

# JOGOS TRADICIONAIS E MANIFESTAÇÕES COLETIVAS: RELAÇÕES DE CONFLITO ENTRE TRADIÇÃO E MODERNIDADE<sup>1</sup>

**Elizara Carolina Marin**

Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Santa Maria, Brasil

**Fernanda Stein**

Universidade Federal de Pelotas, Rio Grande do Sul, Pelotas, Brasil

## Resumo

Este ensaio tematiza os jogos tradicionais, situando-os no contexto da lógica da Modernidade que provoca mudanças substanciais no campo das tradições. Tem como objetivo tanto aprofundar a concepção de jogo tradicional quanto elucidar manifestações coletivas (associações, encontros, festivais, redes de diálogo etc.) operadas no continente americano. Como caminho metodológico, lança mão de pesquisa teórica (DEMO, 2003). Assinala que existe, no mundo, uma diversidade de pessoas e de coletividades que dirigem atenção aos jogos tradicionais. Tanto reforçam sua importância quanto se opõem à visão hegemônica de prática “do passado”. Tanto negam a individualização das relações e a privatização das produções culturais quanto reivindicam o jogo tradicional como processo e “práxis criadora” da e para a comunidade.

**Palavras-chave:** Manifestações Coletivas. Jogos Tradicionais. Modernidade. Tradição.

---

## Introdução

Este ensaio situa os jogos tradicionais no contexto da lógica da Modernidade, que provoca mudanças substanciais no contexto das tradições. As mudanças tecnológicas e culturais pelas quais passa o conjunto das sociedades tendem a provocar o desinteresse dos costumes antigos e a substituição de práticas do passado por novos comportamentos.

O que conforma essa teia é a hegemonia que o equivalente universal dinheiro passou a ter na vida social, com poder de movimentar uma variedade cada vez maior de mercadorias de um lugar para o outro e em menor tempo (HARVEY, 2013). A hegemonia do lucro passa a sujeitar as ações humanas, quer pelo acirramento das contradições sociais, quer pela necessária mediação dos mecanismos organizados pela esfera da produção e circulação de produtos e mercadorias nos diferentes âmbitos da vida, tendo como fim a reprodução do capital.

Sob este enfoque, a tematização sobre o jogo tradicional não pode prescindir dos fatores históricos, econômicos, sociais e culturais que engendram e determinam tanto a sua existência quanto a sua ausência no cotidiano dos povos. Iniciamos este debate pela

---

<sup>1</sup> Este ensaio faz parte de pesquisa desenvolvida com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

explicitação da relação dialética entre Tradição e Modernidade, objetivando, entre outros aspectos, alcançar uma compreensão mais alargada da concepção de jogo tradicional, realizada à luz de Bornheim (1987), Bosi (1987), Coutinho (2005), Medeiros (2007), Ianni (1989), Harvey (2002), dentre outros. E como o mesmo vasto processo da modernidade-mundo “é sempre um vasto processo de pluralização dos mundos” (IANNI, 1998, p.89), buscamos elucidar algumas ações coletivas em torno dos jogos tradicionais (associações, clubes, encontros, festivais, assembleias, redes etc.), operadas nos diferentes continentes do planeta, em especial, no americano.

## Metodologia

Entendemos a importância de não reduzir a realidade ao horizonte empírico que somos capazes de perceber. Para a superação das percepções e impressões, torna-se imprescindível o aprofundamento do campo teórico de um dado fenômeno. Sob essa perspectiva, nosso estudo caracteriza-se como pesquisa teórica que, para Demo (2003, p. 22), trata-se de construir relações entre alternativas para explicar o empírico, “de conhecer seus vazios e virtudes, sua história, sua consistência, sua potencialidade, de cultivar a polêmica dialogal construtiva de especular chances possíveis de caminhos outros ainda não devassados”, a partir de quadros de referências, concepções de autores, interpretações da realidade etc.

Serviram como fonte para conhecer diferentes contribuições e para a consecução de nossas análises:

a) Teses e dissertações disponíveis no endereço eletrônico do Banco de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Nossa busca foi realizada a partir das palavras-chave: jogo tradicional; jogo popular; cultura popular; tradição; modernidade;

b) Artigos científicos publicados em periódicos do Portal de Periódicos da CAPES. Detivemo-nos em periódicos da Educação Física, em especial aqueles com possibilidades de tratar o tema da pesquisa, como as revistas *Pensar a Prática*, *Licere*, *Movimento*, *Motriz*, *Motrivivência*, *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, entre outras. As palavras-chave utilizadas foram as mesmas para a busca de teses e dissertações;

c) Livros e/ou capítulos de livros identificados por meio do acesso aos dados da pesquisa “Produção do Conhecimento sobre Jogos Tradicionais no Brasil”<sup>2</sup>, realizada no ano de 2012, que teve como objetivos identificar os grupos de pesquisa e pesquisadores que se dedicam ao estudo do tema jogos tradicionais no Brasil, nas áreas da Educação Física e da Educação, bem como mapear a produção desses grupos e pesquisadores;

d) Produções sobre jogos tradicionais referentes à América Latina e à Europa;

e) Produções de outras áreas do conhecimento consideradas relevantes para o tema, como Sociologia, Antropologia, História, Filosofia etc.;

---

<sup>2</sup> Pesquisa exploratória e bibliográfica realizada em 2012, pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), com apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS). Utilizou como ferramenta para pesquisa o *site* de busca de informações do diretório dos grupos de pesquisa no Brasil e a Plataforma Lattes, ambos do CNPq.

f) Outras fontes: revistas e jornais de opinião, sites que tratam do tema da pesquisa, bem como nossas aproximações com ações coletivas em torno dos jogos tradicionais.

Salientamos que o estudo não implica em intervenção social imediata, mas também não diminui sua importância, na medida em que compreender a realidade para além de primeiras impressões é, também, condição para intervenção (DEMO, 2003).

### **Jogo tradicional: conflitos entre Tradição e Modernidade**

O filósofo sul-rio-grandense Bornheim (1987, p.18), lançando mão do sentido etimológico, aponta que a palavra “tradição” vem do latim *traditio* e “designa [o] ato de passar algo para outra pessoa, ou de passar de uma geração a outra geração”. Destaca que o que constitui a Tradição é a permanência, porém essa jamais seria alcançada se não existisse, como ocorre sempre, uma transformação histórica no processo da transmissão. Nesses termos, Tradição evoca o ato de “passar”, “transmitir” de uma geração a outra, tendo em vista a continuidade, ou, em outras palavras, a busca da permanência no movimento da história.

Bornheim (1987), Bosi (1987), Coutinho (2005) e Medeiros (2007) afirmam que a maneira como a transmissão ocorre é o que permite que ela se mantenha viva, ou seja, quando se “transmite” algo, a apropriação de quem “recebe” nunca é passiva, pois existe sempre a reinterpretação a partir das condições materiais e relações sociais existentes. Embora algumas características se modifiquem, há também a conservação de seus principais elementos, i.e., há sempre uma síntese. Em cultura, toda manutenção implica atualização. Entendemos esse processo como apropriação e produção da Tradição.

Coutinho (2005) discute a distinção entre a Tradição viva e Tradição fossilizada. A primeira está relacionada à articulação entre sujeito e objeto, entre povo e patrimônio histórico-cultural. Já a segunda, cultivada por tradicionalistas, é exemplificada pela cristalização de manifestações culturais no tempo e num passado imutável. Existem, então, dois modos de compreender a Tradição que, em termos teóricos, podem ser definidos como “concepção metafísica” e “concepção dialética”.

A concepção metafísica de cultura, tanto objetivista quanto subjetivista, desconsidera a articulação entre sujeito e objeto pela qual os seres humanos transformam a realidade sociocultural. A concepção metafísica objetivista, ao enfatizar o produto, esvazia o conteúdo histórico da cultura, naturaliza ou deifica o que é transmitido, obnubilando o sujeito do processo cultural. Por outro lado, a concepção metafísica subjetivista contempla o aspecto ativo da Tradição, mas desconsidera os elementos objetivos com os quais os indivíduos se defrontam (COUTINHO, 2005).

Já a concepção dialética diz respeito à Tradição como processo de conflito entre contrários, estabelecendo relações contraditórias com a Modernidade em um sentido de permanência e transformação. Determinante e determinada historicamente, constitui unidade que coloca em movimento tanto a Tradição por meio da resistência e de sua reinterpretação, quanto da Modernidade que não se estabelece de forma linear e arbitrária independente do contexto cultural em que se manifesta. Essa perspectiva sugere que o processo de transmissão cultural é atividade humana criadora e que o patrimônio cultural é objetivação da ação humana, conforme sustentam autores como Bornheim (1987), Bosi (1987) e Coutinho (2005).

Coutinho (2005) exprime a ideia da Tradição tanto como “processo” quanto como “acervo”, em que toda a “transmissão” passa por uma operação criativa do ser humano. Se uma tradição é “objetivação”, “seleção”, “valoração”, “interpretação” e “afirmação” do

acervo cultural legado pelo passado, ela é sempre ressignificada. A Tradição é a objetivação reinterpretada, passando pela subjetividade, que, a sua vez, é também influenciada pelas objetivações históricas. Dessa maneira, a Tradição é sempre “práxis criadora”.

A categoria “Tradição” só pode ser entendida no interior do seu movimento. Ela não tem como função manter ou cristalizar o passado; trata-se, sim, de vida pulsante, dinâmica, presente nas práticas cotidianas de um grupo. Apresenta-se a partir da mediação entre o passado e o presente, permitindo ressignificações e reapropriações nas quais a memória e a oralidade são elementos centrais.

Conforme Bosi (1987), na cultura brasileira, a compreensão dialética de Tradição viva aparece como minoritária. O fator hegemônico é a concepção metafísica, que busca conservar as relações sociais vigentes. Não obstante, a análise acerca do jogo tradicional em seu movimento dialético demanda, fundamentalmente, pensar as inter-relações entre Tradição e Modernidade.

Por “Modernidade”, referimo-nos ao processo que tomou forma a partir do século XVII como parte da consolidação do modo de produção capitalista e ruptura com os modos de produção até então existentes (escravagista e feudal). Diz respeito às novas concepções de mundo, de ser humano, de ciência, de tempo e espaço, advindas com os movimentos ocorridos ao longo dos séculos XVII, XVIII e XIX, como o Renascimento, o Iluminismo, a Revolução Industrial, culminando com o que Ianni (1989) denominou de Mundo Moderno. A razão passa a explicar e a ordenar o mundo que, pela ciência, é desencantado da superstição. Para o autor, esse progresso reduziu os espaços não apenas da religião e da superstição, mas da Tradição.

Esse processo acontece em outras partes do mundo em tempos e contextos diferentes. As transformações da Europa aumentaram seu poder sobre várias outras regiões, dentre elas, sobre suas colônias na América. Conforme Domingues (2009), a Modernidade tem dinâmica contraditória e multifacetada, que, no Continente Americano, em especial na América Latina, assume forma com as independências das colônias hispano-americanas, no século XIX, e, principalmente, com a abertura democrática a partir de 1980. Nesse sentido, a Modernidade também merece atenção a partir de espaços e tempos específicos, mas conexos a todo o processo. Para o autor, ela não rompe completamente com tradições de civilizações da América Latina, mas as traz à sua esfera, embora, muitas vezes, de forma avassaladora.

Ao mesmo tempo em que afasta crenças, valores e tradições, cria novas, em um processo de continuidade e descontinuidade tensionado pela transformação e conservação. Não necessariamente tradições anteriores esgotam-se, mas, e conforme supõe Domingues (2009), por dentro desse processo, há o desenvolvimento delas, que se atualizam para se manterem. Não é possível, pois, pensar Tradição e Modernidade em oposição absoluta.

A lógica totalizante e racional de tempo e de espaço trazida pela Modernidade provocou grande impacto na Tradição. Essa descontinuidade em relação ao passado faz parecer que todas as tradições entram em declínio, juntamente com a superstição, os mitos e outras crenças antigas. Entretanto, numa perspectiva dialética, Tradição e Modernidade convivem em tensionamento. Ao mesmo tempo em que a Modernidade impulsiona para o universalismo, a Tradição tende ao particularismo, compondo uma totalidade na qual uma não é compreendida sem a outra.

Mas é preciso atentar para o fato de que a volatilidade e a efemeridade, advindas com a ascensão da Modernidade e do modo de produção capitalista, e que se intensificam com o modo de acumulação flexível, trazem em seu bojo o sentimento de insegurança e a

necessidade de criação, ou recriação, do sentido de continuidade histórica e o vínculo com o passado, que a Tradição, antes, proporcionava com maior intensidade. Para Harvey (2002), quanto maior a efemeridade, mais forte a necessidade de descobrir ou produzir algum tipo de verdade ‘eterna’ em que se possa apoiar e viver, passível de percepção no reforço às instituições, como a família e a comunidade, e em criar raízes e valores duradouros em um mundo de constantes mutações.

Como observa Bornheim (1987, p.15),

[...] é fácil perceber que existe uma atração recíproca entre conceitos como continuidade e descontinuidade, estaticidade e dinamicidade, tradição e ruptura. Realmente, tudo acontece como se um desses termos não pudesse existir sem o outro. Atração, portanto, mas também repulsa mútua, já que cada termo só se afirma na medida de seu oposto.

Tradição e Modernidade formam uma unidade contraditória para a qual precisamos estar atentos se quisermos entender as manifestações tradicionais da cultura na sociedade atual, porém, sem perder de vista a lógica dominante da Modernidade que se impõe sobre a Tradição, pela lógica do tempo e do espaço da sociedade capitalista. É sob essa perspectiva que nos propusemos pensar e problematizar os jogos tradicionais.

Entendemos o jogo tradicional como manifestação da cultura corporal, assim como o jogo<sup>3</sup>. Ele surge da interação entre seres humanos, e desses com a natureza, na busca de suprir necessidades sociais, culturais, simbólicas, materiais e imateriais.

O jogo tradicional faz parte da cultura e por isso traz características da sociedade onde é produzido, como o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, em sua produção e reprodução. Carrega consigo conhecimentos elaborados ao longo das gerações e, ao mesmo tempo, características das condições materiais do período histórico em que é desenvolvido. Por ser tradicional manifesta o passado reconfigurado às condições presentes. Portanto, os jogos tradicionais estão providos de sentido histórico.

Como manifestação cultural, os jogos tradicionais expressam e constroem sentidos para os grupos sociais. Não surgem separados da cultura, mas com ela, na medida em que são atribuídos sentidos diversos no seu interior, nem mesmo, aquém do espaço e do tempo em que são produzidos. Significa dizer que as mudanças do espaço e do tempo podem mudar os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais, assim como a própria manifestação pode modificar.

Nesse sentido, os jogos tradicionais estão presentes, constituindo a Modernidade. Por dentro desse processo, de forma ambígua, mantém suas características e também assumem novas, tanto no que se refere aos materiais e locais utilizados para o jogo quanto às regras.

Muitos deles estão associados a processos ritualísticos, a exemplo dos desenvolvidos por comunidades indígenas. Fassheber (2010) e Camargo, Ferreira e Simson (2011) observaram que eles se relacionam, principalmente, com as celebrações, como ritos de passagem, de fertilidade, da chuva, da saúde, dentre outros. Entre comunidades quilombolas, Falcão e Pedroza (2001) identificaram que muitos jogos também fazem parte de cerimônias

---

<sup>3</sup> Para Huizinga (2010), o jogo tem as seguintes características: é atividade livre, porém existem regras, é não sério, mas ao mesmo tempo absorve totalmente o jogador, é intenso, está aquém da vida material, praticado em tempos e espaços específicos, definidos pelos jogadores, assim como suas regras.

de iniciação à vida adulta.

Movem-se entre a repetição e a recriação, o passado e o presente, a alienação e a emancipação. São cultivados via participação coletiva e adornam o cotidiano dos povos com mistério, incerteza, adaptabilidade e movimento. Exteriorizam a interioridade, cuja exterioridade é tão somente a ponta do *iceberg*.

A partir do exposto, faz-se necessário assinalar as recorrentes associações conceituais, no campo acadêmico, entre jogo tradicional e jogo popular. Afinal, todo jogo tradicional é popular?<sup>4</sup> Lavega Burgués (2000), importante pesquisador espanhol no trato do tema, defende o uso dos termos “Jogo Popular” e “Jogo Tradicional” de maneira complementar, pois combinam representatividade (muito praticados) com temporalidade (processo de transmissão entre gerações). No âmbito da pesquisa sobre o tema em Portugal, Araújo e Rodrigues (2006) e Araújo e Mendes (2007) reconhecem que o jogo tradicional pode ocorrer tanto no contexto das classes populares quanto no das classes dominantes. O jogo popular, no entanto, seria manifestação afeita ao âmbito das classes populares. Araújo e Mendes (2007, p. 27) enunciam que “os jogos tradicionais são todos aqueles que caracterizam culturalmente um povo e tem uma origem remota; podendo ser praticados por todas as classes sociais; enquanto [que] os jogos populares, de origem remota ou não, são, sobretudo, aqueles praticados pelo povo”, ainda que possam ser apropriados por outros estratos sociais e ressignificados.

Mesmo que Araújo e Mendes (2007) não esclareçam a concepção de “povo”, aproximamo-nos desta perspectiva, pois entendemos que jogo tradicional não é, necessariamente, popular. E aqui cabem algumas explicações: quando nos referimos a “popular” ou “povo”, não pretendemos generalizar ou atribuir perspectiva consensual à cultura. Na esteira de Chauí (1996, p. 24), entendemos “povo” do ponto de vista dos explorados, dominados e excluídos (atente às análises românticas de cultura popular como puras, boas e corretas, em detrimento da cultura dominante), dotado de contradições, conflitos e ambiguidades. E cultura “popular” “como expressão dos dominados” na dialética tanto da interiorização quanto da recusa e transformação da cultura dominante. Portanto, não está separada da cultura dominante, mas tecida por dentro desta. Chauí (1996, p.25) sugere o trato da cultura popular não como totalidade, mas como “um conjunto disperso de práticas, representações e formas de consciência que possuem lógica própria” num constante jogo de conformismo e resistência.

Nessa direção, parece equivocada uma concepção de jogo popular como aquele conhecido e praticado por um grande número de pessoas em um momento ou lugar, ou como sinônimo de jogo tradicional. Compreendemos que existem jogos tradicionais que não são, necessariamente, populares e vice-versa. Pode haver jogo tradicional da cultura dominante que, em um dado momento, representa interesses dessa classe e suas condições materiais de vida. As diferenças se expressam de maneira tênue, por suas relações e ambiguidades, mas seria, sim, um equívoco desconsiderá-las.

Os jogos tradicionais estão relacionados às diferentes classes que os interpretam,

---

<sup>4</sup> Outra denominação é jogo autóctone ou jogo ancestral. Diz-se dos jogos originados no mesmo lugar em que se encontram, elaborados por uma comunidade ou região específica, a exemplo dos jogos indígenas. Vale destacar, no entanto, como o faz Lavega Burgués (2000), a inviabilidade de classificar a origem de um jogo tradicional e, portanto, de considerá-lo autóctone, uma vez que a história da humanidade é permeada por deslocamentos e interações sociais.

apropriam e atribuem-lhes sentidos, de acordo com suas perspectivas e interesses no interior das relações sociais. Podem tanto buscar restauração e conservação das relações sociais quanto resistir a fim de transformá-las.

Um exemplo é a passagem de muitos jogos para o esporte moderno. A transformação do jogo em esporte ocorre quando aquele perde sua expressividade e características, assumindo, segundo Bracht (2005), as características da sociedade industrializada e urbanizada (a competição, o rendimento máximo, a racionalização, o recorde e a cientifização), que surge, principalmente na Inglaterra, com a Revolução Industrial, e se espalha pelo mundo. Essas manifestações da cultura corporal são, então, subsumidas pela lógica do mercado e da lucratividade. Para o autor, o fenômeno esportivo tornou-se hegemônico já que estava em sintonia com os novos modos de vida, enquanto os jogos tradicionais perdiam suas funções principais ligadas às festas, ao encontro e à renovação das relações sociais.

Por outro viés, como veremos a seguir, outras ações singulares referentes aos jogos tradicionais estão ocorrendo pelo mundo como forma de resistência aos processos hegemônicos de mercantilização das manifestações culturais.

### **Ações coletivas em torno dos jogos tradicionais no mundo e no Continente Americano**

Face à concepção equivocada de Tradição como algo do passado, atrasado e obsoleto, há um movimento mundial para reconhecer a importância dos jogos tradicionais.

Na Europa, alguns países abrangem associações estaduais, regionais e locais. Além disso, esse continente articulou esforços no sentido de trabalhar em rede e, em 28 de abril de 2001, em Lesneven (França), criou a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT)<sup>5</sup>. A rede contempla 16 países, com mais de 40 membros, vinculados a federações, associações, grupos culturais, universidades, museus, dentre outros. A cada ano, realizam Assembleia Geral, conferências e festival de jogos tradicionais dos diferentes países participantes (inclusive de outros continentes), em especial do país-sede. Como meio de divulgação e organização, a página eletrônica da AEJDT contempla os jogos tradicionais catalogados no Continente Europeu (com descrição e historicização); museus e organizações relacionadas aos jogos tradicionais da Europa; publicações (artigos, livros, capítulos de livros) e referências bibliográficas de diferentes países; e ainda, filmes e exposições sobre o tema, com *link* de acesso. Muitas das ações desenvolvidas por essa associação recebem financiamento da União Europeia.

A Ásia está organizada em torno da Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA)<sup>6</sup>, agregando 41 países. As atividades e reuniões acontecem como sessão especial da Conferência Pan-asiática do Esporte e têm como objetivo reunir especialistas, cientistas, acadêmicos, pesquisadores e líderes de todo o mundo, em especial do Continente Asiático, a fim de proporcionar um espaço para discussão e colaboração entre os profissionais ligados ao tema. Ampara espaço científico de exposição e de demonstração de Jogos Tradicionais da Ásia e de outros continentes.

---

<sup>5</sup> Dados extraídos da página eletrônica da AEJDT: <<http://www.jugaje.com>>..

<sup>6</sup> Dados extraídos da página eletrônica ATSGA:< <http://www.atsga.net>>.

No contexto do Continente Americano (Américas do Sul, do Norte e Central), há um grande número de instituições e de indivíduos, de diferentes países, envolvidos com os jogos tradicionais. No que tange às ações, destacamos as desenvolvidas por México, Honduras, Guatemala e Brasil. Dentre esses países, a experiência do México é emblemática, pois congrega em suas políticas a Federação Mexicana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais<sup>7</sup> (FMJDAT), filiada ao Sistema Nacional de Esporte, como membro da Confederação Esportiva Mexicana (CODEME) e dependente, normativa e economicamente, da Comissão Nacional de Cultura Física e Esporte (CONADE) e da Secretaria de Educação Pública (SEP). Constituída formalmente como Associação Civil em novembro de 1988, atualmente integra 23 Associações Estaduais de Jogos e Esporte Tradicionais, i.e., a maioria dos estados, já que a República Mexicana é constituída por 32 estados e um Distrito Federal. A Figura 1 abaixo é ilustrativa:

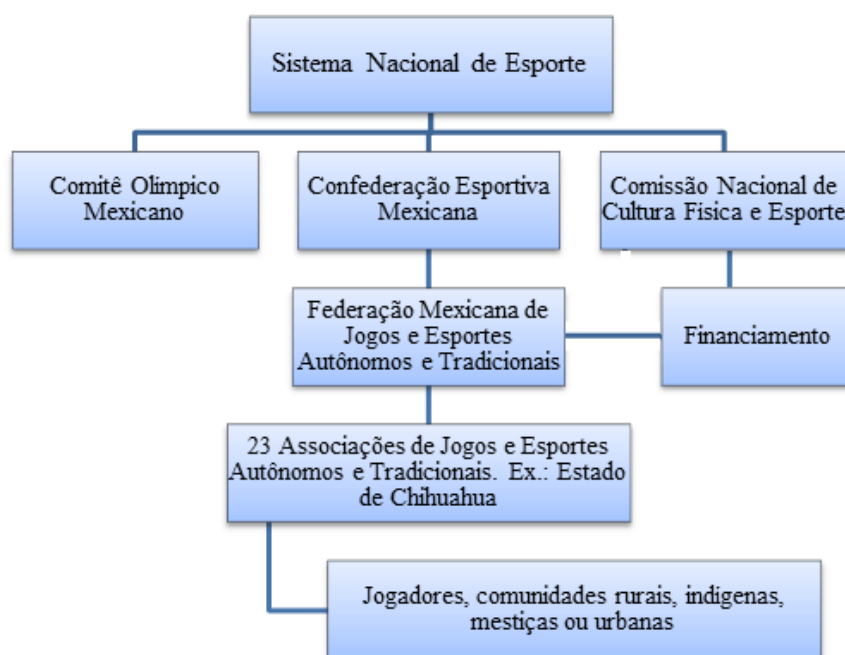


Figura 1. Sistema de filiação da Federação Mexicana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais

A Federação, em parceria com as Associações Estaduais, realiza trabalhos de investigação, educação e conscientização, com objetivo de conhecer, difundir e ampliar os jogos tradicionais, bem como atividades anuais que incluem campeonatos nacionais, torneios regionais e estaduais, festivais, conferências, cursos, oficinas, atividades formativas, publicações de textos e produtos audiovisuais. Somado a isso, anualmente realizam o Encontro Nacional de Jogos e Esportes Tradicionais e Autóctones (ENJDT) que, em 2014,

<sup>7</sup> Informações detalhadas em: < <http://www.autoctonosmx.org>>..



encontrou-se na sua 17ª edição<sup>8</sup>. Nesses encontros, reúnem-se as Associações Estaduais em uma cidade-sede para vivenciar, apresentar, defender, difundir e legitimar os jogos tradicionais dos povos do México entre si, entre os habitantes da cidade-sede e os da região. Conforme esclarecem, trilharam caminhos incertos, de intensa luta contra as indiferenças e as descrenças das estruturas sociais e dos órgãos de poder<sup>9</sup>. E, como principais conquistas da Federação, assinalam: tornar-se membro do Sistema Nacional do Esporte; ampliar o número de Associações Estaduais filiadas; incorporar os jogos tradicionais nos programas de educação física escolar; desenvolver processos de formação para os professores de Educação Física da Educação Básica; ampliar a pesquisa em torno dos jogos tradicionais; e erigir jogos em âmbito mundial como Patrimônio Cultural Mundial (a exemplo da Carrera de Bola Tarahumara).

Em Honduras, já há 13 anos, em São Marcos, Santa Bárbara, realiza-se o Festival Nacional de Jogos Tradicionais, organizado pela Associação *Mi Tierra Catracha*. Todos os anos, São Marcos reúne milhares de pessoas em torno dos jogos, e já se firmou como a capital dos Jogos Tradicionais do país. Os festivais e a Associação são coordenados pelo trabalho de Nelson Medina (jornalista) que, desde o princípio, mobilizou voluntários do município, ainda que sem apoio dos governos federal e estadual. Segundo Medina (2013), o Festival tem contribuído na direção de dar visibilidade ao Município; atuar como um motor de fortalecimento cultural e nacional; propiciar tempo e espaço de encontro intergeracional de milhares de pessoas no noroeste de Honduras; ampliar os espaços públicos e gratuitos para o povo e com o povo; proporcionar a valorização do fazer cotidiano dos artistas, artesões e jogadores das expressões tradicionais.

Na Guatemala, na última década, vem ocorrendo o fortalecimento do *Juego de Pelota Maya* (também denominado de *Chaaj*<sup>10</sup>) em diferentes partes do país e com diferentes sentidos. Uma das ações tem sido realizada pelo Ministério da Cultura e Desportes (MICUDE), desde 2002, por meio do Programa *Juego de Pelota Maya*, coordenado por pesquisadores, buscando garantir a sua preservação como manifestação lúdica ancestral e sagrada. Com essa finalidade, conformaram um grupo de jogadores que viaja para diferentes lugares dentro e fora do país, realizando exibição do ritual e explicitação acerca dos antecedentes ancestrais, arqueológicos e históricos. Merece destaque a envergadura do Movimento Juvenil Aj Tzuk (o investigador, na língua Q'iche'), organização iniciada em 2005 e que, atualmente, congrega mais de 10 mil integrantes em torno de causas ecológicas e da difusão do *Chaaj*. Atuam com aproximadamente 400 grupos de capacitação de jogadores com fins de participação em eventos e campeonatos (CIFUENTES, 2011; 2012).

O Brasil apresenta poucas iniciativas de organizações estaduais e/ou nacionais no âmbito das políticas públicas, principalmente se levarmos em consideração a rica história

---

<sup>8</sup> Tivemos a oportunidade de participar das edições de 2010 (Guadalajara) e 2012 (Porto de Vera Cruz). Identificamos que o México realiza um trabalho sensível, sério e comprometido com os jogos tradicionais, ademais, lúdico e colorido.

<sup>9</sup> Dados extraídos da página eletrônica: <<http://www.autoctonosmx.org>>.

<sup>10</sup> Trata-se de um jogo de bola pré-hispânico presente nas culturas mesoamericanas. O *Chaaj* tem sido objeto de estudo da arqueologia, da história, da epigrafia, e foram encontradas mais de 1500 canchas (espaço de realização do jogo). Informações detalhadas podem ser encontradas na obra de Batz (2004) e nas pesquisas de Cifuentes (2011; 2012).

cultural, que reúne e mistura elementos de diferentes povos (africanos, indígenas, europeus, orientais...). Ainda assim, podemos destacar as ações desenvolvidas por associações e Federações<sup>11</sup> de diversos jogos tradicionais (Bocha, Bolão, Quatrilho, Peteca, Pipa, entre outros), e os Jogos dos Povos Indígenas, cuja décima terceira edição irá ocorrer em setembro de 2015, juntamente com a primeira edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (em Palmas, Tocantins)<sup>12</sup>. Segundo Camargo, Ferreira e Simson (2011), este evento objetiva a celebração e a confraternização dos povos indígenas, contribuindo para o fortalecimento das culturas indígenas e representando momento de visibilidade e reconhecimento da diversidade cultural. Entretanto, os mesmos autores salientam que, quando estas práticas são tiradas das aldeias, existe a ressignificação de seus sentidos. Almeida e Suassuna (2010) esclarecem que há regulamentação e normatização das práticas nos Jogos dos Povos Indígenas, havendo uma mescla de elementos tradicionais e modernos, mesmo que, em alguma medida, haja um sentido de espetacularização.

Alguns desafios em torno dos jogos tradicionais dos povos, no Brasil, precisam ser colocados em marcha: realização de pesquisas em rede; articulação de políticas nas esferas local, estadual e nacional; identificação e articulação das associações de jogos tradicionais existentes nos diferentes estados; organização de uma rede de diálogos entre interessados; organização de uma Associação Brasileira de Jogos Tradicionais no contexto da política nacional; e enfrentamento das contradições da política brasileira de valorização de determinadas manifestações em detrimento de outras. Realizar tais desafios implica, necessariamente, ações conscientes e planejadas como forma de confrontar a conjuntura dominada pelo mercado e de reivindicar o direito inalienável de ser sujeito sócio-histórico, à revelia do capital.

Com base no exposto, podemos dizer que, no contexto do Continente Americano e seus diferentes países, há um grande número de instituições e de indivíduos envolvidos com os jogos tradicionais. E, em função da participação de interessados (pesquisadores e representantes de governos) nos Encontros da AEJDT, tomou impulso a constituição da Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT), deflagrada em julho de 2012, na cidade de Porto de Vera Cruz, México, no XV ENJDAT, com a participação de cinco países (Brasil, Guatemala, Honduras, Estados Unidos e país-sede). Em maio de 2013, São Marcos (Honduras) sediou o II Congresso Panamericano de Jogos e Esportes Tradicionais, reunindo oito países (Argentina, Brasil, Chile, Guatemala, México, Panamá, Nicarágua e país-sede). Para o próximo, o desafio da organização do III Encontro Panamericano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais é no Brasil, que acontecerá em outubro de 2015, no município de Palmas, Tocantins, em interação com os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.

---

<sup>11</sup> As federações organizam eventos e campeonatos de jogos com fins de valorização, reconhecimento e aproximação entre os jogadores de diferentes regiões. Todavia, algumas contradições apresentam-se: a regulamentação das regras, espaços, materiais e indumentária, além dos processos de filiação repercutirem na participação restrita aos membros, na institucionalização e no engessamento do jogo. Esses processos promovem, como identificou Stein (2014), no estudo realizado sobre Sociedades da cultura italiana no RS, a migração de jogadores para outros espaços onde possam mesclar regras institucionalizadas a outras instituídas pelo coletivo, a partir das experiências e das condições dos espaços.

<sup>12</sup> Dados extraídos de: < <http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>>.

A Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais objetiva formar uma rede de diálogo continental; tornar coletiva todas as ações; estimular a criação de Associações Nacionais de Jogos Tradicionais nos diferentes países da América; possibilitar conhecer a América para além da cultura colonizadora; facilitar captação de recursos e fomentos; facultar a produção do conhecimento; visibilizar e angariar o reconhecimento dos jogos como manifestação lúdica da humanidade. O que está em pauta, antes de ser tratamento idílico dos jogos tradicionais, é sim sua constatação como criação coletiva estocada e recriada pela memória, oralidade e experiência.

### **Considerações Finais**

Um dos caminhos para compreender os jogos tradicionais de maneira mais alargada exige olhar dialético. Demanda entender o jogo tradicional no interior de suas ambiguidades, em que Tradição e Modernidade se opõem e se complementam, o passado e o presente tornam-se um todo manifestado em forma de jogo. Requer atenção à sua “práxis criadora”. No decorrer de seu movimento, os jogos tradicionais conservam algumas de suas características, sendo transmitidos de geração em geração. Também se transformam, assumindo novas feições de acordo com as condições materiais de cada período e espaço onde são praticados e das relações sociais estabelecidas. Portanto, os jogos tradicionais são atuais porque permanecem no cotidiano.

As ações assinaladas demonstram que existe, no mundo, uma diversidade de pessoas e de coletividades que dirigem atenção aos jogos tradicionais. Tanto reforçam sua importância quanto se contrapõem à lógica da mercadorização; tanto reivindicam o jogo tradicional como processo e “práxis criadora” quanto se opõem à visão hegemônica de qualificá-lo como prática “do passado”; tanto clamam por ações da e para a comunidade quanto negam a individualização das relações e a privatização das produções culturais.

Deve-se ter claro que as correlações de forças entre a hegemonia e a contra hegemonia são desiguais, mas que, também, as associações, as redes de diálogo entre grupos de pesquisa, os gestores públicos, curadores de museus, jogadores, líderes comunitários e comunidades envolvidas em difundir e legitimar os jogos tradicionais no mundo expressam processos em movimento e mudança. Também fortalecem a cultura dos povos tradicionais, valorizam os espaços-tempos locais e operam mudanças sociais em micro e macro perspectivas.

## **TRADITIONAL GAMES AND COLLECTIVE MANIFESTATIONS: CONFLICT RELATIONS BETWEEN TRADITION AND MODERNITY**

### **Abstract**

This study thematizes traditional games situating it in the context of modernity logic, which causes substantial changes in the traditions field. It objectifies both deepen conceptual elements of the traditional game as elucidate collective manifestations (associations, meetings, festivals, network, dialogue etc.) organized in different continents, especially in America. As methodological way, it was used the theoretical research of Demo (2003). What indicates that there is in the world, a diversity of people and communities who give attention to traditional games. Both reinforce its importance as opposed the hegemonic view of practice of the past. Both deny the individualization of the relationships and the privatization of cultural productions as it claims the traditional games as a process and "creative praxis" of and for the community.

**Keywords:** Traditional Games. Tradition. Modernity. Collective Manifestations.

## **JUEGOS TRADICIONALES Y MANIFESTACIONES COLECTIVAS: RELACIONES DE CONFLICTO ENTRE TRADICIÓN Y MODERNIDAD**

### **Resumen**

Este ensayo tiene como tema los juegos tradicionales colocándolos en el contexto de la lógica de la Modernidad, lo que provoca cambios sustanciales en el campo de las tradiciones. Sus objetivos son tanto profundizar elementos conceptuales del juego tradicional cuanto elucida manifestaciones colectivas (asociaciones, encuentros, festivales, red de diálogos, etc.) operadas en el continente americano. Como camino metodológico, hace uso de la investigación teórica (DEMO, 2003). Señala que existe, en el mundo, una diversidad de personas y de comunidades que conducen la atención a los juegos tradicionales. Tanto refuerzan su importancia cuanto de se oponen a la visión hegemónica de la práctica "del pasado". Niegan la individualización de las relaciones y la privatización de las producciones culturales así como reclaman el juego tradicional como un proceso y "praxis creativa" de y para la comunidad.

**Palabras clave:** Manifestaciones Colectivas. Juegos Tradicionales. Modernidad. Tradición..

### **Referências**

ARAÚJO, P. C.; MENDES, N. M. C. **O jogo da bola de aro em São Miguel de Machede.** Lousã: Tipografia Lousanense, 2007.

ARAÚJO, P. C.; RODRIGUES, M. D. M. **Jogo do Beto do Conselho da Lousã: uma expressão singular portuguesa.** Lousã: Tipografia Lousanense, 2006.

ALMEIDA, A. J. M.; SUASSUNA, D. M. F. Práticas corporais, sentidos e significados: uma análise dos jogos dos povos indígenas. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n, 4, out./dez., 2010. p. 53-71.

ASSOCIAÇÃO EUROPÉIA DE JOGOS E ESPORTES TRADICIONAIS. Disponível em:< <http://www.jugaje.com>>. Acesso em: 20 de ago. 2013.

ASSOCIAÇÃO ASIÁTICA DE JOGOS E ESPORTES TRADICIONAIS. Disponível em:< <http://www.atsga.net>>. Acesso em: 12 de jul. 2013.

BATZ, J. M. **Chajchaay, pelota de cadera.** Guatemala: Serviprensa, 2004.

BORNHEIM, G. O conceito de Tradição. In: BORNHEIM, G. *et al.* **Cultura brasileira: tradição/contradição.** 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1987. p.14-29.

BOSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G. *et al.* **Cultura Brasileira: tradição/contradição.** Rio de Janeiro: Zahar, 1987. p.31-58.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução.** Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

- DEMO, P. **Pesquisa: princípio científico e educativo**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- CAMARGO, V. R. T.; FERREIRA, M. B. R.; SIMSON, O. R. M. (Org.). **Jogo, celebração, memória e identidade: reconstrução da trajetória de criação. Implementação e difusão dos Jogos Indígenas no Brasil (1996-2009)**. Campinas (SP): Curt Nimuendajú, 2011.
- CHAUÍ, M. **Conformismo e resistência**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- CIFUENTES, J. F. P. Chaaj: Un juego ancestral entre emergencias culturales. **Revista Lúdica Pedagógica**, Bogotá, Colômbia, v. 2, n.16, p.49-55, 2011.
- CIFUENTES, J. F. P. Jugadores de pelota Maya en tiempos del oxlajuj b'ak'tún. **Revista Lúdica Pedagógica**, Bogotá, Colômbia, v. 2, n. 17, 2012. p. 41-50.
- COUTINHO, E. G. Os Sentidos da Tradição. In: PAIVA, R.; BARBALHO, A. (Org.). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005. p. 219-235.
- DOMINGUES, J. M. **A América Latina e a Modernidade Contemporânea: uma interpretação sociológica**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009.
- FALCÃO, J. L. C.; PEDROZA, R. S. Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Experiência Lúdica em Comunidades Quilombolas. In: SILVA, A. M.; FALCÃO, J. L. C. (Org.). **Práticas corporais em comunidades quilombolas de Goiás**. Goiânia: EDPUC-Goiás, 2001. p.135-149.
- FASSHEBER, J. R. M. **Etno-desporto indígena: a Antropologia Social e o campo entre os Kaingang**. Brasília: Ministério do Esporte, 2010.
- FEDERAÇÃO MEXICANA DE JOGOS E ESPORTES AUTÓCTONES E TRADICIONAIS. Disponível em: < <http://www.autoctonosmx.org/>>. Acesso em: 10 dez. 2012.
- HARVEY, D. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- HARVEY, D. **Para entender O capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- IANNI, O. A Sociologia e o Mundo Moderno. **Tempo Social**, São Paulo, v.1, n. 1, jan./jun., 1989, p.7-27.
- IANNI, O. **Teorias da globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- LAVEGA BURGUÉS, P. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona: INDE Publicaciones, 2000.

MEDEIROS, R. B. **Para uma compreensão da cultura popular na teoria marxista**. Recife: Livro Rápido, 2007.

MEDINA, N. Un reto, un privilegio. [Editorial]. **Mi Tierra: uniendo la Familia Catracha**, San Marcos Santa Bárbara, n. 3, mai. 2013.

STEIN, F. **Os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais a partir das transformações de seus espaços e tempos no contexto da colonização italiana no RS**. 2014, 105p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Curso de Educação Física, Centro de Educação Física e Desportos, UFSM, Santa Maria, 2014.

.....

Recebido em: 12/02/2015

Revisado em: 16/04/2015

Aprovado em: 07/05/2015

Endereço para correspondência:

[elizaracarol@yahoo.com.br](mailto:elizaracarol@yahoo.com.br)

Elizara Carolina Marin

Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Departamento de Desportos Individuais.

Campus Universitário

97105-900 - Santa Maria, RS - Brasil