols incríveis eram perdidos a cada jogo, inclusive um pênalti fora desperdiçado contra o Cruzeiro de Minas Gerais dias antes.

O rapaz replicou: "Os gols que a gente não fez no Cruzeiro está guardando pro jogo de hoje". O antropólogo, no seu turno, ironizou: "Ah, então é uma questão de economia, entendi..." O professor comentou em voz alta com a moça, olhando para o antropólogo: "Esse gaúcho deve ser gremista..." Ele respondeu: "Não, sou colorado, mesmo". "Colorado? Ihhhhh..." A tensão previamente construída na situação tornou novas provocações desaconselháveis. O professor perguntou se o antropólogo estava no Rio para assistir ao jogo. Com a resposta negativa, a situação "esfriou", enquanto os cafés foram servidos e cada um foi para sua mesa. Na saída, ao passar a porta, o professor provocou o antropólogo com um desafio: "Volta aí amanhã! Não pode só tirar sarro e ir embora. Amanhã tem que voltar!"

Naquela noite, o jogo foi difícil e disputado, mas terminou 0 a 0:

Eu estava decidido a voltar lá no dia seguinte caso o Internacional perdesse, para honrar a palavra dada na situação. Se o Inter ganhasse, eu havia decidido não comparecer, para não deixar a impressão de estar lá só para tripudiar do jovem funcionário. Como o jogo empatou sem gols, e a decisão ficou postergada para a semana seguinte, em Porto Alegre, senti-me desobrigado de voltar. Não haveria nada a dizer sobre o jogo, a não ser que colocasse mais desafios, desta vez em relação ao jogo da semana seguinte. Prefiro não interferir mais (Gastaldo, 2010, p. 316).

Nesta situação de campo, destacamos alguns elementos da "gramática" da interação: para entrar neste "jogo", é preciso primeiro ser qualificado como participante, e para isso é necessário proclamar pertencimento a um clube. O professor, por exemplo, teve seu lugar de fala questionado por não ter "amor a um time", e replicou zombeteiramente que seu time era o América – eterno perdedor, que paradoxalmente ganha uma chancela de francoatirador na situação ao se mostrar imune à zombaria alheia. Outro aspecto importante é o papel do conhecimento de fundo para interagir na situação. O papel do discurso midiático – particularmente da imprensa esportiva – é crucial neste sentido, municiando os participantes com informações, detalhes e prognósticos sobre contratações, partidas e competições. Finalmente, podemos destacar a ética masculina do desafio, presente na interpelação que o pesquisador relata ao sair da situação, instando-o para que voltasse no dia seguinte para enfrentar o resultado. Uma dimensão de honra individual perpassa essas brincadeiras, e nelas se reflete uma concepção do indivíduo na sociedade.

Para concluir

Os termos relativos ao campo semântico dos jogos e brincadeiras, como 'espetáculo', 'ilusão', 'diversão', 'entretenimento' ou 'passatempo', frequentemente enfatizam o caráter gratuito, fútil e mesmo, em uma leitura negativa, sua dimensão de 'vício' ou 'alienação'. Para além das leituras moralizantes sobre um uni-

verso cultural tão rico quanto o dos jogos, este artigo buscou apontar alguns caminhos teóricos para apreender o fenômeno da participação em jogos como um processo de interação comunicativa. Jogar um jogo implica mais do que conhecer as regras, as peças e o tabuleiro. Implica conhecer também as regras não escritas, as 'regras de transformação' que, derivadas do mundo social exterior, modulam e dão sentido às situações particulares. 'Jogar o jogo', neste caso, implica controle e circulação estratégica de informação entre os participantes, em complexas teias de interação simbólica. Assim, situações sociais mediadas pelo jogo (tomado em um sentido lato, para além da competição, incluindo brincadeiras, tiradas de espírito, trocadilhos e sociabilidade) mostram-se como um campo fértil para a exploração da dimensão comunicacional do cotidiano, e de como, coletivamente, uma visão de mundo é sustentada.

O processo de mediação social afetou profundamente o universo das práticas lúdicas, que vem se constituindo em uma dimensão fundamental da vida social contemporânea. Termos como 'diversão' e 'entretenimento' são pedras de toque de uma cadeia produtiva altamente especializada, e que lida com aspectos dos mais elementares e profundos da própria cultura. Paradoxalmente, e apesar de todas as tentativas de capitalização do universo lúdico, esta via de acesso a sentimentos profundos é, em nossa opinião, uma fonte com grande potencial de promoção da humanização, um caminho para ampliar nosso conhecimento da vida, para aprender a vencer, aprender a perder, e aprender a lidar com as diferenças.

Referências

- BATESON, G. 1955. A Theory of Play and Fantasy. *Psychiatric Research Reports*, 2:39-51.
- BECKER, H.S. 2008. *Art Worlds*. Berkeley, University of California Press, 440 p.
- BRAGA, A. 2012. McLuhan entre conceitos e aforismos. *Revista Alceu*, 12(24):48-55.
- CAILLOIS, R. 1990. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa, Cotovia, 232 p.
- CAVALCANTI, M.L.V.C. 2002. Os sentidos no espetáculo. *Revista de Antropologia*, 45(1):37-78. Disponível em: [www.scielo.br/scielo](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012002000100002).
- DAMO, A. 2007. *Do Dom à Profissão: a profissão de futebolistas no Brasil e na França*. Campinas, Hucitec, 357 p.
- GASTALDO, É. 2005. O Complô da Torcida: futebol e performances masculinas em bares. *Horizontes Antropológicos*, 11(24):107-123. <https://doi.org/10.1590/S0104-71832005000200006>
- GASTALDO, É. 2010. As Relações Jocosas Futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil. *Revista Mana*, 16(2):311-325.
- GOFFMAN, E. 1974. *Frame Analysis: An essay on the organization of experience*. New York, Harper and Row, 586 p.
- GOFFMAN, E. 1961. *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis, Bobbs-Merrill, 152 p.
- GUÉDES, S.L. 1998. *O Brasil no campo de futebol*. Niterói, Editora da UFF, 136 p.
- HUIZINGA, J. 1971. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 243 p.
- LÉVI-STRAUSS, C. 1970. *O Pensamento Selvagem*. São Paulo, CEN/EDUSP, 315 p.
- LOWIE, R.H. 1920. *Primitive Society*. New York, Boni and Liveright, 463 p.
- MAUSS, M. 1983. As Relações Jocosas de Parentesco. In: R.C. OLIVEIRA (org.), *Antropologia*. São Paulo, Ática, p. 164-176.
- McLUHAN, M. 1967. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 408 p.
- PALMER, J. 1994. *Taking Humour Seriously*. London, Routledge, 202 p. <https://doi.org/10.4324/9780203380154>
- RADCLIFFE-BROWN, A.R. 1949. A Further Note on Joking Relationships. *Africa: Journal of the International African Institute*, 19(2):133-140. <https://doi.org/10.2307/1156517>
- RADCLIFFE-BROWN, A.R. 1952. *Structure and Function in Primitive Society*. London, Cohen and West, 244 p.
- RADCLIFFE-BROWN, A.R. 1973. *Estrutura e Função na Sociedade Primitiva*. Petrópolis, Vozes, 278 p.
- SCHUTZ, A. 1962. *Collected Papers*. Den Haag, Martinus Nijhoff, xxi, 316 p.
- TOLEDO, L.H. 1996. *Torcidas Organizadas de Futebol*. Campinas, Autores Associados/ANPOCS, 176 p.

Submetido: 07/03/2016

Aceito: 06/07/2016