

RESENHA DO LIVRO *OS JOGOS E OS HOMENS: A MÁSCARA E A VERTIGEM*, DE ROGER CAILLOIS*

Dra. LARISSA MICHELLE LARA

Departamento de Educação Física da Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Grupo de Pesquisa em Corpo, Cultura e Ludicidade
E-mail: lmlara@uem.br

Dr. GIULIANO GOMES DE ASSIS PIMENTEL

Departamento de Educação Física da Universidade Estadual de Maringá
Grupo de Pesquisa em Corpo, Cultura e Ludicidade
E-mail: ggapimentel@uem.br

RESUMO

Esta resenha visa apresentar e discutir a obra Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem, de Roger Caillois, buscando subsídios para entender as características específicas do jogo em seu terreno próprio de conteúdo variável e, por vezes, intercambiável com a vida.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; educação física; cultura.

* CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

Roger Caillois (1913-1978), intelectual francês, desenvolveu uma abordagem particular sobre o homem em suas relações com o jogo, o sagrado, o profano, o mito, o ritual, a festa e as diferentes culturas. Escritor, antropólogo e ensaísta, Caillois denota uma articulação teórica elaborada, marcada por linguagem coesa e, sobretudo, inovadora. A obra *O homem e o sagrado* atenta para a atualização dos mitos e ritos na sociedade, revelando as características concernentes ao sagrado, ao profano, ao jogo e ao lúdico. Mas é, sobretudo, com *Os jogos e os homens*, do original *Les Jeux et les hommes*, de 1967, que se percebe a contribuição preciosa de Caillois para a Educação Física e, em especial, para o estudo dos jogos.

Estruturada em três partes, *Os jogos e os homens* volta-se, inicialmente, para as definições de jogo e suas possibilidades de classificação, para o seu papel social e processo de deturpação na contemporaneidade (denominada pelo autor de “corrupção”), culminando com apontamentos sobre a sociologia dos jogos. O segundo momento é marcado pela teoria dos jogos a partir de conjunções proibitivas, contingentes e fundamentais, priorizando reflexões sobre as relações entre simulacro e vertigem, competência e azar, e ressurgimento dos jogos no mundo moderno. A terceira parte é constituída de complementos das discussões anteriormente realizadas e ampliadas ao final da obra.

Numa compreensão formal, o jogo é caracterizado como uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Essa categorização pouco explica as atitudes psicológicas que estruturam os jogos, adverte Caillois. Para ele, o impulso lúdico perpassa o jogo e o cotidiano de forma a gerar processos de contaminação. Contudo, no entendimento de Caillois, não há perversão do jogo, mas extravio e desvio de um dos quatro impulsos primários que o regem. Na busca de defini-los, o autor chegou à seguinte tipologia: *agon* (competição – a ambição de triunfar graças apenas ao próprio mérito em uma competência regulamentada), *ilinx* (a busca de vertigem), *mimicry* (simulacro – o gosto por uma personalidade alheia) e *alea* (sorte – a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino).

As atitudes psicológicas discutidas por Caillois são pensadas a partir das formas culturais que apresentam relativa autonomia em relação ao sistema e aquelas que já foram incorporadas pela sociedade como valores institucionais. Como exemplos da primeira temos esportes (*agon*); loterias, cassinos, hipódromos, apostas em corrida (*alea*); carnaval, teatro, cine, culto a artistas (*mimicry*); e alpinismo, esqui, busca da velocidade (*ilinx*). Já as formas institucionais mescladas ao sistema são a competência comercial, os exames e concursos (*agon*); a especulação (*sorte*); o uniforme, os cerimoniais, os ofícios de representação (*mimicry*); e as profissões que exigem domínio da vertigem (*ilinx*). A corrupção do *agon*, da *alea*, da *mimicry* e do *ilinx* dá-se, respec-

tivamente, pela violência, desejo de poder e astúcia; pela superstição e astrologia; pelo desdobramento da personalidade; e pelo alcoolismo e drogas.

Caillois explica que os jogos sempre aparecem margeando a organização da sociedade, embora em épocas remotas tenham sido vistos como parte das instituições fundamentais, fossem elas laicas ou sagradas. Sua função social teria se modificado, mas não sua natureza. Defende tese contrária a de Johan Huizinga, autor de *Homo ludens*, para quem a cultura é posterior ao jogo, ou seja, todas as manifestações importantes da cultura estariam permeadas de jogo, de seu espírito de investigação e respeito à regra. Duas teses consideradas contraditórias por Caillois são reveladas no pensamento de Huizinga: jogo como degradação de atividades dos adultos; jogo como elemento originário das convenções que permitem o desenvolvimento das culturas.

Assim, questionando se não seria errôneo considerar cada jogo como metamorfose última e humilhada de uma atividade solene, Caillois volta-se para o fato de a criança imitar instrumentos, símbolos, comportar-se como adulto, transformar-se em personagens, suspeitando que não há nenhuma degradação de uma atividade séria em diversão infantil, mas presença simultânea de dois registros distintos. Logo, o jogo não é, em absoluto, resíduo de uma ocupação de adulto que foi abandonada, mas atividade paralela e independente que se opõe a atos e decisões da vida ordinária mediante características peculiares que lhes são próprias. Definir uma cultura unicamente a partir de seus jogos, entende Caillois, seria uma operação arriscada, já que não é possível determinar, sem uma análise prévia, quais jogos concordam com os valores institucionais, confirmando-os e fortalecendo-os, e quais contradizem, os ridicularizam e representam formas de compensação ou válvulas de escape.

Para o autor, as atitudes elementares que regem os jogos, como competência, sorte, simulacro e vertigem, nem sempre se encontram isolados, pois numerosos jogos são constituídos em sua capacidade de associação. Contudo, as quatro atitudes fundamentais permitem, em teoria, seis conjunções possíveis e somente seis, afirma. São elas: *agon-alea*, *agon-mimicry*, *agon-ilinx*, *alea-mimicry*, *alea-ilinx*, *mimicry-ilinx*. Entende ser possível prever combinações ternárias, mas considera visível que quase sempre isso constitui apenas justaposições ocasionais que não influenciam no caráter dos jogos.

Agon-ilinx e *alea-mimicry* são consideradas conjunções proibidas. Isso porque a vertigem não poderia se associar com a rivalidade regulamentada sem desnaturalizá-la, e o simulacro não poderia ser capaz de enganar a fatalidade. O *agon* prediz respeito à regra e domínio de si, elementos não evidenciados na vertigem. Já a *alea* supõe o pleno abandono ao capricho da sorte, o que se coloca como contrário ao disfarce e ao subterfúgio presentes na *mimicry*.

A classificação das conjunções contingentes dá-se por caminhos semelhantes, sendo elas: *alea-ilinx* e *agon-mimicry*. Caillois afirma que a *alea* se associa sem problemas com a vertigem, assim como a competência com a *mimicry*. A *alea* conduz à renúncia da vontade, produzindo um estado de transe, possessão ou hipnose, combinando as duas tendências. O mesmo ocorre com o *agon* e a *mimicry*, pois, como afirma o autor, toda competência acaba sendo, por si só, um espetáculo.

As conjunções consideradas fundamentais são, na compreensão de Caillois, aquelas capazes de uma cumplicidade essencial entre os princípios de jogos: *agon-alea* e *mimicry-ilinx*. *Alea* e *agon*, combinados, revelam um livre jogo da vontade a partir da satisfação em rever-se uma dificuldade concebida de forma arbitrária e aceita por vontade própria. A ligação de *mimicry* e *ilinx*, em suas formas mais claras, aparece como metamorfose das condições de vida, constituindo-se num dos recursos principais da mescla de horror e fascinação. Nessas duas coligações, apenas as categorias *mimicry* e *agon* são consideradas verdadeiramente criadoras, ao passo que *ilinx* e *alea* são percebidas como devastadoras por ocasionarem uma atração horrível e funesta, cuja sedução se deve neutralizar.

Questionando se os princípios dos jogos não estariam distribuídos de maneira bastante desigual entre as diversas sociedades, como contrastes importantes da vida coletiva, Caillois desenvolve reflexões sobre o terreno do jogo, suspeitando que os princípios (que parecem universais e constantes) marquem os tipos de sociedade. Daí o entendimento de que as sociedades primitivas que chamou de “sociedades de confusão”, seriam caracterizadas pela máscara e possessão (*mimicry* e *ilinx*) e, contrariamente, as ditas “sociedades ordenadas”, com códigos, profissões, privilégios limitados e hierarquizados, teriam o *agon* e a *alea* como elementos primordiais e complementares do jogo social. Para ele, a máscara permite encarnar as forças e os espíritos, as energias e os deuses nas “sociedades de confusão”, caracterizando um tipo de cultura baseada na aliança entre pantomima e êxtase, anterior ao processo civilizatório. A saída desse impasse dá-se com o nascimento da civilização.

Num mundo regido pelos princípios do mérito e da sorte, formas degradadas e diluídas da *mimicry* buscam espaços para prosperar. A delegação é uma delas que, segundo Caillois, consiste em atribuir a outrem a possibilidade do triunfo. O culto ao campeão e à estrela geram imagens de êxito veiculadas em distintas classes sociais, constituindo-se numa das reservas de compensação essenciais da sociedade democrática. O carnaval, as feiras, o circo e o palhaço configuram outras formas de antídotos que desembocam no transe e na hipnose.

De modo geral, o estudo de Caillois busca demonstrar como se dispõem as bases fundamentais dos jogos, sendo algumas de suas reflexões sintetizadas nos seguintes aspectos: jogo e vida como elementos interpenetrantes, que se auto-

influenciam; jogo como atividade complexa, sobretudo pelas relações estabelecidas com a sociedade; jogo como possibilidade de diferenciação das diferentes culturas. Ou seja, jogo e vida constituem-se como campos antagônicos, simultâneos e interdependentes que se dão de modo fecundo e complementar, gerando relações complexas e peculiares em cada cultura e época. Os jogos, como fatores e imagens da cultura, criam hábitos, provocam mudanças, oferecem indicações sobre preferências, debilidades, forças e caracterização de uma civilização. Seja como expressão ou derivativo dos valores coletivos, seja pela camuflagem da vertigem, confusão e transe, e saliência da competição e da sorte nas "sociedades ordenadas", o jogo constitui-se como espaço de revelação das contradições e paroxismos do humano.

Estruturada a partir de um tema fundamental das relações humanas e tomando um dos clássicos dos jogos – *Homo ludens* – como ponto de partida para a crítica, a obra de Caillois é um marco da relação do jogo com a sociedade. Apresenta, exemplifica e instaura outros campos perceptivos que levam a desconstituir a imagem do jogo como alheio ao meio social ou como competição derivada do trabalho adulto, potencializando a visualização de sua intensa expressão social, modificando e sendo modificado pelas ações do humano.

Embora sistemática e ilustrativa, a obra aponta para formas de ver o jogo a partir de conjunções que constituem possibilidades de percepção das combinações de *alea*, *agon*, *mimicry* e *ilinx* e não um modelo inflexível, haja vista que as exceções, bem como as novas criações, podem levar a classificar como contingente o que antes era proibitivo, ou fundamental o que era contingente. É nesse sentido que *Os jogos e os homens* deve ser vista de forma ampla, evitando-se os reducionismos e as ortodoxias como meio de fugir das armadilhas que a mesma, por vezes, parece suscitar. Um exemplo disso está em dois aspectos que, a nosso ver, necessitam ser lidos com mais atenção por possibilitarem entendimentos contraditórios, fruto da própria ambigüidade da obra: a) o fato de o autor considerar uma "evolução surpreendente e significativa" a passagem da sociedade de confusão para a sociedade ordenada; b) o que se entende por corrupção dos jogos.

A afirmativa de que a passagem da sociedade de confusão para a sociedade ordenada se configura em evolução surpreendente e significativa conduz-nos, de imediato, à idéia de que Caillois vê o processo de desenvolvimento de uma civilização a partir da organização do pensamento racional e como involução a sua permanência em práticas de máscara e de vertigem. O fato é que o autor não deprecia a cultura do transe, do rito, da mágica, mas entende que uma outra organização tornou-se necessária, embora não alheia às práticas ritualísticas. Por mais que essa afirmativa do autor se faça presente, a obra revela a concretização de espaços, na atualidade, para a máscara (estado divinizante, mítico, sagrado), ou seja, para as

novas roupagens assumidas pelos ritos primitivos. Contudo, poderíamos questionar se realmente vivemos uma evolução ao rumarmos para as ditas sociedades ordenadas a partir de uma racionalidade cada vez mais instrumentalizada, e se as sociedades de confusão não se colocam como possibilidade de vida também necessária aos paradoxos inerentes ao humano e de resistência a formas de organização e poder cada vez mais abruptas.

Outro aspecto levantado e que merece atenção especial diz respeito ao que o autor entende por corrupção dos jogos. Sendo a corrupção vislumbrada como perversão das normas sociais ou perversão dos valores construídos coletivamente, poderíamos, num primeiro momento, questionar se Caillois não estaria preso a um pensamento de valorização do tradicionalmente imposto, da legalidade, em detrimento da transgressão geradora. Entretanto, um olhar mais atento revela que a corrupção apontada por ele se dá em função daquilo que leva o indivíduo a se desconstituir como tal: a competição a todo e qualquer preço na busca de vitória e poder; o viver não pela consciência e desejos próprios, mas pelos desígnios da superstição e do mapa astral; a perda da identidade na projeção do outro e de sua vida (delegação); a busca de uma vida alucinógena, excitante e imagética pelas drogas e álcool que exclui a realidade. Embora afirme que a corrupção não se dê pela intensidade do jogo, mas por sua contaminação com a vida ordinária, é a mescla de jogo e realidade de forma extremada e de arrebatamento íntimo desenfreado que se torna avassaladora e corruptível. Ou seja, quando jogo e cotidiano, em sua capacidade de permeabilidade, perdem o equilíbrio tensional, o desvirtuamento acontece.

Dadas essas considerações, vale concluir que a obra em questão se destina a educadores, sociólogos, antropólogos, estudiosos do lazer e da educação física que se voltam para a compreensão do jogo como forma de cultura e, sobretudo, como cultura de movimento humano. Representa um referencial teórico de base a todo estudo que objetive reconhecer o papel do jogo nas diferentes sociedades e as dimensões que assume em contextos histórico-culturais distintos, seja valendo-se de sua característica competitiva e casual, seja sagrando sua forma mímica e vertiginosa.

Summary of the book *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*
(*The players and the men: the mask and the vertigo*)

This review seeks to present and to discuss the work The players and the men: the mask and the vertigo, of Roger Caillois, looking for subsidies to understand the specific characteristics of the game in its own variable content land and, sometimes, interchangeable with the life.

KEY-WORDS: Games; physical education; culture.

Reseña del libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*

Esta reseña busca presentar y discutir la obra Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo, de Roger Caillois, trayendo subsidios para entender las características específicas del juego en su campo propio de contenido variable y, por veces, intercambiable con la vida.

PALABRAS CLAVES: Juegos; educación física; cultura.

Recebido: 2 jun. 2005

Aprovado: 3 jul. 2005

Endereço para correspondencia
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Departamento de Educação Física
Professora doutora Larissa M. Lara e
professor doutor Giuliano G. de Assis Pimentel
Av. Colombo, 5790
Maringá-PR
CEP 87020-900