

A POÉTICA DOS GESTOS DOS JOGADORES

Dr. PIERRE NORMANDO GOMES DA SILVA

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)/Brasil

E-mail: pierreunice@ig.com.br

Dra. KÁTIA BRANDÃO CAVALCANTI

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)/Brasil

Dr. REINER HILDEBRANDT

Institut für Sportwissenschaft/Alemanha

RESUMO

Esta pesquisa respondeu ao seguinte problema: qual a linguagem dos gestos dos jogadores? – entendendo linguagem como uma construção social de signos que recobre pensamentos/sentimentos, remete a objetos e coordena as ações. O objetivo foi desvelar a forma significativa da comunicação gestual dos jogadores. Baseados na abordagem fenomenológica existencial e na metodologia semiótica, realizou-se uma interpretação dos gestos (posturais, fisionômicos e cinéticos) a partir da descrição de seis jogos, sendo três deles adultos (de aposta) e três infantis (de exercício). O resultado obtido foi que o fluxo dos gestos dos jogadores configura uma linguagem poética de apelo emocional excitante, de investimento energético rítmico e de ação lógica instintiva.

PALAVRAS-CHAVE: Gestos; linguagem; jogo.

Quando afirmamos estar preocupados em compreender a configuração dos gestos dos jogadores, estamos referindo-nos a composição dos movimentos, ao arranjo criado pela sucessão de ações e inações dos participantes durante uma situação lúdica. Entendemos por situação lúdica, o contexto criado pelos jogadores ao jogarem. Desse modo, compreender a configuração da gestualidade dos jogadores significa decifrar a lógica ou o sistema de significação que estrutura o comportamento destes. Isso porque partimos da hipótese de que o jogo é uma construção sociocultural, provida de sentido e significado, portanto, uma forma de fala, organizada pela interação dos sucessivos gestos, vividos num tempo de realização do ser. Mesmo examinando apenas algumas situações lúdicas, objetivamos tratar da marca inconfundível dos jogadores ao jogarem, da maneira característica do aparecer desse fenômeno. Partimos do pressuposto de que a ambiência produzida em cada jogo particular confirma uma configuração geral. Nossa abordagem é fenomenológica existencial, porque definimos como objeto de investigação a experiência vivida pelo jogador, tal como se manifesta, por si mesma. Pretendemos descrever os universais, a partir da experiência gestual dos jogadores, visto ser possível chegar às características essenciais de todo e qualquer fenômeno que se manifeste à consciência, por meio das unidades de sentido, que são as essências, diria Moreira (2002, p. 84). O fim investigativo, portanto, não se encerra na imanência do gestual do jogador, mas na transcendência dos seus atos, na intencionalidade do brincante, no sentido que o gesto tem para a consciência de quem o realizou.

Por entendermos que consciência é intencionalidade, (Husserl, 1975) que não é uma coisa, mas o que dá sentido às coisas, que ela só pode ser analisada em termos de sentido. Então, para compreender o sentido dos gestos dos jogadores ou sua intencionalidade, nos utilizamos da teoria-metodologia da semiótica, particularmente, a *gramática especulativa*, proposta por Peirce (1996). Essa abordagem oferece a possibilidade de discutir qualquer signo, de qualquer espécie, decantando suas significações reais ou imaginárias, isso porque qualquer coisa que se produz na consciência é signo, é processo de representação, é algo que está no lugar de outro. E como toda e qualquer produção e realização de sentido já é sistema de linguagem, estamos definindo a gestualidade dos jogadores como um fenômeno semiótico. Por a semiótica peirceana realizar um grande inventário analítico de tipos de signos e de sínteses sgnicas, temos a possibilidade de aprofundar, minuciosamente, o sentido do comportamento dos jogadores ao jogarem, pois essa teoria-metodologia dispõe de estratégias para o interpretar em si mesmo, extraindo sua qualidade fenomênica e decifrando seus processos de significação: tramas, manhas

e potencial comunicativo. A tarefa semiótica consiste em observar os caracteres dos signos e, a partir dessa observação, pelo processo de abstração, descrever e classificar todos os tipos de signos possíveis, elaborando enunciados.

COLETA DOS DADOS

Analizamos três jogos de azar, lembrando Caillois, que diz: “os jogos de azar são os jogos humanos por excelência” (1994, p. 150), e três jogos infantis. Entendemos que as relações triádicas desses jogos oferecem uma paisagem que nos possibilita fazer generalizações. Esses jogos não são vistos como área de sinédoque, na qual cada parte é relacionada a todas as outras e, por meio delas o todo é constituído. Não estamos privilegiando as relações entre parte e todo, ou seja, o que tem no todo tem na parte, simplesmente propomos uma relação necessária entre os gestos dos jogadores, como “texto”, e a configuração ou tendência geral dos gestos, como teia de textos. Também destacamos que nossa análise não é dada junto à fonte, não observamos os jogos em si, mas encontramos-nos defronte dos registros de observadores (Piaget, 1978 e Dostoiévski, 2001), que descreveram o efeito do jogo nos jogadores. Isso não descredencia a interpretação, porque, segundo Ricoeur (1988), a interpretação não é uma interlocução. Ela não depende de estar na presença do sujeito que fala. De modo que tomamos as descrições dos jogos como um texto da teia de textos constitutivos da cultura do jogo.

Descrição de cenas do jogo de roleta

CENA 1 - Um rapazinho que jogava alto e já havia ganhado, cochichava-se, quarenta mil francos, amontoados diante dele em ouro, e papel-moeda. Estava lívido; os olhos faiscavam, as mãos tremiam; jogava agora sem contar aos punhados; contudo não cessava de ganhar e aumentar o seu monte. Os empregados apressuravam-se em torno dele, ofereciam-lhe cadeiras, com os braços abriam-lhes espaço para que ficasse mais à vontade, para que não o acotovelassem, tudo isso na esperança de generosa propina. Aboletara-se perto do moço um polaco, que não parava de gesticular e dizer segredinhos, numa atitude obsequiosa, na certa prodigalizando conselhos e se esforçando por dirigir o jogo, naturalmente na expectativa de ulterior remuneração. O jogador, porém, quase não lhes dava atenção, continuava a jogar a torto e a direito e a amontoar dinheiro. Perdera evidentemente a cabeça.

CENA 2 - Presa duma espécie de febre, empurrei todo este dinheiro para o vermelho e imediatamente cai em mim. Foi a única vez, durante a noite inteira, que o arrepio do medo passou por meu corpo, traduzido por um tremor nas mãos e nos pés. Senti com horror e imaginei, num relance, o que, para mim, significava perder naquela situação.

Estava em jogo minha vida inteira! – “*Rouge!*” – exclamou o boleiro. Pude respirar; tinha um formigamento por todo o corpo. Pagaram-me em notas; somava quatro mil florins e oitenta fredericos! (Eu ainda estava em condições de fazer contas[, diz o prof. Alexei]).

CENA 3 – A avozinha continuava nervosa e impaciente, via-se presa e dominada pela roleta. Nada lhe chamava a atenção nem fizera pergunta alguma, como era de seu costume. [...] Ela aferrou-se ao zero e mandou imediatamente jogar doze fredericos. Tentamos uma, duas, três vezes; o zero não saía. “Vá pondó! Vá pondó!”, repetia sem cessar a avó, metendo-me o cotovelo, na sua impaciência. Obedeci. – Quantas vezes já jogamos, - perguntou afinal, exasperada. – Doze vezes com esta, *Babuschka*. Perdemos cento e quarenta e quatro fredericos. Eu bem lhe disse, pode acontecer que até à noite... – Cale-se! – interrompeu ela. – Jogue no zero, e ao mesmo tempo, ponha mil florins no vermelho. Tome esta nota. Deu *vermelho*, o zero falhou mais uma vez; recuperamos mil florins. – Está vendo? – murmurou a avó, – Ressarcimos quase todo o prejuízo. Jogue novamente no zero; mais dez vezes e desistiremos. Mas na quinta vez jogada a avó se fartou. – Mande ao diabo esse miserável zero! Tome, ponha quatro mil florins no *vermelho*! – ordenou ela. – *Babuschka*, é muito; *vermelho* não vai dar – implorei. Ela, porém, só me faltou bater (aliás, seus empurrões equivaliam quase a pancada). Não havia como evitar: pus no *vermelho* os quatro mil florins, parte do lucro da manhã. A bola rodopiava. A avó mantinha-se ereta e altiva, nem por sombra duvidando de ganhar. –Zero! – proclamou o boleiro. A avó a princípio não compreendeu lá muito bem, porém, quando viu um dos *croupiers* puxar os seus quatro mil florins e tudo mais que se achava em cima da mesa, e percebeu que o zero há tanto esperado e no qual havíamos jogado cerca de duzentos fredericos tinha dado, como de propósito, precisamente no momento em que ela acabava de o injuriar e abandonar, soltou um gemido e bateu ruidosamente as mãos, uma contra a outra. Seu gesto fez rir aos circunstantes. – Santo Deus! Só agora que esse maldito resolveu sair!, -gritava ela. – Ah, miserável! E tudo isso por culpa sua! - ralhou, empurrando-me. – Foi você que me fez desistir. – *Babuschka*, o que lhe falei era razoável. Posso responder pelos caprichos da sorte? – Caprichos da sorte eu lhe mostro já! –resmungou ameaçadora. – Vá embora! – Adeus, *Babuschka!* Fingi que ia sair. – Alexei Ivanovich! Alexei Ivanovich! Fique aqui! Para onde vai? Vamos, por que se aborreceu? Oh, está zangado, o idiota... Venha, fique, não se importe comigo; eu é que sou uma idiota! Diga-me depressa o que devo fazer agora! – *Babuschka*, não quero mais dar-lhe conselhos, porque a senhora de tudo me culpa. Jogue como melhor lhe parecer; mande e eu farei o que quiser. – Vamos, deixe-se disso! Bem, jogue outros quatro mil florins no *vermelho*. Tome a minha carteira. Retirou do bolso a carteira e a entregou a mim. – Vamos; aí dentro há vinte mil rublos em notas. – *Babuschka* – balbuciei, paradas assim... – Nem que deixe a pele, eu me ressarcirei. Jogue! Jogamos e perdemos. – Jogue! Jogue! Oito mil de uma vez! – impossível, *Babuschka*, o lance máximo é de quatro mil florins... Bem, então jogue quatro mil! Desta vez ganhamos. A avó criou alma nova. – Está vendo? Está vendo? –gritou, vitoriosa, dando-me um empurrão. – Jogue de novo quatro mil florins! Jogamos e perdemos; e, assim, várias vezes consecutivas. – *Babuschka*, os doze mil florins já se foram - comuniquei-lhe. – Eu sei – disse ela, com uma raiva fria. Eu sei meu amigo - repetiu, os olhos

parados, como que a meditar. – Ora! Deixarei a pele; ponha quatro mil florins! – mas, *Babuschka*, não há mais dinheiro; a carteira contém apenas cheques e obrigações russas de 5%. – E na bolsa. – O que há, é muito pouco, *Babuschka*. – Não existem por aqui casas de câmbio? – indagou a avó, decidida. – Disseram-me que poderíamos trocar nossos títulos... (Dostoievski, 2001, p. 91, 130, 105-107).

Descrição de observações de jogos infantis

OBSERVAÇÃO 1 – T., a partir dos 0;2 (21), adquiriu o hábito de jogar a cabeça para trás a fim de observar os quadros familiares nessa nova posição. Ora, a partir dos 0;2 (23 ou 24), parece que T. repete o gesto com um ar cada vez mais divertido e com um interesse cada vez menor pelo resultado exterior: endireita a cabeça e depois inclina-a de novo, uma série de vezes, rindo às gargalhadas.

OBSERVAÇÃO 2 – Depois de ter aprendido, a partir dos 0;7 (13), a repelir um objeto para agarrar o objetivo, T. começa, entre 0;8 (15) e 0;9, sentir prazer nesse gênero de exercícios. Quando eu interponho, varias vezes seguidas, a minha mão ou um cartão entre a sua e o brinquedo que ele cobiça, T. chega a esquecer momentaneamente esse brinquedo para limitar-se a repelir o obstáculo, rindo às gargalhadas.

OBSERVAÇÃO 3 – J., aos 0;9 (3), está sentada no seu berço e eu penduro por cima dela o seu patinho de celulóide. J. puxa um barbante que pende do teto e sacode assim o pato, por um momento, rindo. Os movimentos que ela faz involuntariamente repercutem-se no seu cobertor; ela esquece então o pato, puxa a si o cobertor e sacode tudo com os braços e os pés. Como o próprio teto do berço também é sacolejado por causa desses movimentos, J. olha-o e arqueia o corpo inteiro para logo se deixar cair de chofre, o que sacode o berço todo. Após ter repetido essa manobra uma dúzia de vezes, J. percebe de novo o seu patinho; agarra então uma boneca que também está suspensa no teto do berço e sacoleja-a inúmeras vezes, o que faz oscilar o pato (Piaget, 1978, p. 122).

Legenda: 0;2 = dois meses/ (3) = três dias

DA INTERPRETAÇÃO DO JOGO

A expressão “interpretação”, na semiótica peirceana, refere-se ao último nível da análise, porque destaca o lugar dos interpretantes e porque é nesse momento que as situações lúdicas completam sua ação de signo. De modo que neste artigo estamos tratando apenas desse nível de análise. A análise dos dois níveis anteriores consiste na interpretação da significação, explorando as propriedades, particularidades e generalidades do jogo, e da referencialidade, descobrindo as mensagens do jogo quanto ao que sugerem, indicam ou se aplicam. O interpretante possui três subníveis: imediato, dinâmico e final, dos quais discutimos apenas o dinâmico, que levanta os efeitos reais, que o jogo pode produzir nos jogadores.

Interpretante Dinâmico Emocional do Jogo

O sentimento é o primeiro efeito de significado que o jogador tem em relação ao jogo. Se a natureza do interpretante é o estado tensivo, a maneira de apelo desse signo ao interpretante é "sugestiva". Em outras palavras, depois de ativada a interpretação do jogador, o signo aparece equipado com alto poder de sugestão e evocação. Instala-se, então, a relação do signo com o interpretante dinâmico, pelo apelo emocional sentido pelo jogador. O apelo que o jogador sofre é de usufruir desse estado de excitação, que é o interpretante dinâmico emocional sugestivo. Vemos em todas as seis situações de jogo que os gestos dos jogadores estão tomados por fortes emoções. O rapazinho sente-se fascinado, deslumbrado com o ganho. O professor sente uma espécie de febre e medo. A avozinha sente-se impaciente. T., aos dois meses, sente uma espécie de vertigem. Sente que tudo está girando ao seu redor. T., aos oito meses, e J., aos nove meses, sentem-se poderosos. Eles têm o poder de repelir um obstáculo e sacolejar o berço, respectivamente. Todos os jogadores estão usufruindo perturbadoras emoções.

Nas três primeiras situações lúdicas, os jogadores estão excitados internamente. Os jogadores de roleta, ao que tudo indica, calados e imóveis, sofrem um turbilhão de emoções internas, visíveis na apreensão dos olhos. Nos três jogos infantis é o sistema neuromuscular que está afetado. Os canais aferentes estão invadidos por uma avalanche de percepções, pois o corpo desses jogadores está em movimento exacerbado, reage ao golpe com que os perceptos visuais, auditivos e cinéticos aparecem à consciência. Esses objetos imediatos da percepção são intensos e produzem o efeito de embaralhamento dos sentidos, desequilíbrio corpóreo. Por esses estados de excitações observáveis nas situações lúdicas, entendemos que a primeira interpretação que o jogador tem do jogo é a emoção que ele desfruta ao jogar. E pelo que vemos nesse horizonte tensivo, o sentimento que o jogador experimenta no jogo é o gozo. Isso porque a emoção experimentada está posta na qualidade do corpo sensível.

O prazer nas situações lúdicas é vivido no momento em que os jogadores experimentam medo, nervosismo e vertigem, por exemplo. O prazer experimentado não é equilibrado, mas o inverso, os jogadores experimentam emoções díspares e contraditórias. Os sentimentos são reversíveis. É nas colisões de emoções que o prazer habita. Emoções antitéticas, vertigem e riso, por exemplo, entram em contato por cortes. Duas margens emocionais são traçadas: uma margem ingênua, tranqüila, e uma outra margem violenta e intensa. Não é uma ou outra que produz o prazer, mas a fenda erótica criada entre elas. O prazer é experimentado nesse instante insustentável e libertino, explica Barthes (1999, p. 32). O lugar do prazer

no jogo está no instante em que o sujeito experimenta uma suspensão, uma experiência de corte, entre uma ação e outra, porque é aí que o universo emocional é tocado. O corte é experimentado na forma do jogo (distribuição das ações) e em seu conteúdo (vocabulário gestual). É no fluxo intermitente dos gestos no jogo que está a produção de prazer: O fluxo de gestos, principalmente na situação lúdica de repelir o obstáculo, encena o prazer da atração e repulsão, fluxo e refluxo. A métrica do jogo é alterada, pois é entre o que T. estava fazendo e o que passou a fazer que emerge o prazer. De forma que os cortes experimentados produziam fruição nos jogadores. Essa é a utilidade inútil do jogo, produzir prazer.

Interpretante Dinâmico Energético do Jogo

No nível anterior, o receptor era tomado por um sentimento, agora ele interpreta o signo, sendo levado a agir ou a efetuar um esforço (muscular ou mental), que desprende energia. Sendo o efeito de reagir a segunda interpretação que o jogador sofre em relação ao jogo, vemos que a ação do jogador é continuar jogando sem parar. Ele fica ávido por jogar, quer continuar jogando, não para acumular quantitativamente experiências de jogo, como faria o avaro, mas para participar da troca generalizada, pois somente agindo é que o jogador se sente em jogo. Essa avidez é o modo de ser do interpretante dinâmico energético. Quando um jogo não deixa o jogador ávido por continuar jogando, é porque essa percussividade interpretativa foi perdida.

Ao jogar, o jogador sente-se pressionado a continuar jogando. A forma dessa pressão nem é de súplica ou pergunta, mas de comando. O comando não é de ordem externa da obrigatoriedade, mas interna às pulsões, força produzida no momento mesmo em que se joga. Portanto, pesa sobre os jogadores uma exigência imperativa de reagir ao jogo jogando: o rapazinho reage jogando a torto e a direito; a avozinha reage jogando sem cessar; o professor reage se arriscando; T., aos dois meses, reage repetindo o gesto e rindo as gargalhadas; T., aos oito meses, reage mudando de interesse rapidamente; J., aos nove meses, reage buscando novas formas para obter o mesmo resultado. A exigência imperativa que pressiona os jogadores é o comando de jogarem compulsivamente. Esse é o interpretante dinâmico energético imperativo.

Na brincadeira, o brincante não sabe a hora de parar, também os jogadores no cassino, eles estão descontrolados. O rapazinho não parava de jogar e de amontoar dinheiro. Inclusive, a senhora burguesa de Moscou, antes mesmo de conhecer o jogo de roleta, ao observar o rapazinho dizia, ofegante de emoção, "Diga-lhe que pare, que embolse o dinheiro e dê o fora. Ele vai perder tudo! Que horror! Eis um

homem perdido! Mas a culpa é dele... Não posso nem olhar, fico gelada! Que cretino!", narra Dostoievski (2001, p. 91). Reagir ao jogo jogando sem parar se constitui-se uma interpretação energética. O jogador ao agir excessivamente está participando de um jogo de forças: internas e externas, e assim interpreta a brincadeira, na medida em que produz um deslocamento das forças. Lembremos duas situações lúdicas como exemplos: primeiro, à medida que T., aos oito meses, abandonou o objeto e passou a repelir o obstáculo, o investimento de energia foi deslocado, passou de um ponto para outro; segundo, o jogo de Babuschka que deixou de apostar no *zero* para investir no *vermelho*. O fluxo de investimento é a interpretação do segundo nível. Esse fluxo de investimento cria os ritmos de jogo.

Há ritmos de intensidade crescente, gerando uma onda de calor. Como no jogo sexual, no qual a intensidade das ações progride até precederem o orgasmo. O jogo começa com J. puxando um barbante para sacudir um patinho de celulóide pendente. Depois passa a puxar o cobertor para sacudir todos os objetos do berço. Por fim, faz o corpo cair de chofre para sacudir o berço inteiro. Segundo, no jogo de Babuschka, a resposta energética é progressivamente ampliada no tamanho das apostas. A senhora burguesa começa com dezenas de fredericos. Depois mil florins. Depois quatro mil florins. Depois vinte mil rublos. Depois toda a carteira com notas e títulos. É uma propagação de calor que sai contaminando a tudo e contagiando a todos. No entanto, depois do pico de excitação, há a queda. No jogo de J., depois de uma dúzia de repetições, diz Piaget, J. restringiu-se a oscilar o patinho com uma boneca. Quando o jogo perde esse fluxo energético, de calor e de esfriamento, tornando-se um jogo "morno", "sem graça", é sinal que a ludicidade escapou do jogo.

Essa interpretação de J., em retornar à brincadeira de sacudir o patinho de celulóide, revela um outro aspecto da reação energética do jogador ao jogar. Este brinca de um jogo, depois de outro, e outro. Então, retorna àquele que havia brincado no início. Os jogos têm suas temporadas de realização. As brincadeiras infantis tradicionais, por exemplo, são tão cíclicas quanto as estações do ano. Contudo, quando elas retornam, não são exatamente as mesmas, mas estão transmutadas. J. não mais puxava o barbante para sacudir o patinho, mas usava uma boneca. Afirmar que os jogos têm suas temporadas significa contrariar seus traçados evolutivos do jogo suas hierarquizações dos jogos. Os jogos, do ponto de vista cognitivo ou motor, têm diferentes exigências, as quais podem até ser graduadas de forma hierárquica. Porém, o jogo, para aquele que brinca, é completo em si mesmo. Não é superior ou inferior a um outro jogo. Cada um vale pela espécie de prazer que proporciona. Cada um tem uma proposta de alegria distinta. Por isso, o jogo é o que é, um todo coeso e tensivo, com o desencadeamento de comoções específicas. Nas seis situações lúdicas descritas, temos os jogos com quedas, que produzem abalo perceptivo,

e jogos com posição ereta, que produzem irritação e surpresa. Nesses jogos, cada um deles especificamente, produz diferentes tipos de energia, cada um desenha um trajeto emocional diferente, uma montanha russa particular. Por isso, há um retorno aos jogos, para desfrutar de emoções já experimentadas.

Interpretante Dinâmico Lógico do Jogo

A interpretação de terceiro nível compreende um efeito lógico no interpretante, ou seja, o signo é interpretado por meio de uma regra de interpretação internalizada pelo receptor. O efeito dessa regra dá-se no momento de o interpretante fazer inferência, estabelecer conseqüências ou agir em conformidade com uma convenção geral ou um hábito de ação. A regra é um hábito de ação, (muscular ou imaginativa) que, em certas circunstâncias, será repetida no futuro. A regra é um padrão de linguagem, processada no momento em que o jogador joga.

É usual o jogador esquecer-se de outras coisas que não estão no jogo. O rapazinho esquece de atentar para os empregados ou para os palpites do turco. O professor esquece da situação periclitante que estava vivendo. Babuschka esquece seu modo de agir habitual. T., aos dois meses, esquece-se dos quadros familiares. T, aos oito meses, esquece-se do objeto que queria. J., aos nove meses, esquece-se do patinho de celulóide. Ao jogar, o jogador esquece-se de tudo ao redor, por isso, no jogo tudo se desmancha no ar. O que não está em jogo é despercebido, esse é o modo de ser do jogador. O interpretante dinâmico usual é esse esquecimento, um tipo de drible que o jogo dá no próprio jogador. No jogo este move-se e é movido por motivos que ignora. Os jogadores encontram-se abstraídos, nada lhes chama a atenção. Toda a energia está concentrada no jogo. É o momento em que o mundo do jogo engoliu o mundo da vida rotineira. "Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador", confirma Huizinga (1996, p. 11).

O esquecimento no jogo não é fuga da realidade, até porque, a realidade está presente no jogo, os objetos do berço ou do cassino pertencem ao mundo real. Inclusive, o que há de mais contraditório no jogo é jogar com os elementos graves do cotidiano; por exemplo, o graveto serve como revólver ao menino. O jogador entorta a força determinante que possui os objetos e faz o objeto/significado subordinar-se à ação/significado, explica Vigotski (1994, p. 129-133). Esquecimento não significa estar em êxtase, pois o jogador não está esquecido das regras do jogo, que é uma restrição situacional; por exemplo, Babuschka aceita o resultado da roleta e submete-se ao ato de mover ou mover-se. Mas isso acontece porque tal renúncia é meio de atingir o prazer. "O atributo essencial do brinquedo é que uma regra torna-se um desejo" (Vigotski, 1994, p. 131).

Contudo, o jogador se esquece da realidade coercitiva. O esquecimento não é um fenômeno passivo, mas uma atividade psíquica poderosa. É uma potência de esquecimento que faz com que nos sintamos inocentes diante do abandono das coerções. Segundo o psicanalista Mezan, “Esquecer é sempre ex-pulsar, ex-territorializar um conteúdo psíquico, ex-ilá-lo para fora do espaço da consciência. Há, portanto, uma força ou tendência que repudia esse conteúdo, que se opõe à sua inclusão na continuidade do nosso universo mental” (1991, p. 73). De modo que o esquecimento sofrido é um repúdio à limitação do tempo-espaço. O esquecer é uma forma de agir contra o estabelecido. Não é que o brincante perca o senso de espaço-tempo real. Ele apenas cria uma outra temporalidade. Lembremos de Fernandes que afirma: “o desejo é o arquiteto da temporalidade” (1991, p. 7). Os jogadores estão entregues ao prazer de brincar, por isso, estão absorvidos pelo jogo. Foram submersos no ambiente lúdico. Esqueceram-se do mundo e de si mesmos. Esse esquecimento momentâneo não é próprio apenas do jogo de cartas, nem é tintura dostoiévskiana, mas ação peculiar dos jogadores. Pois até os pequeninos estão esquecidos dos seus propósitos primeiros. O jogo é um “entretenimento” porque é uma ação que se coloca entre, mete-se de permeio, cria um intervalo no meio do tempo.

O esquecimento não é uma recreação do trabalho, ele é vivido como expansão. “O jogo comunica uma sensação de expansão divina”, preceitua Erikson (1971, p.195). O tempo e o espaço são dilatados em excesso. A mesa do cassino ou o berço estendem-se infinitamente. O mundo todo fica circunscrito na área de jogo. A área de jogo é o único mundo existente. O tempo é derretido, como nos quadros de Salvador Dali. O *cronos*, esse feitor de escravos, é calado durante o jogo. “– Perdemos cento e quarenta e quatro fredericos. Eu bem lhe disse, pode acontecer que até à noite... – Cale-se! – interrompeu ela – Jogue no zero”, ordenou Babuschka a Alexei. O esquecimento do tempo e do espaço coercitivos é o efeito usual que o jogador sofre ao jogar. O tempo é o tempo de jogo. O presente é o momento vivido do jogo, ele estende-se tanto que não tem espaço para o passado ou para o futuro.

O apelo que o esquecimento faz ao interpretante é de maneira cognitiva. Pois o esquecimento é um ato da cognição. É um ato da consciência inconsciente de gozar a “eternidade no tempo”, para utilizar a expressão do pai do existencialismo, Kierkegaard (2001). Porém, constituído num nível de apelo anterior aos atos imaginativos, experimentados sobre imagens e diagramas mentais. O apelo é lógico, mas sua lógica não é indutiva, para determinar um valor, que algo é realmente; nem é dedutiva, para desenvolver as conseqüências, como algo deve ser. A lógica do jogador é imediata, dada no nível da própria ação, desencadeada no amálgama

corpo-mente da realização motora. O rapazinho age sem previsão, sem cálculo. O professor pensa depois que joga. A sua jogada é mais rápida que sua reflexão. A avozinha joga e joga, impacientemente diz: "Diga-me depressa o que devo fazer agora!". Nas três últimas situações lúdicas, os jogadores apresentam-se desinteressados por tudo que não seja seu corpo. Não interessa nem os quadros, nem o brinquedo, nem o patinho de celulósido. O registro do passado é quase que temporariamente exilado do espaço da consciência, devido à intensidade da experiência presente.

A relação do signo com o interpretante dinâmico é indicativa ou significativa. Os gestos dos jogadores indicam que a regra unificadora é a lógica dos jogadores, que está presa no corpo e dominada pelo presente. É uma lógica não transcendental, no sentido de a intenção não ultrapassar o ato. Não há distinção entre o jogo e o jogador. O sujeito "cai dentro" do jogo, molha-se nele, iguala-se a ele. Há uma totalidade simultânea e indivisa do jogo, no qual o sujeito não premedita sua ação. A consciência está no próprio ato. É a "intencionalidade operante" a que se refere Merleau-Ponty (1994). Nessa intencionalidade, o sujeito é jogador ao interferir no jogo e, ao mesmo tempo, é "jogado", no sentido de ser mobilizado pelo jogo que joga, ou seja, ele é ativo e passivo simultaneamente. A reflexão do jogador se dá no nível da ação. A razão de ser da jogada está na própria jogada. A inteligência do jogador ao jogar está em diminuir a distância entre o fazer e o pensar, "até que elas praticamente se fundem", afirma Freire (2001, p. 376).

Dostoievski caracteriza o apelo lógico que o jogo provoca no jogador dizendo que eles "perderam a cabeça", "estão presos por uma espécie de febre" ou que "estão dominados pelo jogo". A lógica que os interpretantes utilizam, ao estarem perdidos no jogo, não é crítica ou autocontrolada. É uma lógica colada ao corpo do brincante, por isso não é histórica ou prospectiva, mas liga-se ao presente imediato do organismo-mundo. A faculdade em que assenta suas bases não é cultural, "que é tudo em nós salvo nosso presente" (Berthes, 1999, p. 31), mas instintiva. Fundamentados em Peirce (1996, p. 21-35; 211-241), afirmamos que a lógica do jogador, na empolgação do jogo, é uma "lógica abduktiva". A abdução é um argumento originário que "apresenta fatos em suas premissas similares com o fato enunciado na conclusão, mas que poderiam perfeitamente ser verdadeiros sem que essa última também o fosse, mais ainda sem ser reconhecida" (Peirce, 1996, p. 30). De tal forma que o sujeito não é levado a afirmar positivamente a conclusão, mas apenas inclinado a admiti-la como representando um fato do qual os fatos da premissa constituem um ícone.

A operação lógica que o jogador apresenta é a abduktiva, ou seja, ela não necessita de razões, visto que simplesmente oferece sugestões. Sugere que alguma

coisa pode ser. Por exemplo, o cobertor, involuntariamente tocado, é puxado instintivamente para balançar o patinho de borracha. É uma sugestão instintiva, não necessita de verificação (indução), nem faz predições (dedução). Essa faculdade pertence “à natureza geral do Instinto, assemelhando-se aos instintos dos animais, na medida em que estes ultrapassam os poderes gerais de nossa razão e pelo fato de nos dirigir como se possuíssemos fatos situados inteiramente além do alcance de nossos sentidos”, explica Peirce (1996, p. 221). A avozinha ou o professor escolhem jogar no “zero” ou no “vermelho” não por razões dedutivas ou indutivas. Nada há que lhes indiquem fazer tais jogadas, a não ser uma sugestão abduativa, adoção de uma hipótese explanatória dos fatos. A sugestão abduativa advém como um lampejo.

As jogadas desencadeiam-se em inferências abduativas, logo não são suficientemente conscientes para serem totalmente controladas. As jogadas de Babuschka podem ser questionadas ou negadas, era o que fazia Alexei alertando-a que tal jogada não era “razoável”, que não quer dizer ilógica, porque, não obstante, pode acontecer. A ocorrência do “zero”, apesar de ser improvável, é uma sugestão de possibilidade. A inferência abduativa não é ilógica, apenas sua conclusão que é problemática. A conclusão é uma conjectura fraca, mas não falaciosa. A falácia ocorre quando na conclusão há algo que não estava nas premissas. Mas, em nosso caso há uma expectativa abduativa. A lógica da abdução é o efeito de terceiro nível que o jogo provoca no jogador. Um efeito evidenciado na mudança da conduta prática. Como na lógica abduativa não pode descartar qualquer tipo de hipótese, a avozinha mesmo apostando no “vermelho” e abandonando o “zero”, não deixa de manter essa expectativa. A expectativa da avozinha não pertence à crítica lógica, mas tem a ver com a parte da mente, de todo incontrolada, cujo serviço é incalculável no surgimento de novas idéias. “Nossos pensamentos logicamente controlados compõem uma pequena parte da mente, uma simples florescência de um vasto complexo, que podemos chamar de mente instintiva”, diz Peirce (1996, p. 23). Essa inferência abduativa é o interpretante indicativo do jogador. Uma energia lógica que retorna às partes incontroladas e não-criticáveis da mente, na qual os jogadores estão imbuídos.

CONSIDERAÇÕES TÓPICAS

Impossível denominar essa seção com algum título que represente desfecho, primeiro porque o jogo é uma semiose completa, ele tem um crescimento contínuo, *ad infinitum*, portanto não é possível dizer uma palavra final sobre ele; segundo, porque a interpretação da descrição dos seis jogos nem teve início nem fim neste artigo, mas na tese de doutoramento (Gomes da Silva, 2003). Mas para efeito de completar o sentido da análise do *interpretante dinâmico* podemos considerar tópicos achados

durante a descrição interpretativa: o núcleo da linguagem é o signo; o movimento humano é uma prática de linguagem e o gestual seu signo; o caráter educativo do jogo está na produção de linguagem; a linguagem gestual do jogo é a mesma, independentemente se o jogo é infantil ou adulto, se acontece no berço ou no cassino, se é de azar ou de exercício; a linguagem do movimento não possui organização analítica, de suscetível descrição rigorosa, mas organização poética, de construção criativa, fluída de comunicação; a interpretação do gestual não se dá na análise formal dos pedaços, mas na inteireza das relações e na produção de significado para o sujeito da ação; as expressões de deslumbramento, fascinação, medo e impaciência dizem da interpretação emocional dos jogadores ao experimentarem o prazer na vivência de emoções antitéticas; os gestos descontrolados, impensados, arriscados, eufóricos e calmos, dizem do investimento energético do jogador, do ritmo impresso nas jogadas e da temporalidade cíclica dos jogos; os gestos absortos, esquecidos do entorno, concentrados unicamente nas jogadas dizem da ação: de repudiar a limitação do tempo-espaco coercitivo, de expandir ao infinito a área/duração do jogo e de adotar uma lógica instintiva, colada ao corpo, abdutiva.

The poetic of the player's gestures

This research has answered to the following problem: what is the players' gesture language? understanding language as a social construction of signs that recovers thoughts/feelings, drives to objects and coordinates the actions. The objective was to take off the veil of significant forms in the player's gestural communication. Based on the existential phenomenological approach and in the semiotic methodology, it was made a gesture interpretation (postural, physiognomic and kinetics) beginning with the description of six games, considering three adult games (betting games) and three children games (for exercising purposes). The obtained result was that the player's gesture flow represents a poetical language of exciting emotional appealing, of rhythmic energetic investment and instinctive logical action.

KEY-WORDS: Gesture; language; games.

La poética de los gestos de los jugadores

RESUMEN: Esta investigación ha respondido al siguiente problema: ¿Cuál es el lenguaje de los gestos de los jugadores? – entendiendo lenguaje como una construcción social de signos que envuelve pensamientos/sentimientos, remite a objetos y coordina las acciones. El objetivo ha sido desvelar la forma significativa de la comunicación gestual de los jugadores. Basados en la perspectiva fenomenológica existencial y en la metodología semiótica, se realizó una interpretación de los gestos (posturales, fisonómicos y cinéticos) a partir de la

descripción de seis juegos, siendo tres de adultos (de apuestas) y tres de niños (de ejercicio). El resultado obtenido indica que el flujo de los gestos de los jugadores configura un lenguaje poético de carga emocional excitante, de inversión energética y de acción lógica instintiva.
PALABRAS CLAVES: Gesto; lenguaje; juegos.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland (1973). *O prazer do texto*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- CAILLOIS, Roger (1967). *Los juegos y los hombres*. México (DF): Fondo de cultura económica, 1994.
- DOSTOIEVSKI (1849). *O jogador*. São Paulo: Martin Claret, 2001.
- ERIKSON, Erik. *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- FERNANDES, Heloisa Rodrigues. Temporalidade e subjetividade. In: *Tempo do desejo: sociologia e psicanálise*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 11-30.
- FREIRE, João Batista. Questões psicológicas do esporte. In: MOREIRA, W. W.; SOARES, R. *Esporte como fator de qualidade de vida*. Piracicaba: Unimep, 2002, p. 336-377.
- GOMES DA SILVA, Pierre Normando. *A cultura do jogo e o jogo da cultura: por uma semiótica da corporeidade*. 350 f. Tese (Doutorado em Educação) – CCSA, UFRN, Natal, 2003.
- HUIZINGA, Johan (1938). *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- HUSSERL, Edmund (1921). *Investigações lógicas*. São Paulo: Cultural, 1975, p. 7-190 (coleção Os pensadores).
- KIERKEGAARD, Sören (1849). *O desespero humano*. São Paulo: Martin Claret, 2001.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1945). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MEZAN, Renato. Esquecer? Não: in-quecer. In: FERNANDES, Heloisa Rodrigues (Org.). *Tempo do desejo: sociologia e psicanálise*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 65-80.
- MOREIRA, Daniel. A. *O método fenomenológico na pesquisa*. São Paulo: Pioneira Thompson, 2002.
- PEIRCE, Charles (1912). *Semiótica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RICOEUR, Paul. *Teoria da interpretação*. Lisboa: Edições 70, 1988.

VIGOTSKI, L. S. (1935). *A formação social da mente*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Recebido: 6 jun. 2005

Aprovado: 9 ago. 2005

Endereço para correspondência

Pierre Gomes da Silva

Rua Pres. Roosevelt, 128 apto. 101, Ed. Helio Magalhães

Bairro Expedicionários

João Pessoa-PB

CEP 82130-030