



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

BACHARELADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA

**OS JOGOS NA SOCIOLOGIA:
UMA LEITURA A PARTIR DE ROGER CAILLOIS
(1913-1978)**

Recife, Setembro de 2018



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

BACHARELADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

**OS JOGOS NA SOCIOLOGIA:
UMA LEITURA A PARTIR DE ROGER CAILLOIS
(1913-1978)**

Hacsa Priscila Soares de Oliveira

Monografia apresentada ao programa de graduação do Curso de Bacharelado em Ciências Sociais da UFRPE, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Ciências Sociais, sob a orientação do Profº. (Drº) Josias Vicente de Paula Jr.

Recife, Setembro de 2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

O48j Oliveira, Hacsá Priscila Soares de
Os jogos na Sociologia: uma leitura a partir de Roger Caillois
(1913-1978) / Hacsá Priscila Soares de Oliveira. – 2018.
70 f. : il.

Orientador: Josias Vicente de Paula Jr..
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade
Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Ciências Sociais,
Recife, BR-PE, 2018.

Inclui referências e apêndice(s).

1. Sociologia 2. Teoria dos jogos 3. Caillois, Roger, 1913-1978
I. Paula Jr., Josias Vicente de, orient. II. Título

CDD 300

HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA

**OS JOGOS NA SOCIOLOGIA:
UMA LEITURA A PARTIR DE ROGER CAILLOIS (1913-1978)**

Monografia aprovada em ____/_____/2018, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais, pela Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, por todos os membros da Banca Examinadora.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr^o. Josias Vicente de Paula Jr. Nota _____

Prof^a Dr^a. Júlia Figueredo Benzaquen Nota _____

Prof^o. Dr^o. Lucas Victor Silva Nota _____

Dedico a todos os brincantes.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por ter apoiado minhas escolhas e por ter possibilitado que esse sonho se realiza-se.

À minha irmã, pela parceria da vida.

Ao meu pai e toda família, que mesmo não entendendo o que eu fiz nesses cinco anos de graduação, sempre se preocuparam se “isso dá dinheiro”, para que no futuro não passasse fome.

Às amigas que foram minha família enquanto estive fora de casa nesses cinco anos. Em especial ao pessoal da casinha, Atã, Uílma e Whodson, que compartilharam mais do que as contas e me fizeram compreender o quão profunda pode ser uma amizade.

Às minhas amigas de graduação, que foram primordiais para tornar esses anos mais leves. Em especial à Lara, que me acompanhou nos processos de escrita na madrugada e nas piores viradas de ano.

Aos amigos étlico-acadêmicos que a rural me apresentou. Em especial à Gabriel, por todo apoio metodológico, pela parceria e, claro, por lembrar sempre que a vida é boa.

Às amigas que deram um apoio quando precisei, Ayama e Cássia.

Às professoras Dora, que me adotou desde o primeiro período e por ter possibilitado às primeiras experiências antropológicas.

À professora Júlia, por toda dedicação ao curso e aos alunos, por trazer novas

perspectivas e por ter me iniciado no mundo da pesquisa e da extensão, me fazendo perceber o mundo dentro e fora dos muros da Universidade.

Ao meu orientador, Josias, que desde o primeiro período tem a função de questionar nossas certezas, pelo incentivo necessário para que essa monografia se concretizasse e por ter aceitado esse desafio.

Na parede de um botequim de Madri, um cartaz avisa: Proibido cantar. Na parede do aeroporto do Rio de Janeiro, um aviso informa: É proibido brincar com os carrinhos porta-bagagem. Ou seja: ainda existe gente que canta, ainda existe gente que brinca. (Eduardo Galeano)

RESUMO

Este trabalho se propõe a apresentar o ensaio “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem” (1990), do sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978). Tendo como objetivo principal discutir a recepção da teoria dos jogos de Caillois, na área das Ciências Sociais no Brasil, realizando uma síntese da teoria e contextualizando o ensaio com as demais produções do autor. A partir da pesquisa bibliográfica e da análise documental, foi possível verificar que a teoria dos jogos de Roger Calillois não é discutida no país, no âmbito das Ciências Sociais. Também foi possível verificar as aplicações ou ressignificações da teoria a partir da análise de pesquisas teóricas e empíricas produzidas contemporaneamente no Brasil em outras áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Teoria do Jogo; Roger Caillois; Sociologia.

ABSTRACT

This monograph proposes to present the essay "Man, Play and Games" (1990), of the French sociologist Roger Caillois (1913-1978). Its main objective is to investigate the reception of the Caillois game theory in the area of Social Sciences in Brazil, making a synthesis of the theory and contextualizing the essay with the other productions of the author. Through the bibliographical research and the documentary analysis, it was possible to verify that the theory of the games of Roger Caillois is not discussed in the country, in the scope of the Social Sciences. It was also possible to verify the applications or resignifications of the theory from the analysis of theoretical and empirical researches produced contemporaneously in Brazil in other areas of knowledge.

Keywords: Theory of the game; Roger Caillois; Sociology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: A teoria do jogo de Roger Caillois (1990) na produção acadêmica contemporânea brasileira.	19
Figura 2: Linha do tempo da trajetória da vida de Roger Caillois (1913-1978).....	26
Figura 3: Quadro I – Divisão dos jogos.....	36
Figura 4: Quadro II – A Corrupção dos jogos.....	38
Figura 5: Conjunções possíveis	43

SUMÁRIO

Introdução	12
Metodologia	15
1. O desenvolvimento de uma teoria	21
1.1 Roger Caillois: Vida e Obra	21
1.2 O surgimento do jogo na obra de Roger Caillois.....	26
2. A teoria dos jogos de Roger Caillois (1990)	31
2.1 Princípios dos jogos	32
2.2 As formas de jogar	34
2.3 A corrupção dos princípios dos jogos	37
2.4 A Sociologia a partir dos jogos	39
2.5 Fecundidade cultural dos jogos.....	42
3. Repercussão da teoria dos jogos no Brasil	48
3.1 Discussão da teoria	48
3.1 Aplicações da teoria	50
3.1 Educação e Educação Física	50
3.2 Ressignificações da teoria.....	53
3.2.1 Literatura.....	53
Considerações finais	58
Referências	63
Apêndice I	67

Introdução

Este trabalho se propõe a apresentar o ensaio “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem” (1990)¹, do sociólogo, ensaísta e crítico literário francês Roger Caillois (1913-1978). Tendo como objetivo a recepção da teoria dos jogos deste autor na área das Ciências Sociais no Brasil, delineando uma síntese da teoria e contextualizando o ensaio com outras obras do autor. Também é um objetivo deste trabalho apresentar as possíveis aplicações da teoria de Caillois, a partir da análise de pesquisas teóricas e empíricas produzidas contemporaneamente no Brasil em outras áreas do conhecimento.

De antemão, é necessário explicitar a problemática corrente na discussão desse tema. Quando Caillois (1990) fala sobre os jogos, é importante esclarecer que ele também está falando do “brincar”. Tendo em vista que no francês e em outros idiomas é utilizada uma única palavra para delimitar esse universo que, no português, chamamos de brincar ou jogar. De acordo com Monteiro (2014)²:

A diferença entre as principais línguas européias (onde *spielen*, *to play*, *jouer*, *jugar* significam tanto *jogar* quanto *brincar*) e a nossa nos obriga frequentemente a escolher um ou outro destes dois, sacrificando assim a exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível (HUIZINGA, 2014, N. do T., p. 3).

Dentro dessa discussão, Debortoli (2004) aponta que “alguns autores procuram diferenciar brincadeira de jogo, afirmando que a brincadeira não possui um sistema de regras que estruturam sua experiência” (DEBORTOLI, 2004, p.20), enquanto o jogo consistiria na atividade lúdica regrada. Essa concepção se aproxima das noções de *Ludus* e *Paidia* elaboradas por Caillois (1990) que serão abordadas no segundo capítulo.

¹ Originalmente publicado no ano de 1958 pela editora Gallimard sob o título *Les jeux e les hommes: la masque et la vertige*. Essa obra só ganhou sua versão portuguesa no ano de 1990 e, apenas no ano de 2017, essa obra vem a ser publicada no Brasil pela editora Vozes.

² Monteiro foi o tradutor da obra *Homo ludens* de Johan Huizinga pela Editora Perspectiva, na 8ª ed. publicada no ano de 2014. Essa nota está no começo do primeiro capítulo, a fim de evidenciar esse problema de tradução.

Fortuna (2011) aprofunda o debate, apontando que o filósofo Huizinga já refletia sobre como algumas línguas não se importam em delimitar uma diferença entre brincar e jogar, mas existem línguas que fazem questão de fazer essa delimitação e, na concepção do autor, talvez porque as diferenças linguísticas referem-se ao valor social que o jogo tem em cada sociedade. A autora cita Kishimoto e Brougère, que desenvolveram seus pensamentos na mesma linha que Huizinga:

Kishimoto o acompanha nesta constatação: “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressam por meio da linguagem” (KISHIMOTO, 1996, p. 17). Tem pois, sentido que Brougère recomende levar a sério o ato social que leva a reagrupar diferentes atividades sob o mesmo termo, insistindo em que se deva pensar em conjunto a diversidade dos “fatos lúdicos”; “sem a unidade da palavra jogo, por mais arbitrária que seja”, diz ele, “não haveria estudo possível do jogo” (BROUGÈRE, 1998, p.29) (FORTUNA, 2011, p. 74).

Como é possível observar, as concepções etimológicas são importantes para compreender questões mais profundas da sociedade, não só em termos de significado das palavras mas também de valores que as palavras carregam e que, conseqüentemente, implicam nas experiências sociais.

No entanto, esse é um aspecto ignorado por Caillois em “Os jogos e os homens” (1990), haja vista que sua teoria do jogo não visa compreender os contextos particulares e sim propor uma teoria geral da organização social a partir dos jogos. Nesse sentido, Caillois propõe uma sociologia a partir dos jogos com a classificação dos jogos na perspectiva da escola sociológica francesa, defendendo o ponto de vista de uma evolução das sociedades. Por essa razão, Filippo (2014) em seu artigo “*Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois*”, argumenta acerca da importância de contextualizar devidamente a sua obra:

Convém então interrogar a maneira cujo os dois pensamentos foram construídos, suas insinuações, suas implicações em termos de visão de mundo, os riscos ligados à sua retomada ou a maneira de fazer uma crítica pertinente, para quem quer aproveitar corretamente o

alcance de suas obras, reutilizar ou pôr em questão (FILIPPO, 2014, p. 282, tradução minha).

Aliás, Filippo (2014) defende que essa é uma atitude reflexiva que todos pesquisadores devem adotar ao escolher uma teoria. Portanto, com esse desafio, pretendo superar a barreira linguística existente que nos distancia das obras de Roger Caillois e de suas repercussões. Tendo em vista que, em sua maioria, é no francês e no inglês que é possível encontrar diversas fontes sobre Caillois e sua trajetória.

A ideia de estudar os jogos surge a partir de minhas inquietações enquanto estagiária de Mediação Cultural³ no Museu do Homem do Nordeste (Muhne), situado na cidade do Recife, nos anos de 2013 a 2015. Enquanto mediava os diversos públicos que o Muhne costumava receber, percebia que as atividades lúdicas propostas pelo setor Educativo alteravam o modo de experienciar o Museu. Nesse sentido, o que antes parecia ser uma visita chata ao museu (na perspectiva dos estudantes que visitavam o Museu nas excursões escolares), depois das atividades lúdicas era possível sentir uma conexão dos estudantes com o museu e com o mediador.

Depois de muitos caminhos percorridos em experiências práticas e em tentativas de construção de uma problemática acerca da ludicidade para o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC), percebi o tamanho do desafio e da importância que é abordar esse tema nas Ciências Sociais. As dificuldades surgiram desde encontrar orientação específica sobre o tema, como em todo problema de pesquisa, encontrar um norte, ou seja, perspectiva que desse conta das minhas inquietações acadêmicas. Depois de muitas pesquisas, de força de vontade (que nem sempre tive) e teimosia, me deparei com o ensaio “Os jogos e os homens” de Roger Caillois (1990).

Ao iniciar a leitura da obra me deparei não só com a definição e a classificação dos jogos, mas também com a proposta inovadora do autor de propor uma Sociologia a partir dos jogos. Haja vista a dificuldade de encontrar pesquisas que discutem o lúdico, o jogar ou o brincar na área das Ciências Sociais, esse livro apareceu como uma alternativa para a construção do TCC. Porém, ao iniciar a pesquisa bibliográfica

³ A mediação cultural corresponde ao serviço de atendimento ao público oferecido pelos espaços expositivos. A respeito da mediação ver Davallon (2007) e Curry (2009).

novos desafios surgiram, devido à dificuldade de encontrar textos na área das Ciências Sociais que discutissem a obra no Brasil. Portanto, este trabalho surge com o desafio de desenvolver o estudo dos jogos nas Ciências Sociais brasileira. Dito isso, a seguir traço os caminhos metodológicos que percorri para desenvolver esta pesquisa.

Metodologia

Com a finalidade de desenvolver a temática do estudo dos “jogos” nas Ciências Sociais, a presente pesquisa possui uma abordagem qualitativa de revisão bibliográfica e análise documental. Tendo como objetivo central apresentar a teoria dos jogos de Roger Caillois (1990), fazendo uma síntese da teoria e contextualizando o ensaio com as demais produções do autor. Também, neste trabalho, objetivo apresentar as possíveis aplicações da teoria a partir da sistematização das pesquisas teóricas e empíricas produzidas contemporaneamente no Brasil. Para tanto, o método utilizado foi o hipotético-dedutivo, partindo da hipótese que a teoria do jogo de Roger Caillois é pouco discutida no contexto das Ciências Sociais no Brasil.

Com o intuito de fazer um levantamento bibliográfico dos estudos produzidos no Brasil a respeito da teoria do jogo do sociólogo francês Roger Caillois (1990), foi realizada uma série de pesquisas nas principais plataformas de pesquisa acadêmicas do país: 1. Scielo e 2. Periódicos Capes. Essas plataformas foram escolhidas por conter uma grande base de dados, conectadas com às principais revistas acadêmicas do país. As palavras que serviram como filtro para a pesquisa, inicialmente foram “**Jogo e Roger Caillois**”, visando encontrar um conteúdo específico; e, em seguida, apenas “**Roger Caillois**” visando encontrar um conteúdo geral a respeito do autor.

Com esse levantamento inicial foi possível verificar a escassez de pesquisas desenvolvidas no país tomando como base a teoria do jogo de Roger Caillois (1990) ou de artigos que explicassem a trajetória do autor. Portanto, para a construção do primeiro capítulo, foi necessário expandir a pesquisa para o site de buscas *Google*, visando encontrar fontes confiáveis que dessem conta da demanda de apresentar a

vida e obra do autor. Essa etapa da pesquisa foi um verdadeiro quebra-cabeças, na medida em que pesquisava encontrava uma nova peça do jogo.

Para encontrar as peças principais, foi necessário fazer pesquisas no idioma francês, o que ampliou consideravelmente os resultados. Foi possível encontrar no site da *Academie française*, de forma resumida, as informações sobre a vida e obra do autor. Também foi possível encontrar artigos em plataformas acadêmicas, contendo uma leitura crítica da obra do autor, que foram primordiais para o desenvolvimento do primeiro capítulo.

Ainda nessas buscas também foi possível encontrar escritos raros, como a primeira publicação acerca da temática do jogo do autor⁴ e uma carta de Marcel Mauss direcionada à Caillois, datada no ano de 1938. Além desses materiais, foi utilizado também o livro de Huizinga (2014), pois a teoria do jogo do autor parte de uma crítica a essa obra. Dito isso, para compreender a obra de Caillois no contexto em que foi produzida utilizo Caillois (1990, 1988), Huizinga (2014), Filippo (2014), Mauss (1990), Mata (2015), Wendling (2010), Goyatá (2014) e Ajala (2016).

Para o desenvolvimento do segundo capítulo, que consiste na sintetização da teoria do jogo do autor, foi utilizado seu livro “Os jogos e os homens” (1990); e, para compreender o contexto do jogo na sua produção global, utilizo seu livro “O homem e o sagrado” (1988). Além da obra de Huizinga (2014), utilizo textos auxiliares encontrados nas pesquisas a respeito da temática do jogo, como os de Medina (2016) e Fortuna (2011).

Para o desenvolvimento do terceiro capítulo, que aborda as pesquisas desenvolvidas contemporaneamente no Brasil utilizando a teoria do jogo do autor de forma central, foi feito um levantamento bibliográfico mais específico. Deste modo, foi necessário definir 5 parâmetros. Para a escolha dos parâmetros, tomei como base os critérios elencados por Mioto e Lima (2007), adaptando-os da seguinte maneira:

1. Parâmetro temático: buscou-se por produções acadêmicas a respeito da teoria dos jogos de Caillois;

⁴ *Le ludique et le sacré*, publicado na *Revue Confluences* (1946).

2. **Parâmetro geográfico:** buscou-se por produções de autoria brasileira;
3. **Parâmetro cronológico:** buscou-se por produções contemporâneas⁵;
4. **Parâmetro das fontes:** buscou-se artigos científicos publicados em revistas nas plataformas de pesquisa acadêmica Scielo e Periódicos Capes e no site de buscas *Google*⁶.

A partir das pesquisas, como técnica da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma **leitura de reconhecimento do material bibliográfico** (MIOTO; LIMA, 2007, p. 41) existente a respeito da temática abordada, fazendo uma leitura rápida dos artigos disponíveis nas próprias plataformas de pesquisa. Posteriormente, foi feita a **leitura exploratória** e a **leitura seletiva**⁷, foi possível dividir os textos encontrados em **2 categorias** a partir das **ordens**:

Categoria 1 - textos de Ordem Empírica (**O.E.**)

Categoria 2 - textos de Ordem Teórica (**O.T.**)

Por sua vez, estas categorias estão divididas em **3 subcategorias** com base na **forma** que a teoria do jogo aparece. Os textos que a teoria do jogo aparece de **Forma Consistente**, ou seja, é o foco central do artigo abordar ou aplicar a teoria do jogo de Caillois. Os textos que a teoria do jogo aparece de **Forma Pontual**, ou seja, não é o foco do trabalho abordar a teoria do jogo⁸. Os textos que a teoria do jogo aparece de forma **ressignificada**, ou seja, os textos em que é atribuído um novo significado aos conceitos de Caillois.

Subcategoria 1 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Consistente (**F.C.**)

Subcategoria 2 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Pontual (**F.P.**)

⁵ É importante dizer que esse parâmetro não se fez necessário, devido à escassez de produções no tema procurado.

⁶ Devido à escassez de textos que correspondessem aos parâmetros utilizado, foi necessário expandir a pesquisa para o site de buscas *Google*.

⁷ *Ibid.*, p. 41.

⁸ A título de exemplo, são artigos em que a teoria dos jogos aparece apenas como uma breve citação, sem nenhum aprofundamento na teoria.

Subcategoria 3 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Resignificada
(F.R.)

Dito isso, para organizar os textos que corresponderam aos parâmetros definidos para esta pesquisa foi necessário desenvolver três tabelas (**Tabela 1, Tabela 2 e Tabela 3**)⁹ constando as seguintes informações: **ordem, forma, autor (a), publicação, área do conhecimento, palavras-chave e referência.**

Com base na temática das revistas e na formação acadêmica dos autores, foi possível elencar em quais áreas do conhecimento a teoria do jogo de Caillois é **aplicada, discutida** ou **ressignificada**. Predominantemente, a teoria é utilizada no campo da Literatura, contando com 5 publicações; seguida das áreas de Educação Física 4, Educação 1, Linguística 1 e outros 1¹⁰. Dito isso, com esse universo de 13 artigos foi possível verificar a ausência da discussão ou aplicação da teoria do jogo do autor nas Ciências Sociais no Brasil. De todo modo, esses dados demonstram a interdisciplinaridade e o diálogo entre as áreas a partir da aplicação teórica ou empírica da teoria de Caillois. A fim de ilustrar melhor essas questões, desenvolvi o seguinte gráfico:

⁹ Para ver os detalhes da pesquisa feita ver Apêndice I.

¹⁰ A publicação que corresponde a essa classificação é a de Coelho (2011), na temática da teoria do jogo. No entanto com base na formação multidisciplinar da autora, optei por não classificar em uma área do conhecimento específica.

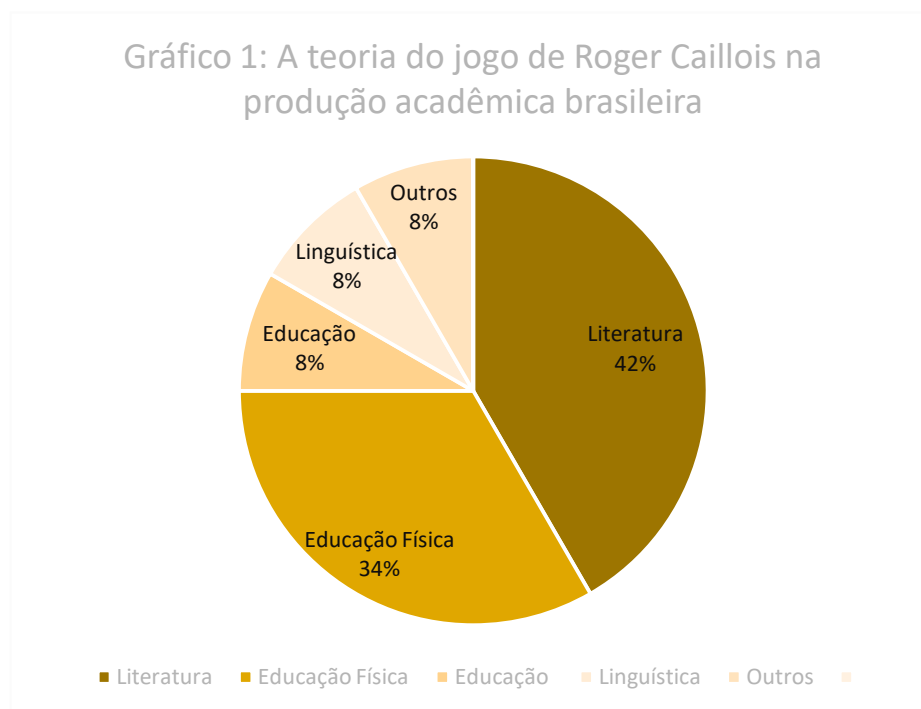


Figura 1: A teoria do jogo de Roger Caillois (1990) na produção acadêmica contemporânea brasileira.

Tendo como princípio que essa é uma pesquisa de ordem qualitativa, foi necessário fazer um recorte para a construção do terceiro capítulo. Sendo assim, foi realizada uma seleção dando prioridade aos textos que a teoria do jogo aparece de **forma consistente**, sendo 2 de ordem empírica e 1 de ordem teórica. E para ilustrar como a teoria pode ser **ressignificada**, foram selecionados 2 textos de ordem teórica. Deste modo, totalizando 5 textos que compõe o *corpus* para a análise feita no terceiro capítulo.

Deste modo, para o desenvolvimento deste capítulo utilizo Piccolo (2011), Cruz et al. (2015) e Pizani, Rinaldi e Lara (2008) no âmbito da Educação Física; no campo da Literatura utilizo Honesko (2010) e Lisbôa e Perkoski (2012).

Em linhas gerais, no primeiro capítulo apresento a trajetória de Roger Caillois e o contexto e o contexto em que surge a temática do jogo na obra do autor. No segundo capítulo apresento o livro “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem” (1990), fazendo uma síntese dos principais conceitos contido nos livros, como os princípios dos jogos, as formas de jogar, a corrupção dos princípios dos jogos, a vocação social dos jogos, a sociologia a partir dos jogos, assim como a noção de fecundidade cultural

dos jogos. Já no terceiro capítulo trago a repercussão da teoria dos jogos do autor desenvolvidas contemporaneamente no Brasil. Por fim, nas considerações finais faço uma discussão do que foi apresentado no decorrer da monografia.

1. O desenvolvimento de uma teoria

1.1 Roger Caillois: Vida e Obra

Nascido na cidade de Reims na França, Roger Caillois (1913-1978) foi sociólogo, ensaísta, poeta e crítico literário. De acordo com o site da *Academie Française*¹¹, o francês realizou seus estudos secundários no *lycée* de Reims, onde participou do grupo “*Grand Jeu*” com orientação de Roger Gilbert-Lecomte. Já em Paris, no ano de 1933, iniciou seus estudos acadêmicos na *École Normale Supérieure*, onde se envolveu com o movimento surrealista ao lado de André Breton, porém em 1934 rompeu com o movimento devido a discordâncias com Breton¹².

Ainda de acordo com o site da *Academie Française*, Caillois se torna professor de Gramática e foi ouvinte da *École Pratique de Hautes Etudes*, onde participou das conferências com Georges Dumézil, Alexandre Kojève e Marcel Mauss; e, nesse momento “desenvolveria um pensamento original, nutrido pela sociologia e pela antropologia, dedicado especialmente à exploração do sagrado”¹³.

No ano de 1937, junto com Georges Bataille e Michel Leiris fundou o *Collège de Sociologie*¹⁴ em Paris, contando também com a participação de Walter Benjamin, o grupo tinha o objetivo de discutir uma sociologia do sagrado e do poder (MATA, 2015). De acordo com Goyatá (2014):

Na *Déclaration sur la fondation d'un Collège de Sociologie*, escrita por Caillois e publicada em 1937 na revista *Acéphale* com a assinatura dos membros, é possível ver a ênfase dada àquela que é a proposta central do grupo: a realização da chamada “sociologia sagrada”. A combinação desses dois termos é, de fato, o que dá o tom da experiência realizada no *Collège*: o sagrado aparece não só como objeto, mas qualificando a sociologia que pretendem fazer. Revela-se, assim, a dupla articulação do conceito: objeto de estudo – matéria de pesquisas sobre a irrupção do sagrado na vida cotidiana,

¹¹ ACADEMIE FRANÇAISE. Disponível em: <http://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-caillois>. (Acesso 8 de janeiro de 2018).

¹² Sobre o rompimento com o movimento surrealista ver Filippo (2014).

¹³ ACADEMIE FRANÇAISE. Disponível em: <http://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-caillois>. (Acesso 8 de janeiro de 2018).

¹⁴ Ver sobre a atuação de Caillois no grupo em Bridet (2007).

no domínio da sexualidade, nos mitos e rituais coletivos – e perspectiva de análise que permite olhar para a sociedade contemporânea. A proposta do grupo era a de apostar no próprio pensamento como instrumento político, a reflexão como inseparável da ação (GOYATÁ, 2014, p. 70, grifos meus).

Com essa proposta, o grupo durou apenas dois anos e acumulou duras críticas, por suas posturas contraditórias, inclusive sendo associado ao fascismo¹⁵. Apesar dessas críticas, Caillois e os outros membros do *Collège de Sociologie* são conhecidos por fazer parte da extrema esquerda antinazista. O que o levou durante o período da Segunda Guerra Mundial a morar na Argentina, a convite de Victoria Ocampo¹⁶.

No entanto, apesar de conturbado, este foi um período fértil para a produção acadêmica de Caillois, durante esse período, o autor publicou seus consagrados livros “O mito e o homem” (1938) e “O homem e o sagrado” (1939), também fortemente influenciados pela sociologia religiosa de Mauss,

Além disso, ele acompanhará os ensinamentos da sociologia religiosa de Marcel Mauss, assim como os cursos de Georges Dumézil (Felgine, 1994: 86-89). É de lá que vem seu interesse pelo sagrado que o conecta à Émile Durkheim, Henri Gubert e Robert Hertz, como ele menciona em seu prefácio de *L’homme et le sacré* (Caillois, 1939b: 19) e em *Approches de l’imaginaire* (1974a: 58) (FILIPPO, 2014, p. 294, tradução minha).

A respeito do seu livro “O mito e o homem”, Caillois pede uma opinião de Marcel Mauss, o qual responde em uma carta para Caillois no ano de 1938. Mauss elogia a mitologia de Caillois, mas faz duras críticas em relação à biologia geral defendida pelo autor. Também criticando a tendência fascista seguida por Caillois que, provavelmente, está associado ao pensamento de Heidegger e Bergsonien, nas palavras de Mauss, “idiota do hitlerismo”; e, questiona também a filosofia política a qual Caillois e o grupo do *Collège* se propôs (MAUSS, 1990).

¹⁵ Walter Benjamin mesmo participando do grupo tecia críticas ao *Collège*, devido a possibilidade das discussões favorecerem os ideais nazistas. Críticas essas que também partiam de outros teóricos da Escola de Frankfurt e da extrema esquerda. Apesar das críticas, os fundadores do *Collège* são conhecidos por sua atuação política na extrema esquerda antinazista. Para compreender melhor o contexto das críticas, ver Goyatá (2014).

¹⁶ A respeito da estadia de Caillois na Argentina ver Antelo (2009).

No mais, Mauss termina a carta orientando Caillois a seguir carreira como mitólogo, desejando boa sorte na defesa de si mesmo. E indica que “é na esquina que encontramos novas coisas, mas é preciso fazer o caminho fora das rotas” (MAUSS, 1990).

De acordo com Mata (2015), no ano de 1934 Roger Caillois vai ao Congresso de Psicotécnica e lá ele conhece o artista brasileiro Flávio de Carvalho¹⁷, a partir desse encontro tornaram-se amigos e passaram a fazer trocas intelectuais. No ano de 1935, Carvalho fez uma entrevista com Caillois intitulada “Ciência e lirismo: entrevista com Roger Caillois” que foi publicada no Diário de São Paulo¹⁸ (MATA, 2015). Essa amizade também trouxe Caillois ao Brasil em 1943 (STIGGER, 20?).

No período Pós-Guerra, voltando da Argentina, Caillois foi convidado para trabalhar na Unesco no ano de 1948, se dedicando a atividade de crítico literário. Esse vínculo com a Unesco o possibilitou fazer uma série de viagens descobrindo a literatura latino-americana, resultando na elaboração da Coleção *Croix du Sud* em parceria com a editora Gallimard, com a finalidade de apresentar a literatura latino-americana para o público francês¹⁹. Além dessa coleção, Caillois criou a revista internacional e pluridisciplinar *Diogenes*, com financiamento da Unesco, a qual dirigiu até sua morte em 1978.

De acordo com Ajala (2016), citando Mérian, na organização da Coleção *Croix du Sud*, Caillois deu ênfase as obras neo-naturalistas e realistas, entre elas, a literatura brasileira foi representada em pelo menos 6 obras²⁰. As obras escolhidas foram as de Gilberto Freyre “Casa grande e senzala” e “Nordeste”; as obras de Graciliano Ramos “Infância” e “Vidas Secas”; e as de Jorge Amado “Bahia de todos os santos” e “Capitães de areia”. Segunda Rivas, as obras de cunho regionalista selecionadas por Caillois, de certa forma, reforçam uma visão exótica do Brasil e, só com a chegada de

¹⁷ Flávio de Carvalho foi pintor, desenhista, arquiteto, engenheiro.

¹⁸ De acordo com Mata (2015) a entrevista foi publicada no dia 10 de setembro de 1935 e depois foi transcrita por Rui Moreira Leite no catálogo “Flávio de Carvalho” publicado pelo Museu de Arte Moderna de São Paulo em 2010 (MATA, 2015, p. 105).

¹⁹ ACADEMIE FRANÇAISE. Disponível em: <http://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-caillois>. (Acesso 8 de janeiro de 2018).

²⁰ De acordo com Ajala (2016), 8 obras brasileiras fizeram parte da Coleção *Croix du Sud*, mas ao que consta no site da Editora Gallimard, foi possível encontrar apenas as 6 obras citadas. Fonte: <http://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/La-Croix-du-Sud> (Acesso dia 10 de Setembro de 2018).

Roger Bastide ao país, houve uma mudança de paradigma da tradução francesa das obras brasileiras, traduzindo obras modernistas como as de Machado de Assis (RIVAS, 2006 apud AJALA, 2016, p. 43-44). Nesse sentido, Mérian fala um pouco sobre essas escolhas:

[n]o que diz respeito ao Brasil, o Nordeste é amplamente representado, o que criou uma certa frustração em São Paulo, Rio de Janeiro e no sul do país. Mas o caráter específico da Bahia, do Recife, do Nordeste em geral, o exotismo, uma autenticidade diferente, uma alteridade nova tinham uma natureza mais propícia para seduzir os leitores franceses, muito mais que as produções dos modernistas de São Paulo (MÉRIAN, 2014, p. 8 apud AJALA, 2016, p. 43).

De acordo com Filippo (2014), nos anos 50 Caillois se opôs ao antropólogo Lévi-Strauss, fazendo uma crítica ao seu trabalho “Raça e história” publicado em 1952. Essa polêmica diz respeito às filiações intelectuais dos autores, na qual Caillois com seus estudos acerca do sagrado, se apoia no evolucionismo e Lévi-Strauss, em seus escritos sobre o simbólico, se apoia no estruturalismo (FILIPPO, 2014, p. 297-298). Wendling aponta mais diretamente o cerne dessa questão, “trata-se para Caillois de lembrar a superioridade do Ocidente” enquanto para Lévi-Strauss “de defender uma abordagem das civilizações livre de todo etnocentrismo” (WENDLING, 2010, p. 30). Nessa discussão há um ponto importante em relação aos jogos:

A história, divertida por si só, permaneceria anedótica se nós não a puséssemos em relação com o curioso desinteresse que os etnólogos franceses manifestaram por todas atividades lúdicas ao longo do grande período estruturalista (digamos, dos anos cinquenta ao setenta), deixando de fora assim uma atividade humana tão universal como essencial que tinha não somente retida a atenção das escolas evolucionistas e difusionistas mas também fez o objeto dos últimos ensinamentos de Marcel Mauss²¹ (WENDLING, 2010, p. 29-30, tradução minha).

²¹ Wendling aponta que os últimos três anos de ensinamentos ao *Collège de France* (1937-1940) Mauss dedicou-se aos jogos, se interessando mais particularmente aos jogos de pipa e ao pau de sebo polinésio (WENDLING, 2010, p. 30).

Não à toa, é nesse sentido que Filippo (2014), citando Massonet, indica que foi nesse contexto que Caillois escreveu “Os jogos e os homens”, como uma resposta implícita ao relativismo cultural de Lévi-Strauss (MASSONET, 1998, p. 187 apud FILIPPO, 2014, p. 299). Além do mais, essa briga entre os intelectuais franceses rendeu diversas publicações dos autores trocando farpas²².

Devido sua vasta trajetória acadêmica, no ano de 1971 Caillois foi eleito para *Academie Française* por mérito. No entanto, no ano de 1974, Lévi-Strauss também foi eleito para *Academie* e, “por ironia do destino”, Roger Caillois fez o discurso de recepção do antropólogo, reascendendo o debate ocorrido nos anos 50. No discurso, Caillois enfatizou sua opinião sobre a etnografia “como a única ciência que contribui a destruir seu objeto” pois os sujeitos estudados não podem e nem devem se juntar aos cientistas que os estudam, ainda utilizando termos como “homens naturais” e “populações selvagens”, se referindo ao objeto de estudo etnográfico (FILIPPO, 2014, p. 301). Sobre seu discurso, Filippo afirma que Caillois “defende a ideia de uma marcha da história em direção ao progresso e a escada de valores sobre o qual ele se situa é esse do progresso técnico ocidental”²³.

Polêmicas à parte, em suma, Caillois publicou mais de 30 livros acerca de temáticas sobre o sagrado, os jogos, o imaginário, os sonhos, as pedras, o mimetismo, o fantástico, a novela etc. Destas, apenas três obras foram traduzidas para o português: “O mito e o homem” (1986), “O homem e o sagrado” (1988) e “Os jogos e os homens”(1990).

A fim de ilustrar sua trajetória e o surgimento do tema do jogo na obra de Roger Caillois, desenvolvi a seguinte linha do tempo:

²² Sobre essas publicações, ver Wendling (2010).

²³ FILIPPO, 2014, p. 301.

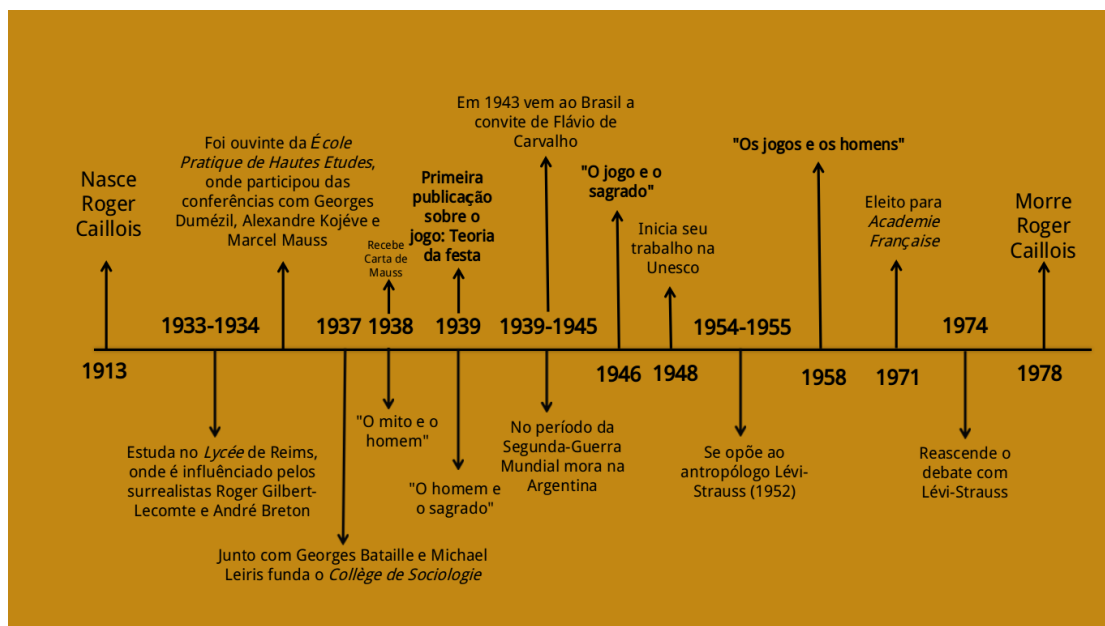


Figura 2: Linha do tempo da trajetória da vida de Roger Caillois (1913-1978).

1.2 O surgimento do jogo na obra de Roger Caillois

De acordo com Filippo (2014), Thierry Wendling apontou que no ano 1939 a temática do jogo surge na obra de Caillois, em um artigo relacionado à festa, a respeito dos jogos de azar. Ainda no mesmo ano, esse artigo entra no livro “O homem e o sagrado”, passando por alterações depois da guerra.

Esse texto torna-se pouco depois a parte consagrada à festa em *L’homme et le sacré* (Caillois, 1939b) e sofrerá modificações durante reimpressões posteriores da obra depois da guerra (Hollier, 1979: 642). É também possível notar que Roger Caillois (1958b: 62-63) retoma exemplos extraídos de seu livro *L’homme et le mythe* sobre o mimetismo animal para alimentar sua reflexão sobre a *mimicry*²⁴. Stéphane Massonet (1998: 192) nota uma evolução na orientação geral das suas pesquisas pois “permitindo considerar a diferença da natureza entre jogo e sagrado, o jogo atualiza o conjunto de suas pesquisas sobre o mimetismo dos insetos, não mais no horizonte do mito e do sagrado, mas na perspectiva de um ludismo que em breve transborda a esfera sociológica ou antropológica rumo daquele jogo cósmico” (FILIPPO, 2014, p. 295, tradução minha).

²⁴ Mimetismo, uma das categorias discutidas por Caillois que será abordada no próximo capítulo.

Nesse texto Caillois faz uma discreta menção aos jogos de azar em relação a suspensão dos interditos no momento de uma festa. Enquanto um personagem infernal abre as portas do abismo e os mortos voltam a subir à luz do sol durante três dias, um rei temporário governa como se fosse um soberano e o povo se entrega aos jogos de azar (CAILLOIS, 1988, p. 111). A respeito desses jogos, o autor os define como “atividade tipo de risco e de delapidação, directamente oposta à acumulação lenta e segura de riquezas pelo trabalho”²⁵, atribuindo aos jogos de azar um carácter improdutivo.

Após a Segunda Guerra, no ano de 1946, Caillois retoma ao tema do jogo de forma mais aprofundada e publica um texto na revista *Confluences* intitulado “O lúdico e o sagrado”, que posteriormente entra no apêndice da segunda edição de “O homem e o sagrado” publicada em 1950 sob o título “O jogo e o sagrado”. Apenas no prefácio da terceira edição da obra, escrito em 1963, Roger Caillois esclarece que o apêndice “O jogo e o sagrado” conduz a seu ensaio “Os jogos e os homens” publicado no ano de 1958 (FILIPPO, 2014, p. 294-296).

Tanto nesses escritos, quanto em “Os jogos e os homens”, Caillois tem influência do historiador Johan Huizinga, a partir do livro *Homo ludens* (2014), um marco sobre os estudos dos jogos e da ludicidade. Huizinga compreende o jogo como um fenômeno cultural, mas que precede a própria cultura:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (HUIZINGA, 2014, p. 6).

Além disso, ele define o jogo como atividade alegre; livre e ao mesmo tempo regrada, tendo em vista que as regras devem ser respeitadas para o jogo existir, o que também leva a noção de seriedade do jogo; com tempo e espaço delimitados, o que traz a noção de separação do jogo com a vida cotidiana.

É com base nessas definições que Caillois (1990) desenvolve a classificação dos

²⁵ CAILLOIS, 1988, p. 111.

jogos que será apresentada posteriormente. O autor reconhece o mérito de Huizinga (2014) por “ter analisado magistralmente numerosas características do jogo e de ter demonstrado a importância do seu papel no próprio desenvolvimento civilizacional” (CAILLOIS, 1990, p. 23). No entanto, tece críticas ao historiador por ignorar os jogos de azar e por ter omitido a descrição e a classificação dos jogos, se concentrando em fazer uma definição ampla e ao mesmo tempo restrita²⁶.

Um ponto de divergência central entre os dois autores é a tese sustentada por Huizinga (2014) em defesa de que o jogo é uma atividade sagrada, que “contribui para a prosperidade do grupo social” (HUIZINGA, 2014, p. 12). Seu pensamento é desenvolvido da seguinte maneira:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o ‘lugar sagrado’ não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2014, p. 13).

A respeito dessa associação do lúdico com o sagrado, Caillois publica o artigo “O jogo e o sagrado” (1988), como uma resposta à Huizinga. No qual afirma que essa é a “tese mais audaciosa da obra, que é ao mesmo tempo, a meu ver, a mais frágil de todas” (CAILLOIS, 1988, p. 152), tendo em vista que Huizinga (2014) sustenta sua teoria sob o ponto de vista do lugar e não pelo sentido. Caillois reconhece que existem jogos de origem sagrada, a título de exemplo, “os papagios de papel e os mastros de cocanha²⁷ que, no Pacífico, estão ligados aos mitos de conquista do céu” (CAILLOIS, 1988, p. 154). No entanto, de acordo com Caillois, não quer dizer que todos os jogos

²⁶ CAILLOIS, 1990, p. 23-24.

²⁷ O mastro de cocanha ou pau de sebo é uma brincadeira em que um mastro é untado de gordura animal, tendo como desafio chegar ao topo do mastro.

sejam sagrados, nas palavras do autor:

Não creio que as formas dos jogos e dos cultos, só pelo facto de terem uma preocupação idêntica em separar-se do curso comum da existência, ocupem relativamente a esta situação equivalente, nem que elas abranjam por essa razão um conteúdo igual (...) O jogo, ninguém o nega, é forma pura, actividade que encontra em si o seu fim, regras que se respeitam apenas por serem regras. Huizinga é o próprio a sublinhar que o conteúdo é secundário. O mesmo não sucede com o sagrado, que é, pelo contrário, conteúdo puro: força indivisível, equívoca, fugitiva, eficaz (...) O fiel sente-se invadido pelo sagrado, fonte da omnipotência. Ele está desarmado diante dele e à sua completa mercê. No jogo, é o oposto: tudo é humano, inventando pelo homem criador. É o que explica que o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos. Em contrapartida, o sagrado é o domínio de uma tensão interior junto da qual é precisamente a existência profana que representa a calma, o repouso e a distração. A situação está invertida (CAILLOIS, 1988, p. 156).

Nesse sentido, Caillois se apoiando na definição de jogo de Beneviste, que defende que o jogo é “exaltação e libertação” e o sagrado “tensão e angústia”, conclui que o jogo por ser uma atividade livre por excelência, sendo fonte de prazer e divertimento é profano puro²⁸.

De acordo com Filippo (2014), essas discussões do sagrado e o profano em Huizinga (2014) e Caillois (1988) têm influência da sociologia francesa, a partir dos clássicos Durkheim, Mauss e Hurbert:

Para os sociólogos franceses, considerado como uma diferença “absoluta” para além mesmo daquela entre o bem e o mal (Durkheim, 1912: 53), a oposição entre o sagrado e profano serve de fundamento a instituição religiosa que é a primeira das instituições (Tarot, 2003: 271; 2012: 340-341). Essas categorias servem à análise da organização do espaço social e essas reflexões são ligadas a questão das origens e da evolução que conduz os povos primitivos até às civilizações mais avançadas (Borgeraud, 1994: 389) (FILIPPO, 2014, p. 290-291, tradução minha).

²⁸ CAILLOIS, 1988, p. 158-159.

Nesse sentido, Caillois (1990, 1988) e Huizinga (2014), compartilham da mesma ambição de propor uma teoria geral da organização social a partir do jogo. Ainda de acordo com Filippo,

Eles [os trabalhos] são o reflexo de uma visão de mundo própria aos dois autores, e suas teorias do jogo são o serviço dessa visão a partir da qual eles ensaiam cada um ao propor uma teoria geral da organização social (...) Nas pesquisas de Johan Huizinga como nessas de Roger Caillois, a ideia de jogo remete para uma certa visão da evolução das sociedades que se inscrevem na filiação da escola francesa de sociologia e na sua vontade de pesquisar fenômenos totais (FILIPPO, 2014, p. 304, tradução minha, grifo meu).

Dito isso, em seguida, será possível ver o modo como esses aspectos influenciam a teoria dos jogos de Caillois (1990), a partir da síntese dos principais conceitos do autor.

2. A teoria dos jogos de Roger Caillois (1990)

Em “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem” (1990), Caillois propõe uma classificação dos jogos a partir do que ele define ser os princípios dos jogos, elaborando a sua teoria geral da organização social a partir do jogo. O livro está organizado em duas partes, a primeira é dividida pelas seções: Definição de jogo, Classificação dos jogos, Vocação social dos jogos, Corrupção dos jogos e Para uma sociologia a partir dos jogos; na segunda parte constam as seções: Teoria alargada dos jogos, Simulacro e vertigem, Competição e acaso e Repercussões no mundo moderno. Além dessas partes, o autor adiciona dois complementos aprofundando a análise a partir da sua teoria: I. A importância dos jogos de azar e II. Da pedagogia às matemáticas. O autor também adiciona ao final do livro um dossiê com diversos trechos de textos empíricos que abordam os jogos.

Sua teoria é fundamentada a partir de em alguns conceitos centrais que serão norteadores deste capítulo, são eles: os **princípios dos jogos**, as **formas de jogar**, a **corrupção dos princípios dos jogos**, a **vocação social dos jogos** e a **noção de fecundidade cultural dos jogos**. Com base nesses conceitos, o autor defende uma **sociologia a partir dos jogos**.

Para desenvolver a teoria, o sociólogo bebeu na fonte de outras ciências que também estudam os jogos, como a psicologia, a matemática e a história. Mas sua principal influência certamente foi Huizinga (2014), que inspirou Caillois na seguinte definição: “a palavra jogo evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade” (CAILLOIS, 1990, p. 9), possuindo tempo e lugar próprios. A título de exemplo, o tempo do jogo de uma partida de futebol de várzea é delimitado pelos jogadores da competição; por sua vez, sendo o local apropriado, o campo de futebol. Quando o juiz apita assinalando o final da partida, os jogadores encerram o jogo e voltam para a vida corrente e o estado de competição se encerra. Nesse sentido, o jogo tem a capacidade de contribuir para a descontração, diversão e a calma dos jogadores. Deste modo, o jogo não possui consequência para a vida real dos jogadores e opõe-se ao mundo do trabalho, tendo as regras um papel fundamental para delimitar tais fronteiras:

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar (...) O que se designa por *jogo* surge, desta vez, como um conjunto de restrições voluntárias aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei (CAILLOIS, 1990, p. 11-12).

A partir dessas características Caillois define o jogo essencialmente como uma atividade: livre, fictícia, delimitada, improdutiva e regulamentada. Nas palavras do autor:

1 - Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;

2 - Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;

3 - Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;

4 - Improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo de jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;

5 - Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6 - Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (CAILLOIS, 1990, p. 29-30, grifo meu).

Com essas definições, o autor elabora a classificação dos jogos a partir dos seus princípios, que serão abordados no próximo ponto.

2.1 Princípios dos jogos

Observando a infinidade de jogos existentes em diversas culturas, Caillois enxergou quatro princípios centrais que os regem e, a partir desses princípios, o autor desenvolveu a classificação dos jogos: *Alea* (sorte), *Agôn* (competição), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem).

A categoria *agôn*, ou seja, os jogos de competição, alimentam a expectativa do jogador em ter o triunfo de vencer; sendo baseados, idealmente, na condição de igualdade entre os competidores; com uma implícita rivalidade baseada em testar habilidades, tais como “rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho etc.” (CAILLOIS, 1990, p. 34). Nesse sentido, *agôn* corresponde ao esporte (o futebol, a corrida, o atletismo etc.) ou os jogos de xadrez, bilhar, damas.

Já a categoria dos jogos de *alea*, ou seja, os jogos de sorte, é uma oposição ao *agôn*, pois não depende do jogador ou de seu adversário, e sim de vencer o próprio destino. Nesse sentido, nega o trabalho, o valor profissional, a regularidade e o treino²⁹. Por exemplo o jogo do bicho³⁰, os jogos de loterias e cassinos; que devido a sua degradação, como a aposta de grande quantia em dinheiro, de bens ou até mesmo da esposa ou da filha, são proibido em diversos países.

Nos jogos de *mimicry*, ou seja, os jogos de mimetismo ou simulação, o jogador brinca com a ilusão e finge ser outra pessoa. Os jogos de imitação são baseados “sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39). A simulação é baseada no “faz de contas”, onde o “prazer é o de ser um outro de se fazer passar por outro”³¹.

O estudo da mimesis está na obra de Caillois desde a publicação do seu primeiro livro “O mito e o homem” em 1938, no qual ele dedica uma seção intitulada “Mimetismo e psicastenia legendária”, a respeito do mimetismo nos insetos. Em “Os jogos e os homens” o autor faz uma analogia em relação ao mimetismo dos insetos com o mimetismo dos homens:

²⁹ CAILLOIS, 1990, p. 36-37.

³⁰ No final do livro, Caillois adiciona um complemento dedicado aos jogos de azar. Nele o autor aborda alguns jogos, em especial, ele fala do jogo do bicho no Brasil, da proibição desse jogo e da sua relação com a política (CAILLOIS, 1990, p. 169-185).

³¹ *Ibid.*, p. 41.

Por pouco que se aceite tal hipótese acerca de cuja temeridade não tenho quaisquer ilusões, o inexplicável mimetismo dos insectos fornece de súbito uma extraordinária réplica ao prazer que os homens têm de se disfarçar, de se travestir, de pôr uma máscara, *fazer um personagem*. Só que, desta vez, a máscara e o disfarce, em lugar de serem um adereço fabricado, fazem parte do corpo. Mas em ambos os casos, servem rigorosamente os mesmos fins: mudar a aparência de quem usa e meter o medo aos outros (CAILLOIS, 1990, p. 40, grifo do autor).

Quanto aos jogos de *ilinx*, eles correspondem aos jogos de vertigem, no qual o jogador através da física brinca com o equilíbrio em busca de uma desestabilidade, a título de exemplo, o tobogam, o alpinismo, o balanço, o carrocel e, para citar um exemplo de um esporte contemporâneo, o *slackline*³². Sobre esses jogos, Caillois descreve as sensações:

[...] destruir a estabilidade da percepção e infligir à consciência uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou estonteamento que desvanece a realidade com a imensa brusquidão (CAILLOIS, 1990, p. 43).

A partir dessas definições, o autor desenvolveu as formas de jogar. Podendo ser mais livre (*paidia*) ou de forma regrada (*ludus*). Essas concepções das formas de jogar serão desenvolvidas no próximo ponto.

2.2 As formas de jogar

Para além da classificação dos jogos, Caillois (1990) adiciona dois aspectos a sua teoria a partir dos conceitos de *ludus* e *paidia*, que não são categorias, mas sim formas de jogar. De acordo com Medina (2016) o *ludus* e a *paidia* são como forças maiores que permeiam tais categorias. Nesse sentido, Caillois define o *ludus* como o gosto pela dificuldade gratuita, que reflete valores morais e intelectuais, agindo como

³² É a versão contemporânea da “corda bamba”, sendo um esporte em que um elástico é preso em dois pontos fixos, no qual o jogador tenta se equilibrar.

complemento e adestramento da *paidia*. Por sua vez, a *paidia*, tem origem no nome de criança e é a improvisação e alegria geral, ou seja, a manifestação espontânea do instinto do jogo. Uma necessidade de agitação, um impulso para explorar e abandonar, uma alegria primitiva de destruir e estragar (CAILLOIS, 1990, p. 48). Para o sociólogo, as manifestações de *paidia* não tem nome, devido a espontaneidade e falta de estabilidade. Nas palavras do autor:

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na outra extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

Assim como Caillois, Medina (2016) propõe pensar a oposição entre *paidia* e *ludus* nos termos infância e cultura, enxergando um movimento natural do nascimento dos jogos evoluindo da *paidia* para o *ludus* na medida em que incorpora regras, valores e é racionalizado.

Nos princípios dos jogos descritos por Caillois há a dimensão tanto da *paidia* quanto do *ludus*. A título de exemplo, no mimetismo as imitações infantis, o ilusionismo, o brincar com as bonecas, os brinquedos, a máscara e o disfarce correspondem a *paidia*; enquanto que, em sua forma adestrada, no *ludus*, corresponde ao teatro e as artes do espetáculo em geral (CAILLOIS, 1990, p. 57). Para ilustrar as manifestações da *paidia* e do *ludus* relacionadas aos jogos, o autor elaborou um esquema:

QUADRO I
DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÓN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algararra agitação risada	corridas } não lutas } regulamentadas etc. } atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	boxe } bilhar esgrima } damas futebol } xadrez competições desportivas em geral	apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	volador atrações das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Figura 3: Quadro I – Divisão dos jogos³³

Fortuna (2011) traz mais elementos para a discussão, esclarecendo o conceito de *paidia*. Ela aponta que desde a Antiguidade Clássica, os gregos não faziam uma separação rígida entre o mundo do conhecimento, o mundo da poesia, da arte e da ciência (FORTUNA, 2011, p. 70-71). Nas palavras da autora:

É do próprio conceito de *paideia* em Platão, associado à cultura e a formação, que provém o termo que em grego designa jogo, isto é, *paidia*, de modo que a *paideia* enquanto cultura continha a *paidia*, ou seja, o jogo. Mas essa última palavra, que também se relaciona à criança e a qual estavam ligadas as noções de infantilidade, diversão, jogos e concursos de luta e de flauta, não compõe sozinha o universo dos jogos na Grécia antiga, repartindo a cena com *athos* (luta, combate, concurso e alguns jogos específicos) e *agon* (assembléia para jogos públicos, jogos ginásticos, as próprias instalações para esses jogos), de acordo com Brougère (1998). Conquanto configurem uma espécie de tipologia do jogo, o certo é que, naquela perspectiva, o jogo, em sua remissão à *paidia*, seria a mola propulsora da educação (*paideia*) (FORTUNA, 2011, p. 71).

Faz sentido, principalmente tendo em vista as inúmeras pesquisas produzidas

³³ Fonte: CAILLOIS, 1990, p. 57.

atualmente na defesa pelo brincar no âmbito da Educação³⁴. Apesar de esse não ser um aspecto central na teoria de Caillois, o autor reconheceu esse fundamento:

De uma forma geral, o jogo surge como educação (sem um fim previamente determinado) do corpo, do carácter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se afasta da realidade, maior é o seu valor educativo. E isto porque não segue receitas, fomenta aptidões (CAILLOIS, 1990, p. 193).

Mesmo reconhecendo o valor educativo do jogo a partir da *paidia*, com a ausência das regras, Caillois defende que o jogo tem um fim em si mesmo e que seus princípios devem permanecer afastado da vida cotidiana. Com isso, ele elabora o conceito de corrupção dos princípios dos jogos.

2.3 A corrupção dos princípios dos jogos

Na perspectiva de Caillois, partindo do princípio que o jogo é uma atividade essencialmente a parte, ou seja, com regras próprias e com lugar e tempo delimitados; deste modo, não pode se contaminar com a vida cotidiana, pois, de acordo com o autor, compromete e corrompe a natureza do jogo. Com isso o Caillois apresenta a corrupção dos princípios dos jogos, que consiste no uso de tais princípios na vida cotidiana, nas palavras do autor:

Admitindo que o jogo consiste em fornecer a estes poderosos instintos uma satisfação formal, ideal, circunscrita, mantida afastada da vida corrente, o que sucederá então quando for rejeitada toda e qualquer convenção? E quando o universo do jogo deixar de ser estanque? E quando houver contaminação com o mundo real, onde cada gesto tem consequências inelutáveis? A cada uma das rubricas fundamentais corresponde, então, uma perversão específica decorrente da ausência, em simultâneo, de impedimento e proteção. Tornando-se absoluto o império do instinto, a tendência que conduzia a iludir a actividade isolada, oculta e, de certa forma,

³⁴ Ver Brougère (1998) e Sarmiento, Ferreira e Madeira (2018).

neutralizada do jogo, extravassa a vida corrente e tende a subordiná-la, tanto quanto possível, às suas exigências específicas. O que era prazer torna-se ideia fixa; o que era evasão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia (CAILLOIS, 1990, p. 66).

Nesse sentido, o autor aponta que a corrupção ocorre em todas categorias. Ele define como corrupção de *agôn* a competição exacerbada, ao desejo de poder, a manha e a violência. Já a corrupção de *alea* se caracteriza quando o indivíduo se abstém de tomar decisões de forma racional e se entrega ao destino, ou seja, à sorte. Correspondendo assim à superstição e a astrologia. Enquanto a corrupção de *mimicry* consiste na alienação e no desdobramento de personalidade. E, por fim, a corrupção de *Ilinx*, diferente do estado do jogo, que ocorre através de um estímulo físico (parque de diversões, brincadeiras de rodopiar etc.), corresponde a vontade de perda da consciência através de substâncias químicas, como o uso exagerado de drogas, lícitas ou ilícitas. Nesse sentido, Caillois defende que a corrupção atrapalha o desenvolvimento da civilização. A seguir, o quadro desenvolvido pelo autor resumindo esses aspectos da sua teoria:

QUADRO II

	Formas culturais permanecendo à margem do mecanismo do social	Formas institucionais integradas na vida social	Corrupção
<i>Agôn</i> (Competição)	desporto	concorrência comercial exames e concursos	violência desejo de poder manha
<i>Alea</i> (Sorte)	lotarias, casinos hipódromos apostas mútuas	especulação na Bolsa	superstição, astrologia, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	carnaval teatro cinema culto da vedeta	uniforme, etiqueta cerimonial técnicas de representação	alienação, desdobramento de personalidade
<i>Ilinx</i> (Vertigem)	alpinismo ski — acrobacias embriaguez da velocidade	profissões cujo exercício implica o controlo da vertigem	alcoolicismo e droga

Figura 4: Quadro II – A Corrupção dos jogos³⁵.

³⁵ Fonte: CAILLOIS, 1990, p. 77.

Com esse quadro, Caillois sintetiza a sua concepção da teoria do jogo e o modo como os jogos estão presentes na nossa sociedade, seja nas formas culturais, nas formas institucionais ou na degradação a partir da corrupção. Com base nas formas institucionais integradas na vida social, o autor esboça a sociologia a partir dos jogos.

2.4 A Sociologia a partir dos jogos

Caillois defende a sua sociologia a partir dos jogos contestando duas teses centrais que permeiam os estudos dos jogos. A primeira é a tese de Huizinga (2014), que defende que o jogo é anterior a própria cultura. A segunda é a tese de que no jogo tudo se degrada, ou seja, de que o jogo é a deteriorização da vida de outrora, uma espécie de imitação da história das primeiras épocas do mundo. Por exemplo, a explicação de que o ginasta ao fazer suas acrobacias, remete ao ato pré-histórico de colher frutos nas árvores. De acordo com Caillois, essa tese é encontrada em diversos escritos, como os de Hirn, Gross, Gomme, Giraudoux etc. (CAILLOIS, 1990, p. 79-80).

Nesse sentido, Caillois desenvolve uma crítica aos estudiosos dos jogos que por muito tempo se limitaram a pesquisar a origem dos brinquedos, pejorativamente associado ao mundo infantil e sem lhe atribuir **valores culturais** (CAILLOIS, 1990, p. 79). Portanto, o autor defende que os jogos são resíduos das culturas, e não anteriores à cultura, contestando a tese de Huizinga; e, que são alheios ao funcionamento da sociedade que se inserem, pois são destituídos seu sentido “original”, nas palavras do autor:

Aí, são apenas tolerados, enquanto que numa fase anterior ou na sociedade donde provêm, faziam parte integrante das instituições fundamentais, sagradas ou laicas. Então, não seriam certamente jogos no sentido em que se fala de jogos de crianças, mas pelo menos comugavam da essência do jogo, precisamente como Huizinga a define. Mudou a sua **função social**, mas não a sua natureza. A transferência e a degradação sofridas despojaram-nos

do seu significado político e religioso. Mas essa decadência permitiu revelar, isolando-o, o que neles havia de específica estrutura de jogos (CAILLOIS, 1990, p. 81, grifo meu).

A partir dessa afirmação, o autor cita exemplos de jogos que no decorrer do tempo mudaram a sua **função social**, mas suas estruturas permaneceram. Por exemplo, a máscara, que já foi um elemento sagrado e tornou-se um brinquedo ou um mero adereço de fantasia; o pau de sebo, que estava associado ao mito da conquista do céu; ou o futebol que representava a disputa do globo solar entre duas tribos inimigas. Com isso, Caillois defende que estudar a origem dos jogos não deve ser o elemento central, pois independente da origem e das degradações sofridas, as estruturas dos jogos não sofreram muitas alterações:

E, finalmente, a questão de saber quem precedeu quem, o jogo ou a estrutura séria, parece não ter muita importância. Explicar os jogos a partir das leis, costumes ou rituais ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, os rituais sagrados, as regras da estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito do jogo, são operações complementares, igualmente fecundas, se não se tomarem por exclusivas. As estruturas dos jogos e as estruturas úteis são frequentemente idênticas, enquanto que as respectivas actividades por elas governadas são irredutíveis, num lugar e num tempo determinados (CAILLOIS, 1990, p. 86).

Portanto, o autor defende que independente da origem do jogo e das degradações sofridas, o importante é compreender a **estrutura dos jogos** e reconhecer como os princípios desses jogos podem revelar sobre os valores de uma cultura. Ele reconhece que em cada cultura há a presença de vários jogos e, nesse sentido, não é possível definir uma cultura a partir do jogo. Pois seria necessário verificar em que medida os jogos reforçam ou contradizem as instituições de uma cultura. Mas ele defende que não é possível ignorar o papel “significativo” e “indispensável” dos jogos nas sociedades (CAILLOIS, 1990, p. 88-89), tendo em vista a estabilidade dos jogos na história:

A estabilidade dos jogos é notável. Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, por vezes, com as mesmas peças. A razão, é acima de tudo, não serem importantes e neles persistir a insignificância (...) E assim somos levados a concluir que existe uma universalidade de princípios, de códigos, de objectos e de proezas (CAILLOIS, 1990, p. 101).

Deste modo, sob influência da sociologia durkheiminiana, Caillois defende a **universalidade dos princípios dos jogos**, apontando que existe uma **interdependência entre os jogos e as culturas**, nas quais, os jogos que são preferidos refletem as crenças, as tendências, as formas de pensar e os gostos de uma cultura, podendo inclusive definir seus traços morais ou intelectuais³⁶. Assim gerando uma **solidariedade** “entre toda e qualquer sociedade e os jogos que nela predominam³⁷. Sendo assim,

Não seria absurdo esboçar o diagnóstico de uma civilização a partir dos jogos que nela prosperam de uma forma especial. De facto, sendo os jogos factores e imagens de uma cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos. Traduzem forçosamente a sua fisionomia geral e fornecem indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma dada sociedade, num determinado momento da sua evolução (CAILLOIS, 1990, p. 102).

Embora Caillois defenda que o jogo é uma atividade paralela, independente e com um fim em si mesmo, sendo assim, se opõe à vida corrente (CAILLOIS, 1990, p. 85)³⁸, ele defende que esses princípios agem no cotidiano:

Ora, é preciso lembrar que este mundo é governado por aqueles princípios de forma absoluta, sem resistência, digamos, como um mundo fictício sem matéria, sem peso, enquanto que, no universo confuso e inextricável das relações humanas reais, a sua acção nunca surge isoladamente, nem é sequer soberana, ou previamente limitada. Os princípios do jogo desencadeiam consequências

³⁶ CAILLOIS, 1990, p. 102.

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid., p. 85.

imprevisíveis. A sua acção, para melhor ou para pior, caracteriza-se por uma **natural fecundidade** (CAILLOIS, 1990, p. 87, grifo meu).

Além da noção de fecundidade cultural, o autor defende que embora exista jogos que os jogadores joguem individualmente, a melhor forma de jogar é coletivamente, competindo entre si. Com esse princípio, Caillois defende que existe uma **vocação social dos jogos**, em outras palavras, há nos jogos aspectos socializantes.

Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância (...) A maioria deles, efectivamente, sugerem pergunta a resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão partilhada (...) tal é o prazer e a excitação de se sentirem envolvidos na fraternal comoção de uma multidão desconhecida (CAILLOIS, 1990, p. 61).

Portanto, é a partir destas considerações que Caillois defende a sociologia a partir dos jogos, visando compreender as estruturas dos jogos e reconhecendo os valores culturais dos mesmos. Com isso, ele elabora a noção de fecundidade cultural dos jogos que será apresentada a seguir.

2.5 Fecundidade cultural dos jogos

A partir dos princípios dos jogos, Caillois complexifica sua teoria mostrando as possibilidades de combinações possíveis entre as categorias. É o que ele denomina por **teoria alargada dos jogos**. Tais combinações podem ser contingentes, fundamentais ou proibidas. No geral, o autor define que, em teoria, são possíveis 6 conjunções, porém, ele acredita que destas apenas duas são efetivamente criadoras, ou seja, possuem uma **fecundidade cultural**, que corresponde justamente às combinações fundamentais, as quais serão explicitadas nesta seção. À luz de ilustrar as combinações, segue o esquema desenvolvido por Caillois:

Competição — sorte (*agôn* — *alea*);
 Competição — simulação (*agôn* — *mimicry*);
 Competição — vertigem (*agôn* — *ilinx*);
 Sorte — simulação (*alea* — *mimicry*);
 Sorte — vertigem (*alea* — *ilinx*);
 Simulação — vertigem (*mimicry* — *ilinx*).

Figura 5: Conjunções possíveis³⁹

A respeito das combinações fundamentais, o autor defende que são os jogos de mimetismo associados à vertigem (*mimicry* + *ilinx*) e a competição aliada à sorte (*agôn* + *alea*). Respectivamente, caracterizando o que ele denomina por sociedades de confusão/agitação ou *tohu-bohu*, que corresponde às sociedades em que a máscara e a possessão possuem um papel fundamental; e as sociedades ordenadas ou de contabilidades, que são fundamentadas a partir da hierarquia e do mérito. No cerne destas combinações, Caillois identifica que “um dos componentes representa um factor activo e fecundo, e o outro, um elemento passivo e pernicioso”⁴⁰. Portanto, os princípios dos jogos que têm um papel ativo nas combinações correspondem a *agôn* e *mimicry*.

O autor sustenta esse argumento a partir da noção da **fecundidade cultural**, pois esses jogos possuem a capacidade de criar “formas de culturas às quais se reconhecem prontamente os **valores de ordem educativa e estética**. São o resultado de instituições estáveis, prestigiadas, contínuas, quase inevitáveis”⁴¹. Nesse sentido, é importante esclarecer o que Caillois denomina por “ordem educativa” é o papel civilizador que contém os jogos de competição, a exemplo do esporte, pois reivindica a responsabilidade individual; posteriormente esse ponto será desenvolvido. E o que ele compreende por “valor de ordem estética” corresponde aos jogos de simulação, ou seja, o teatro. Com isso, o autor defende que estes jogos são expressões de uma cultura e, ao contrário, os jogos de sorte e de vertigem, não produzem nada:

Inversamente, a busca da sorte, a procura da vertigem, salvo raras exceções, não levam a nada, não criam nada que seja capaz de se

³⁹ Fonte: CAILLOIS, 1990, p. 93.

⁴⁰ CAILLOIS, 1990, p. 98.

⁴¹ Ibid.

desenvolver ou de se estabilizar. Acontece frequentemente originarem paixões que paralisam, interrompem ou devastam (CAILLOIS, 1990, p. 98).

Dito isso, o autor esboça uma análise sociológica, com base na sociologia clássica francesa de Durkheim, a respeito das sociedades em que a máscara e a vertigem possuem um papel fundamental, identificando elementos da **solidariedade mecânica**. Com base num estudo de Eliade dedicado ao xamanismo, Caillois desenvolve uma análise das sociedades que ocorre essa prática religiosa em lugares como a Sibéria, nas margens do Pacífico e na Indonésia⁴². Caillois detecta que nessas sociedades a **divisão do trabalho** é pouco conhecida “e, conseqüentemente, cada família está habituada a assegurar a sua subsistência com a autonomia praticamente total”, deste modo, “as máscaras são o verdadeiro **laço social**”⁴³. E é nas festas, nas práticas mágico-religiosas ou em aparelhos políticos que a máscara atua como esse elo que une os indivíduos dessas sociedades.

A festa, a delapidação dos bens acumulados durante um longo intervalo, o desregramento tornado regra, a inversão de todas as normas devido à contagiosa presença das máscaras, fazem da vertigem partilhada o ponto culminante e o elo da existência coletiva. Manifesta-se como o fundamento radical de uma sociedade, apesar de tudo pouco consistente (CAILLOIS, 1990, p. 108).

Nas festas, lugar de ambigüidade onde o sagrado e o profano se misturam, a vertigem substitui a simulação. Deste modo, a simulação não corresponde a um jogo, pois faz parte do universo religioso e cumpre uma **função social**⁴⁴. No âmbito do sagrado, sua função é do indivíduo “impelir de si mesmo” e de invocar os espíritos, energias e deuses sagrados. Para isso ocorrer, os sujeitos utilizam de diversos artifícios vertiginosos como, por exemplo, o jejum, o barulho crescente e estridente, a dança, o uso das drogas, a possessão, a hipnose, o transe e a bebedeira. Além da função sagrada, a máscara atua no campo das instituições e da política, tendo também

⁴² CAILLOIS, 1990, p. 109.

⁴³ Ibid., p. 109.

⁴⁴ Ibid., p. 116.

a função de intimidar e meter medo, visando o **controle social**:

Os comportamentos brutais e ameaçadores dos filiados têm por objectivo reforçar o supersticioso terror das suas vítimas. Desta forma, a delirante aliança entre o simulacro e o transe dá por vezes azo a uma mistura, perfeitamente consciente, de logro e intimidação. Daqui deriva um género muito particular de poder político. Incontestavelmente, estas associações conhecem destinos diferentes. Ou se especializam na celebração de determinado rito mágico, dança ou mistério, ou se encarregam de reprimir os adúlteros, os ladrões, a magia negra e os evenenamentos (CAILLOIS, 1990, p. 118).

É importante dizer que essas sociedades que Caillois descreve antecedem a civilização, ou seja, antes do surgimento do *Homo sapiens sapiens*, o homem moderno. Na perspectiva do autor, só com a **criação do cosmos** a ordem se instaura e com o surgimento dos interditos se inicia o processo da evolução dessas sociedades, progressivamente, livrando-se da sedução da conjunção da simulação com a vertigem. É na sua teoria da festa (1988) que essa questão fica mais clara, pois “tudo ficou imobilizado e os interditos foram estabelecidos a fim de que a organização e a legalidade novas se não vissem perturbadas” (CAILLOIS, 1988, p. 102). Logo, com o surgimento do cosmos “acabou-se a era da barafunda, começou a história natural, instalou-se o regime da causalidade normal”⁴⁵. Sendo assim,

O reinado da *mimicry* e do *ilinx*, enquanto tendências culturais reconhecidas, prestigiadas, dominantes, está, com efeito, condenado a partir da concepção do Cosmos, ou seja, de um universo ordenado e estável, sem milagre nem metamorfose. Esse universo aparece como o domínio da regularidade, da necessidade, da medida, em suma, do número (CAILLOIS, 1990, p. 129).

Consequentemente, se inicia um processo de “revolução” que ocorre em séculos de transição, resultando no processo de institucionalização dessas práticas, que desembocam no teatro ou na evolução das técnicas da vertigem, a partir do controle e

⁴⁵ CAILLOIS, 1990, p. 103.

do método. Assim, esses **fundamentos tornam-se fecundos**. O autor considera essa fase como uma transição para se transformar numa sociedade avançada, citando exemplos desse processo de transição na Índia, Irã, China, Grécia etc. Tomando como exemplo a Grécia Antiga, o número e a medida vão substituindo o frenesi da agitação, dando espaço para *agôn* e *alea*, enquanto regras do jogo social, caracterizando assim as sociedades de contabilidade⁴⁶. Nesse sentido, os princípios de *agôn* e *alea*, passam a influenciar a vida pública grega de forma institucional, nas **formas de justiça** e com um **papel civilizador**.

No caso da *alea*, os primeiros teóricos da democracia viam a sorte como uma forma justa de selecionar os magistrados por meio de sorteio. Enquanto que *agôn*, que inicialmente surge nos grandes jogos com o princípio de que o melhor vencerá, a partir da expansão da vida administrativa, passa a fazer parte do recrutamento dos funcionários, através dos concursos, com base numa concorrência justa e regulamentada⁴⁷. Portanto, esse processo acompanha não só o surgimento da democracia como também da **burocracia**. Nas palavras do autor, “a burocracia é assim um factor de uma espécie de concorrência que coloca *agôn*, no início de toda carreira administrativa, militar, universitária ou judicial”⁴⁸.

Nas sociedades modernas, o princípio de justiça passa a ser associado ao **mérito**, a partir do desejo de triunfo, em detrimento da sorte, tendo em vista que a sorte por si só é fatalista. A respeito dessa fatalidade o autor cita o exemplo dos índios cristianizados na América Central, onde era considerado que cada indivíduo nascia com uma sorte pessoal, assim sendo predestinado para o sucesso ou para o fracasso⁴⁹. Nesse sentido, Caillois compara o nascimento do indivíduo com o ato de jogar da loteria, em outras palavras, o indivíduo pode ter a sorte de nascer numa família abastada e conseqüentemente teria sucesso na vida. Porém, mesmo numa sociedade em que o mérito se sobrepõe ao acaso, a sorte continua tendo seu espaço consagrado no âmbito do jogo, nas palavras do autor:

⁴⁶ CAILLOIS, 1990, p. 130.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid., p. 131.

⁴⁹ Ibid., p. 133.

Mais ainda, há muitas pessoas que se dão conta de que não têm grande coisa a esperar do seu próprio mérito. E vêem que outros têm mais que eles, são mais hábeis, mais vigorosos, mais inteligentes, mais trabalhadores ou mais ambiciosos, que têm melhor saúde ou melhor memória, que agradam mais ou que persuadem mais facilmente. Assim, conscientes da sua inferioridade, não investem a sua esperança numa comparação exacta, imparcial ou, a bem dizer, codificada. Também eles recorrem à sorte em busca de um princípio de discriminação que lhes seja mais piedoso. Perdida a esperança de ganharem aos desafios de *agôn*, acorrem às lotarias, aos sorteios, em que o menos dotado, o imbecil, o inválido, o desajeitado e o preguiçoso, face à deslumbrante cegueira de uma **nova espécie de justiça**, se encontram, finalmente, a par dos homens com recursos e perspicácia (CAILLOIS, 1990, p. 136-137, grifo meu).

Portanto, de acordo com o autor, se justifica a presença não só dos jogos de loteria ou cassino, como também dos jogos do “tudo ou nada” transmitidos na televisão. Esses jogos correspondem a uma prova na qual o indivíduo, na medida que responde questões, a dificuldade aumenta e no final o vencedor, que acerta todas as respostas ganha uma quantia em dinheiro. Essas fortunas que surgem, de certo modo, a partir do mérito, “compensam a falta de amplitude da rivalidade social que se exerce apenas entre indivíduos da mesma classe, do mesmo nível de vida ou de instrução”⁵⁰.

Como foi possível observar, o sociólogo sustenta sua noção de fecundidade cultural dos jogos com base nos valores de ordem estética e de ordem educativa. Defendendo principalmente a concepção que está atrelada ao valor educativo, que é o papel civilizador contido nos jogos de sorte e de competição. Deste modo, na sua teoria alargada dos jogos, o autor propõe a universalidade das forças que movem os jogos na sociedade. Nesse sentido, Medina (2016), faz uma ressalva à teoria de Caillois, a de que as conjunções são possibilidades amplas, porém, não necessariamente explicam a vida social a partir dos jogos, mas traz à tona discussões importantes.

⁵⁰ CAILLOIS, 1990, p. 143.

3. Repercussão da teoria dos jogos no Brasil

A partir do levantamento bibliográfico realizado nas principais plataformas de pesquisa acadêmica do país, Periódicos Capes e Scielo, além da pesquisa no site de busca *Google*, foi possível mapear a repercussão da teoria do jogo de Roger Caillois no Brasil. No geral, foi possível verificar que as produções podem se dividir em duas categorias, de **Ordem Empírica** e **Ordem Teórica**. Por sua vez, estas podem ser subdivididas a partir de uma classificação com base na forma que a teoria dos jogos é abordada: **Forma Consistente**, **Forma Pontual** e **Forma Ressignificada**. Além dessas categorias, também foi possível mapear em quais áreas do conhecimento a teoria costuma ser discutida, aplicada ou ressignificada.

3.1 Discussão da teoria

Piccolo (2011), acadêmico do campo da Educação Física, propõe uma análise historiográfica do jogo enquanto fenômeno histórico cultural, portanto, de caráter dialético; defende a possibilidade de pensar o social a partir do lúdico, retomando a discussão proposta por Roger Caillois, enfatizando a importância de uma leitura sociológica dos jogos:

Considerar os jogos como importante recurso sociológico significa acreditar em seu potencial de compreensão social. O jogo só pode ser uma fonte da Sociologia se ele permitir o desvendamento e a compreensão da estrutura cotidiana de certo local, além disso, sua prática deve influir diretamente na vida das pessoas, ou seja, não pode ser considerado uma atividade banal e frívola (PICCOLO, 2011)⁵¹.

Sendo assim, compreender os jogos nessa ótica, “nos permite averiguar os próprios costumes, normas e padrões aceitos e não aceitos de determinada

⁵¹ O presente artigo está disponível no site. Não consta página <http://www.efdeportes.com/efd152/sociologia-a-partir-dos-jogos.htm>.

população”⁵². Nesse sentido, o autor defende que os jogos são compreendidos como elementos fundamentais na construção das relações sociais de uma sociedade.

Enfatiza, porém, que a influência que o jogo exerce na sociedade pode mudar de acordo com o período histórico, associando essas mudanças à alteração das relações de poder. Por esse motivo, ele justifica que ocorre a predominância de alguns jogos em determinadas eras políticas, sociais e ideológicas⁵³. A título de exemplo, o autor demonstra como esse processo ocorre no caso dos jogos de gladiadores no Império Romano e nos esportes nas sociedades capitalistas atuais.

No caso do Império Romano, o autor fala da política do pão e circo. Que, numa análise superficial, veríamos o caso apenas do “circo”, tendo em vista que os romanos se alienavam e se ludibriavam com os jogos de gladiadores e esqueciam dos problemas sociais. Com isso, o autor faz uma análise mais profunda, identificando o “pão” enquanto caráter material, na figura dos escravos como a mola propulsora da economia romana, ou seja, o que sustentava a economia de Roma, como pode ser visto na seguinte citação:

Na sociedade romana medieval, já que, em sua totalidade os gladiadores romanos também eram escravos capturados nas guerras vencidas por Roma, os quais eram duplamente explorados tanto na produção de alimentos como na distração das massas populares (PICCOLO, 2011).

Já no caso das sociedades capitalistas atuais, o autor indica que é o esporte que possui esse caráter estruturante da sociedade. Ambos possuem as mesmas regras fixas de “livre concorrência” e “igualdade formal de direitos”. Porém, de acordo com Piccolo, isso não significa que esse sistema possibilite que os indivíduos tenham a mesma igualdade desenvolvimento, mas sim que as regras devem ser respeitadas.

Nesse caso, esse sistema faz com que “os participantes se adaptem a um sistema rígido de comportamentos e padrões a serem seguidos para que os indivíduos melhores vençam a disputa de forma leal e justa” criando um “corpo social de

⁵² PICCOLLO, 2011.

⁵³ Ibid.

vencedores e a imensa maioria da população passa a ser taxada de perdedores”⁵⁴.

Nesse sentido, o autor aponta que se os indivíduos tiverem as mesmas oportunidades não haverá concorrência. O autor, nessa direção, critica as sociedades capitalistas, que impossibilitam qualquer transformação social e, assim como no esporte, essa estrutura histórica garante a manutenção da segregação⁵⁵.

É a partir de Caillois (1990) que o autor explica o surgimento da sociedade capitalista, como foi visto anteriormente, no processo de “evolução das sociedades” descritos pelo sociólogo. Nesse sentido, Picollo (2011) aponta o surgimento da ciência como uma representação das mudanças dos valores sociais, substituindo os valores místicos da máscara. Nesse caso, o autor afirma que a máscara na sociedade capitalista passa a ser apenas um bem de consumo e não mais adoração às divindades.

O autor não esboça nenhuma crítica direta a Roger Caillois ou sua teoria que, como foi possível ver no capítulo anterior, defende esse sistema que Piccolo (2011) critica. No entanto, de forma implícita, fica evidente a divergência entre os dois autores. Picollo termina seu texto questionando a perspectiva da história linear e unidirecional, defendendo uma sociedade mais humana e justa a partir do trabalho como uma atividade material dialética e indica a educação como um instrumento para a conscientização da humanidade.

3.1 Aplicações da teoria

3.1 Educação e Educação Física

Pizani, Rinaldi e Lara (2008), acadêmicas do campo da Educação e da Educação Física, elaboraram um estudo de campo realizado com estudantes do ensino fundamental de duas escolas municipais da cidade de Maringá-PR, apontando os elementos gímnicos presentes nas brincadeiras durante o período do recreio escolar.

Por elementos gímnicos as autoras compreendem que são os elementos

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Ibid.

constitutivos da ginástica, como por exemplo, “elementos acrobáticos, corporais, exploração e manejo de diferentes aparelhos, de pequeno e grande porte” (PIZANI; RINALDI; LARA, 2008, p. 90). Com essa compreensão, elas associam esses elementos acrobáticos aos jogos de vertigem descritos por Caillois (1990).

Brincadeiras como “Pendurar”, “trepas”, “escorregar”, “equilibrar”, na perspectiva das autoras, correspondem à ginástica no cotidiano das crianças. E, nesse sentido, “todas essas ações por estarem interligadas a um objetivo comum, a perda do equilíbrio e a busca incessante pela vertigem, podem ser classificadas como *ilinx*” (PIZANI; RINALDI; LARA, 2008, p. 90).

A partir de 35 observações, as autoras mapearam 22 tipos de brincadeiras que contêm elementos gímnicos desenvolvidas entre as 50 crianças analisadas. A título de exemplo, a utilização do corrimão como barra fixa, a utilização do muro como trave de equilíbrio, o salto como elemento corporal e o mortal para trás como elemento acrobático. Com isso, as autoras defendem que essas brincadeiras não são só “uma forma de deslocamento, mas sim um jeito novo de sentir o próprio corpo”⁵⁶. Portanto, elas concluem que “*ilinx* é uma prática hegemônica entre as crianças” e, nesse sentido, argumentam que é necessário incluir essas práticas, de forma institucional, a partir da educação física escolar⁵⁷.

No entanto, as autoras pontuam que quanto aos outros jogos presentes na classificação de Caillois (1990), eles não aparecem de forma significativa durante o período observado. Com isso, elas defendem a hipótese de que “a predominância da *ilinx* é resultante da sede de liberdade e sensação de conquista provocada pela ação, tendo como consequência o êxito e o prazer” (PIZANI; RINALDI; LARA, 2008, p. 92). Nesse sentido, elas apontam a transgressão dos limites e o conceito de risco e aventura de Le Breton, como inerentes à natureza humana.

Já a pesquisa de Cruz et al. (2015), também acadêmicos no âmbito da Educação e Educação Física, analisaram a produção sócio-cultural dos jogos livres desenvolvidos por 15 crianças de 4 anos de idade, da educação infantil, na Escola de Educação Básica da

⁵⁶ PIZANI; RINALDI; LARA, 2008, p. 91.

⁵⁷ Ibid., p. 91.

Universidade Federal da Paraíba (UFPB) situada na cidade de João Pessoa, a partir da Pedagogia da Corporeidade de Gomes-da-Silva e da Semiótica de Peirce.

De acordo com os autores, a Pedagogia da Corporeidade compreende que o jogo é uma construção sociocultural com “situação de movimento privilegiada para percepção de si mesmo e do mundo, compreendido como espaço comunicativo, produtor de *sígnos*” e como o “epicentro da aprendizagem de si mesmo e do entorno” (CRUZ et al., 2015, p. 78-79).

Deste modo, os autores vão contra a perspectiva de que esse processo de aprendizagem a partir do jogo só ocorre quando é intencionalmente objetivado pelo professor. Portanto, eles levantam a hipótese de que sem a interferência do adulto, ou seja, no brincar livre, é possível aprender a partir da liberdade imaginativa, criativa e expressiva. Nessa perspectiva as crianças não são vistas como passivas, pois são consideradas “membros de um grupo social e ao interagirem com o mundo criam formas próprias de interpretação e ação sobre a realidade”⁵⁸.

Dito isso, na observação das brincadeiras livres desenvolvidas pelas crianças, os autores analisaram 10 “cenas dos jogos”, essas cenas consistem nas “atividades que apresentassem a brincadeira numa estrutura completa (início/aproximação, desenvolvimento e conclusão/distanciamento)”⁵⁹. Tal análise foi feita a partir do método de análise semiótico de Peirce, no qual, “na Significação exploramos o interior das mensagens (relação do signo consigo mesmo)”⁶⁰. Com isso, observou-se que apesar da brincadeira ser livre, havia uma regularidade nas brincadeiras e, portanto, para fazer a análise os autores utilizaram Piaget e Caillois para fazer as devidas generalizações da análise.

A respeito das tipologias descritas por Caillois (1990), os pesquisadores observaram que não houve a presença dos jogos de *alea*, “porque as crianças estavam sempre tomando decisões, dependendo de suas habilidades, portanto não se caracterizavam como relacionados à sorte”⁶¹. Poucos jogos observados nas cenas

⁵⁸ CRUZ et al., 2015, p. 79.

⁵⁹ Ibid., p. 82.

⁶⁰ Ibid., p. 82.

⁶¹ Ibid., p. 92.

pertenciam ao *agôn* e houve alguns jogos de *ilinx*. Os autores destacaram a *mimicry* surgiu muitas vezes, como por exemplo no relato da cena 9:

Cena 9- Dois meninos sentam no espaço entre dois tubos de concreto de cores azul, vermelho, laranja e amarelo. Um levanta, enquanto o outro permanece sentado. Depois acontece o contrário. Quem estava sentado levanta e quem estava em pé senta. Isso se repete inúmeras oportunidades, causando risadas. Posteriormente, um imita o outro, seguidamente. Uma sucessão de gestos são realizados: coçar cabeça, tocar na perna, levantar a camisa, fechar os olhos. O imitado corre atrás do imitador (CRUZ et al, 2015, p. 85).

Com essas duas pesquisas empíricas, foi possível observar a predominância de alguns jogos em detrimento de outros. Enquanto numa pesquisa foi observado que o *ilinx* é predominante, já em outra foi a *mimicry*. Portanto, definir que um tipo de jogo ou outro é predominante na infância é generalizar uma realidade complexa. Nesse sentido, as variáveis como a faixa etária, a intervenção do adulto ou do local apropriado disponível para a brincadeira, podem influenciar no resultado da pesquisa.

3.2 Resignificações da teoria

3.2.1 Literatura

Lisbôa e Perkoski (2012), acadêmicos de Letras, fizeram uma leitura do livro “O jogo da amarelinha” do escritor argentino Júlio Cortázar, aplicando os conceitos de *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* e suas possíveis conjunções ressignificadas por Iser em 1996. A respeito da oposição “ficção e realidade” que Caillois (1990) faz ao definir os jogos, Iser propõe uma discussão para poder aplicá-los aos jogos textuais do texto literário, ampliando esse conceito para “o real, o fictício e o imaginário”. Considerando que “o imaginário se realiza no fictício, que por sua vez, conquanto conserve características do recorte realizado no universo real, o transgride,

constituindo, dessa forma, o texto ficcional” (LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 549-550). Nesse sentido, de acordo com os autores, Iser esclarece que os jogos não aparecem de forma isolada no texto, trazendo a noção das conjunções e, deste modo, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* surgem como componentes constitutivos do jogo textual da seguinte maneira:

[...] *agôn*, quando predominam os conflitos; *alea*, quando um gerador do acaso se faz necessário a cada vez; *mímica*, quando se realizam adequação e engano, e finalmente, o *ilinx*, quando se trata de contrariar estruturas de jogo para introduzir a subversão e a inversão. É possível avaliar os textos conforme as formas do jogo que dominam na interação. Geralmente nenhum dos jogos está completamente ausente como fator constitutivo do texto, de modo que o jogo do texto é diferentemente sintonizado por dominâncias ou equilíbrios. Tal combinação dos jogos decorre do fato de os componentes dos outros jogos estarem presentes em cada jogo (ISER, 1996, p. 318-319 apud LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 550-551).

Nesse caso, Iser esclarece que os princípios descritos “não são jogos, mas elementos constitutivos do jogo do texto”⁶². Com isso, de acordo com os autores, o jogo textual proposto por Cortázar é o de:

[...] oferecer ao leitor já nas primeiras páginas, antes mesmo do primeiro capítulo, duas possibilidades de leitura: seguindo a sequência normal dos capítulos e alcançando o final da narrativa já no capítulo cinquenta e seis, ou dando continuidade à leitura através do “tabuleiro de direção” criado pelo autor, o que determina a necessidade de ler o texto em sua integralidade (LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 553).

Esse “tabuleiro de direção” indica formas de leitura como num jogo de amarelinha, onde o leitor pode “saltar ‘as casas marcadas’ e ir em busca do ‘céu’”. Nesse caso o leitor iniciará a leitura no capítulo 73 e ‘saltará’ para o capítulo 1,

⁶² ISER, 1996 apud LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 551.

prossequindo com a leitura do capítulo 2”, até chegar ao final do tabuleiro⁶³. Deste modo, nessa brincadeira, o leitor vai se deparar com as histórias e, implicitamente, com as categorias *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* ressignificadas por Iser. A título de exemplo, o *ilinx* surge como uma transgressão da estrutura narrativa que, de acordo com Perkoski e Lisbôa, ocasiona uma vertigem (*ilinx*) no leitor, devido à confusão feita por Cortázar ao intercalar linha a linha com um texto de um outro autor⁶⁴, como pode ser visto na seguinte citação:

Em setembro de 80, poucos meses depois do falecimento de meu E as coisas que lê: um romance mal escrito e para completar, uma pai, resolvi afastar-me dos negócios, cedendo-o a outra casa lotérica edição infecta; nem compreendo que se possa interessar por uma de Jerèz, de tão boa reputação quanto a minha; saldei o que me foi coisa assim. Pensar que passou horas inteiras devorando essa sopa possível, aluguei os prédios, trespassei as adegas e os seus estoques, fria e insípida, como tantas outras leituras incríveis, Elle e France- tendo ido viver em Madri. O meu tio (primo-irmão de meu pai) Soir, essas horríveis revistas que Babs lhe emprestava. [...] (CORTÁZAR, 2008, p. 228 apud LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 561-562, grifos do autor).

Já em outro trabalho também no âmbito da Literatura, bem distinto do anterior, é o de Honesko (2010), acadêmico da área do Direito e Literatura, expõe a ideia de “agonia” como um jogo de vida e morte inerente ao processo criativo do artista, fazendo uma análise dos poemas de Murilo Mendes e uma pintura de Paul Guaguin. Para isso, o autor utiliza o conceito de experiência de Benjamin e as definições de jogo aqui já apresentadas de Caillois e Huizinga, para falar da “agonia” como experiência de jogo de vida e morte.

Nesse sentido, a partir dos conceitos de *agôn* de Huizinga e Caillois, como um jogo de luta e disputa, Honesko observa a “agonia” do competidor à espera da vitória: “o *agôn* - a competição - entrelaça-se com os estados anímicos dos competidores. Enquanto jogam, estes são capturados pelo jogo: seus corpos agonizam” (HONESKO,

⁶³ LISBÔA; PERKOSKI, 2012, p. 553.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 561.

2010, p. 182). Com isso, o autor demonstra a partir da etimologia que a palavra “agonia” vem de *agôn* e, vê no dicionário o significado de “agonia” como “luta (para sobreviver)”, “aflição”, “dor”, “amargura” etc. Assim,

O agonístico marca o jogo da vida e da morte, marca o passo além da certeza consciente, o limiar indecível entre a vida e a morte; entre a morte em vida e a vida em que se dá para a morte. Jogar é agonizar na incerteza da existência. Tanto por isso que o tempo do jogo é diverso do *chronos* da existência cotidiana; é armado sempre em tempo-outro, tempo não de existências certas, nem de essências imortais (uma eternidade além-tempo), mas de tempo-do-jogo, tempo da incerteza do tempo: nem histórico, nem eterno (HONESKO, 2010, p. 182).

No decorrer do texto, o autor desenvolve esse pensamento citando exemplos de “agonia” como experiência do jogo da morte-vida em Unamuno, Jesi e Benjamin. Mas, especificamente, a respeito do processo criativo do artista, tomando como exemplo o caso do poeta brasileiro Murilo Mendes, Honesko analisa o seguinte poema:

Danço. Rio e choro, estou aqui, estou ali, desarticulado,
gosto de todos, não gosto de ninguém, batalho com os espíritos do
[ar,
alguém da terra me faz sinais, não sei mais o que é o bem
nem o mal.
Minha cabeça voou acima da baía, estou suspenso, angustiado, no
[éter,
tonto de vidas, de cheiros, de movimentos, de pensamentos,
não acredito em nenhuma técnica.
Estou com os meus antepassados, me balanço em arenas
[espanholas,
é por isso que saio às vezes pra rua combatendo personagens
imaginários,
depois estou com os meus tios doidos, às gargalhadas,
na fazenda do interior, olhando os girassóis do jardim.
Estou no outro lado do mundo, daqui a cem anos, levantando
[populações...
Me desespero porque não posso estar presente a todos os atos da
vida.

Onde esconder minha cara? O mundo samba na minha cabeça.
 Triângulos, estrelas, noite, mulheres andando,
 presságios brotando no ar, diversos pesos e movimentos me
 [chamam a atenção,
 o mundo vai mudar a cara,
 a morte revelará o sentido verdadeiro das coisas (MENDES, 1994c,
 p. 117 apud HONESKO, 2010, p. 186-187).

A partir desse poema, Honesko afirma que é nesse devaneio do poeta de cartografar-se na agonia da vida, nesse jogo de vida “que a experiência de vida só se dá na agonia da morte”⁶⁵. Essa agonia do poeta descrita por Honesko fica mais evidente em outro poema de Mendes em relação ao enigma da morte:

Doce enigma da morte,
 Tu que nos livra da criatura,
 Desta angústia do pecado e da carne.
 Doce enigma da morte,
 De ti, contigo e por ti é que eu vivo.
 Julgamento, inferno e paraíso:
 Sois menos necessários ao poeta.
 A minha morte
 É também a morte de todas as mulheres que existem comigo,
 Aquela que eu amo e não me ama,
 Aquelas que eu não amo e me amam.
 Morte, salário da vida.
 Doce enigma da morte (MENDES, 1994a apud HONESKO, 2010, p. 189).

Com esse poema de Mendes, Honesko percebe que a vida é capturada pela agonia entre a morte e a vida, como um “pânico” da existência representado nesses suspiros diante da morte em que vive o poeta nesse jogo da vida⁶⁶.

Como foi possível observar, as ressignificações são férteis no sentido de demonstrar o intercâmbio entre as áreas do conhecimento e as possíveis perspectivas que a teoria pode adotar.

⁶⁵ HONESKO, 2010, p. 187.

⁶⁶ Ibid., p. 189.

Considerações finais

Ao fazer este trabalho visando conhecer mais sobre o universo do jogo, buscando compreendê-lo a partir de conceitos, provavelmente buscando certezas, saí com mais dúvidas do que antes. Na verdade, essa é uma das finalidades do trabalho acadêmico, permitir que estejamos sempre em busca de mais, com a ousadia de tentar, de alguma forma, objetivar nossas angústias.

Nesse sentido, o ensaio “Os jogos e os homens” de Roger Caillois foi fundamental para minimizar algumas delas. A principal, certamente, sobre a possibilidade de estudar os jogos na ótica sociológica. O autor indica os caminhos possíveis não só a partir da classificação, mas elencando a questão da estabilidade dos jogos diante das mudanças sociais e históricas; indicando os valores culturais de um jogo, mostrando com esses princípios podem estar presentes nas instituições que regem a sociedade; a presença desses princípios no cotidiano etc.

Com o objetivo de recepcionar a teoria do jogo de Roger Caillois (1990) no Brasil, foi possível contextualizar a obra no tempo em que foi produzida e com outras produções do autor; também foi possível elencar as principais influências que Caillois teve ao desenvolver sua teoria dos jogos; através das categorias elaboradas (forma consistente, forma pontual e forma ressignificada) foi possível apontar os usos da teoria em outras áreas do conhecimento; além de levantar uma problemática sobre produção do conhecimento científico das Ciências Sociais brasileira a respeito da temática do jogo.

É sempre válido lembrar que a pesquisa acadêmica dificilmente se esgota em um trabalho, pois sempre haverá pontos a serem desenvolvidos após a pesquisa, seja pelo próprio autor ou pelos demais pesquisadores. Nesse sentido, tendo consciência que não teria tempo hábil para analisar todo universo de produções a respeito da teoria do jogo de Caillois no Brasil, foi necessário delimitar um recorte apenas a partir dos artigos encontrados em plataformas de pesquisa, o que é uma limitação deste trabalho. Portanto, é elementar ampliar os mecanismos de buscas a fim de traçar um

diagnóstico mais completo da realidade. Portanto, pesquisar livros em bibliotecas, teses, dissertações, etc. são atividades férteis para traçar um panorama mais preciso no que tange à problemática.

Ao montar o quebra-cabeças para compor o capítulo da vida e obra do sociólogo, foi possível identificar a perspectiva teórica que o autor adota e as principais influências que ele teve. Como já foi dito, a principal foi a dos teóricos clássicos da escola sociológica francesa, Marcel Mauss e Émile Durkheim (FILIPPO, 2011). A respeito de Marcel Mauss, especificamente, vale lembrar um trecho do final da sua carta para Caillois no ano de 1938, já citado neste trabalho, dando um conselho para o sociólogo: “é na esquina que encontramos novas coisas, mas é preciso fazer o caminho fora das rotas” (MAUSS, 1990).

Nesse sentido, 20 anos mais tarde, Roger Caillois publica “Os Jogos e os homens” em 1958, parece ter seguido o conselho de Mauss, embora adote a perspectiva já vigente, no que se refere à perspectiva sociológica francesa. Pois ao abordar o jogo na sociologia, foge completamente das rotas dos estudos produzidos na sua época tanto nas Ciências Sociais, quanto nos estudos já feitos a respeito do tema do jogo.

Deste modo, vale a pena expor, mesmo que em linhas gerais, o desenvolvimento da teoria do jogo. De acordo com Coelho (2011), a teoria surge com Spencer em 1873 e Schiller em 1875, os quais propõem, cada um a sua maneira, a “teoria da energia excedente”, ou seja, o jogo era considerado uma atividade desenvolvida pelas espécies que já haviam evoluído e garantido sua sobrevivência ao ponto de terem uma energia excedente para usufruir do jogo (COELHO, 2011, p. 298). Já em 1901, Gross desenvolve a “teoria do instinto”, rejeitando a “teoria da energia excedente”, em linhas gerais, defende que o jogo é uma atividade espontânea que corresponde aos instintos⁶⁷. Ambas as teorias estão atreladas a uma noção de evolução das espécies e relatam muito mais os jogos de outras espécies animais do que os jogos humanos, a partir de um viés biológico. Apenas com Huizinga em 1938, que a concepção cultural é atribuída ao jogo, deste modo, deixando de lado o caráter fisiológico ou reflexo

⁶⁷ Ibid., p. 301.

psicológico, “pois ele traz consigo elementos que transcendem as necessidades imediatas e que transferem significado para a ação” (COELHO, 2011, p. 304).

Com esse breve panorama do desenvolvimento da teoria do jogo, tendo ciência do que já havia sido produzido antes de Caillois, podemos compreender a importância das contribuições de Johan Huizinga e Roger Caillois a respeito dos jogos e brincadeiras na esfera das Ciências Humanas. Evidentemente, isso não quer dizer que estão isentos de críticas, porém, é necessário fazê-las contextualizando as obras socio-historicamente para não cometer injustiças. No entanto, tendo em vista que Roger Caillois foi o primeiro sociólogo a propor uma teoria do jogo, com um trabalho inovador defendendo uma Sociologia a partir dos jogos, com isso, me arrisco a dizer que ele pode ser enquadrado como um teórico clássico.

No que se refere especificamente à teoria do autor, ficaram alguns questionamentos, a fim de propor uma reflexão crítica: Em que medida os princípios dos jogos são universais e regem a sociedade, como propôs Caillois? Propor um estudo dos problemas sociais, como o desemprego, a solidão, o estímulo publicitário ao consumo do álcool, etc. podem contribuir para uma análise mais complexa em relação ao alcoolismo (corrupção da vertigem)? Quais são exatamente as diferenças entre os pensamentos de Huizinga e Caillois? Enfim, essas são apenas algumas questões que surgiram no decorrer da pesquisa e que não foi possível respondê-las dentro do que me propus a fazer. No entanto, ficam como sugestão para pesquisas posteriores, como possibilidades para a pesquisa sociológica acerca do tema do jogo.

Entrando num panorama em relação a produção acadêmica brasileira a respeito da teoria do jogo de Caillois (1990), a partir da análise do recorte feito para esta pesquisa, apenas Piccolo (2011) chegou perto da proposta de Roger Caillois. Pois foi a única iniciativa no sentido de utilizar a teoria a partir de uma leitura sociológica e histórica do jogo, portanto, se aproximando mais do que o sociólogo propôs.

No geral, os outros autores apenas aplicaram as categorias (*agôn*, *mimicry*, *alea* e *ilinx*) à realidade que estudaram, sem demais reflexões que a teoria propõe. Mas o fato de aplicarem, demonstra que as categorias são válidas nos dias de hoje. Quanto às ressignificações, elas podem indicar caminhos para um aprimoramento da teoria como,

por exemplo, quando Iser traz a noção do imaginário no jogo, elaborando a tríade “o real, o fictício e o imaginário” (ISER, 1996 apud LISBÔA; PERKOSKI, 2012). Ou ainda, a ideia de “agonia” abordada por Honesko (2010), que levanta uma discussão sobre a agonia dos jogos de *agôn*, propondo também uma reflexão filosófica sobre a agonia do jogo da vida e morte.

Em linhas gerais, foi possível verificar o intercâmbio entre as áreas do conhecimento observando que a teoria de Caillois pode ser aplicada ao estudo da Literatura, Educação, Educação Física, além de outras áreas⁶⁸. Nesse sentido, essa monografia poderia ser sobre as aproximações da teoria do jogo com a Literatura ou até mesmo sobre a aproximação da Sociologia e a Educação Física, por exemplo. O que não deixa de ser, porém, não se pode negar a evidência que a teoria do jogo de Caillois é pouco conhecida nas Ciências Sociais brasileira.

De todo modo, cabe uma reflexão em relação ao intercâmbio entre as áreas. No caso da Literatura, arriscaria dizer que por Caillois também ser um crítico literário, pode indicar uma resposta para a predominância dos estudos de Caillois nessa área do conhecimento. Nessa caso, um dado que surgiu durante as pesquisas, é que existem muitos trabalhos no âmbito da Literatura utilizando um outro livro do autor, “O mito e o homem”, o que demonstra que esse autor parece ser conhecido na área.

A respeito da aproximação com a Educação Física, a meu ver, parece ser mais óbvio. Tendo em vista que os profissionais da área lidam na prática com atividades que envolvem os esportes, as danças e os jogos. Já no caso da Educação, existe um extenso debate em relação ao brincar e o jogar como instrumentos de aprendizado, como já dito anteriormente.

Pensando especificamente no panorama brasileiro a respeito da produção científica no âmbito das Ciências Sociais, a partir do recorte feito, foi possível verificar que ainda é incipiente a leitura da teoria do jogo de Caillois (1990). Porém, reconheço que esse recorte está passível a contestações, mas é inegável que ao menos demonstra uma tendência da produção acadêmica das Ciências Sociais brasileira. Na qual, com muito custo, é possível encontrar alguma discussão sobre o lúdico, o

⁶⁸ Ver o Apêndice I.

brincar e o jogar na Sociologia do Lazer, Sociologia do Esporte, Sociologia da Infância ou Antropologia da Infância.

Digo há muito custo, não à toa, pois um dos caminhos que percorri para desenvolver esta monografia foi buscar nessas fontes discussões em torno dessa temática. No entanto, a partir dos materiais que tive acesso, essas categorias (jogar, brincar e o lúdico), são abordadas como um fenômeno atrelado a outras categorias (lazer, esporte e infância) e não em sua profundidade. De forma alguma estou questionando o mérito dessas produções que, enquanto disciplinas, ainda estão emergindo no país (FREIDMANN, 2011; SILVA, RAITZ e FERREIRA, 2009; MARCHI JR. e P. FERREIRA, 2009). Porém, mais do que compreender o brincar como instrumento importante para a socialização da criança, por exemplo, meu interesse foi o de compreender o que é esse brincar e esse jogar.

O fato da obra só ter sido publicada no Brasil no ano de 2017, em alguma medida, pode induzir a uma justificativa, a meu ver, falaciosa para essa ausência. É só observar que antes disso outras áreas do conhecimento já utilizavam o trabalho do autor. Nesse sentido, creio que essa ausência tenha mais relação com o fato desses estudos ainda estarem emergindo no país, do que com ano da publicação na obra no Brasil.

Com esse dado da ausência da discussão na área, acho que vale a pena lembrar a citação do autor ao falar da estabilidade dos jogos: “Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, por vezes, com as mesmas peças. A razão, é acima de tudo, não serem importantes e neles persistir a insignificância” (CAILLOIS, 1990, p. 101). Essa estabilidade é no mínimo curiosa.

Para concluir de forma mais poética, fico com a reflexão feita por Almeida (2012), falando das coisas sem importância a partir da poesia de Manoel de Barros. Almeida resgata um mote dito por Manoel de Barros numa entrevista para refletir sobre o jogo e as coisas sem importância: “poesia para ser séria tem que alcançar o grau de brinquedo”. Com isso, Almeida interpreta que algo (a poesia) “para ter importância, precisa alcançar o lugar de coisa sem importância” (ALMEIDA, 2012, p. 76).

Referências

AJALA, Flora Marina Figueiredo. **De menino de engenho a L'enfant de la plantation - os caminhos das traduções francesas da obra de José Lins do Rego**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Letras, João Pessoa, 2016.

ALMEIDA, Adris André de. “Poesia para ser séria tem que alcançar o grau de brinquedo”: Manoel de Barros e o jogo das coisas jogadas. **Outra travessia**, Florianópolis, n. 13, p. 75-88, fev. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/25711>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.

_____. **O jogo e o sagrado**. In: O homem e o sagrado. Edições 70: Lisboa, 1988.

COELHO, Patrícia M. F. Um mapeamento do conceito de jogo. **Revista Geminis**, ano 2, nº1, p. 293-311, 2011. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/54>>. Acesso em: 23 ago. 2018.

CRUZ, R.; GOMES-DA-SILVA, P.; GOMES-DA-SILVA, E. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. **Revista Kinesis**, vol 33, nº2, p. 78-98, Jul-Dez, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/viewFile/20725/12365>>. Acesso em: 17 jan. de 2018.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. **Brincadeira**. In: Dicionário crítico do lazer. Autêntica: Belo Horizonte, 2004.

FILIPPO, Laurent Di. Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. **Questions de communication**, v. 25, p. 281-308, 2014. Disponível em <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>. Acesso em: 01 de Março de 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. *Jogo, brinquedo, brincadeira e ludicidade*. In: **A Formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica**. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. História do percurso da sociologia e da antropologia na área infância. **Revista Veras**, v. 1, n.º. 2. São Paulo, 2011.

GOYATÁ, Júlia Vilaça. Georges Bataille, Michel Leiris e a experiência do sagrado entreguerras. **Religião e Sociedade**, Rio de Janeiro, 34(2): 65-87, 2014. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-85872014000200065&script=sci_abstract&lng=pt>. Acesso em: 20 maio 2018.

HONESKO, Vinícius Nicastro. Delírios I – Agonia e experiência (jogos de vida e morte). **Anuário de Literatura**, Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 176-191, jul. 2010. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2010v15n1p176>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens - o jogo como elemento da cultura**. 8ª ed. Perspectiva: São Paulo, 2014.

LISBÔA, T. W.; Perkoski, N. Categorias de jogos e jogos textuais: uma leitura de “O jogo da amarelinha”. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 37, n. 62, p. 546-566, jan. 2012. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/2424>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

MEDINA, Klaus. *Juega y sabrás lo que eres*. **Ciência y Cultura**, nº 37, p. 185-201, dec. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-3323201600020009>. Acesso em: 20 de maio 2018.

MARCHI JR., W; FERREIRA, A. L. P. O campo da sociologia do esporte no Brasil - entre a emergência e a consolidação. In: I SEMINÁRIO NACIONAL SOCIOLOGIA & POLÍTICA, 2009, Curitiba. **Anais GT9 - Estudos socioculturais do esporte**.

Curitiba: UFPR, 2009. Disponível em
<<http://www.humanas.ufpr.br/site/evento/SociologiaPolitica/anais/gt9.html>>. Acesso em: 10 de set. de 2018.

MATA, Larissa Costa da. Mimetismo e metamorfose. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n.61, p. 103-121, ago. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0020-38742015000200103&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 26 de janeiro de 2018.

MAUSS, Marcel. Une lettre inédite de Marcel Mauss a Roger Caillois - 22 de juin de 1938. **Actes de la recherche en sciences sociales**, vol 84, p. 87, Septembre, 1990. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1990_num_84_1_2954>. Acesso em: 03 de Jun. de 2018.

MIOTO, R. C. T.; LIMA, T. C. S. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico - a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**, Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37-45, 2007.

PICCOLO, Gustavo Martins. Sociologia a partir dos jogos? **Revista Digital EFDesportes**. Buenos Aires, ano 15, nº. 152, jan., 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd152/sociologia-a-partir-dos-jogos.htm>>. Acesso em: 4 de maio de 2018.

PIZANI, J.; BARBOSA-RINALDI, I. P.; LARA, L. M. A presença de elementos gímnicos nas brincadeiras infantis: incursões por Roger Caillois. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, vol. 7, nº 1, p. 87-94, 2008.

SILVA, C. F; FERREIRA, V. S. Desafios da sociologia da infância - uma área emergente. **Revista Psicologia & Sociedade**, 21 (1): 75-80, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v21n1/09.pdf>>. Acesso em: 10 de setembro de 2018.

STIGGER, Verônica. Flávio de Carvalho na selva amazônica, 20??. Disponível em <http://www.academia.edu/35961875/FL%C3%81VIO_DE_CARVALHO_NA_SELVA_AMAZ%C3%94NICA_Veronica_Stigger>. Acesso em: 7 de jun. de 2018.

WENDLING, Thierry. Une joute intellectuelle au détriment du jeu?: Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974). **Ethnologie**, v. 32, nº 1, p. 29-49, 2010. Disponível em

<<https://www.erudit.org/fr/revues/ethno/2010-v32-n1-ethno3988/045211ar/>>. Acesso em: 15 de Janeiro de 2018.

Apêndice I

LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO DOS ESTUDOS PRODUZIDOS SOBRE A TEORIA DO JOGO DE ROGER CAILLOIS (1990) NO BRASIL

ORDEM:

Categoria 1 - textos de Ordem Empírica (O.E.)

Categoria 2 - textos de Ordem Teórica (O.T.)

FORMA:

Subcategoria 1 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Consistente (F.C.)

Subcategoria 2 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Pontual (F.P.)

Subcategoria 3 - textos em que a teoria do jogo aparece de Forma Ressignificada (F.R.)

Os artigos escolhidos para o recorte que compõe o terceiro capítulo estão destacados na cor **verde**. Os textos que não compõe o recorte do terceiro capítulo mas que são utilizados no decorrer da monografia estão na cor **amarela**. Os textos que não utilizo estão marcados pela cor **vermelha**.

1. Scielo

Data: Janeiro de 2018

Pesquisa: **Jogo e Roger Caillois** (nenhum resultado)

Pesquisa: **Roger Caillois** (7 resultados)*

Tabela 1

ORDE M	FORM A	AUTOR (A)	PUBLICAÇÃO	ÁREA DO CONHECIMENT O	PALAVRAS-CHA VE	REFERÊNCIA
-----------	-----------	--------------	------------	-----------------------------	--------------------	------------

O.T.	F.P.	MATA, Larissa Costa da.	Mimetismo e metamorfose	Literatura e Dança	Flávio de Carvalho; Dança; Mimetismo; Primitivismo.	MATA, Larissa Costa da. Mimetismo e metamorfose. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 61, p. 103-121, ago. 2015.
-------------	-------------	-------------------------	-------------------------	--------------------	---	---

*Os outros artigos disponíveis não são referentes à temática do jogo ou não fazem parte da produção acadêmica brasileira, portanto não entram nesse quadro.

2. Periódicos CAPES

Data: Janeiro de 2018

Pesquisa: **Jogo e Roger Caillois** (13 resultados)*

Pesquisa: **Roger Caillois** (926 resultados)**

Tabela 2

ORDEM	FORMA	AUTOR (A)	PUBLICAÇÃO	ÁREA DO CONHECIMENTO	PALAVRAS-CHAVE	REFERÊNCIA
O.T.	F.R.	RIBEIRO, Jaçanã.	Jogos de acaso e de vertigem na linguagem	Linguística	Jogos e linguagem; Categorias de jogo; Discurso.	RIBEIRO, Jaçanã. Jogos de acaso e de vertigem na linguagem. Working Papers em Linguística , Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 99-114, abr. 2009.
O.T.	F.R.	HONESKO, Vinícius Nicastro.	Delírios I - Agonia e experiência (jogos de vida e morte)	Literatura	Agonia; Jogo; Experiência; Jogo de vida e morte; Calvário.	HONESKO, Vinícius Nicastro. Delírios I – Agonia e experiência (jogos de vida e morte). Anuário de Literatura , Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 176-191, jul. 2010.
O.T.	F.R.	LISBÔA, Tânia Winch; Perkoski, Norberto.	Categorias de jogos e jogos textuais: uma leitura de “O jogo da amarelinha”	Literatura	Jogo; Teoria dos jogos; Jogos textuais; <i>O jogo da amarelinha</i> ; Júlio Cortázar.	LISBÔA, T. W.; Perkoski, N. Categorias de jogos e jogos textuais: uma leitura de “O jogo da amarelinha”. Signo , Santa Cruz do Sul, v. 37,

						n. 62, p. 546-566, jan. 2012.
O.T.	F.P.	ALMEIDA, Adris André de.	“Poesia para ser séria tem que alcançar o grau de brinquedo”: Manoel de Barros e o jogo das coisas jogadas	Literatura	Manoel de Barros; Infância; Jogo.	ALMEIDA, Adris André de. “Poesia para ser séria tem que alcançar o grau de brinquedo”: Manoel de Barros e o jogo das coisas jogadas. Outra travessia , Florianópolis, n. 13, p. 75-88, fev. 2012.
O.T.	F.P.	MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani; VIANA, Juliana de Alencar.	Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na Educação física escolar	Educação Física	Currículo; Educação Física; Jogos; Brinquedos.	MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani; VIANA, Juliana de Alencar. Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na Educação física escolar. Revista Brasileira de Ciências do Esporte . Vol. 38, n. 3, p. 211-312. Julho-Setembro, 2016.

*Os outros artigos não estão disponíveis, não correspondem à temática do jogo ou a teoria de Caillois não aparece de forma consistente, portanto não entram nesse quadro.

**Nessa pesquisa aparecem artigos sobre diversas temáticas que envolvem a produção do autor, inclusive do jogo. Conta com diversas publicações internacionais. Devido à complexidade dos dados, essa pesquisa não foi considerada.

3. Google

Através da pesquisa feita no google no mês de Janeiro do ano de 2018, de forma menos sistemática, foi possível elencar alguns artigos publicados no Brasil em que a teoria do jogo de Caillois (1990) surge de forma central.

Tabela 3

ORDEM	FORMA	AUTOR (A)	PUBLICAÇÃO	ÁREA DO CONHECIMENTO	PALAVRAS-CHAVE	REFERÊNCIA
O.E.	F.C.	PIZANI, Juliana; BARBOSA	A presença de elementos gímnicos nas	Educação Física	Cotidiano escolar; Ginástica; Brincadeiras;	PIZANI, J.; BARBOSA-RINALDI, I. P.; LARA, L. M. A

		A-RINALDI, Ieda Parra; LARA, Larissa Michelle.	brincadeiras infantis: incursões por Roger Caillois		Educação física escolar.	presença de elementos gímnicos nas brincadeiras infantis: incursões por Roger Caillois. Coleção Pesquisa em Educação Física , vol. 7, nº 1, p. 87-94, 2008.
O.E.	F.C.	CRUZ, R.; GOMES-DA-SILVA, P.; GOMES-DA-SILVA, E.	Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica	Educação	Jogo; Semiótica; Infância; Escola.	CRUZ, R.; GOMES-DA-SILVA, P.; GOMES-DA-SILVA, E. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. Revista Kinesis , vol 33, nº2, p. 78-98, Jul-Dez, 2015.
O.T.	F.C.	MATA, Larissa Costa da.	O herói e a máscara: Flávio de Carvalho e Roger Caillois leem Macunaíma	Literatura	Macunaíma; Culto do herói; Máscara; Flávio de Carvalho; Roger Caillois.	MATA, Larissa Costa da. O herói e a máscara: Flávio de Carvalho e Roger Caillois leem Macunaíma. Letras , Santa Maria, v.26, n. 53, p.167-186, jul/dez. 2016.
O.T.	F.C.	PICCOLO, Gustavo Martins.	O universo lúdico por Caillois	Educação Física	Jogo; Caillois; Entendimento sociológico.	PICCOLO, Gustavo Martins. O universo lúdico por Caillois. Revista Digital EFDesportes . Buenos Aires, ano 13, nº 127, Dec. de 2008.
O.T.	F.C.	PICCOLO, Gustavo Martins.	Sociologia a partir dos jogos?	Educação Física	Sociologia; Jogo; Dialética.	PICCOLO, Gustavo Martins. Sociologia a partir dos jogos? Revista Digital EFDesportes . Buenos Aires, ano 15, nº 152, jan., 2011.
O.T.	F.P.	COELHO, Patrícia M. F.	Um mapeamento do conceito de jogo	Outros	Jogos Games Advergames Mapeamento Lúdico	COELHO, Patrícia M. F. Um mapeamento do conceito de jogo. Revista Geminis , ano 2, nº1, p. 293-311, 2011.