

Artigo

A CULTURA A PARTIR DAS TEORIAS DO JOGO DE JOHAN HUIZINGA E ROGER CAILLOIS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA COM ÊNFOQUE SOBRE PONTOS DE INFLEXÃO

CULTURE AS VIEWED BY JOHAN HUIZINGA AND ROGER CAILLOIS' THEORIES OF PLAY: A COMPARATIVE ANALYSIS FOCUSED ON INFLECTION POINTS

Leonardo Dias Avançaço¹

Resumo: Enfocando-se o tema da cultura, o objetivo central deste estudo foi desenvolver uma análise comparativa de argumentos presentes em duas teorias do jogo, a saber: os contidos na obra *Homo ludens* do historiador Johan Huizinga e os presentes no livro *Os jogos e os homens* do sociólogo Roger Caillois. Buscou-se, por meio de uma apreciação das críticas de Caillois ao trabalho de Huizinga, descrever pontos de inflexão entre as teorias, de modo que se destacaram uma descontinuidade entre elas e o caráter de originalidade de cada uma. Como resultados, verificou-se que os referidos autores operam com lógicas distintas de denominação do termo jogo, o que conduziu cada qual por direções igualmente diferentes, bem como se constatou que as considerações acerca da função do jogo no desenvolvimento cultural são significativamente distintas.

Palavras-chave: Desenvolvimento cultural; Ludicidade; Civilização.

Abstract: Focusing on the theme of culture, the central objective of this study was to develop a comparative analysis of arguments found on two theories of play, namely: *Homo ludens*, by historian Johan Huizinga, and *Man, Play and Games*, by Roger Caillois. Through an appreciation of Caillois' criticism regarding Huizinga's work, we searched to describe inflection points between the theories, which highlight a discontinuity between both and the feature of originality in each of them. As results, we have verified that these authors operate with distinct logics of naming to the term play, which has led each one on equally distinct directions and, in addition, we noted that the considerations regarding the function of play on cultural development are significantly different.

Keywords: Cultural development; Ludicity; Civilization.

¹ Doutor em Educação. Professor da Rede Básica de Ensino da Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: ldavanco87@gmail.com

Introdução

Neste estudo, enfocando-se a temática da cultura, estabelece-se por objetivo central analisar comparativamente argumentos referentes a duas teorias do jogo, a saber: aqueles presentes no livro *Homo Ludens* do historiador Johan Huizinga e aqueles contidos na obra *Os homens e os jogos* do sociólogo Roger Caillois. Quando nos deparamos com a produção acadêmica sobre jogos, sobretudo em suas conexões com os campos da educação e da cultura, constata-se que tais obras são amplamente referenciadas.

Segundo Marques (2015, p. 5), referindo-se a Huizinga e Caillois, “há muitos pontos de contato entre os autores”. Como, porém, devemos interpretar esses pontos de contato de modo a valorizar as convergências e ressaltar devidamente as diferenças de direções que as obras tomam?

Em 2019, foi publicada por Pujol uma dissertação de mestrado em que foram analisados aproximações e distanciamentos entre as referidas obras. Na ocasião, foram identificados mais pontos de convergência do que pontos de divergência entre os autores. Em nosso estudo, conquanto não busquemos refutar a ideia de determinada complementaridade entre os estudos desenvolvidos por Huizinga e Caillois, buscamos destacar o que há de original neles e, para tanto, nosso enfoque recaiu sobre as discontinuidades. Nesse sentido, são levadas em conta especialmente as críticas que Caillois dirige a Huizinga.

O trabalho está dividido em duas partes. A primeira consiste em uma abordagem acerca das caracterizações e definições de jogo de ambos os autores, buscando-se compreender como, para eles, o jogo se relaciona com a cultura. Já a segunda parte se constitui como um exame das concepções de jogo presentes em *Homo ludens* e *Os jogos e os homens*, bem como dos entendimentos relativos às funções do jogo no desenvolvimento cultural e civilizacional propostos pelos autores. Em ambas as partes são demonstrados aproximações e distanciamentos, focalizando-se mais propriamente as diferenças de perspectiva entre os autores.

Pontos de inflexão nas definições do jogo e sua relação com a cultura

De acordo com Pujol (2019, p. 44), Caillois inspira-se na obra *Homo ludens* e a aborda com “críticas positivas e negativas” durante todo o seu estudo desenvolvido no livro *Os jogos e os homens*. Já Oliveira (2018, p. 27), referindo-se a textos de Caillois, afirma que “tanto nesses escritos, quanto em ‘Os jogos e os homens’, Caillois tem influência do historiador Johan Huizinga, a partir do livro *Homo ludens*, um

marco sobre os estudos dos jogos e da ludicidade”. Puber Brandão (2010), por sua vez, afirma que “o sociólogo francês Roger Caillois deu continuidade ao trabalho de Huizinga”.

Pujol (2019, p. 44-45), além disso, concorda com a ideia segundo a qual as obras de Huizinga e Caillois podem ser consideradas complementares, situação na qual “uma acaba preenchendo as lacunas da outra”, enquanto acrescenta que “essas obras possuem mais pontos convergentes do que divergentes”. Veremos que, de certa maneira, esses pontos de vista não deixam de apresentar uma parte da verdade, embora tendam a deixar de destacar importantes pontos de inflexão existentes entre as obras.

Huizinga (2008) inaugurou uma peculiar lógica de denominação do termo jogo. De certa maneira, essa forma particular de denominar o termo baseia-se em uma constatação, a saber: aquela segundo a qual o jogo constitui fato mais antigo do que a cultura, “pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”, ao passo que “os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 2008, p. 3). A partir dessa constatação, Huizinga (2008) investe sobre o termo jogo um sentido amplo, entendendo-o como uma função significativa de natureza espiritual e irracional, a qual encerra um determinado sentido. E essa função significativa denominada de “jogo” poderia tomar formas diversas, marcando com sua presença moduladora variados feitos culturais ao longo da história.

No prefácio de *Homo ludens*, Huizinga (2008) afirmava que nele crescia a seguinte convicção: “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Ao haver exposto tal ideia em conferências, narrou que foi interpelado por seus ouvintes diversas vezes a corrigir o subtítulo de sua obra para o seguinte: *o jogo como elemento ‘na’ cultura*, substituindo-se a expressão *da cultura*. Diante disso, afirmou que sempre protestou contra essa orientação, “pois minha intenção”, acrescentou, “não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico”. Por essa razão, Caillois (1994, p. 28) declarou que a investigação de Huizinga “não é um estudo dos jogos”, mas sim um exame acerca da “fecundidade do espírito de jogo no terreno da cultura e mais precisamente do espírito que preside certa espécie de jogos: os jogos de concorrência regulamentada”.

Ora, Caillois (1994) denomina o *Homo ludens* de “trabalho original e vigoroso”, ainda que “discutível na maioria de suas afirmações”. Acrescenta, entretanto, que a obra, por sua natureza, “não deixa de abrir caminhos sumamente fecundos à investigação e à reflexão” (CAILLOIS, 1994, p. 27). Trata-se, neste tópico, de destacar

o que Caillois, por um lado, considera discutível do ponto de vista da definição de jogo de Huizinga e, por outro lado, o que incorporou de tal definição em sua própria teoria. Com essa finalidade em vista, apreciemos a caracterização e a definição de Huizinga acerca do jogo, para se verificar posteriormente como Caillois abordou em seu trabalho tal definição:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2008, p. 16).

Analisando a definição de jogo supracitada, Caillois (1994) afirmou que todas as palavras nela contida “têm grande valor e estão plenas de sentido”, ainda que a houvesse considerado “demasiado ampla e demasiado limitada”. Antes de examinar a crítica de Caillois (1994) sobre essa caracterização do jogo, vejamos em que o autor concorda e como se aproxima mais precisamente da abordagem de Huizinga (2008).

Caillois (1994, p. 31) consente que o jogo é definido por ser uma “atividade livre e voluntária, como fonte de alegria e de diversão” (liberdade e divertimento). O sociólogo também anui que o jogo “é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente separada do resto da existência e realizada no geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar” (separação) (CAILLOIS, 1994, p. 32). Assinala, outrossim, que “as leis confusas e complicadas da vida ordinária são substituídas, nesse espaço definido e por esse tempo determinado, por regras precisas, arbitrárias e irrecusáveis, que é preciso aceitar como tais e que presidem o desenvolvimento correto da partida” (regulamentação) (CAILLOIS, 1994, p. 33).

A essas características emprestadas da definição de Huizinga (liberdade, separação e regulamentação), Caillois (1994) acrescenta a improdutividade, a incerteza e a ficção. Isso não quer dizer, porém, que seus acréscimos apenas supram lacunas ou complementem a análise de Huizinga, pois os próprios entendimentos do jogo e de seu lugar na cultura se alteram quando essas teorias são comparadas. Pode-se melhor compreender esse ponto retomando a crítica de Caillois à definição acima citada, quando o sociólogo declarou que ela é demasiado geral e demasiado limitada.

A crítica de Caillois (1994) amplia a teoria de Huizinga, ao passo que dela se distancia estabelecendo um ponto de inflexão. Esse distanciamento resulta de uma reconfiguração do sentido da palavra jogo, de modo que Caillois (1994) investe sobre o termo uma outra lógica de denominação. E não deixa de ser importante pôr em relevo esse afastamento porque, em grande parte das reflexões sobre ambas as teorias, intérpretes tendem a limitar-se a destacar mormente a ampliação que Caillois propõe em relação à teoria de Huizinga. Puber Brandão (2010, p. 841), por exemplo, afirmou que Caillois expandiu “a ideia, introduzida por Huizinga, de que jogar e brincar são atos voluntários e livres, e apontou que o final do jogo e da brincadeira são incertos”.

Vejamos inicialmente, com as palavras de Caillois, porque a definição de Huizinga seria demasiado limitada. Caillois (1994, p. 29) afirma que “a parte da definição de Huizinga que considera o jogo como uma ação desprovida de todo interesse material exclui simplesmente as apostas e os jogos de azar”. Tais jogos, em seu entendimento, “ocupam precisamente um lugar importante na economia e na vida cotidiana dos diferentes povos, de certo que em formas infinitamente variáveis, mas nas quais a constância da relação entre azar e ganância é ainda mais impressionante” (CAILLOIS, 1994, p. 29-30). E acrescenta: “os jogos de azar, que são também jogos a dinheiro, praticamente não têm lugar na obra de Huizinga”, ao passo que “esse é um prejuízo que não carece de consequências” (CAILLOIS, 1994, p. 30). O autor reconhece, entretanto, que essa lacuna é explicável pelo escopo da obra de Huizinga, pois “certamente resulta muito mais difícil estabelecer a fecundidade cultural dos jogos de azar do que a dos jogos de competição” (CAILLOIS, 1994, p. 30).

Compreendido isso, vejamos agora como Caillois critica a posição de Huizinga por ser demasiado ampla. Nesse ponto, será possível notar como as teorias se distanciam e se orientam por direções decididamente opostas. Pois bem, Caillois (1994, p. 29) assinalou inicialmente ser digno de mérito e fecundo, em sua definição, Huizinga “haver captado a afinidade que existe entre o jogo e o segredo ou o mistério”, embora essa convivência de características não pudesse “intervir em uma definição do jogo, o qual quase sempre resulta espetacular, senão ostentoso”. Acrescentou que, quando o segredo, a máscara e o traje desempenham uma função sacramental, “pode-se estar seguro de que não há aí jogo, senão uma instituição” (CAILLOIS, 1994, p. 29). Não negou que houvesse uma espécie de aproximação entre, de um lado, jogo, de outro, mistério e simulacro. Contudo, ressaltou que, para ser jogo, é importante que “o mistério não seja reverenciado e que o simulacro não seja nem princípio nem signo de metamorfose e de possessão” (CAILLOIS, 1994, p. 29). Para Huizinga (2008), porém, tanto o mito quanto o culto nascem

do jogo e são vivificados pelo jogo. A esse respeito, o autor declara: “as sociedades celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra” (HUIZINGA, 2008, p. 7).

Conforme se afirmou anteriormente, Huizinga (2008) investiu o termo jogo de um sentido amplo, entendendo-o como uma função significativa que, nos seres humanos, poderia tomar várias formas culturais. Sendo mais antiga que o culto, o mito e o rito, na visão de Huizinga (2008), essa função significante haveria contribuído com os seus surgimentos e desenvolvimentos. Nesse sentido, dado o caráter totalizante da presença dos cultos, dos ritos e dos mitos nas civilizações antigas, o jogo também estaria presente na origem de outras formas e instituições culturais, tais como, por exemplo, a poesia, a dança, a música, o direito, a filosofia, a indústria, o comércio etc. (HUIZINGA, 2008, p. 7). Nesse ponto, Marques (2015, p. 5) está correto ao haver afirmado que “a diferença entre as duas obras está na relativização que Caillois efetua sobre o ‘exagero’ cometido por Huizinga, ao supervalorizar o aspecto lúdico da vida em detrimento de outros elementos constituintes da cultura”. Para Caillois (1994), não haveria existido um momento no qual o jogo haveria se transformado em culto ou rito, uma vez que o sagrado representa uma distinta e oposta esfera de significação. Segundo Huizinga (2008, p. 13), por outro lado, “tal como não há diferença formal entre o jogo e culto, do mesmo modo o ‘lugar sagrado’ não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo”.

De acordo com Oliveira (2018, p. 28), Caillois publicou um texto intitulado “O jogo e o sagrado” como uma resposta a Huizinga. Nesse texto, Caillois (1988, p. 152) afirma que a associação entre jogo e sagrado consiste na tese mais audaciosa da obra *Homo ludens*, tese “que é ao mesmo tempo, a meu ver, a mais frágil de todas”. Embora reconhecesse que existissem jogos com origem sagrada, tais como, por exemplo, “os papagaios de papel e os mastros de cocanha que, no Pacífico, estão ligados aos mitos de conquista do céu” (CAILLOIS, 1994, p. 154), por outro lado, declarava que “as formas dos jogos e dos cultos, só pelo facto de terem uma preocupação idêntica em separar-se do curso comum da existência”, não ocupam uma situação equivalente, nem abrangem “por essa razão um conteúdo igual” (CAILLOIS, 1994, p. 156). No sagrado, o que se observa consiste no fato de ele se apresentar como “força indivisível, equívoca, fugitiva, eficaz”, de modo que o fiel se sente “invadido pelo sagrado, fonte da onipotência” ou “está desarmado diante dele e à sua completa mercê” (CAILLOIS, 1994, p. 156). No jogo, seria o oposto o que se observa: “tudo é humano, inventado pelo homem criador”, de modo que se explica o fato de que “o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer peri-

gos, preocupações, trabalhos” (CAILLOIS, 1988, p. 156). Nesse sentido, Oliveira (2018, p. 29) afirma que Caillois se apoia na definição de Beneviste, para quem “o jogo é ‘exaltação e liberação’ e o sagrado ‘tensão e angústia’”, concluindo que o jogo estaria no domínio do profano.

Evidencia-se, portanto, que a orientação de Caillois (1988; 1994) se direciona a partir de um importante ponto de inflexão em relação à teoria de Huizinga, para quem a associação entre sagrado e jogo assumia uma função de capital importância em suas investigações. Como afirmava Huizinga (2008, p. 21-22), aos poucos, “o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado”, ao passo que “o ato de culto possui todas as características formais e essenciais do jogo, que anteriormente enumeramos, sobretudo na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente”. Quando são comparadas as duas teorias nos domínios das definições de jogo, deparamo-nos com uma diversidade de lógicas de denominação que é decisiva dos desdobramentos de suas investigações. Não se pode perder de vista que, para Caillois (1994), a obra de Huizinga é admirável, mas “discutível na maioria de suas afirmações”. O fato de Caillois haver aceitado em parte a caracterização de Huizinga pode gerar a falsa ilusão de continuidade entre as teorias, quando na verdade o que se verifica é uma descontinuidade. Isso ficará mais evidente no exame que se propõe no tópico subsequente.

Pontos de inflexão sobre a função do jogo no desenvolvimento cultural

Segundo Pujol (2019), na teoria de Huizinga, faz-se menção a um impulso lúdico que seria “universal para todos os tipos de jogos”. Nesse sentido, Huizinga (2008, p. 7) afirmava: “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo”. Já na teoria de Caillois, acrescenta Pujol (2019, p. 46), “não existe apenas um impulso, mas sim quatro”, a saber: o de competir (*agon*); o de experimentar a espera pelos favores do destino (*alea*); o de imitação (*mimicry*); e o de experimentar vertigem (*ilinx*). Portanto, considerando o princípio que leva o ser humano a jogar, é encontrado mais um ponto de inflexão entre as teorias de Huizinga e Caillois. Não obstante isso, Caillois (1994, p. 27-28) declara que Huizinga haveria descoberto o jogo “ali onde antes ninguém havia se atrevido a reconhecer sua presença ou influência”, embora houvesse descuidado da descrição e da classificação dos jogos, entendendo-as como assentadas, “como se todos os jogos respondessem às mesmas necessidades e manifestassem indiferentemente a mesma atitude psicológica”.

Caillois (1994, p. 27) declara ainda que Huizinga se esforçou, por um lado, para elaborar uma exata definição da essência do jogo, ao passo que, por outro lado, dedicou sua energia para lançar luzes “sobre essa parte do jogo que obceca ou vivifica as manifestações essenciais de toda a cultura”. Anuiu, na sequência, que “Huizinga cumpriu brilhantemente com essa demonstração” (CAILLOIS, 1994, p. 27). Contudo, enquanto, para Huizinga (2008), o jogo em si mesmo consiste em uma função espiritual significativa geradora de cultura e/ou com presença marcante na cultura, para Caillois (1994), o jogo em si mesmo constitui-se de conjuntos de atividades específicas e categorizadas, que satisfazem diferentes funções ou pulsões psíquicas, possuindo um lugar, ao lado de outras manifestações, na cultura.

Além disso, Oliveira (2018, p. 39) lembra que “Caillois defende a sua sociologia a partir dos jogos contestando duas teses centrais que permeiam os estudos dos jogos”, sendo a primeira tese a de Huizinga, o qual defende que o jogo é anterior à cultura, ao passo que “a segunda é a tese de que no jogo tudo se degrada, ou seja, de que o jogo é a deterioração da vida de outrora, uma espécie de imitação da história das primeiras épocas do mundo”. Vejamos mais detalhadamente como Caillois se posiciona em relação a essas duas teses, considerando seus acertos e suas limitações. Começemos pela segunda, que se associa a pesquisadores tais como Hirn, Groos, Gomme, Garrington Bolton, entre outros. Em seu parecer, no contexto em que escrevia a sua obra, em 1967, essa segunda tese apresentava-se como a mais difundida e popular. Atualmente, porém, parece que a situação se inverteu com a crescente popularidade dos estudos de Huizinga.

Pois bem, Caillois (1994, p. 106) afirma que, durante muito tempo, “o estudo dos jogos apenas tem sido a história dos brinquedos”, de modo que “muito mais atenção tem sido posta nos instrumentos ou nos acessórios dos jogos do que em sua natureza, em suas características, em suas leis, nos instintos que supõem e no gênero de satisfação que procuram”. De uma maneira geral, continua o autor, essa perspectiva de estudos considerava os jogos como “simples e insignificantes diversões infantis”, não havendo em qualquer hipótese a atribuição a eles de um valor cultural (CAILLOIS, 1994, p. 106). Declara ainda que as investigações elaboradas acerca da origem dos brinquedos ou dos jogos “não têm feito nada além de confirmar essa primeira impressão de que os brinquedos são utensílios e os jogos comportamentos divertidos e sem envergadura, abandonados às crianças quando os adultos têm encontrado algo melhor” (CAILLOIS, 1994, p. 106). Dessa forma, as armas caídas em desuso são consideradas brinquedos, ao passo que a bola e o pião foram considerados inicialmente artefatos mágicos. Relativamente aos jogos, também se embasariam “em crenças perdidas” ou reproduziriam “no vazio ritos desprovidos

de significado” (CAILLOIS, 1994, p. 106). As danças de roda e as cantigas infantis, nesse sentido, “aparecem igualmente como antigos encantamentos fora de uso” (CAILLOIS, 1994, p. 106). Em resumo, de acordo com essa tese, no jogo tudo se degradaria.

Mas e a tese de Huizinga? Vejamos o que Caillois (1994, p. 107-108) nos diz:

Não obstante, em 1938 Huizinga sustenta a tese oposta, em sua obra capital *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. O jogo é liberdade e invenção, fantasia e disciplina ao mesmo tempo. Todas as manifestações importantes da cultura estão decalcadas nele. São tributárias do espírito de investigação, do respeito à regra, do desapego que cria e que mantém. Em certos aspectos, as regras do direito, as da prosódia, do contraponto e da perspectiva, as da encenação e da liturgia, as da tática militar, as da controvérsia filosófica são outras tantas regras de jogo. Constituem convenções que é preciso respeitar. Suas redes sutis fundam nada menos que a civilização. “Haverá sido criado tudo a partir do jogo”, perguntamo-nos ao encerrar a leitura de *Homo ludens*.

Na perspectiva de Caillois (1994), nem tudo haveria sido criado a partir do jogo. Não obstante isso, a respeito de ambas as duas teses, Caillois (1994, p. 108) afirma que elas “se contradizem quase absolutamente”. E acrescenta: “não creio que elas tenham sido confrontadas, seja para decidir entre elas, seja para articulá-las uma à outra” (CAILLOIS, 1994, p. 108). Mais à frente, declara que, de sua parte, não crê na impossibilidade de resolver a antinomia, posicionando-se a princípio da seguinte forma: “o espírito do jogo é essencial para a cultura, mas, no transcurso da história, jogos e brinquedos são resíduos dela” (CAILLOIS, 1994, p. 108-109). Assim, o autor não toma a decisão de defender exclusivamente a teoria de Huizinga, mas busca articulá-la com a tese oposta em um esforço de síntese. Essa articulação, conforme se verá, não se dará na ausência de uma dupla crítica de ambas as perspectivas. De certa maneira, esse modo de posicionar-se perante ambas as correntes de pensamento sobre o jogo iria distanciá-lo uma vez mais significativamente da teoria de Huizinga. Conforme dizia Caillois (1994, p. 27), a obra de Huizinga “não deixa de abrir caminhos sumamente fecundos à investigação e à reflexão”. A partir do caminho aberto, todavia, Caillois atinge outros terrenos de investigação, mas não sem haver desenvolvido desvios em relação à teoria de Huizinga.

Compreendidos como “sobrevivências incompreendidas de um estado caduco ou empréstimos tomados de uma cultura alheira”, bem como “privados de sentido naquela em que se lhes introduz”, os jogos, segundo Caillois (1994, p. 109), “sempre aparecem fora do funcionamento da sociedade”. Em tal sociedade, apenas seriam tolerados, ao passo que “em uma fase anterior ou na sociedade na qual surgiram

eram parte integrante de suas instituições fundamentais, laicas ou sagradas” (CAILLOIS, 1994, p. 109). Nesse contexto, tais atividades “não eram jogos em absoluto, no sentido em que se fala de jogos de crianças, mas nem por isso deixavam de participar da essência do jogo, tal como a define precisamente Huizinga” (CAILLOIS, 1994, p. 109). Sua função social haveria se alterado, mas não a sua natureza, de modo que “a transferência e a degradação sofrida os despojaram de sua significação política ou religiosa” (CAILLOIS, 1994, p. 109). Tal degradação haveria revelado, “separando-o, aquilo que continham em si e que não era outra coisa senão estrutura de jogo” (CAILLOIS, 1994, p. 109).

A fim de compreendermos a maneira como Caillois abre caminho para uma nova e independente teorização acerca do jogo, façamos uma breve digressão. Em sua investigação acerca das relações entre jogo e educação, Brougère (1998, p. 14) inicia seu estudo afirmando que, a respeito do jogo, “não podemos agir como se dispuséssemos de um termo claro e transparente, de um conceito construído”. Nesse sentido, o autor propõe que, em primeiro lugar, devemos encarar o jogo como uma palavra “estratificada em vários níveis de significação” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Para os fins desta investigação, cumpre que cerquemos de atenção a análise que Brougère elabora acerca dos dois primeiros níveis de significação, que dizem respeito aos sentidos de [1] atividade lúdica e de [2] estrutura de jogo.

No sentido de atividade lúdica, segundo Brougère (1998, p. 14), jogo é entendido como “uma certa situação caracterizada pelo fato de que seres jogam, têm uma atividade que diz respeito ao jogo, qualquer que seja a sua definição”. Nessa direção, jogo seria o que o vocabulário científico denomina de atividade lúdica, “quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). De outro lado, no sentido de estrutura, o jogo é considerado um “sistema de regras (*game*, em inglês) que existe e subsiste de modo abstrato independentemente dos jogadores, fora de sua realização concreta em um jogo entendido no primeiro sentido” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Os dois níveis de sentido sobrepõem-se um ao outro: “quando o jogo se desenrola, há jogo no sentido de situação lúdica e presença de um jogo no sentido de sistema de regras” (BROUGÈRE, 1998, p. 14-15). Contudo, a partir desse sistema ou dessa estrutura, “pode-se fazer mais do que jogar, pode-se, por exemplo, analisá-lo de um ponto de vista matemático, traduzi-lo em um *software*”, sendo que nesse sentido “o jogo subsiste na ausência de jogadores” (BROUGÈRE, 1998, p. 15). A respeito da comparação entre esses dois níveis estratificados de sentido, o autor declara que

“muitas confusões nas discussões ou análises sobre o jogo vêm do perpétuo deslizamento entre estes dois níveis de sentido” (BROUGÈRE, 1998, p. 15).

Finalizando a digressão, como se pode notar, na análise de Caillois, é precisamente um similar deslizamento entre níveis de sentido que se verifica. Primeiramente, Caillois nega que se trate de jogos as atividades culturais pertencentes às instituições vigentes em determinado contexto histórico e social e, nesse sentido, distancia-se da abordagem de Huizinga. Logo após a negação, porém, em seu esforço de síntese, reconhece que, do ponto de vista formal ou estrutural, tais atividades comungariam da essência do jogo, tal como a entendia Huizinga. Considerando essa estrutura de jogo como a natureza do próprio jogo, Caillois anuiu que Huizinga estaria *em parte* correto em sua investigação; em parte, porque reconheceu, outrossim, que houvesse ocorrido uma mutação qualitativa da função social da atividade quando de sua transformação em jogo efetivo.

Até o momento, tivemos a oportunidade de verificar a maneira como Caillois (1994) articulou as duas teses em um esforço de síntese, reconhecendo o que haveria de correto em ambas. Contudo, o autor não se contenta com esse procedimento e, para reforçar seu ponto de vista original sobre a questão, dirige críticas às duas teses.

Nessa direção, referindo-se à segunda tese, Caillois (1994, p. 112) afirmou que dificilmente haveria jogo “que não haja parecido aos historiadores especializados como o último estágio da decadência progressiva de uma atividade solene e decisiva que comprometia a prosperidade ou o destino dos indivíduos ou das comunidades”. Todavia, perguntou-se mais adiante se essa doutrina “não é errônea no fundamental e [...] uma pura e simples ilusão de ótica” (CAILLOIS, 1994, p. 112). Embora seja certo que “o arco, a funda e a zarabatana subsistem como brinquedos, havendo sido substituídos por armas mais poderosas”, por outro lado, “as crianças também jogam com pistolas d’água, com rifles de ar comprimido, em um contexto em que nem a pistola nem o fuzil tenham caído em desuso entre os adultos” (CAILLOIS, 1994, p. 113). Muitos outros exemplos de jogos de imitação são citados por Caillois (1994). Desse modo, a partir de tais exemplos, o autor viu-se obrigado a suspeitar “que não há nenhuma degradação de uma atividade séria na diversão infantil, senão, antes bem, presença simultânea de registros distintos” (CAILLOIS, 1994, p. 114). E mais adiante declarou que, em absoluto, o jogo não é “resíduo anódino de uma ocupação de adulto abandonada, ainda que possivelmente possa perpetuar um simulacro, quando ela mesma caduca” (CAILLOIS, 1994, p. 115). Nesse sentido, o jogo seria mais bem conceituado como “uma atividade paralela e independente, que se opõe aos atos e às decisões da vida ordinária mediante características específicas que são próprias e que fazem que seja um jogo” (CAILLOIS, 1994, p. 115).

Por outro lado, as filiações dos jogos a atividades passadas, abandonadas ou transpostas a uma outra sociedade, segundo Caillois (1998, p. 117), “estabelecem que o jogo é consubstancial à cultura”. Essa consubstancialidade, entretanto, seria constatada em manifestações surpreendentes e complexas que “aparecem ligadas estreitamente a estrutura de jogos, senão como estruturas de jogos levadas a sério, erigidas em instituições e em legislações, constituídas em estruturas imperiosas, prementes e insubstituíveis” (CAILLOIS, 1994, p. 117). Tais legislações e instituições, além disso, seriam “promovidas, em uma palavra, a regras do jogo social e a normas de um jogo que é mais que um jogo” (CAILLOIS, 1994, p. 117). Como se pode notar, o autor não consente com a afirmação de que o jogo seria anterior à cultura, tal como Huizinga buscava sustentar.

Afinal de contas, o problema de saber quem precedeu a quem, o jogo ou a estrutura séria, apresenta-se como muito vão. Explicar os jogos a partir das leis, dos costumes e das liturgias ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, a liturgia, as regras da estratégia, do silogismo ou da estética mediante o espírito de jogo, são operações complementares e igualmente fecundas, quando não pretendem ser exclusivas. Com frequência, as estruturas do jogo e as estruturas úteis são idênticas, mas as atividades respectivas que ordenam são irredutíveis uma à outra em um momento e em um lugar determinados. Em todo caso, exercem-se em terrenos incompatíveis (CAILLOIS, 1994, p. 117).

Para Huizinga (2008), determinados terrenos onde são desenvolvidas atividades culturais sérias não podem ser distinguidos formalmente de terrenos de jogos. E Huizinga (2008, p. 51) costumava ainda afirmar que, enquanto a seriedade tende a excluir o jogo, este, ao contrário, pode abranger aquela. Enquanto para Huizinga o jogo seria um elemento anterior e modulador da cultura, que explicaria as razões de esta ou aquela cultura assumir determinadas formas, para Caillois, por outro lado, jogo e cultura são consubstanciais. E o que levou Caillois a admitir esse entendimento foi justamente a consideração daquilo que era certo na segunda tese analisada.

Essa maneira de entender o jogo fez com que Caillois (1994) também atribuísse a ele uma importante função cultural. Mas, devido ao fato de a sua teoria haver seguido uma orientação distinta à de Huizinga, sua demonstração acerca desse ponto destoa da teoria segundo a qual a própria cultura teria um caráter lúdico.

De acordo com Caillois (1994, p. 121), seria evidente que a pretensão de definir uma cultura exclusivamente a partir de seus jogos “seria uma operação temerária e provavelmente falaz”. O autor acrescenta que, com efeito, “cada cultura conhece e pratica simultaneamente um grande número de jogos de espécies distintas”, ao

passo que “não é possível determinar sem uma análise prévia quais concordam com os valores institucionais, quais os confirmam e fortalecem” (CAILLOIS, 1994, p. 121). E sem essa análise prévia seria impossível também saber quais jogos “os contradizem, os ridicularizam e representam desse modo, na sociedade considerada, compensações ou válvulas de escape” (CAILLOIS, 1994, p. 121). Tomando como exemplo as loterias nacionais de Estados modernos, o autor declarou que elas “oferecem uma contrapartida de natureza aleatória às recompensas que, em princípio, só deveriam fornecer o trabalho e o mérito” (CAILLOIS, 1994, p. 121).

Mais à frente, finalizando o capítulo em que abordava a possibilidade de elaborar uma sociologia a partir dos jogos, Caillois (1994, p. 122) acrescentou que a liberdade, a intensidade “e o fato de que a conduta se veja exaltada por elas” permitem compreender “como a eleição de que dão testemunho revela por sua parte o rosto, o estilo e os valores de cada sociedade”. E estando convencido de que há estreitas relações de convivência e compensação entre os jogos e os costumes, conjecturou nos seguintes termos:

[...] não me parece que está acima de toda conjectura razoável averiguar se o destino mesmo das culturas, sua possibilidade de êxito, seu perigo de estancamento, não se encontram inscritos também na preferência que se concede a uma ou outra das categorias elementares entre as quais acreditei poder repartir os jogos e que não têm por igual a mesma fecundidade (CAILLOIS, 1994, p. 122).

Como se pode notar, se, para Huizinga (2008), o objetivo de sua investigação “não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais”, mas sim demonstrar como a própria cultura possuiria um caráter lúdico, para Caillois (1994), por sua vez, a finalidade de sua teoria era justamente demarcar as especificidades culturais dos jogos e seu lugar e influência particulares no seio da cultura mais ampla.

Considerações finais

Neste estudo, elaborou-se uma análise comparativa de argumentos referentes às teorias do jogo de Johan Huizinga e Roger Caillois, focalizando-se o tema da cultura. Estabelecendo um recuo em relação às interpretações que costumavam apontar tão-somente ou mormente os pontos de convergência e/ou a continuidade entre as referidas teorias, demonstraram-se diversos pontos de inflexão entre elas os quais auxiliam a descrição da originalidade de cada uma. Embora as diferenças não tenham sido analisadas de forma exaustiva, o enfoque particular adotado exigiu um aprofundamento dos estudos das obras, de modo que se atingiu como resultado a

verificação de que os referidos autores operam com distintas lógicas de denominação do termo jogo.

Na primeira parte do estudo, cotejaram-se as definições de jogo de Huizinga e de Caillois e, a partir desse procedimento, foi possível perceber que, não obstante houvesse assimilado em sua definição algumas das características levantadas por Huizinga, Caillois criticou determinada amplitude e limitação da definição do historiador. Ao haver criticado a limitação da definição, foi possível notar que Caillois operava com uma lógica de denominação do termo jogo distinta daquela de Huizinga, pois o autor não se mostrou tão interessado em saber em que medida o “espírito do jogo” haveria penetrado a cultura desde sua origem, mas sim em conhecer as classes de jogos vigentes na sociedade e seus princípios de atuação. Daí a crítica ao fato de Huizinga não haver considerado em seu trabalho o papel dos jogos de azar na sociedade e na cultura. Quanto ao apontamento de determinada amplitude presente em sua definição, diferentemente de Huizinga, para Caillois, o jogo não estabelece uma relação com o sagrado, visto que se orienta de maneira oposta a essa esfera da vida. Esse ponto de vista de Caillois praticamente tende a abalar um dos alicerces principais da teoria de Huizinga, visto que o sagrado, nas mais antigas civilizações, constitui um elemento central do desenvolvimento cultural.

Já na segunda etapa do artigo, tornou-se possível compreender as diferenças entre os autores no que tange às concepções de jogo e seu papel no desenvolvimento cultural. Assim sendo, em primeiro lugar, compreendeu-se que, enquanto para Huizinga o jogo significava um impulso vital único, Caillois definiu quatro pulsões psíquicas distintas para classificar os jogos, compreendendo que cada uma era satisfeita por determinada classe de jogos. Posteriormente, abordou-se o modo como Caillois desenvolveu sua teoria dos jogos a partir de um esforço de síntese entre duas teses quase absolutamente contraditórias, a saber: por um lado, a tese segundo a qual os jogos não passariam de degradações de atividades que, antes, desempenhavam uma função social primária e imperiosa no seio de determinada sociedade; por outro lado, a tese de Huizinga, que tendia a ver o jogo como o princípio da cultura e do desenvolvimento civilizacional. Foi possível observar como Caillois confrontou essas duas teses entre si e como lhes dirigiu uma dupla e respectiva crítica. Reforçava desta feita o seu ponto de vista original sobre a questão. Nesse contexto, considerou a conjectura segundo a qual o destino das culturas, em sua possibilidade de êxito ou em seu risco de estancamento, estaria vinculado com o cultivo de determinados jogos, os quais contribuiriam com o desenho de seus contornos distintivos, seja no sentido de os mesmos conviverem com e fomentarem determinados valores institucionais vigentes, seja no sentido de funcionarem como compensações ou válvulas de escape de pulsões reprimidas. Também nesse ponto foi possível notar pontos de inflexão entre as teorias de Huizinga e de Caillois.

Referências

- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CAILLOIS, Roger. *O homem e o sagrado*. Lisboa: Edições 70, 1988.
- HAN, Byung-Chul. *O bom entretenimento: uma desconstrução da história da paixão ocidental*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- MARQUES, João Carlos. O que é o esporte? As contribuições seminais de Johan Huizinga e Roger Caillois ressignificadas por Roland Barthes. *Revista Criação & Crítica Especial*. São Paulo, Número Especial: Roland Barthes Plural, p. 4-8. dez. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/109034/107511>. Acesso em: 14 jan. 2023.
- OLIVEIRA, Hacsá Priscila Soares de. *Os jogos na sociologia: uma leitura a partir de Roger Caillois (1913-1978)*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação do Curso de Ciências Sociais), Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018.
- PUJOL, Vitor Rodrigues. *O jogo nas obras Homo ludens e Os jogos e os homens*. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.
- PUPER BRANDÃO, Roberta *et. al.* A magia do jogo e o potencial do brincar. *Revista Mal-estar e subjetividade*, v. 10, n. 3, p. 835-863, set. 2010. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rmes/article/view/4949/3958>. Acesso em 14 jan. 2023.
-