

O HOMEM LÚDICO (*)

EDUARDO DIATAY BEZERRA DE MENEZES

Johan HUIZINGA — 1872-1945 —, historiador da cultura e um dos maiores historiadores holandeses, nasceu em Groningen, em cuja universidade seu pai era professor de Medicina e na qual ele próprio iniciou a sua formação. Esteve depois, um semestre, na Universidade de Leipzig, onde estudou lingüística Indo-Germânica. Doutorou-se, porém, em Groningen, em 1897, com uma tese orientalista. Durante algum tempo, esteve como professor de História num liceu de Haarlem. Tornou-se, mais tarde, "Privat-Dozent" de Literatura Indiana, na Universidade de Amsterdão. A partir de 1905 até 1915, foi professor de História, na Universidade de Groningen; e, depois de 1915, tornou-se professor de História Geral, na Universidade de Leyden. Seus primeiros trabalhos tratavam da literatura e da cultura indianas; em seguida, seus interesses se concentram na história holandesa e europeia. Seu melhor livro e que lhe deu renome internacional foi, indubitavelmente, a obra em que descreve magistralmente o "outono da Idade Média", lançada em holandês (Herfsttij der Middeleeuwen, Haarlem, 1919) e traduzida em seguida para várias línguas (1). HUIZINGA dedicou ainda outros trabalhos a épocas de transição, como sua conhecida biografia de Erasmo (Erasmus, Haarlem, 1924-25), que analisa o crepúsculo do ideal humanístico. Ele próprio justifica essa sua tendência quando afirma, no prefácio da primeira edição da obra ante-

*) HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens* (trad. esp.), Buenos Aires: Emecé Editores, 1968.

rior: "A História sempre tratou mais dos problemas de origem... mas, na História como na natureza, nascimento e morte estão equilibrados entre si. O declínio de formas de civilização em adiantado estado de maturação é tão sugestivo como o espetáculo do crescimento de novas formas." Podemos mencionar ainda seus dois trabalhos históricos sobre os E.E.UU. (1918 e 1926), assim como vários outros volumes de estudos. Embora sua obra histórica se caracterize por uma documentação rigorosa, um estilo pessoal e uma visão original dos fatos, suas investigações não mostram um enfoque ideológico ou econômico; ao contrário, é antes uma tentativa de recriar uma atmosfera afetiva, um estilo de vida, como forma comum a partir da qual busca compreender todas as manifestações da época estudada. Seus critérios metodológicos e essa sua abordagem simpática dos fatos históricos explicam-se pelo período a que pertenceu, quando se manifestava franca reação ao positivismo que defendia uma posição de objetividade naturalística.

Além de grande historiador, HUIZINGA impôs-se como notável ensaísta; e será essa faceta de sua obra que considerarei no presente artigo, através de um dos seus melhores trabalhos: *Homo Ludens* (Leyden, 1938). Já em 1935, havia ele publicado outro ensaio de quase igual importância, *In de Schaduwen van Morgen* (A Sombra do Amanhã), no qual analisa aquilo que considera o fracasso espiritual de nossa época. Deixou vários outros ensaios, entre os quais se destaca a obra póstuma, *Outrage World* (1945), em que examina, de um ponto de vista democrático, o que ele julga serem os inquietantes fenômenos característicos de nosso momento histórico (2).

Johan HUIZINGA foi presidente da Seção de Humanidades da Academia Real de Ciências da Holanda, e Reitor da Universidade de Leyden por vários anos. Há uma dimensão do seu caráter que merece ressaltada aqui. Durante o seu período como reitor, que coincidiu com a ascensão e permanência de Hitler no poder, HUIZINGA demonstrou uma coragem serena e firme ao afastar da universidade um "leitor" de nacionalidade alemã que aí fizera propaganda anti-semita. Esse ato e a sua atitude geral valeram-lhe, em 1942, a reclusão, durante três meses, pelas tropas nazistas, num campo de reféns e, em seguida, o seu confinamento na província (*De Steeg*), onde permaneceu até a sua morte a 1.º de fevereiro de 1945.

Meu primeiro contacto com este livro de HUIZINGA foi em 1960, quando, estudante em Paris, tomei conhecimento da obra através de sua tradução francesa. Muito embora a sua impressão me tenha perseguido por todo esse tempo, vejo-me agora, treze anos depois, na contingência de comentá-lo publicamente. E o faço com certo receio, por várias razões. A primeira delas é que não posso ter acesso ao Original, como seria desejável; e até mais que isso, por força das circunstâncias, fui obrigado a trabalhar neste artigo com uma tradução argentina da tradução francesa (que me pareceu muito boa...). Outra razão, mais forte que a primeira, reside no fato de que uma obra riquíssima de reflexões, cheia de informações variadíssimas por seus campos específicos e contendo uma tese cuja amplitude atinge as dimensões da natureza humana, da cultura e da História, uma obra desse gênero dificilmente pode ser apanhada, resenhada e apreciada em sua inteireza num mero artigo de algumas páginas. O máximo que eu talvez possa pretender será apresentar uma imagem ténue deste ensaio denso e fecundo. Dessa forma, minha tarefa aqui será necessariamente desfiguradora, por maior que seja o meu esforço de objetividade e de fidedignidade ao pensamento do autor; mesmo porque, doutra parte, se eu tivesse que me alongar a fim de fornecer-lhe uma imagem mais adequada, correria o risco de reescrever o livro sem o nível e o brilho do original, ou de parecer ingênuo e redundante: o que seria evidentemente dispensável ou pelo menos espantoso!

Na sessão necrológica organizada pelos estudantes de Heidelberg, em 1920, como homenagem póstuma a Max WEBER, encontramos este judicioso conselho nas palavras com que Karl JASPERS iniciou o seu discurso: "A maneira de honrar a um grande homem está em apropriar-se de sua obra e tentar trabalhar em suas idéias para prosseguir a realização, que ele tornou possível, de cada uma de suas distintas partes." (Cf. *Balance y Perspectiva*, tr. esp., Madrid: Revista de Occidente, 1953, pág. 1). Assim, foi essa a intenção que me animou a realizar o presente trabalho.

. . .

Da ampla galeria de imagens que os vários pensadores e as diversas épocas construíram do Homem, duas parecem ter tido maior grau de persistência: a do *homo sapiens* e a do *homo faber*. Na opinião do A., que propõe uma terceira concepção — a do *homo lucens* —, ambas são inconvenientes: a primeira, porque afinal não somos tão razoáveis como acreditava o século XVIII no seu otimismo ingênuo; e a segunda ainda menos, já que se poderia aplicar a muitos animais o atributo de *faber*. Embora muitos animais tam-

bém joguem, parece ao autor que esta característica do "homem que joga" é muito permanente e abrangente em nossa espécie.

Partindo do ponto de vista segundo o qual, se aprofundarmos o mais que pudermos o exame do conteúdo de nossas ações, chegaremos à constatação de que todo o fazer do homem não é mais do que jogar, HUIZINGA insiste num ponto fundamental: não se trata para ele, neste ensaio, de discorrer sobre o lugar que corresponde ao jogo entre as demais manifestações da cultura, mas sobre o grau em que "a cultura mesma oferece um caráter de jogo" (pág. 8).

Embora o autor sustente que é mínima a utilização que faz de interpretações psicológicas do jogo, assim como o uso de conceitos e explicações etnológicos — chegando mesmo a afirmar que a Etnologia e ciências afins concedem pouca importância ao conceito de jogo; embora ele próprio denomine a sua metodologia de "pensamento científico-cultural", a verdade é que o enfoque adotado insere a obra no campo das ciências humanas (3). Encarado em seu conjunto, o livro é muito mais uma tentativa de construir uma "imagem do homem" (*homo ludens* — que poderia servir de base teórica para as explicações em Ciências Sociais) do que propriamente uma interpretação da história humana, como seria de se esperar das inclinações profissionais do autor. Mesmo o seu penúltimo capítulo, intitulado "As Culturas e as Épocas *sub specie ludi*", onde a expectativa do leitor poderia levá-lo a crer em algo desse tipo, não chega a avançar tal interpretação, pois apenas repassa momentos expressivos da História, como demonstrações da tese de que o elemento lúdico é central ou nuclear em todas as fases culturais da humanidade, tanto as arcaicas quanto as mais desenvolvidas e recentes. Mas o leitor poderia objetar: — isso constitui uma interpretação da História! Como, porém, não pretendo adentrar-me na questão, responderia simplesmente que essa não me parece ser a intenção explícita do autor. Por outro lado, excetuando-se o último capítulo ("O Elemento Lúdico na Cultura Atual"), raramente apresenta o A. referências a realidades culturais contemporâneas; seu material é, predominantemente, de natureza histórica e antropológica, e muito frequentemente relacionado com culturas arcaicas. De modo geral, seus pontos de vista apoiam-se em abundantes informações que se mostram impressionantes por seu volume e variedade tanto espacial quanto cronológica: o amplo domínio que ele demonstra das diferentes épocas da história humana e das várias civilizações, bem como seu profundo conhecimento das inúmeras obras culturais que os povos produziram (música, guerra, religião, direito, pintura, literatura, lingüística, teatro, filosofia etc.), propiciam-lhe a possibilidade de elaborar um vasto painel da cultura humana, cujo elemento dinâmico fundamental parece ter sido a atividade lúdica.

. . .

A obra se inicia com um capítulo acerca da "Essência e Significação do Jogo como Fenômeno Cultural", que parte de uma afirmação aparentemente prosaica: o jogo é mais velho do que a cultura, pois, por mais que estreitemos o conceito desta, pressupõe sempre uma sociedade humana, e o jogo existe desde o nível animal inferior ao homem. Este capítulo é basicamente introdutório e teórico, no sentido de que procura estabelecer a posição do autor face ao problema examinado; tenta uma definição tão ampla quanto possível do fenômeno jogo nas suas diferentes dimensões e nas suas implicações com outros aspectos da conduta humana, bem como nas suas relações com as várias manifestações culturais; e apresenta um esboço de tipologia das diversas formas de atividade lúdica.

HUIZINGA começa o capítulo repassando conhecidas teorias que se esforçaram por descrever e explicar o jogo nos animais, nas crianças e nos adultos, procurando determinar sua natureza e significação assim como o seu lugar no plano da vida. Geralmente a investigação desse fenômeno tem partido do fato de que ele possui considerável importância e cumpre uma finalidade, senão necessária, pelo menos útil; e quase sempre a função atribuída ao jogo é de base biológica, embora se apresente sob ângulos divergentes. Entretanto, é possível agrupar tais pontos de vista em categorias mais amplas: a) na opinião de alguns autores, o jogo se origina da descarga de um excesso de energia vital; b) segundo outros, o ser vivo, ao jogar, obedece a um impulso congênito de imitação, ou satisfaz uma necessidade de relaxamento, ou se exercita para atividades sérias que a vida exigirá mais tarde ou, finalmente, para o domínio de si mesmo; c) outros, todavia, buscam o seu princípio na necessidade congênita de poder algo ou de efetuar algo, ou também no desejo de dominar ou de entrar em competição com outros; d) há, porém, aqueles que o consideram como uma descarga inocente de impulsos daninhos ou como satisfação dos desejos que, não podendo ser efetivados na realidade, o fazem mediante ficção e, desse modo, serve à manutenção do equilíbrio da personalidade. Obviamente, todas essas explicações são parciais e tendem a buscar uma função fora do próprio jogo a partir da questão "por que e para que se joga?". Segundo o A., seria necessário que a explicação do fenômeno se ocupasse de outra questão: "que é o jogo em si mesmo e que significa para aquele que joga?" Aliás, a leitura do capítulo e do restante do livro demonstra que ele rechaça claramente a hipótese biológica do "instinto lúdico" e as explicações causalistas ou as funcionalistas; coloca sua análise num nível de realidade mais alto e se define por um método compreensivo, mais ou menos no sentido weberiano do termo (4). Daí poder ele formular a crítica: "Abordam o jogo com os métodos de mensuração da ciência experimental, sem dedicar antes sua atenção à pecu-

Haridade do jogo, profundamente enraizada no estético. Em geral, não se descreve a *qualidade primária* "jogo". (O grifo é meu). E continua: nenhuma dessas teorias explica por que o bebê se compraz em fazer gorjeios, por que o jogador se entrega à sua paixão etc.; nenhuma dessas análises "explica a intensidade do jogo e, precisamente, nesta intensidade, nesta capacidade de fazer perder a cabeça, radica a sua essência, o primordial" (pág. 13). Assim, para ele, o jogo é uma categoria vital totalmente primária, que não se acha vinculada a nenhuma etapa da cultura, a nenhuma forma de concepção do mundo; o investigador se depara com o jogo na cultura como magnitude dada de antemão, que preexiste a ela e a acompanha e penetra desde seus começos até à sua extinção. Todas as grandes ocupações primordiais da convivência humana estão já impregnadas de jogo — a linguagem é o principal instrumento com que joga o nosso espírito e "por trás de cada expressão de algo abstrato existe uma metáfora e por trás dela um jogo de palavras (pág. 16); no mito, encontramos uma figuração da existência; no culto, com suas práticas sagradas, seus sacrifícios e seus mistérios, também há jogo no sentido mais verdadeiro do vocábulo. Não foi por acaso, certamente, que toda grande arte poética e teatral comparou o mundo com um imenso cenário no qual cada um desempenha ou "joga" o seu papel. O objeto desta investigação realizada por HUIZINGA reside, pois, em mostrar que o jogo autêntico constitui um fundamento e um fator de cultura; e considerá-la *sub specie iudii* significa algo mais que uma figura de retórica.

Deste ponto em diante, o A. elabora uma definição exaustiva do jogo através de suas principais características. Tentaremos acompanhá-lo sumariamente. Antes de mais nada, o jogo se opõe ao *sério*, embora não seja verdadeiro que "o jogo não é coisa séria" ou que não se possa fazer com seriedade. Doutra parte, o *riso* e o *cômico* caem muito bem dentro da categoria do não-sério, porém as suas relações com o jogo são de natureza secundária. Mesmo assim, esta última relação entre o *jogo* e o *cômico* merece especial tratamento de sua parte; "Em si, o jogo não é cômico nem para o jogador nem para o espectador. (...) Quando achamos cômica uma farsa ou uma comédia, isso não se deve à ação lúdica que encerram, mas a seu conteúdo intelectual (...) O cômico guarda estreita relação com o *nésco*. (*sic!*) Contudo, o jogo não é *nésco*. Está para além de toda oposição entre *sensatez* e *nescidade*" (pág. 19). Todas as expressões desse grupo conceitual — o *jogo*, o *riso*, a *diversão*, a *brincadeira*, o *cômico* e o *nésco* — têm em comum o caráter imediato, não derivável, de sua idéia. O *jogo* mantém ainda relações com a *beleza*, a *alegria*, a *graça*, o *rítmo* e a *harmonia*. Entretanto, para salientar as características próprias do *jogo*, o A. se limita sobretudo àqueles tipos de indole social: *competições* e *corrida*, *exibições* e *representações*, *danças* e

música, mascaradas e torneios etc. Dessa forma, a primeira de suas características está em ser uma *atividade livre* ("jogo por mandato não é jogo..."). Seu caráter de liberdade o distingue da imposição existente nos processos naturais. É, para o homem adulto, uma função que pode abandonar a qualquer momento. É algo supérfluo. Não é uma tarefa. Não se realiza em virtude de uma necessidade física e muito menos de um dever moral. Joga-se em tempo de ócio. Só secundariamente, ao converter-se em função cultural, veremos os conceitos de dever e tarefa vinculados ao jogo.

Com essa primeira característica principal do jogo relaciona-se uma segunda: ele não é a vida "corrente" ou a vida "propriamente dita", antes consiste em escapar-se dela para uma esfera temporária que possui sua própria tendência. O jogo é um *como se*, é um *jaz-de-conta*, é pura brincadeira (5).

O jogo se aparta da vida cotidiana por seu *lugar* e por sua duração. Esse "estar-encerrado-em-si-mesmo" e tais limites cronológicos constituem a sua terceira característica. Portanto, joga-se sempre dentro de determinadas limitações temporais; todo jogo começa e se acaba com uma duração mais ou menos curta. Contudo, existe sempre também a possibilidade de repetição, que é uma de suas propriedades essenciais. Mais claros ainda são os seus limites espaciais. Em geral, o jogo se desenrola dentro de seu campo, material ou ideal: o estádio, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, a cena, a tela etc.

Dentro de seu campo, o jogo cria uma *ordem* absoluta. Este é outro de seus traços positivos. Entre outros atributos seus, costuma-se mencionar a *tensão*. Este elemento parece possuir papel saliente. Tensão, no caso, está relacionada com incerteza e acaso, que levam à resolução.

Tais qualidades de ordem e tensão apontam para outra característica: as *regras* do jogo. Esse atributo é de importância tão evidente que dispensa maiores comentários. É suficiente lembrar o aspecto negativo e a rejeição que sofrem aqueles que infringem as regras do jogo, que trapaceiam, que estragam a alegria ou que, simplesmente, "não-entram-no-jogo"; todos eles ameaçam a existência do grupo. Não obstante, HUIZINGA destaca outro lado da questão: pode ocorrer que tais tipos cheguem a compor novo grupo, com novas regras. "Precisamente o proscrito, o revolucionário, o membro de sociedade secreta, o herege, costumam ser extraordinariamente ativos para a formação de grupos e o fazem, quase sempre, com alto grau de elemento lúdico" (pág. 27).

O *status* de exceção que possui o jogo leva facilmente a rodeá-lo de *mistério*; algo mais ou menos secreto e que implica certo grau de iniciação. Daí que, muita vez, pode ocorrer uma suspensão provisória da vida social ordinária em virtude de um tempo sagrado de jogo; fato que se encontra mesmo em culturas mais avançadas. Além

disso, esse caráter de ser-outra-coisa e de mistério tem uma de suas expressões mais claras no uso do *disjarce* e da máscara.

Dessas características aqui arroladas pode-se derivar diretamente a função do jogo. "O jogo é uma luta por algo ou uma representação de algo" (pág. 29). Ambas funções, porém, podem fundir-se de modo que o jogo se torne a representação de uma luta que pode sofrer transposições para diversos níveis.

* * *

Todo o final deste longo capítulo introdutório é dedicado a um exame minucioso (retomado em diversas ocasiões no curso da obra) das relações do jogo com o *culto*, da íntima conexão entre o jogo e o sagrado, incluindo nesse esforço analítico um tratamento do fenômeno aparentado: a *feira*, isto é, as comemorações e festividades tanto no seu aspecto sacro quanto secular. Daí decorre que as noções de rito, magia, sacramento, mistério etc. entrariam no campo conceitual do jogo; também a liturgia seria em última instância de natureza lúdica, uma vez que se trata de algo "sem finalidade, porém cheio de sentido". Alguns exemplos, dentre os inúmeros fornecidos pelo A., ilustrariam melhor o tema. Conforme a velha doutrina chinesa, a dança e a música têm como fim conservar o mundo em marcha e predispor a natureza em favor do homem. Além disso, a ação sagrada é um drama, quer ocorra em forma de representação, quer de competição. O velho culto sacrificatório dos *Vedas* repousa na idéia de que a arte cultural — seja sacrifício, competição ou representação —, pelo fato mesmo de que representa cópia ou figura de determinado evento cósmico desejado, força os deuses a produzi-lo de fato. E, como afirma FROBENIUS, tais ações limitam a ordem total da existência num jogo sagrado. Contudo, de que modo transcorre o processo que começa com uma experiência ainda não conceptualizada de fatos cósmicos e desemboca numa elaboração lúdica de tais fatos? Ora, segundo o A., a comunidade arcaica joga como jogam as crianças e os animais. Mas essa atividade está plena, desde o início, dos elementos próprios do jogo: ordem, tensão, movimento, solenidade e entusiasmo. HUIZINGA argumenta então: "Pense-se por um momento na seguinte gradação. Uma criança joga com uma seriedade perfeita e, podemos dizer legitimamente, santa; porém, joga e sabe que joga. O desportista joga também com apaixonada seriedade, inteiramente entregue e com a coragem do entusiasmo; porém, joga e sabe que joga. O ator se dá à sua representação, ao papel que desempenha...; todavia, "joga", sabe que joga. O violinista sente uma emoção sagrada, vive um mundo para além do habitual e, contudo, sabe que está executando ou, como se diz em vários idiomas, "jogando". O caráter lúdico pode ser próprio da ação mais sublime. (...)

Há que evitar o forçar demasiado a conexão interna do conceito *jogo*, porque teríamos, ao assim fazê-lo, um mero jogo de palavras. Acredito, porém, que não incorremos nesse tropeço se considerarmos a ação sagrada como jogo" (págs. 36 e s.). Para concluir mais adiante: "Em nosso conceito *jogo* a diferença entre fé e simulação se cancela. Tal conceito une-se sem violência alguma com o de consagração e o de sagrado. Qualquer prelúdio de Bach, qualquer verso da Trágédia nos manifesta isso. (...) Um jogo é uma ação que, como o viu PLATÃO, executa-se fora e por cima da esfera da vida prosaica da necessidade e do sério" (págs. 46 e s.).

. . .

O segundo capítulo do livro — "O Conceito de Jogo e suas Expressões na Linguagem" — consiste numa erudita exposição lingüística em torno da noção de jogo e de idéias correlatas, utilizando para tanto vastíssimo conhecimento de vários grupos de idiomas. Face aos objetivos do presente artigo, só dedicarei reduzida atenção a este capítulo, destacando apenas aqueles pontos que me pareceram mais salientes; sem que isso queira significar nada a respeito de sua importância intrínseca.

Com o material fornecido pela análise anterior, HUIZINGA formula inicialmente uma definição bastante completa do fenômeno: "*o jogo é uma ação ou ocupação livre, que se desenrola dentro de determinados limites temporais e espaciais, segundo regras inteiramente obrigatórias, ainda que livremente aceitas, ação que tem seu fim em si mesma e vai acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e da consciência de 'ser-de-outro-modo' que na vida corrente*" (pág. 49) (o grifo é meu). Em seguida, comenta que tal conceituação parece adequada para abarcar os diferentes tipos de jogo nos animais, nas crianças e nos adultos: jogos de força e habilidade, jogos de cálculo e de azar, exibições e representações. E conclui: "Essa categoria, jogo, parece poder ser considerada como um dos elementos espirituais mais fundamentais da vida." (pág. 50).

No exame de diferentes conjuntos de línguas, o A. sublinha o fato — bastante conhecido de antropólogos e lingüistas, sobretudo em relação a culturas arcaicas — de que muitos idiomas possuem, em certas ocasiões, palavras para designar as diversas espécies de um gênero, sem que possuam nenhuma para este. Assim, várias culturas não chegaram a elaborar a categoria abstrata "jogo", embora a função mesma de jogar tenha nelas um caráter primário. O próprio grego não chegou a formular esse conceito geral que o latim possui (*ludus*), se bem que apresente relativa variedade de conceitos específicos; o mesmo ocorrendo com o sânscrito e muitas outras línguas. O grego, no entanto, destacou o caráter *agonal* da atividade lúdica

e, como já insistiu anteriormente o A., é impossível separar a competição, como função cultural, da triplíce ligação entre jogo, festa e ação sacra. Em resumo, essa análise lingüística se estende a diversas outras línguas: o chinês, várias línguas primitivas, o japonês, os idiomas semíticos (particularmente o árabe), o latim e línguas românicas, os idiomas germânicos (com os quais o autor parece sentir-se mais à vontade), o inglês e outras línguas européias modernas.

HUIZINGA toca, neste capítulo, num ponto interessante que eu gostaria de apresentar aqui brevemente. Trata-se das relações do jogo com o *erótico*; isso porque, em várias línguas, os termos referentes ao jogo são empregados freqüentemente em expressões de sentido erótico. Eis a razão pela qual o psicólogo holandês BUYTEN-DIJK considera o jogo de amor como o exemplo mais perfeito de todos os jogos. Ao que o autor acrescenta: não se trata propriamente do ato biológico de procriação aquilo que o espírito criador da linguagem concebe como jogo. Com efeito, tal ato não possui as características formais nem funcionais do jogo. Entretanto, a introdução, o caminho que a ele conduz, acha-se muita vez impregnado de momentos lúdicos. "Isso vale sobretudo para os casos em que um dos sexos incita o outro. Os elementos dinâmicos do jogo, (...) o opor obstáculos, o surpreender, a resistência, a tensão, (...) o *flirt* e a conquista. (...) A palavra jogar costuma ser aplicada, especialmente, às relações eróticas que fogem das normas sociais" (págs. 71 e s.).

Por outro lado, na medida em que o valor conceptual de uma palavra, em qualquer idioma, se codetermina por aquela(s) outra(s) que expressa(m) o contrário, como mul judiciosamente o observa o A., isso o obriga a concluir o capítulo com uma análise dos conceitos de "sério" e "trabalho" em várias das línguas por ele utilizadas.

* * *

O capítulo mais ou menos longo que se segue — "Jogo e Competição, função criadora de Cultura" — é o mais etnográfico de todo o livro. O autor o inicia retomando o *leitmotiv* deste ensaio. Portanto, com a expressão "elemento lúdico da cultura" não pretende ele dizer que, entre as diferentes ocupações da vida cultural, se haja reservado um lugar de destaque para o jogo, nem tampouco que a cultura haja surgido do jogo como processo evolutivo, de modo que algo que originariamente foi jogo converta-se depois noutra coisa que designamos com o termo "cultura". Antes quer ele mostrar que a cultura surge em forma de jogo, que a cultura, no princípio, é jogada. Igualmente as ocupações diretamente voltadas para a satisfação das necessidades vitais (v. g.: a caça) adotam facilmente, nas sociedades arcaicas, a forma lúdica. Por meio de tais jogos a comunidade expres-

sa sua interpretação da vida e do mundo. Também não se deve entender que o jogo se transmude em cultura, mas sim, que a cultura, em seus estádios primários, possui algo de lúdico. "Na dupla unidade de cultura e jogo, este é o fato primário, objetivamente perceptível, concretamente determinado, enquanto que a cultura não é mais do que a designação que nosso juízo histórico ajunta ao caso em questão" (pág. 75). No entanto, à medida que uma cultura se desenvolve, o elemento lúdico vai deslizando para o fundo; passa em grande parte para a esfera do sagrado, cristalizando-se no saber e na poesia, na vida jurídica e estatal, constituindo o *background* dos fenômenos culturais. "Em todas as épocas, porém, o *ímpeto* lúdico pode se fazer valer de novo nas formas de uma cultura altamente desenvolvida e arrebatado consigo o indivíduo e as massas na embriaguez de um jogo gigantesco." (pág. 76).

O jogo em comum tem como traço essencial um caráter *antitético* e a maloria deles se joga entre dois bandos. No entanto, antitético não significa necessariamente competidor ou agonal, já que certas ações lúdicas podem ocorrer sem esse caráter: uma dança, um desfile, uma exibição etc.; porém, "o espetáculo sagrado e a festa agonal são as duas formas universais nas quais a cultura surge dentro do jogo e como jogo" (pág. 78). Portanto, a essência do lúdico radica no fato de que "algo está em jogo", mas esse algo não é o resultado do jogo, é antes o fato ideal de que o jogo sai bem, resulta. Esse ponto nos introduz de imediato na idéia de "ganhar", isto é, mostrar-se superior a outro no desenlace do jogo. Com isso, ganha-se mais do que o próprio jogo: prestígio, honra, glória, poder etc. Antes de mais nada, porém, luta-se ou joga-se por "algo" que, em primeira e última instância, trata-se da vitória mesma. "Cada vez com maior clareza vai descobrindo a Etnologia que a vida comunal dos períodos arcaicos da cultura descansa numa estrutura antitética e antagonica da própria comunidade, e todo o seu mundo de pensamentos se edifica em correspondência com essa estrutura dual. (...) A tribo se divide em duas metades ou fraternias enfrentadas e exógamas, ... diferenciando-se por seu totem. (...) A relação entre as duas metades é de luta e competição, mas também, simultaneamente, de ajuda recíproca e de prestação de serviços" (págs. 85 e s.). Todo o seu mundo de representações coletivas reflete esse sistema dual (6).

O restante do capítulo é uma utilização inteligente de exemplos etnográficos com o objetivo de ilustrar e fundamentar o fato de que a luta, a porfia, a competição, enfim, aquilo que o A. chama de *princípio agonal*, desempenha relevante papel na edificação da cultura (7). Assim, quase toda ação ritual tomou a forma de uma competição cerimonial. As próprias canções são produtos típicos do jogo, com suas regras fixas, com repetições variadas, com réplicas e contra-réplicas. Além disso, os conceitos de fortuna e sorte acham-se, no

espírito humano, constantemente associados à esfera do sagrado, daí por que em toda uma série de povos os jogos de dados fazem parte das práticas religiosas: “existem pontos de contacto entre a estrutura dual de uma comunidade dividida em fraternidades e as duas cores de um tabuleiro ou dos dados”. (pág. 90). Segundo HUIZINGA, nada evidencia melhor o fundamento agonal da vida cultural das comunidades arcaicas do que os usos de uma tribo de índios da Colúmbia Britânica, bastante conhecidos na Antropologia com o nome de *potlach* (especialmente entre os *kwaktutl*). Tal fato domina quase tudo na vida da comunidade: nascimento, matrimônio, iniciação de adolescentes, morte, ereção de um túmulo, tudo pode originar um *potlach*. Nele a superioridade não é mostrada só com a doação de bens, mas, de modo mais decisivo, com a destruição do patrimônio próprio, para manifestar fanfarronamente que dele se prescinde. Marcel MAUSS descobre entre os melanésios costumes coincidentes e, em seu *Essai sur le Don*, assinala traços semelhantes na cultura grega, na romana e na germânica; da mesma forma GRANET encontra na tradição chinesa o mesmo tipo de disputa, assim como G. DAVY sustenta ter existido, na pagania pré-islâmica da Arábia, o costume de competir em glória cortando os pés dos camelos, e MALI-NOWSKI patentela o caráter lúdico desse ritual de doações, no seu *Argonauts of the Western Pacific*, em relação ao chamado sistema *kula* entre os habitantes das ilhas Trobriand e seus vizinhos da Melanésia. O autor tenta uma interpretação desse comportamento observando que nos movemos aí na esfera espiritual da honra, da exibição, da fanfarronice, do desafio, um mundo de orgulho cavaleiresco e de loucura heróica. Embora tais costumes guardem estreita relação com o mundo das representações religiosas da comunidade, uma sociedade assim estaria possuída intensamente de concepções tais como honra do grupo, admiração pela riqueza, generosidade, amizade e confiança, competição, desafio, espírito de aventura e exibição de indiferença pelos valores materiais. O que lhe parece primário ou básico nesse tipo de comportamento é o instinto (*stic!*) agonal, o jogo da sociedade que potencializa e eleva a uma esfera superior a personalidade individual e coletiva. E termina citando MAUSS: “O *potlach* é, realmente, um jogo e uma prova”. (pág. 96).

Como desde as ações infantis até as mais altas atividades culturais um dos impulsos mais poderosos para alcançar o aperfeiçoamento individual ou grupal está no desejo de ser louvado e honrado, vemos facilmente que virtude, nobreza, honra e glória acham-se desde o início no círculo da competição, isto é, do jogo. Dessa forma, as pugnas de cortesia ou as porfias denegridoras e injuriosas encontram-se praticamente em todas as épocas: no ideal de uma vida tribal guerreira, no caráter cerimonial e festivo da antiga cultura helênica, ou entre os árabes e os japoneses, na Idade Média cristã, na antiga tra-

dição germânica e nas sagas irlandesas do passado etc. Depois de examinar demoradamente cada um desses exemplos, HUIZINGA comenta o fato de que, muito antes de a Sociologia e a Etnologia terem considerado a extraordinária importância do fator agonal na cultura em geral, já BUCKHARDT se dera conta dele. E termina conclusivo: "O fundamento antitético e agonal da cultura se nos oferece já no jogo, que é mais velho que toda cultura. A cultura não começa como jogo, nem se origina dele; ela é antes de mais nada jogo. (...) Contudo, à medida que se vai tornando mais desenvolvida e complexa, a cultura se faz cada vez mais séria, relegando o jogo a um papel secundário" (pág. 116).

* * *

O capítulo quarto — "O Jogo e o Direito" — me parece mais um parêntese em que é acentuado, com mais alguns exemplos tirados de esferas aparentemente distanciadas, o ponto de vista central do ensaio. Sem grande risco de cometer injustiça, o mesmo poderia ser dito do capítulo que se lhe segue ("O Jogo e a Guerra"), pois, nele também, retorna-se sobre as mesmas questões e argumentos semelhantes são retomados. Aliás, nalguns dos capítulos intermediários, o livro dá a impressão de se tornar repetitivo ou, antes, reforçativo; quero dizer: o autor já não acrescenta neles propriamente aspectos novos à sua tese, uma vez que apenas ajunta mais informações, embora de outros campos de atividade cultural, a fim de sublinhar e ilustrar as dimensões em que arquitetou seu tema principal. Sua obra poderia, assim, apresentar menor volume sem prejuízo da argumentação: sua erudição, porém, força-o a ampliar o seu suporte.

A primeira vista o campo do direito, da lei e da administração da justiça parece bastante distanciado da esfera lúdica e muito relacionado com o firme, o sério, a escolha, o equilíbrio etc. Contudo, conforme ficou demonstrado antes, freqüentemente, a santidade e a seriedade de uma ação de modo algum excluem o atributo lúdico. A contenda judicial, até os nossos dias, apresenta um caráter de competição. O tribunal é um autêntico círculo mágico, um campo de jogo em que é cancelada provisoriamente a diferença de nível entre os homens. Os juízes saem da vida habitual antes de pronunciarem a sentença. Até a sua peruca não é uma mera sobrevivência de velho uniforme: tem função muito próxima das danças de máscaras das culturas arcaicas. Nestas últimas, o direito e o jogo se entrelaçam em três pontos: a contenda jurídica pode ser considerada como jogo de azar, como corrida ou como pugna de palavras, já que a decisão descansa numa regra de jogo. As idéias de azar, sorte e ganho estão certamente na origem da escolha da balança como símbolo da justiça. Em muitos casos, as decisões judiciais eram tomadas a partir de

um jogo de cartas, do lance de dados ou de outro procedimento semelhante, como o oráculo que "deita a sorte" (8). As disputas entre os esquimós, por exemplo, eram resolvidas através de um jogo, com a participação da comunidade, o qual incluía desafios com canções, sátiras etc.; no final, os espectadores decidiam quem havia saído vitorioso. Portanto, há relativa constância nas relações entre o direito e as práticas lúdicas. Eis, no meu entender, o essencial do raciocínio de HUIZINGA sobre o assunto. Passo, pois, ao capítulo seguinte.

Como se trata de vasto panorama construído a partir de exemplos extraídos de diversas culturas e de épocas diferentes, talvez eu cometa injustiça para com o pensamento do autor ao resumir-lo aqui excessivamente. Todavia, apresentei acima o motivo dessa atitude. Tudo leva a crer que não consiste em simples metáfora o denominar de jogo às diversas formas de luta. Assim, qualquer luta, vinculada a regras limitadoras, apresenta um dos traços essenciais do jogo: o *ordenamento regulado*. Os cachorrinhos e as crianças lutam para divertir-se segundo regras que limitam o uso da violência. O torneio medieval era um combate parádico e, portanto, um jogo, ainda que em sua forma primitiva possuísse sangrenta severidade. O caráter lúdico da guerra se expressa de modo mais direto em algumas de suas formas arcaicas: faz-se a guerra para obter, mediante a prova de ganhá-la ou perdê-la, uma decisão de valor sagrado (9). Nessa perspectiva, examina o A. os elementos lúdicos das lutas, duelos e guerras, nas culturas arcaicas, na Grécia, na China, na Europa medieval e moderna etc., destacando sempre que o seu caráter de jogo se manifesta no fato constante de que se apresentam sob forma de competição regulada através de normas, convênios, diplomacias e tratados. Portanto, a luta como função cultural supõe sempre regras limitadoras e certo grau de reconhecimento de seu caráter lúdico. Entretanto, tais regras de convivência e cortesia, tais ideais heróicos e nobres, tal espírito agonal e sacro foi mais freqüente em outras épocas; em nosso tempo, "a teoria da guerra total há renunciado ao último resto de lúdico na guerra e, com isso, à cultura, ao direito e à humanidade em geral" (pág. 136).

Há um ponto nas explicações do A. que suscita o desejo de objetá-lo. Isso ocorre sobretudo quando ele tenta identificar o motivo ou a origem da luta e da guerra num suposto "instinto" combativo, numa tendência congênita a ser o primeiro (que impele os grupos uns contra os outros), ou na "eterna pugna pelo prestígio, que é um valor primordial e que abarca o poder e o direito" (pág. 142). Ou ainda quando afirma tranqüilamente: "Com o conceito de glória, compreensível para todos, pode-se explicar a essência de todas as guerras agressivas, desde a Antiguidade até hoje, muito melhor do que qualquer teoria razoável de forças econômicas ou considerações políticas" (pág. 137). A cândida simplicidade de seu ponto de vista nos faz

pensar, por contraste, na enorme quantidade de investigações científicas acerca da agressão humana que têm sido realizadas recentemente por especialistas de várias áreas. Pode ser que lhe caiba razão; resta, porém, comprovar mais solidamente o fundamento de sua argumentação. Não creio, no entanto, que seja este o local para discutir tal questão.

* * *

“O Jogo e o Saber” é o tema abordado no capítulo seguinte. Há tantas formas de luta quantas são as coisas pelas quais lutar. “Compete-se em valor ou em resistência, em habilidade artística ou em conhecimento, em fanfarronice ou em argúcia” (pág. 158). Mais claramente do que nos campos do direito e da guerra, as culturas arcaicas se manifestam nas porfias de saber e conhecimentos: “para o homem primitivo o poder e ousar algo significa poderio, porém saber algo significa poder mágico. (...) Cada conhecimento é sagrado e misterioso...” (pág. 159). Nas festas religiosas, porfia-se nesse tipo de conhecimento, porque a palavra proferida tem efeito sobre a ordem do mundo, conforme a determinação dos deuses. Onde melhor aparece a função de tais competições sacras através de enigmas é, inegavelmente, na tradição védica, sobretudo nas grandes festas sacrificatórias. “Diferentes cantos do *Rigveda* são a decantação poética direta dessas competições” (pág. 160). Em muitos hinos do *Atharvaveda* parece que se reuniu toda uma série de tais perguntas enigmáticas. Desse modo, a sabedoria se exercita como uma habilidade sagrada e a filosofia se destila em forma de jogo, sendo que as questões cosmogônicas constituem a preocupação inicial do espírito humano. HUIZINGA aproxima esse aspecto da cultura arcaica das constatações de PIAGET em seu primeiro trabalho de psicologia genética (10): grande parte das perguntas feitas por uma criança de 6 anos possui caráter cosmogônico (“quem faz chover”, “de onde vem o vento”, “... a vida” etc.).

Os enigmas contidos nos hinos védicos nos levam diretamente para as profundas sentenças dos *Upanishades*. O seu caráter filosófico se relaciona intimamente com o aspecto lúdico; porém, a competição enigmática não é uma mera diversão, já que constitui parte essencial do culto sacrificatório. Esse aspecto enigmático dos *Vedas* e dos *Brahmanas* — com suas explicações acerca da origem das coisas extraordinariamente contraditórias, confusas e alambicadas — demonstra o caráter perigoso dos mitos sagrados: a vida quase sempre é comprometida na resolução dos problemas. Tais enigmas mortais aparecem nitidamente na tradição islandesa dos *Edda*.

Entretanto, não se trata aqui de compreender o fenômeno enigma em geral, mas sim, sua qualidade lúdica e sua função cultural,

seu importante papel como elemento agonal das relações sociais. Como jogo social, ele se adapta a toda sorte de esquemas literários e de formas rítmicas. Os gregos, por exemplo, eram muito aficionados ao jogo de *aporias* em sociedade. A fatal intervenção da esfinge é também uma forma lúdica. O propósito de enganar o contendor com uma questão cuja resposta o coloca sempre em desvantagem caracteriza o dilema; o mesmo se pode dizer dos enigmas de dupla solução. Há uma impressionante recorrência de tais jogos em todas as épocas. "Se se observa com atenção as discussões religiosas do período da Reforma, tais como se deram entre Lutero e Zwinglio, em Marburgo, no ano de 1529, ou entre Teodoro de Beza e seus companheiros com os prelados católicos, no ano de 1561, em Polisy, ver-se-á que se acham em linha reta com os velhos costumes sacros" (pág. 169). Seguem na mesma direção outras formas dialogais, como as ladainhas e o catecismo de uma religião. Mas onde melhor ressalta o intrincado dessas diversas formas é no *Avesta*, em que a doutrina é exposta por meio de um intercâmbio de perguntas e respostas entre Zarathustra e Ahura Mazda. HUIZINGA, entre muitos outros exemplos, menciona o caso de um pregador suíço que, no século de Pestalozzi, intitulou seu catecismo para crianças como *Livrinho de Enigmas*, sem suspeitar que assim evocava uma antiquíssima conexão cultural (11).

Os gregos só tardiamente tomaram consciência da relação entre o jogo de enigmas e as origens da filosofia. No entanto, os primeiros filósofos falavam num tom profético e entusiasmado. Tratavam dos "primitivos problemas cosmológicos que, desde tempos imemoriais, apresentam-se sob a forma de enigma e se resolvem em forma de mito" (pág. 174). O elemento agonal da filosofia antiga aparece consistentemente em várias épocas e lugares. Não é, pois, acidental que a propensão dos primeiros filósofos por uma explicação antitética da existência concorde com a estrutura agonal daquelas sociedades; daí o costume de pensar tudo num dualismo de oposições e de ver tudo dominado pela competição. Do diálogo de tipo teológico-político podemos partir diretamente para as questões científicas que príncipes de época ulterior colocavam aos seus sábios ou a sábios estrangeiros. E assim sucessivamente.

• • •

Os dois capítulos seguintes — respectivamente: "Jogo e Poesia" e "Papel da Figuração poética" — são aqueles em que o A. parece sentir-se mais à vontade, em domínio onde ele se movimenta com mais segurança. Particularmente atraente e estimulante é a sua interpretação da função exercida pela figuração poética, tema do oitavo capítulo. Como os dois capítulos possuem unidade manifesta,

eu os considerarei conjuntamente. O primeiro deles consiste numa investigação acerca da natureza da criação poética que, em certo sentido, introduz a conexão entre jogo e cultura, "pois ao passo que a religião, a ciência, o direito, a guerra e a política parecem perder gradualmente, nas formas altamente organizadas da sociedade, os contactos com o jogo que os estádios primitivos da cultura manifestam abundantemente, a poesia, nascida na esfera do jogo, permanece nela como em sua casa. *Poiesis* é uma função lúdica" (pág. 177). A poesia se acha para além do sério, na antiga região onde residem a criança, o selvagem e o vidente, nos círculos do sonho, do encantamento, da embriaguez e do riso. Para compreender a poesia é preciso ser capaz de assumir "a alma da criança como uma camisa mágica e preferir sua sabedoria à do adulto. Nada há que esteja tão perto do puro conceito de jogo como essa essência primitiva da poesia..." (pág. 178). A primeira condição para isso está em livrar-se da idéia de que a poesia possui apenas uma função estética, pois em toda cultura viva e, sobretudo, nas arcaicas, ela desempenha uma função vital, social e litúrgica. Em tais culturas, ela é simultaneamente culto, diversão, festival, jogo de sociedade, proeza artística, prova ou enigma, ensino, persuasão, encantamento, adivinhação, profecia e competição. "O poeta é *vates*, um possesso, pleno de Deus, um frenético" (pág. 178).

A figura do "vate" se reflete, nas literaturas de diferentes povos e épocas, em toda uma série de facetas; do poeta-vidente vão se destacando aos poucos as figuras do profeta, do adivinho, do mistagogo, do poeta-artista, mas também, a do filósofo, do legislador, do orador, do demagogo, do sofista e do retórico. Os velhos poetas gregos realizavam ainda ampla função social. O sábio ancião que conhece a história e a tradição é porta-voz nas festas difundindo minuciosamente a genealogia de nobres e heróis.

Sobretudo em sua função original, como fator da cultura primitiva, a poesia nasce no jogo e como jogo. Daí o seu caráter sacro e enigmático; daí que a palavra poética deve ser obscura; mas também, um jogo que se mantém constantemente na fronteira da alegria desatada, da burla e da diversão (cf. pág. 180). Portanto, aí se manifestam o seu parentesco com o cômico. Nada, porém, fecundou tanto a capacidade de expressão poética como a aproximação alegre dos sexos, nas festas de primavera ou noutras festas tribais. Como em outros pontos, aqui também o A. fundamenta o seu ponto de vista com materiais colhidos em diversas culturas, dos quais menciono de passagem um ou outro. A forma poética japonesa — *haikai* —, que em sua forma atual é um pequeno poema de três versos com 5, 7 e 5 sílabas respectivamente (embora, primitivamente, tenha sido um jogo de rimas encadeadas, que alguém iniciava e outro prosseguia), é "quase sempre expressão de uma terna impressão da vida das plan-

tas, dos animais, da natureza ou dos homens, às vezes melancólica, outras, de leve humor" (pág. 183). Outro tipo expressivo de poesia lúdica se acha na recitação tradicional do *Kalevala* finlandês, na qual os atores, sentados frente a frente, agarram-se pelas mãos e, oscilando para diante e para trás, vão competindo estrofe por estrofe. Na saga nórdica, depara-se costume semelhante. Por outro lado, raramente falta o elemento agonal: o canto alternado, a poesia pugnaz e a luta entre os cantores (12). Todas essas formas poéticas se encontram muito desenvolvidas na Ásia Oriental. Algo semelhante era corrente nos *débats* franceses do século XV, assim como as *cours d'amour* cortesãs da época trovadoresca. Mesmo nas culturas mais avançadas, conservaram-se por muito tempo essas funções sociais da poesia e não unicamente a mera satisfação estética, uma vez que por toda parte a forma poética precede a prosa literária. É interessante observar que Empédocles e Lucrécio apresentaram sua filosofia sob forma de poema, do mesmo modo que todas as velhas doutrinas. Certamente tal forma métrica preenchia uma função útil em sociedades que careciam de livros e necessitavam de memorizar suas criações. Contudo, o mais importante é que "a vida, na fase arcaica da cultura, está construída (...) em forma rimada e estrófica. O poema é a forma natural de expressão quando se trata de coisas elevadas" (pág. 188). Nessa fase, toda poesia surge no jogo: no jogo sagrado da adoração, no jogo festivo do cortejar, no jogo agonal da fanfarronice, no insulto e na burla, no jogo da agudeza e da destreza.

Em resumo, o que a linguagem poética faz com as imagens é jogo; eis por que, na cultura arcaica, a linguagem poética constitui o meio de expressão mais eficaz. Não obstante, "na medida em que a cultura se desenvolve espiritualmente, vão se ampliando os campos em que mal se percebe o traço lúdico (...); a cultura se faz mais séria, a lei e a guerra, a economia, a técnica e os conhecimentos parecem perder seu contacto com o jogo; até o culto (...) parece tomar parte nesse processo; e, então, resta somente como baluarte do jogo esplêndido e nobre a poesia" (pág. 197).

No que concerne ao papel da figuração poética, HUIZINGA estabelece um ponto de partida em sua análise. O processo de *personificação* se inicia quando uma metáfora, para descrever um estado ou um evento, emprega conceitos retirados da vida animada. "A essência de toda formação de *mitos* e de quase toda poesia consiste em personificar o incorpóreo e sem vida" (pág. 199). Desse modo, as especulações míticas acerca da origem do mundo e das coisas, figurada como uma conjunção das partes corpóreas de um gigante cósmico por algum deus criador, por exemplo, encontram-se no *Rigveda* e nos últimos *Edda*. Encontramos também em Homero: *Ats*, o Ofuscamento que penetra no coração dos homens, as *Litai*, que são as Súplicas, filhas de Zeus etc. Igualmente, numerosas personificações se acham

nas canções de Hesíodo ou nos fragmentos de Empédocles. Os Romanos, por sua vez, com sua ampla consciência religiosa arcaica, conservaram essa função primitiva da figuração direta das representações que para nós seriam abstrações. O Antigo Testamento apresenta numerosos exemplos de personificações de conceitos abstratos: a Compaixão, a Verdade, a Justiça, a Paz etc. Entre os índios Haida mencionava-se a existência de uma deusa chamada senhora Propriedade, uma deusa da fortuna que distribuía riquezas. São Francisco de Assis venerava sua noiva a Pobreza. E seria fatigante continuar a enumeração.

Poderiam tais figurações ser classificadas como meros jogos do espírito? Ora, os conceitos de jogo e santidade, figuração poética e fé, parecem intimamente ligados. Na opinião do A., não é fácil demarcar uma linha de separação entre personificação poética, alegórica, e a concepção teológica dos seres celestiais ou infernais, particularmente nos poetas visionários e teólogos da Idade Média. "A Etnologia e a ciência das religiões nos ensinam que um dos elementos mais importantes da vida religiosa arcaica ou primitiva é a figuração do mundo dos deuses e dos espíritos em forma animal (...), figuração que se acha na base do *totemismo*" (pág. 206). E que se encontra também nas inúmeras metamorfoses de Zeus ou nas combinações de forma humanas e animais do panteão egípcio.

Todavia, permanece a questão: até a filosofia e a psicologia atuais não conseguiram renunciar completamente à expressão alegórica. HUIZINGA chega mesmo a indagar: "Será que existe alguma linguagem abstrata sem alegoria?" Se afirmamos, por exemplo, que o homem ordena as palavras em medida, cadência e ritmo por uma questão de beleza ou emoção, colocamos o problema num terreno mais inacessível. Certamente, compreenderemos melhor o fato se dissermos que o homem poetiza porque tem de jogar coletivamente. A linguagem métrica surge, pois, no jogo comunitário. "Entre os grandes gêneros de poesia (...), o lírico é o que mais permanece na primitiva esfera lúdica. (...) O lírico se acha mais distante do lógico e mais próximo da dança e do musical. A linguagem da especulação mística, do oráculo e da feliçaria, é lírica" (págs. 207 e s.). Por outro lado, a poesia tem que ser exorbitante e vemos isso tanto nas fantasias dos enigmas cosmogônicos e místicos do *Rigveda* quanto na linguagem figurada de Shakespeare. "Essa necessidade do desmesurado é uma função tipicamente lúdica; própria das crianças e dos perturbados mentais. (...) Este jogar com medidas ou cifras desproporcionais corresponde amplamente a todas as figuras de gigantes e gnomos, desde o mito até Gulliver" (pág. 209). Embora estejamos inclinados a interpretar a crença do homem arcaico nos mitos por meio de nossas modernas convicções científicas, filosóficas ou dogmáticas, temos de reconhecer que a figuração mítica se origina

em grande parte nessa necessidade do surpreendente e do exorbitante.

A mesma vinculação com o lúdico ocorre com os demais gêneros. Entretanto, como observa o A., a epopéia perde essa ligação quando não é recitada ante a sociedade e se destina à simples leitura. No idioma latino, o drama se chama "jogo" e é "jogado", isto é, consiste numa representação. A velha comédia, com sua crítica aberta e sua burla mordaz, pertence completamente à esfera do jogo; assim como a tragédia fol, na sua origem, um jogo sagrado e não uma reprodução literária de um trecho do destino humano. Ambas constituíram, desde o princípio, um jogo coletivo pertencente ao âmbito da competição: os poetas criavam dentro de certames. Até mesmo o seu conteúdo é de tipo agonal, pois apresentam quase sempre uma peleja ou combate entre pessoas ou grupos. "O verdadeiro poeta — Platão faz Sócrates dizer — tem que ser, ao mesmo tempo, trágico e cômico, e toda a vida do homem tem que ser sentida, simultaneamente, como tragédia e como comédia" (pág. 212).

* * *

O nono capítulo introduz mais especificamente o tema das "Formas lúdicas da Filosofia". A figura central do círculo construído a partir do conceito de jogo (que, por sua vez, constitui o núcleo da vida cultural) tem sido, na opinião do autor, sucessivamente: o profeta, o xamã, o vidente, o mago, o poeta e o sofista. Na função dos sofistas se encontram os impulsos básicos do jogo social — o desejo de exibição e de derrotar um rival em luta pública. Em Ésquilo, o nome de sofista é atribuído a heróis sábios como Prometeu e Palamedes. *Epideiris*, representação, exibição, execução, é como se chama a atuação dos sofistas. Seu ofício se insere no âmbito desportivo. Não é sem razão que Protágoras denomina a sofística de "velha arte". Os próprios sofistas compreenderam muito bem o caráter lúdico de sua atividade. Górgias qualificou como jogo seu elogio de Helena. Simultaneamente, os sofistas criaram as condições de que emergiram as idéias helênicas de educação e cultura; o saber e a ciência dos gregos não nasceram da instituição escola, no seu sentido atual, mas foram fruto daquilo que representava o termo no seu sentido original: o ócio. Para o homem livre era ócio tempo livre, todo aquele em que não estava ocupado pelo ofício público, a guerra ou o culto. "Nesse meio ocioso do homem livre, o sofista se encaixa perfeitamente como primeiro representante de uma vida de meditação e pesquisa" (pág. 215). Além do mais, o sofisma se aproxima do enigma. E o vocábulo *problema* contém dois significados concretos primitivos: algo que alguém possui e coloca diante de si para defender-se (v. g.: um escudo), ou algo que se lança a outro para que o recolha. Portanto, as

questões e argumentos dos sofistas são *problemata* nesse sentido próprio, isto é, jogos de inteligência em que se tratava de apanhar o contendor com perguntas capciosas. Não obstante, entre tais jogos dos sofistas “e a porfia filosófica socrática, a transição é mui suave” (pág. 217), embora no *Eutidemo* Sócrates condene as falácias sofísticas como um jogar com frases. Mesmo assim é generalizada entre os filósofos a consciência de que a atividade reflexiva constitui um jogo particularmente difícil (Parmênides), daí a freqüência com que esse caráter lúdico se expressa sob forma de diálogo (exemplo: Zenão de Eléia, Platão e inúmeros outros pensadores, inclusive de períodos ulteriores). Os próprios interlocutores dos diálogos classificam sua ocupação filosófica como gostoso passatempo.

HUIZINGA resume a largos traços as etapas da filosofia, como segue: no tempo primitivo surge o jogo sagrado dos enigmas e das pugnas verbais que desempenhavam, também, a função de diversão. Pelo lado sagrado, surge a teosofia e a filosofia dos *Upanishades* e dos pré-socráticos; pelo lado lúdico, o ofício dos sofistas. Entretanto, essas duas esferas estão interligadas (cf. pág. 220). O fator agonal é tão forte no mundo helênico que a retórica pôde expandir-se às custas da filosofia pura. O próprio NIETZSCHE parece ter recolhido outra vez o ponto de vista agonal da filosofia. Tal elemento está presente em todo o desenvolvimento da Escolástica e nas disputas em que se estribava a universidade medieval. “Nas épocas em que surgem grandes coisas novas, tal elemento ocupa o primeiro plan” (...) no século XVII, quando a ciência natural conquista seu domínio e afeta a autoridade e a fé. (...) A ciência, incluída a filosofia, é, por natureza, polêmica, e não é possível separar o polêmico do agonal” (pág. 227). Os séculos seguintes comprovaram intensamente essa observação.

* * *

O capítulo que vem a seguir — “Formas Lúdicas da Arte” — constitui um brilhante prolongamento dos dois anteriores, e procura demonstrar também a conexão entre as diversas outras formas artísticas (música, dança, artes plásticas etc.) e a dimensão lúdica da natureza humana.

A relação entre jogo e música é ainda maior do que a do jogo e poesia. Conforme assinala o autor, não é acidente o fato de que a execução de instrumentos musicais seja denominada “jogar” nos idiomas árabes, nos germânicos, nalguns idiomas slavs e também em francês, já que essa coincidência semântica entre o idioma árabe e os europeus citados não pode ser explicada por um empréstimo. A origem dessa relação se acha nas características comuns de ambas as atividades. Na cultura arcaica, como já foi mencionado, existe forte função litúrgica e social da palavra poética, a qual chega ao ouvido

musicalmente instrumentada. "Em todo culto autêntico se canta, balla e joga. (...) No gozo da música o sentimento do belo e do sagrado forma uma convergência onde desaparece a oposição entre o jogo e o sério" (pág. 230). Eis por que para os gregos, por exemplo, a palavra música abarcava muito mais coisas do que para nós; além do canto, do acompanhamento musical e da dança, incluía também todas as artes patrocinadas por Apolo e pelas Musas; chamavam-se, por isso mesmo, artes "músicas" em oposição às plásticas e mecânicas. Na opinião do A., em nenhum caso se descreveu, talvez, com tanta clareza, a relação entre culto e dança, música e jogo, como em *As Leis de Platão* (cf.: pág. 231).

Aristóteles, do mesmo modo que Platão, afirma a ligação entre música, jogo e lazer. Na *Política*, "diagogué" designa, literalmente, "passar" o tempo, dentro de sua concepção de oposição entre trabalho e ócio. "Hoje em dia, diz Aristóteles, a maioria pratica a música pelo prazer, mas os antigos a cantavam dentro da educação, porque a própria natureza exige, não apenas que trabalhemos bem, mas ainda que passemos bem os ócios" (pág. 233). Ainda segundo o filósofo, este ócio é o fundamento de tudo; é preferível ao trabalho e constitui o seu fim.

Algumas observações do ensaio merecem um destaque neste ponto. "As melodias olímpicas provocam entusiasmo, outros ritmos (...) nos contagiam de cólera ou doçura... Ao sentido do tato e do paladar não se lhes enlaça nenhum efeito ético, e ao sentido da vista em pequeno grau, ao passo que na melodia mesma encontramos a expressão de um *ethos*. Mais ainda no tom e no ritmo" (pág. 235). Entretanto, a função mais reconhecida da música tem sido sempre a de um nobre jogo social. Assim, o costume atual dos concertos, com seu silêncio sagrado e um respeito mágico pelos regentes, é muito recente; "nas estampas que representam audições musicais do século XVIII surpreendemos sempre os ouvintes em elegante conversação" (pág. 236). Outro aspecto lúdico da música é que, mais talvez do que noutras atividades humanas, a competição tem sido nela bastante natural: desde o concurso entre Apolo e Mársias, todas as épocas têm conhecido semelhante procedimento.

A dança, na qualidade de irmã gêmea da música, acha-se dentro das fronteiras do jogo, só que em maior grau. Iguais comentários cabem, pois, no seu caso. Ou como conclui o autor: "A relação entre dança e jogo não consiste em que aquela tenha algo deste, senão que faz parte dele numa relação de identidade de natureza. A dança é uma forma particular e completa de jogo" (pág. 238).

Quando passamos, porém, para as artes plásticas essa relação já não parece tão clara. Tais artes, entre os gregos (que as consideravam como artesanato), não possuíam nenhuma Musa. A diferença entre as artes "músicas" e as plásticas reside, talvez, na aparente

ausência do lúdico nestas últimas; ao passo que as artes “músicas” são ação e se desfrutam como tal em cada nova execução. “O arquiteto, o escultor, o pintor ou desenhista, e em geral o artista decorador, decantam o seu impulso estético na matéria por meio de um trabalho lento e aplicado. Sua criação dura e é permanentemente visível” (pág. 240). Além disso, destaque-se o fato de que esse tipo de arte está determinado, em grande parte, por sua finalidade prática. No entanto, é possível retirar da argumentação do A. cinco pontos em que se patenteia a conexão das artes plásticas com o jogo: a) na cultura arcaica, a obra de arte ocupa seu lugar, sobretudo, no culto — uma construção ou uma imagem, uma veste ou armas artisticamente lavradas, participam do mundo sagrado; b) a produção de obras artísticas se origina certamente do impulso congênito dos homens para o jogo; c) é fácil identificar um jogo de fantasia, do espírito e da mão, em obras como: máscaras de povos primitivos, estátuas totêmicas, o intrincado mágico dos motivos decorativos etc.; d) se não nos fixarmos no modo de produção em si, mas na acolhida da obra de arte pelo meio social, veremos sempre presente o caráter agonial ou a competição; e) na cultura arcaica, e mais ainda depois dela, a palavra “arte” é estendida a quase todos os domínios da produção humana.

* * *

Os dois últimos capítulos do livro — respectivamente: “As Culturas e as Épocas *sub specie ludi*” e “O Elemento Lúdico na Cultura Atual” — formam uma unidade complementar e conclusiva na argumentação do autor. Conforme ele próprio reconhece, não foi difícil assinalar no surgimento de todas as grandes formas de vida social a presença do fator jogo, o efeito fecundo da competição lúdica como impulso social básico, anterior à cultura mesma, e que enche a vida toda: o culto, o direito, a guerra, o saber, a poesia, a filosofia, as artes. etc. Portanto, foi fácil concluir que a cultura, em suas fases primordiais, “se joga”; não nasce propriamente do jogo, mas se desenvolve *no* e *como* jogo. A questão, pois, que o ocupa no penúltimo capítulo é a de “em que medida será possível comprovar o elemento lúdico em períodos culturais mais desenvolvidos do que o arcaico” (pág. 250), uma vez que o tema deste ensaio surge da pergunta acerca desse elemento em nossa época. Para tanto, HUIZINGA empreende, ao longo de suas páginas ricas de observações e análises, admirável síntese dos períodos históricos que decorrem do Império Romano ao século XIX, e que não me parece conveniente resumir aqui (entre outras razões) em virtude das proporções assumidas pelo presente artigo. Desse modo, mencionarei apenas, de passagem, um ou outro comentário de maior importância.

A cultura do Império Romano merece, da parte do autor, especial atenção, precisamente por seu contraste com o mundo helênico, mas também por ter recebido os legados do Egito, da Grécia, da metade do velho Oriente e de muitas outras culturas. Em seu entender, o elemento lúdico recobre os principais aspectos dessa cultura: a sua organização social, política, administrativa, urbanística (**); sua literatura, sua arte, seus cultos (cujas práticas sagradas haviam conservado o nome de *ludi*). O gozo da vida, as diversões, as exhibições, a fama e a glória impregnavam quase tudo. "A sociedade romana não podia viver sem jogo (...). O caráter lúdico se manifesta, com a maior força, no famoso *panem et circenses*. Fala, porém, tanto mais a favor da importância do jogo como fator da cultura romana o fato de que (...) o anfiteatro ocupava, como nos indicam as ruínas, um lugar de destaque em Roma. E as corridas de touro, como função fundamental da cultura espanhola, são uma continuação, até hoje, dos *ludi* romanos..." (pág. 256).

Quando, em seguida, o autor passa à Idade Média, ele se dispensa de maiores comentários, pois que já tratara extensamente da cultura medieval em outra obra (13). Todavia, sustenta que a vida medieval estava impregnada de jogo, só que a maioria de suas formas lúdicas não possuía uma função cultural criadora: "porque esta época havia herdado do passado as grandes formas culturais, poesia e rito, doutrina e ciência, política e guerra. As formas já estavam fixadas. (...) Sua tarefa consistiu, principalmente, em reelaborar o material transmitido, cristão ou clássico" (pág. 259). Somente nos campos diferentes dessa tradição é que houve possibilidade de ação criadora do fator lúdico: a consagração do cavaleiro, o enfeudamento, o torneio, a heráldica, as ordens cavaleirescas, os votos etc. Quanto à época do Renascimento e do Humanismo, afirma o autor: "Se alguma vez uma *élite* consciente de si mesma tratou de conceber a vida como um jogo de perfeição artística, foi durante a Renascença" (pág. 259). Toda a sua magnificência "é uma mascarada alegre e solene, com o aparato de um passado fantástico e idealizado" (pág. 260). Com efeito, o Renascimento ressuscita as duas criações de maior caráter lúdico: a poesia pastoril e a cavalaria. Até mesmo a escola dos juristas humanistas comporta também o espírito lúdico em seus esforços para dotar o direito de estilo e beleza.

No exame do conteúdo lúdico do século XVII, ele sublinha a manifestação do barroco, no sentido amplo do termo, isto é, como qualidade estilística geral, que não se expressa apenas nas formas arquitetônicas e na escultura, mas também na pintura, na poesia, na música e até na filosofia, na política e na teologia da época. O conceito de barroco desperta a idéia de formas opulentas, colorido variado, algo conscientemente exagerado, intencionalmente importante, reconhecidamente irreal. "Tal necessidade que sente o barroco de exage-

ração só é compreensível pelo conteúdo lúdico do impulso criador" (pág. 262). É interessante mencionar aqui a digressão que o autor realiza em torno da significação sócio-cultural das "perucas" durante este período.

Se aceitarmos a existência de vivo elemento lúdico no barroco, com maior razão poderemos afirmar o mesmo da época que vem em seguida: o *rococó*. Ora, um estilo só se impõe se possuir os mesmos atributos do jogo, a saber, ritmo, harmonia, mudança e repetição regulares, cadência etc. Exceto talvez na cultura japonesa, raramente "o estilo e a moda e, com eles, o jogo e a arte, aproximaram-se tanto como no *rococó*" (pág. 266). Portanto, essa qualidade lúdica penetra em todos os recantos da vida cultural do século XVIII: nas suas associações literárias e políticas, na sua arquitetura, na exuberância e retorcimento de sua decoração, na convergência de sua expressão plástica com a musical. "A música constitui a manifestação mais pura e mais alta da *facultas ludendi* do homem" (pág. 268), e em poucos períodos ela atingiu um grau tão alto como no século XVIII (Bach, Handel, Haydn, Mozart etc.).

Em seguida, o autor se inclina sobre a época do Romantismo para destacar-lhe os elementos lúdicos, na expressão dos seus sentimentos, na sua alta sensibilidade, no seu ideal de vida, os quais atingem um "caráter exemplar em sua enfática visão de um passado sonhado" (pág. 273).

O século XIX não deixou quase nenhum espaço para a função lúdica no processo cultural, com sua sociedade imbuída da prosaica idéia de utilidade e com seu ideal de bem-estar burguês, com a Revolução Industrial, com sua crescente eficiência técnica. "O trabalho e a produção se converteram em ideais e logo em ídolos. A Europa veste a roupa do trabalho. (...) Vai se afirmando a ilusão de que o progresso da cultura coincide com semelhante desenvolvimento. Em conseqüência, encontra acolhida o erro de que as forças e os interesses econômicos movem o mundo. A superestimação do fator econômico na sociedade e no espírito humano foi, em certo sentido, o fruto natural do racionalismo e do utilitarismo, que mataram o mistério e livraram os homens da culpa e do pecado" (pág. 275). Assim, através de vários exemplos, o A. acredita constatar o enfraquecimento do fator lúdico em todas as manifestações culturais do século XIX.

O último capítulo é uma complementação do anterior, e utiliza referências à cultura atual dentro do mesmo prisma de que os seus elementos lúdicos vão perdendo terreno progressivamente. De certo modo já antecipei o comentário deste capítulo quando examinei suas observações acerca da sociedade de massas e do processo de profissionalização dos jogos em nossa época (os quais se concentram particularmente em atividades desportivas, como função social que vai aumentando sua significação e absorvendo cada vez maior campo).

Na opinião do autor, "o desporto vai se distanciando mais e mais, na sociedade moderna, da pura esfera do jogo, e vai se convertendo em algo *sui generis*: já não é jogo e, no entanto, tampouco é algo sério" (pág. 282). Ou como insiste ainda: embora as modernas técnicas sociais de propaganda tenham incrementado o efeito exterior das manifestações de massa — olimpíadas, organizações esportivas das universidades norte-americanas, campeonatos internacionais etc. —, não conseguiram que elas se tornassem uma atividade criadora de cultura. Entre os dois tipos de atividade, a desportiva e a cultural, ocorre um como paralelismo. Por outro lado, os jogos à base de tabuleiro, os jogos em que o cálculo racional é tudo, os jogos de azar, etc., contém todos um elemento de seriedade. Ora, "para jogar de verdade, o homem, enquanto joga, tem que se converter em criança; (...) assim, o intento de examinar o conteúdo lúdico de nossa confusa atualidade nos leva sempre a conclusões contraditórias" (pág. 284). Todavia, constata-se um incremento do sentido agonal, que se deve particularmente à amplitude e à facilidade das comunicações; daí que se tornou inevitável que o conceito de "record" surgido no campo esportivo, se incorporasse também à mentalidade econômica e mercantil.

HUIZINGA prolonga sua análise dos elementos lúdicos da cultura atual através de agudas observações a respeito da arte contemporânea (especialmente: pintura, arquitetura e música), da ciência, da vida política e das relações internacionais. Acredito ser fiel a seu pensamento ao compor a citação que segue: "Cada vez mais se nos impõe a conclusão de que o elemento lúdico da cultura, a partir do século XVIII, no qual o víamos ainda em toda a sua flor, vai perdendo importância em todos os terrenos que lhe eram próprios. A cultura atual apenas se joga e, quando parece que joga, seu jogo é falso. (...) Uma cultura autêntica não pode subsistir sem certo conteúdo lúdico... A cultura exige sempre, em certo sentido, "ser jogada" num convênio recíproco sobre as regras. A verdadeira cultura exige sempre e em todos os aspectos o *fair play*. (...) O jogo autêntico tem seu fim em si mesmo. (...) Por conseguinte, apesar das formas lúdicas que adota tão a gosto a propaganda atual, não pode ser considerada como uma manifestação moderna do espírito de jogo, mas sim como falsificação" (págs. 295 e 302). Tal conclusão, porém, me parece nostálgica e conservadora: ela se explica pelo clima de angústia e de terror em que vivia a Europa e, de certo modo, o mundo todo, quando foi escrito este ensaio.

N O T A S

- (1) No meu modo de entender, a tradução portuguesa desta obra parece pouco adequada em seu título: *O Declínio da Idade Média*, Lisboa: Edit. Ulisséa, s/d. Difícilmente poderemos falar do

declínio de uma época quando encaramos os períodos da História no conjunto de seu processo. Com efeito, o livro trata da passagem da Idade Média para o Renascimento: ilustrando-a com a sociedade do ducado de Borgonha nos séculos XIV e XV, como aquela em que achara a sua completude o tipo do "cavaleiro", antecedente imediato do "cortesão" renascentista. Aliás, é bastante sugestivo o fato de o autor haver intitulado o trabalho, no original, com o termo "outono" que introduz muito bem a idéia de transição; sem falar que o subtítulo diz melhor ainda dos seus objetivos: "Um estudo das formas de vida, pensamento e arte em França e nos Países Baixos nos séculos XIV e XV".

- (2) É um tanto penoso constatar que um historiador da envergadura de HUIZINGA, que se debruçara com tanta simpatia sobre outros períodos do passado, não tenha sido capaz de compreender sem medo, lamentações e nostalgia a história de seu tempo. É esta, por sinal, uma atitude mui generalizada em boa parte dos intelectuais que procuraram analisar o conjunto das transformações histórico-políticas, das mutações tecnológicas e econômicas, e das mudanças sócio-culturais que propiciaram a emergência disso que se convencionou chamar de "sociedade de massas" — Taine ("Origens da França Contemporânea"), Danilevsky ("Rússia e Europa"), Le Bon ("A Psicologia das Multidões"), "A Revolução Francesa e a psicologia das revoluções" e várias outras obras, inclusive uma sobre a Revolução de 1917), Spengler ("A Decadência do Ocidente"), Freud ("O Futuro de uma Ilusão"), Ortega y Gasset ("A Rebelião das Massas"), Huizinga ("A Sombra do Amanhã"), Berdiaeff (sobre tudo: "A Nova Idade Média" e seus últimos trabalhos), Schweitzer ("A Filosofia da Civilização"), e mais recentemente: Hannah Arendt ("As Origens do Totalitarismo"), Sorokin ("A Crise do Nosso Tempo"), e David Riesman ("A Multidão Solitária"), para só citar alguns. Invariavelmente, de um modo ou de outro, tais autores criticam ou rejeitam a "civilização da máquina", a "era da técnica", e responsabilizam as massas pela "crise", o "conformismo", o "totalitarismo", o "irracionalismo", a "decadência" e outros atributos negativos do mundo contemporâneo. Um ensaísta mais próximo de nós, examinando essa atitude, foi levado a concluir: "Talvez o mais surpreendente fator relativo às massas é que elas são promovidas por aqueles que as deploram... O verdadeiro vilão da sociedade de massas é o homem que não pertence a elas. (...) A rebelião das massas não é assim uma afirmativa séria de que milhões tomaram o poder, o que não sucedeu, mas a lamentação de terem sido depositos os aristocratas, o que aconteceu mesmo". (Michael HARRINGTON, *The Accidental Century*, 1965). Aliás, uma das melhores análises sobre a recusa da civilização tecnológica foi elaborada por MOUNIER em seu belíssimo livro, *La Petite Peur du XXe Siècle* e, sobretudo, na conferência nele contida: "Nos origens psicossociais do antitecnicismo". No que diz respeito especificamente à sociedade de massas, não era sem razão que MANHEIM aproximava o *A Sombra do Amanhã* de Huizinga do *A Rebelião das Massas* de Ortega y Gasset, para comentar: "constituem coleções valiosas de sintomas, mas não análises das causas e a estrutura dos acontecimentos, do ponto de vista

sociológico. Do ponto de vista de uma verdadeira explicação, eles não passam de um lamento." (*Man and Society in an Age of Reconstruction*, Londres: Routledge & Kegan Paul, 1940). Com efeito, o próprio HUIZINGA confessa a sua dificuldade em apreciar a sociedade de seu tempo: "A medida que nos acercamos de nosso próprio período cultural, faz-se mais difícil julgar o conteúdo dos impulsos culturais" (*Homo Ludens*, pág. 274). Assim, não fugiu ele também à mesma tendência já mencionada de acusar as massas e se colocar numa perspectiva conservadora e elitista: "Quando há alguns anos acreditei poder abarcar toda uma série de manifestações importantes de nossa vida social, escolhi o termo "puerilidade" (...). Por exemplo: essa necessidade facilmente apiacável de diversão trivial, de busca de sensações, de gosto pelas demonstrações de massa, o espírito de clube com seu amor às insígnias, *slogans*, desfiles etc. (...) Muitos desses traços pueris se encontram, em grande medida, em períodos culturais anteriores, porém nunca nas proporções e com a brutalidade que manifestam em nossa vida atual. Não é este o lugar para deter-nos na explicação das causas desse fenômeno cultural. Contudo, *sem dúvida alguma, hão colaborado* a presença das massas semicultas no intercâmbio espiritual, o embotamento dos critérios morais e a facilidade de direção com que *a técnica e a organização* apresentaram a sociedade" (*Ibid.*, págs. 292 e s.; os grifos são meus.)

- (3) O autor utiliza extensamente o material etnográfico apresentado pela chamada "Escola Francesa de Sociologia"; especialmente os trabalhos de Marcel MAUSS (*Essai sur le Don* etc.), de G. DAVY (*La Foi Jurée*), os estudos sócio-antropológicos de GRANET sobre a China antiga; mas também os trabalhos de BOAS, MALINOWSKI e outros.
- Na resenha crítica que Jean Malsonneuve fez de *Homo Ludens*, aparece o seguinte comentário geral embora ele se referisse mais particularmente aos pontos de vista de Huizinga acerca das relações entre jogo e cultura: "A mon avis, ces problèmes devalent être abordés de façon plus rigoureuse — sinon systématique; l'auteur l'admet lui-même dans l'avant-propos: il s'agit d'un essai plûtôt que d'une étude strictement sociologique. Son ouvrage vaut donc surtout par les intuitions fécondes qui l'animent et certaines analyses de détail; mais le lecteur reste un peu sur sa faim s'il ne se contente pas de conclure que l'on peut jouer très sérieusement, et que toute culture comporte maints éléments ludiques." (Cf. *Cahiers Intern. de Soc.*, vol. XII (1952), págs. 182-183).
- (4) Paradoxalmente, porém, no curso de sua argumentação, ele se define implícita ou explicitamente pelo terceiro grupo de teorias mencionadas acima, e chega claramente a insistir na existência de um "instinto" de combate ou de competição (que chama de instinto ou impulso *agonal*) na origem da maioria das formas de atividades lúdicas.
- (5) Nesse sentido, os tipos de atividades desportivas, institucionalizadas e organizadas conforme o modelo das demais empresas, e que compõem o ramo da indústria das diversões coletivas na sociedade atual, não constituiriam propriamente jogo, mas antes profissões.

- (6) Seria, talvez, assaz fecundo investigar o caráter ideológico dos pontos de vista desenvolvidos pelas Ciências Sociais norte-americanas (Margaret MEAD, K. LEWIN, J. L. MORENO e inúmeros outros) em torno dos fenômenos da cooperação e da competição — em geral, com a condenação desta última e a exaltação da primeira — à luz da tese defendida, aqui e noutros capítulos, por HUIZINGA.
- (7) Tal ocorre, por exemplo, na cultura Chinesa, conforme se pode constatar no material coletado e analisado por GRANET em: *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1914; *Danses et Légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926; *La Civilisation Chinoise, la Vie publique et la Vie privée*, Paris, 1929; sobretudo neste último.
- (8) Parece legítimo lembrar aqui particularmente o jogo de búzios nos rituais religiosos afro-brasileiros.
- (9) Em vários pontos, as considerações deste capítulo aproximam-se das conclusões de Florestan FERNANDES no seu belíssimo trabalho, talvez um dos mais fecundos de sua produção: *A Função Social da Guerra na Sociedade Tubinambá* (2.ª ed.), São Paulo: Pioneira, 1970.
- (10) Trata-se de: *Le Langage et la Pensée chez l'Enfant*, Neuchâtel et Paris: Delachaux et Niestlé, 1930 (particularmente o capítulo V).
- (11) Certamente todo esse material apresentado pelo A. relaciona-se com procedimentos pedagógicos como a “sabatina”, a “maratona” e outras formas de competição escolar. É curioso constatar o fato de que recentemente têm sido chamadas de “maratonas” as longas sessões de psicoterapia de grupo.
- (12) E, obviamente, pensamos em acrescentar, por exemplo, o “desafio de cantadores” do Nordeste brasileiro e de outras regiões. Comenta Câmara CASCUDO: o cantador é o “representante legítimo de todos os bardos, menestrelis, *glee-men*, *trouvères*, *maistersangers*, *minnesingers* etc.” (Cf.: *Dicionário do Folclore Brasileiro*, Rio: edição do Instituto Nacional do Livro, 1954).
- (**) Um exemplo que me parece interessante em relação a este último aspecto é o caso da cidade de Braga, capital da Província do Minho em Portugal. Tendo sido fundada pelos primeiros povoadores da Ibéria, em posição de defesa sobre uma colina, tornou-se depois, por sua situação, uma encruzilhada das estradas militares dos romanos, que acabaram estimulando o seu crescimento, construindo uma praça central e a rede das ruas com um traçado em tabuleiro de xadrez — como era freqüente nos seus planos urbanísticos —; a esse tempo, era conhecida como “Bracara Augusta”.
- (13) *Herbst des Mittelalters*, 4.ª ed., Stuttgart: Alfred Kroner, 1938.