

## EL JUEGO DEL JUEGO

### THE GAME PLAY

Nazaré Cristina Carvalho - UEPA

DUVIGNAUD, Jean. *El Juego del Juego*. Santafé de Bogotá, Colômbia: Fondo de Cultura Econômica, 1997.

#### Sobre Jean Duvignaud:

Jean Duvignaud nasceu na cidade de La Rochelle (França) em 22 de Fevereiro de 1921 e morreu na mesma cidade em 17 de Fevereiro de 2007. Foi escritor, crítico de teatro, sociólogo, dramaturgo, ensaísta, cenógrafo e antropólogo. Duvignaud foi professor na Universidade de Túnis, depois na cidade francesa de Tours (1965-1980) e professor emérito na Universidade Paris-VII até se aposentar em 1991.

Fundou várias revistas, entre elas, “Argumentos”, com o filósofo Edgar Morin nos anos 1950, e “Causa Comum”, com o escritor Georges Perec e o filósofo Paul Virilio, nos anos 1970. Jean Duvignaud é autor de uma vasta obra, como “Sociologia do teatro” (1965), “Chebika” (1968), relato de uma pesquisa etnográfica no Magreb, e “Festas e civilizações” (1973). Foi, ainda, o fundador da “Maison des Cultures du Monde” (Casa das culturas do mundo) em Paris.

Em 1980, publicou o livro “Le Jeu du Jeu”, obra que abordamos aqui nesta resenha, chamando atenção que o fato de esta resenha se dá a partir do obra traduzida para o espanhol em 1997, publicada pela editora “Fondo de Cultura Economica na Colombia”.

Duvignaud inicia essa obra lembrando de sua infância quando se deliciava com a contemplação, a evasão, a divagação e o devaneio, os quais o levavam ao caminho da descoberta, por acreditar ser necessário compreender as formas

que não reproduzem a ordem tranquilizante ou preestabelecida das coisas. Pois, os momentos de evasão conduzem a uma separação da vida cotidiana, das preocupações que dela decorrem. É essa evasão que nos dá força para enfrentarmos a vida cotidiana. A evasão, o devaneio, e a contemplação fogem de toda e qualquer intenção utilitária e podem ser comparados ao jogo de azar, no qual tudo é possível de acontecer, principalmente, no que diz respeito tanto ao êxito quanto ao fracasso.

A elucidação da experiência do ser tem suas raízes assentadas na liberdade do jogo. Fato esse que levou Duvignaud a se envolver com o teatro, a criação artística, a festa, os sonhos e o imaginário. A disposição do espírito capaz de jogar com a própria existência, apenas pelo prazer de jogar, é embriagante e envolve totalmente a pessoa no momento do jogo. As diversas críticas sofridas, em relação ao jogo, à ludicidade, e à própria estética, se dão em função de serem consideradas como atividades desprovidas de um objetivo ou de eficácia, que, no entanto, encontram-se abertas a todas as combinações possíveis, sofrendo uma forte repressão por resultarem de estados devaneantes e evasivos.

Para Duvignaud, o jogo é um elemento de grande importância para todas as civilizações. Sua concepção de jogo está centrada no jogo livre e sem regras. Ao mesmo tempo, considera que os historiadores, os sociólogos e os antropólogos



pouca importância têm dado à parte lúdica da experiência humana. Já o interesse pelo jogo, por parte de psicólogos e psicanalistas, se dá em função de sua relação com a criança.

A parte lúdica da experiência humana continua, ainda hoje, sendo quase que ignorada, ela é discutida quando se trata de seu caráter utilitário, desviando-a do seu aspecto primeiro de evasão, de devaneio, de descompromisso e de prazer, passando a lhe atribuir outras funções na sociedade. Funções tidas como sendo mais úteis e importantes, considerando o tipo de sociedade em que vivemos hoje. Uma sociedade de consumo, com uma lógica produtiva/capitalista, que não admite a ludicidade enquanto um elemento constitutivo do homem, por considerar que ela interfere no comportamento que a sociedade espera do homem, um comportamento automatizado e robotizado.

Tenta-se escamotear e esconder diversos aspectos do jogo como o azar, o imprevisto, o inesperado e a descontinuidade, pois o jogo não é linear, mas sim descontínuo, rompido, imprevisto e talvez seja exatamente nisso que esteja localizado o seu fascínio, o seu encantamento e sua atração. Duvignaud justifica que muitas são as razões para o ocultamento da parte lúdica da experiência humana, já que as exigências intelectuais de uma economia de mercado e uma tecnologia crescente fazem com que sobre pouco espaço para outras atividades, consideradas como fúteis, que resultem ou proporcionem o sonho, a fantasia e o prazer.

Valoriza-se a produção em detrimento do processo de humanização. Ludicidade e produtividade, embora sejam palavras possíveis de se compor uma rima, por outro lado, parecem ser incompatíveis em suas ações. Como diz Duvignaud, para muitos é difícil aceitar o preço das coisas sem preço (p.13). Isso significa dizer que o jogo, a brincadeira, a ludicidade, e o prazer que brotam dessas atividades estão inseridos no rol das coisas sem preço. Tentar justificá-las é muito difícil, elas se justificam por si só. Ao longo da história e da própria lógica da sociedade, recobre com rapidez os braseiros da efervescência lúdica (p.14). Essa necessidade de ocultamento da ludicidade leva a pensar que isso se dê em

função do caráter revolucionário e irreverente contidos no lúdico. Por meio da ludicidade, muitas verdades podem ser ditas, como também, por meio dela, pode-se zombar do mundo e (com) partilhar diversas experiências, e até mesmo formar grupos afins para lutar por alguma causa em que se acredita.

Duvignaud ressalta que o avanço tecnológico, a importância de tudo o que a sociedade considera como útil, faz com que o trabalho tome conta da vida do homem e os comportamentos não compatíveis com essa lógica utilitária e de rendimento tendem a enfraquecer ou até mesmo a desaparecer. A sociedade coloca em evidência a produção, fazendo com que o sentido de utilidade esteja relacionado ao sujeito ativo produtivamente, perpassando o sentido de valor daquilo que pode ser produzido e consumido, do qual se pode tirar algum proveito ou mesmo gerar lucro.

As transformações ocorridas no seio da sociedade, no decorrer dos anos, foram muitas. No interior dessas transformações, o mundo do trabalho adquiriu dimensões muito amplas, ao mesmo tempo em que passou a ter uma importância bem maior, absorvendo o homem quase que por completo, sobrando pouco espaço para que esse possa vivenciar sua ludicidade. O trabalho invade a vida do homem e aumenta a importância das atividades úteis. Cada vez mais, o homem tem tratado de se livrar da utopia, do azar e do imprevisto. Entretanto, para que se possa gostar do jogo, o jogo sem regras, para entender suas formas e suas figuras, é necessário que se dê lugar ao efêmero.

Duvignaud sugere a necessidade de uma nova epistemologia para dar conta das manifestações lúdicas do jogo. E não deixa de se referir ao amor, vivenciado enquanto um jogo, no qual o aspecto lúdico nele contido está relacionado ao prazer, sem ter como objetivo a reprodução, mas sim o gozo. Aqui, a transgressão das regras e dos costumes se faz presente, juntamente com a astúcia. É a astúcia que permite inverter, de acordo com a conveniência, o caráter das regras.

No entanto, todos esses aspectos, relacionados à parte lúdica do amor, são válidos, também, para os diversos tipos de jogos, pois neles encontra-se o prazer, a transgressão das regras e a astúcia.

E Duvignaud questiona,

Não haveria a possibilidade de que em todas as civilizações existisse um campo de experiência desligado de toda função ou de toda finalidade (...) em que a gratuidade, o azar e o jogo não se confundissem, com as regras que definem uma cultura estabelecida e reproduzida regularmente? (DUVIGNAUD 1997, p.23).

Assim, se poderia medir a totalidade da atividade lúdica que cada sociedade permite a si mesma e a seus membros, procurando saber se as crenças religiosas ou mesmo a magia concordam ou não com esse campo livre da vida comum.

Nas civilizações, existe uma correlação entre as várias formas de jogo que não se parecem entre si. Correlações que sugerem uma relação homogênea das diversas faces da ludicidade. Para Duvignaud, a área que delimita as atividades lúdicas é bem mais ampla e específica do que a que é dada por Huizinga (1990) e Caillois (1990), considerando o fato de que os aspectos que envolvem essas experiências são mais diversos do que se acredita. É importante que se reconheça que em toda vida humana coletiva há uma região lúdica que abrange toda a existência do homem. Ao mesmo tempo em que o jogo, a divagação, o sonho e a festa estão presentes o tempo todo na vida do homem, basta um olhar mais atento, para descobrir o quanto as atitudes humanas estão impregnadas pelo imaginário.

A atividade livre, de acordo com o pensamento de Duvignaud, não serve para nada e nesse rol das coisas inúteis estão inseridos o prazer e o imaginário. O lúdico também seria inútil, mas talvez seja essa inutilidade que sustente o jogo e as atividades lúdicas em geral. O jogo se apresenta como algo alheio às regras impostas pela sociedade, sendo sua finalidade principal a satisfação e o prazer de quem joga. As crianças são o exemplo disso, elas rompem com a ordem, os códigos e as leis estabelecidas socialmente. Elas são livres no ato lúdico.

O ocultamento da atividade lúdica sofrido ao longo da história, Duvignaud considera como sendo um *fenômeno a-estrutural*. E é a partir daí que surgem alguns enunciados, como, por exemplo, o formulado por Huizinga (1990) em seu livro “Homo Ludens”. Segundo Duvignaud,

Huizinga amplia a noção de jogo, que até então se restringia apenas à infância, ele vai mais além, pois vê relações com a máscara, as competências, os mitos, as trocas e o dom, considerando ainda o fato de que a atividade lúdica é anterior à cultura. Porém, Duvignaud observa uma limitação no pensamento de Huizinga, por ele afirmar que todo jogo possui suas regras, enquanto que, para Duvignaud, o jogo é mais livre e menos regrado.

Outro enunciado de Duvignaud diz que *o jogo possui uma estrutura própria*. Enunciado que tem como base o pensamento de Caillois (1990), segundo o qual a atividade lúdica se apresenta de quatro formas: *agon* (competição), *alea* (azar), *mimicry* (mimesis) e *ilinx* (vertigem). As atividades que envolvem esses aspectos incluem, não só as civilizações, mas também os animais e toda a natureza. As regras são as mesmas que se encontram no universo.

É interessante observar a forma como Duvignaud vê os brinquedos em relação à criança. Para ele, o brinquedo não é o jogo. O adulto vê o brinquedo como um meio de recuperar sua infância e, ao mesmo tempo, de dominar a criança. Mas, a criança, ao destruir o brinquedo, resgata a liberdade do jogo, dentro do sistema de objetos fabricados pelo seu livre arbítrio. Essa destruição faz com que a criança se separe da função imediata dos brinquedos que lhes são dados. A criança passa a dar o sentido que quer ao brinquedo, de acordo com sua vontade e com a brincadeira do momento. Ela restitui a indeterminação das coisas inúteis, se separando também do mundo dos adultos.

Para que se possa penetrar e ao mesmo tempo entender o território das “atividades inúteis”, ou lúdicas, é preciso se desligar de *certos hábitos intelectuais* e apreender esses fenômenos de acordo com *a perspectiva do nada, da intencionalidade zero*. Isso seria possível mediante uma ruptura na continuidade dos comportamentos iguais e de acordo com os modelos de uma cultura e de uma época. Sem esquecer que a ruptura está sempre presente na atividade lúdica. Duvignaud questiona, então, *o que se busca quando não se busca nada? Busca-se uma sucessão de gestos, de movimentos, de emoções, cujo único fim é o próprio jogo*, ou seja, não há um objetivo em

si, porque eles não possuem nenhuma realidade objetiva.

O jogo contém em seu interior alguma coisa mágica que, em seu decorrer, tudo pode acontecer a qualquer momento, de forma inesperada, e é nisso que reside o seu fascínio, o seu encanto. O jogo não se reduz a uma atividade particular e, ao mesmo tempo, não representa uma ideia. O jogo abre uma brecha na continuidade real do mundo estabelecido e que recai no campo das muitas combinações possíveis, que fogem a essa ordem estabelecida. Pois o lúdico é ordem e desordem, ao mesmo tempo em que cria uma nova ordem. A atividade lúdica não se acaba em um dado momento tido como privilegiado, cujo transcurso se produz à efervescência lúdica, o que é muito comum nas festas, nas atividades coletivas durante um determinado período.

Duvignaud discute os fluxos de jogo que transitam no território da existência das sociedades. Os fluxos de jogo incluem diversas expressões, que, em determinadas ocasiões, se cristalizam na ética, na metafísica, na estética, na política, podendo ainda se estabelecer nos costumes, nos gestos, nos sonhos, etc. A obscuridade que envolve o lúdico se materializa por meio de formas, em que umas se apagam com as diversas gerações, enquanto que outras sobrevivem como pequenas ilhas, cercadas pelas evidências de um mundo aceitável e sério. Duvignaud exemplifica três fluxos de jogo, que são: a libertinagem, a metamorfose e o barroco. E é sobre eles que se vai reportar a seguir.

A libertinagem. O libertino questiona o mundo, joga com a ordem, joga com os costumes, joga com Deus, às vezes, faz tudo isso ao mesmo tempo. O libertino é indiferente ao mundo, não aspira exercer nenhuma função, mesmo tendo esse direito por nascimento, resultado de herança familiar. Segundo Duvignaud, o libertino exerce sua atividade lúdica em si mesmo, em seus costumes e em seu corpo. A libertinagem é um jogo, que é jogado consigo mesmo e com o próprio corpo. A embriaguez, o excesso, os amores e a promiscuidade são elementos que fazem parte do espírito libertino. O homem de espírito libertino quer ser livre, não assume compromissos,

despreza os valores morais e econômicos, vive sua vida como um eterno jogo. Na libertinagem, a sátira e o grotesco são uma constante, ela surge do desdém da coisa pública, dos papéis sociais e das coisas sérias.

A metamorfose. Altera a forma imposta pelos determinismos e pela racionalidade humana, mistura a alegoria, o mito, o erotismo e a poesia em um mesmo discurso. O fluxo de transformações lúdicas se coloca a serviço da elite da época. Para realizar seus jogos, se utiliza da máscara, do disfarce e da magia. É um jogo metafórico. E nesse jogo metafórico da metamorfose, não só o adulto joga, como também a criança. Se se tomar aqui como exemplo a criança ribeirinha, será possível observar que ela joga com as águas dos rios, com a floresta, com o grupo de amigos, com ela mesma, com os diversos objetos que a natureza e o seu meio lhe proporcionam. Enfim, a criança que habita às margens dos rios e da floresta joga com o próprio espaço de que dispõe e com a natureza. Isso é possível porque na metamorfose pode-se jogar **“como se”** e é aqui que se encontra a metáfora. A metamorfose se dá quando ela tenta conciliar o mundo externo, muitas vezes hostil, com o mundo interno. O mundo da metamorfose é o mundo onírico, o mundo do sonho, onde tudo se funde e transforma o mundo.

O delírio do barroco. No barroco, pode ser percebida a presença do imaginário modificando as formas, as cores e os sons. Uma espécie de manipulação estética que transgride formas já conhecidas. Seria um estado de criação humana, uma prática do imaginário. No barroco, a manipulação das formas é lúdica, ela não se remete a nenhum modelo ou código. Para Duvignaud, o barroco sugere um mundo sem fronteiras que contradiz a gravidade e, por conseguinte, a gravitação dos interesses místicos. O barroco se constitui, assim, em uma espécie de explosão lúdica na Europa, rompendo com dogmas estabelecidos e acentuando certa ruptura entre esSES na cultura europeia da época. O barroco busca explorar, por meio de metáforas, uma realidade difícil de ser captada.

Ao abordar o jogo na sociedade atual, a da tecnologia, Duvignaud enfatiza que o jogo é a parte mais coerente dentro desse contexto. E é pelo

endurecimento da vida que surgem as atividades lúdicas ou *inúteis*. Muitos são os lugares em que a vivência lúdica está ancorada, como é o caso das viagens, da música em suas diversas formas, da busca pela natureza, da “preguiça” do homem. Tudo isso são regiões incertas do jogo, as quais desafiam o que se denomina de “tempo livre” e que contêm em seu interior uma certa reação contra a sociedade atual. Por detrás das atividades lúdicas, do jogo, se encontram ocultas experiências, as quais não se esgotam na racionalidade produtiva.

O tempo livre se constitui em brechas ou momentos da vida cotidiana, que acompanham o azar e o imprevisto. Essas brechas ou momentos estão ancorados no conjunto da vida coletiva, revelando que se pode dar sentido à vida por meio de uma criatividade desprovida de qualquer preocupação funcional. Os lugares em que se abrigam o hedonismo e o jogo não necessitam de uma doutrina que os justifique, muito menos de regras que os perpetuem, pois tanto o hedonismo como o jogo são efêmeros. Mesmo a atividade lúdica e o jogo sendo efêmeros, são eles que atenuam as dificuldades vividas no cotidiano de cada ser humano, ajudando a superá-las e a suportá-las a cada dia. A ludicidade é um dos elementos que dão forma à vida cotidiana; ela é o próprio mundo da cultura em ação.

A festa, a criação artística, a imaginação, os sonhos e os devaneios, os momentos descompromissados, (elementos esses vistos muitas vezes como marginais), dentro de toda a grande teia da vida, em que todos estão envolvidos e absorvidos, levam a pensar que a forma de sair desse imenso emaranhado das coisas estabelecidas pela sociedade, seria através da experiência do jogo, da vivência lúdica. O homem que joga remete a um homem mais livre e mais aberto a novas ideias. Pois o jogo, muitas vezes, rompe com determinadas ideias preconcebidas, com certos costumes e tradições.

O jogo pode abrir caminho para novas possibilidades na vida do homem, proporcionando ainda a vivência de emoções não experimentadas.

#### **Sobre a autora:**

*Nazaré Cristina Carvalho*

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

Recebido em: 15/09/2011

Aceito para publicação em: 10/10/2011