

Coletção Estudos
Dirigida por J. Guinsburg

Johan Huizinga

HOMO LUDENS

O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA



Equipe de realização – Tradução: João Paulo Monteiro; Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros; Produção: Ricardo W. Neves e Raquel Fernandes Abranches.



PERSPECTIVA

Título do original
Homo Ludens – vom Unprung der Kultur im Spiel

Copyright © by Johan Huizinga

B. 173
11711/P
2 ed
11

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Huizinga, Johan, 1872-1945.
Homo ludens : o jogo como elemento da cultura /
Johan Huizinga ; [tradução João Paulo Monteiro]. —
São Paulo : Perspectiva, 2007. — (Estudos /
dirigida por J. Guinsburg)

Título original: Homo Ludens : Vom Unprung der
Kultur im Spiel.
3ª reimpr. da 5. ed. de 2001.
Bibliografia.
ISBN 978-85-273-0075-9

1. Civilização - Filosofia 2. Cultura 3. Jogo -
Filosofia I. Guinsburg, J. II. Título. III. Série.

05-5170

CDD-306.481

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogo : Elemento cultural : Sociologia 306.481

5ª edição – 3ª reimpressão

Direitos reservados em língua portuguesa à
EDITORA PERSPECTIVA S.A.

Av. Brigadeiro Luís Antônio, 3025
01401-000 São Paulo SP Brasil
Telefax: (011) 3885-8388
www.editoraperspectiva.com.br

2007

Prefácio

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar “jogo” toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com uma conclusão metafísica deste gênero farão melhor não lerem este livro. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa opinião em minhas obras desde 1903. Foi ela

1. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens¹. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra

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

um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. A extrema importância deste lugar e a necessidade, ou pelo menos a utilidade da função do jogo são geralmente consideradas coisa assente, constituindo o ponto de partida de todas as investigações científicas desse gênero. Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc.²

Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. As diversas respostas tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente. Seria perfeitamente possível aceitar quase todas sem que isso resultasse numa grande confusão de pensamento, mas nem por isso nos aproximaríamos de uma verdadeira compreensão do conceito de jogo. Todas as respostas, porém, não passam de soluções parciais do problema.

(2) Sobre estas teorias, consultar H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Amsterdã, 1928) e F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Amsterdã, 1932).

Se alguma delas fosse realmente decisiva, ou eliminaria as demais ou englobaria todas em uma unidade maior. A grande maioria, contudo, preocupa-se apenas superficialmente em saber o que o jogo é *em si mesmo* e o que ele significa para os jogadores. Abordam diretamente o jogo, utilizando-se dos métodos quantitativos das ciências experimentais, sem antes disso prestarem atenção a seu caráter profundamente estético. Por via de regra, deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo. A todas as "explicações" acima referidas poder-se-ia perfeitamente objetar: "Está tudo muito bem, mas o que há de realmente *divertido* no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?" A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

Este último elemento, o *divertimento* do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas. A palavra holandesa *aardigheid* é extremamente significativa a esse respeito. Sua derivação de *aard* (natureza, essência) mostra bem que a idéia não pode ser submetida a uma explicação mais prolongada. Essa irredutibilidade tem sua manifestação mais notável, para o moderno sentido da linguagem, na palavra inglesa *fun*, cujo significado mais corrente é ainda bastante recente. É curioso que o francês não possua palavra que lhe corresponda exatamente e que tanto em holandês (*grap e aardigheid*) como em alemão (*Spas e Witz*) sejam necessários dois termos para exprimir esse conceito³. É ele precisamente que define a essência do jogo. Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legítimo considerar o jogo uma "totalidade", no moderno sentido da

(3) Também em português a palavra *divertimento* é apenas a maneira menos inadequada de exprimir esse conceito, que para o autor corresponde à própria essência do jogo (v. infra), e está ligado também a noções como as de prazer, agrado, alegria etc. (N. do T.)

palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

Ao tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura, e não tal como aparece na vida do animal ou da criança, estamos iniciando a partir do momento em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. Em minha opinião não o conseguiu. De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo". O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em

geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação". Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.

Outro exemplo é o mito, que é também uma transformação ou uma "imaginação" do mundo exterior, mas implica em um processo mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas. O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primeiro do jogo.

A finalidade deste estudo consiste em mostrar que o exame da cultura *sub specie ludi* é mais do que uma compa-

ração retórica. Não se trata de modo algum de uma idéia nova. Houve uma época em que era geralmente aceita, embora num sentido limitado e muito diferente daquele que aqui se adotou: o início do século XVII, quando surgiu o grande teatro laico. Numa brilhante série de figuras, desde as de Shakespeare até as de Calderón e Racine, o teatro dominava a literatura ocidental. Era costume comparar o mundo a um palco, no qual cada homem desempenhava seu papel. Todavia, isto não significa que o elemento lúdico da civilização fôsse claramente reconhecido. O costume de comparar a vida a um palco, bem analisada, revela-se como pouco mais que um eco do neoplatonismo então dominante, com um tom moralista fortemente acentuado. Era uma variante do velho tema do caráter vão de todas as coisas. A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.

Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irredutível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso o examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. É lícito dizer que o jogo é a não-seriedade, mas esta afirmação, além do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar. Caso pretendamos passar de "o jogo é a não-seriedade" para "o jogo não é sério", imediatamente o contraste tornar-se-á impossível, pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. Além disso, é facilímo designar várias outras categorias fundamentais que também são abrangidas pela categoria da "não-seriedade" e não apresentam qualquer relação com o jogo. O riso, por exemplo, está de certo modo em oposição à seriedade, sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significativa do jogo é comum aos homens e aos animais. O *animal ridens* de Aristóteles caracteriza o homem, em oposição aos animais, de maneira quase tão absoluta quanto o *homo sapiens*.

O que vale para o riso vale igualmente para o cômico. O cômico é compreendido pela categoria da não-seriedade e possui certas afinidades com o riso, na medida em que o provoca, mas sua relação com o jogo é perfeitamente se-

cundária. Considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público. Os animais muito jovens, ou as crianças, podem por vezes ser extremamente cômicos em suas brincadeiras, mas observar cães adultos perseguindo-se mutuamente dificilmente suscita em nós o riso. Quando chamamos "cômica" a uma farsa ou uma comédia, fazemo-lo levando em conta o não jogo da representação propriamente dito, mas, sim, a situação e os pensamentos expressos. A arte mímica do palhaço, cômica e risível, dificilmente pode ser considerada um verdadeiro jogo.

A categoria do cômico está estreitamente ligada à da *loucura*, ao mesmo tempo no sentido mais elevado e no mais baixo do termo. Mas não há loucura no jogo, já que se situa para além da antítese entre a sabedoria e a loucura. Na baixa Idade Média, os dois modos fundamentais de vida, o jogo e a seriedade, eram expressos de maneira bastante imperfeita através da oposição entre *folie et sens*, até o momento em que, em seu *Laus stultitiae*, Erasmo mostrou a impropriedade desse contraste.

Todas as idéias, aqui vagamente reunidas num mesmo grupo — jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc. — participou daquela mesma característica que nos vimos obrigados a atribuir ao jogo, isto é, a de resistir a qualquer tentativa de redução a outros termos. Sem dúvida, sua *ratio* e sua mútua dependência residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual.

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos "jogo" e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude.

Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem ou da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética? Cabe aqui uma dúvida porque, embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo enquanto tal, este tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está

saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza.

Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

Dado que nosso tema são as relações entre o jogo e a cultura, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de jogo, sendo possível limitarmos-nos a suas manifestações sociais. Poderíamos considerar estas as formas mais elevadas de jogo. Geralmente são muito mais fáceis de descrever do que os jogos mais primitivos das crianças e dos animais jovens, por possuírem forma mais nítida e articulada e traços mais variados e visíveis, ao passo que na interpretação dos jogos primitivos deparamos imediatamente com aquela característica irredutível, puramente lúdica, que em nossa opinião resiste inabalavelmente à análise. Faremos referência aos concursos e às corridas, às representações e aos espetáculos, à dança e à música, às mascaradas e aos torneios. Algumas das características que vamos indicar são próprias do jogo em geral, enquanto outras pertencem aos jogos sociais em particular.

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural. É um elemento a esta acrescentado, que a recobre como um ornamento ou uma roupagem. É evidente que, aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo. Poder-se-ia objetar que esta liberdade não existe para o animal e a criança, por serem estes levados ao jogo pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas. Todavia, o termo "instinto" levanta uma incógnita e, além disso, a pressuposição inicial da utilidade do jogo constitui uma petição de princípio. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade.

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada. é

algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual.

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". A seguinte estória, que me foi contada pelo pai de um menino, constitui um excelente exemplo de como essa consciência está profundamente enraizada no espírito das crianças. O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando "de trenzinho" na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: "Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vai acreditar que é de verdade". Esta característica de "faz de conta" do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à "seriedade", o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo. É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade. Voltaremos a referir-nos a problemas difíceis deste tipo quando analisarmos mais minuciosamente as relações entre o jogo e o culto.

No que diz respeito às características formais do jogo, todos os observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele *desinteressado*. Visto que não pertence à vida "comum", ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este

mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um *intervalo* em nossa vida quotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários. Nesta medida, situa-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de alimentação, reprodução e autoconservação. Esta afirmação está em aparente contradição com o fato de que os jogos ligados à atividade sexual se verificam justamente na época do cio. Mas seria assim tão absurdo atribuir ao canto, à dança e o "paradear" das aves um lugar exterior ao domínio puramente fisiológico, tal como no caso do jogo humano? Seja como for, este último pertence sempre, em todas as suas formas mais elevadas, ao domínio do ritual e do culto, ao domínio do sagrado.

Mas o fato de ser necessário, de ser culturalmente útil e, até, de se tornar cultura diminuirá em alguma coisa o caráter desinteressado do jogo? Não, porque a finalidade a que obedece é exterior aos interesses materiais imediatos e à satisfação individual das necessidades biológicas. Em sua qualidade de atividade sagrada, o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece

como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto.

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

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.

O elemento de tensão, a que acabamos de nos referir, desempenha no jogo um papel especialmente importante.

Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ganhar" à custa de seu próprio esforço. Uma criança estendendo a mão para um brinquedo, um gatinho brincando com um novelo, uma garotinha jogando bola, todos eles procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão. O jogo é "tenso", como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. Esta tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas. Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo.

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma idéia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores.

A figura do desmancha-prazeres desenha-se com mais nitidez nos jogos infantis. A pequena comunidade não procura averiguar se o desmancha-prazeres abandona o jogo por incapacidade ou por imposição alheia, ou melhor, não reconhece sua incapacidade e acusa-o de falta de audácia. Para ela, o problema da obediência e da consciência é reduzido ao do medo ao castigo. O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência.

Todavia, frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça. Seria demasiado simplista explicar todas as associações a que os antropólogos chamam "fratrias" (como por exemplo os clãs, as irmandades etc.) apenas como sociedades lúdicas. Mas, mais de uma vez se verificou como é difícil estabelecer uma separação nítida entre, de um lado, os agrupamentos sociais permanentes (sobretudo nas culturas arcaicas, com seus costumes extremamente importantes, solenes e sagrados) e, de outro, o domínio lúdico.

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós*, e não para os outros. O que os outros fazem, "lá fora", é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no

mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. Na grande festa de iniciação em que os jovens são aceitos na comunidade dos homens, não são apenas os neófitos que ficam isentos das leis e regras da tribo; há uma trégua geral de todas as querelas e uma suspensão de todos os atos de vingança. Desta suspensão temporária da vida social normal, durante a época dos jogos sagrados, existem também numerosos indícios em civilizações mais evoluídas. Todas as saturnais e costumes carnavalescos são exemplos disso. Ainda recentemente entre nós, em época de costumes locais mais rudes, privilégios de classe mais acentuados e uma polícia mais tolerante, aceitavam-se as orgias dos jovens de classe alta como "estudantadas". Estas ainda subsistem nas universidades inglesas, sob o nome de *ragging*, o qual o *Oxford English Dictionary* define como *an extensive display of noisy and disorderly conduct carried out in defiance of authority and discipline*⁵.

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esufiante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então,

(5) *Uma intensa manifestação de comportamento barulhento e desordeiro, levada a cabo num espírito de desrespeito à autoridade e à disciplina.* (N. do T.)

se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.

Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural. O pavão e o peru limitam-se a mostrar às fêmeas o esplendor de sua plumagem, mas aqui o aspecto essencial é a exibição de um fenômeno invulgar destinado a provocar admiração. Se a ave acompanha essa exibição com alguns passos de dança passamos a ter um espetáculo, uma passagem da realidade vulgar para um plano mais elevado. Nada sabemos daquilo que o animal sente durante esses atos, mas sabemos que as exhibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo.

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra "em jogo" um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa "realização pela representação" conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até à próxima época dos rituais sagrados.

Em toda a parte do mundo podem encontrar-se exemplos disso. Segundo uma velha crença chinesa, a música e a

dança têm a finalidade de manter o mundo em seu devido curso e obrigar a natureza a proteger o homem. A prosperidade de cada ano depende da fiel execução de competições sagradas na época das festas. Caso essas reuniões não se realizem, as colheitas não poderão amadurecer⁶.

O ritual é um *dromenon*, isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um *drama*, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição. O rito, ou "ato ritual", representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. Contudo, a palavra "representa" não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui "representação" é realmente *identificação*, a repetição mística ou a *reapresentação* do acontecimento. O ritual produz um efeito que, mais do que *figurativamente mostrado*, é *realmente reproduzido* na ação. Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado⁷. É um fator *helping the action out*⁸.

Para a ciência da cultura, o problema não é determinar como a psicologia concebe o processo que se exprime nestes fenômenos. A psicologia poderá tentar arrumar a questão definindo o ritual como *identificação compensadora*, uma espécie de substituto, "um ato representativo devido à impossibilidade de levar a cabo uma ação real e intencional"⁹. O que é importante para a ciência da cultura é procurar compreender o significado dessas figurações no espírito dos povos que as praticam e nelas crêem.

Tocamos aqui no próprio âmago da religião comparada: a natureza e a essência do ritual e do mistério. Todos os antigos sacrifícios rituais dos Vedas baseiam-se na idéia de que a cerimônia — seja ela sacrifício, competição ou representação, — representando um certo acontecimento cósmico que se deseja, obriga os deuses a provocar sua realização efetiva. Há, portanto, um *jogo*, no sentido pleno do termo. Deixaremos agora de lado os aspectos especificamente religiosos, concentrando-nos na análise dos elementos lúdicos nos rituais primitivos.

(6) M. Granet: *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1914, pp. 150, 292; *Dances et Légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926, p. 351 e ss.; *La civilisation chinoise*, Paris, 1929, p. 231.

(7) *As the Greeks would say, rather methetic than mimetic*. Jane E. Harrison, *Themis: A Study of the Social Origins of Greek Religion*, Cambridge, 1912, p. 125.

(8) R. R. Marett, *The Threshold of Religion*, Londres, 1912, p. 48.

(9) Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdrijfen*, Amsterdã, 1932, pp. 70-71.

O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desenhada. Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida da natureza levando a efeito representações sagradas, que representam a mudança das estações, o surgimento e o declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais. Como escreve Leo Frobenius, a humanidade "joga", representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência¹⁰. Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as idéias de tempo e espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou "recriavam", os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas. O rei é o sol, e seu reinado é a imagem do curso do sol. Durante toda sua vida o rei desempenha o papel do sol, e no final sofre o mesmo destino que o sol: deve ser morto, de forma ritual, por seu próprio povo.

Podemos deixar de lado o problema de saber até que ponto esta explicação do regicídio ritual e toda a concepção em que ela assenta podem ser consideradas "demonstradas". O problema que aqui nos interessa é o seguinte: que devemos pensar desta projeção concreta da primitiva consciência da natureza? Como devemos encarar um processo espiritual que se inicia com uma experiência inexpressa dos fenômenos cósmicos e conduz a sua representação imaginária no jogo?

Frobenius tem razão ao rejeitar a fácil explicação que se contenta com a noção de um "instinto de jogo" inato. Alega ele que o termo "instinto" é "uma invenção, uma confissão de impotência perante o problema da realidade"¹¹. Com idêntica clareza, e com mais razão ainda, rejeita, como vestígio de uma maneira ultrapassada de pensar, a tendência para explicar todo progresso cultural em termos de uma "finalidade especial", de um "porquê" ou um "por que razão", como critério para julgar a capacidade criadora de cultura de uma comunidade. Ponto de vista este que qua-

(10) Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*, Phaidon Verlag, 1933; *Schicksalskunde im Sine des Kulturwandens*, Leipzig, 1932.

(11) *Kulturgeschichte*, pp. 23, 122.

lifica como "a pior forma de tirania da causalidade" e como "utilitarismo antiquado"¹².

A concepção deste processo espiritual defendida por Frobenius é mais ou menos a seguinte: a experiência, ainda inexpressa da natureza e da vida, manifesta-se no homem primitivo sob a forma de "arrebato"¹³. "A capacidade criadora, tanto nos povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, deriva desse estado de arrebato. "Os homens são arrebatados pela revelação do destino." "A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebatava sua consciência e este fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como que reflexo"¹⁴. Assim, segundo ele, trata-se aqui de um processo espiritual de transformação que é absolutamente necessário. A emoção, o arrebato perante os fenômenos da vida e da natureza é condensado pela ação reflexa e elevado à expressão poética e à arte. É esta a maneira mais aproximada para dar conta do processo de imaginação criadora, mas está longe de poder ser considerada uma verdadeira explicação. Continua tão obscuro como antes o caminho que leva da percepção estética ou mística, ou pelo menos metalógica, da ordem cósmica até aos rituais sagrados.

O grande estudioso da cultura emprega frequentemente o termo *jogo*, sem contudo definir com exatidão qual o sentido que lhe atribui. Parece até por vezes aceitar subrepticiamente aquilo mesmo que tão energicamente repudia e que, de maneira alguma, corresponde à característica essencial do jogo: o conceito de finalidade. Porque na descrição proposta por Frobenius, o jogo serve explicitamente para *representar*¹⁵ um acontecimento cósmico, de certo modo tornando-o presente. Há um elemento quase racionalista que irresistivelmente se impõe. Afinal de contas, o jogo e a representação têm para Frobenius sua razão de ser na expressão de qualquer coisa de diferente, que é o "arrebato" por um acontecimento cósmico. Mas o próprio fato de a dramatização ser *representada* parece ter para ele importância secundária. Pelo menos teoricamente, a emoção poderia ser transmitida de maneira diferente. De nosso ponto de vista, pelo contrário, o que é importante é o próprio jogo. O ritual

(12) *Ibid.*, p. 21.

(13) *Ibid.*, p. 122. A *Ergriffenheit* (arrebato) como momento dos jogos infantis, p. 147; veja-se o termo de Buytendijk, tomado de Erwin Strauss, que significa "disposição patética" ou "estado de comoção", como fundamento dos jogos infantis. Obra citada, p. 20.

(14) *Schicksalskunde*, p. 142.

(15) O termo alemão *spielen* significa ao mesmo tempo *jogar* e *representar*, tanto no sentido de *figurar* como no da representação teatral (tal como em inglês *to play* e o francês *jouer*). (N. do T.)

não difere de maneira essencial das formas superiores dos jogos infantis ou animais, e dificilmente poderia afirmar-se que estas duas últimas formas tenham sua origem numa tentativa de expressão de qualquer emoção cósmica. Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade.

Seria talvez possível descrever o processo que conduz do "arrebato" pela natureza até à realização do ritual em termos ligeiramente diferentes dos de Frobenius, sem pretender oferecer a explicação de uma realidade inteiramente impenetrável, mas procurando apenas dar conta de uma situação de fato. Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem-se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial.

Encontramo-nos aqui em regiões difíceis de penetrar, tanto pela psicologia quanto pela filosofia. São questões que tocam no que há de mais profundo em nossa consciência. O culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade. Como pode ele, apesar disso, ser jogo? Começamos por dizer que todo jogo, tanto das crianças como dos adultos, pode efetuar-se dentro do mais completo espírito de seriedade. Mas irá isto a ponto de implicar que o jogo continua sempre ligado à emoção sagrada do ato sacramental? Quanto a isto, nossas conclusões são de certa maneira obstruídas pela rigidez de nossas idéias habituais. Estamos habituados a considerar o jogo e a seriedade como constituindo uma antítese absoluta. Contudo, parece que isto não permite chegar ao nó do problema.

Prestemos um momento de atenção aos seguintes aspectos. A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo.

Também o esportista joga com o mais fervoroso entusiasmo, ao mesmo tempo que sabe estar jogando. O mesmo verificamos no ator, que, quando está no palco, deixa-se absorver inteiramente pelo "jogo" da representação teatral, ao mesmo tempo que tem consciência da natureza desta. O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas. Mas permitirá isto que prolonguemos a série de maneira a incluir o culto, afirmando ser também meramente lúdica a atividade do sacerdote que executa os rituais do sacrifício? À primeira vista isto parece absurdo, pois, aceitá-lo para uma religião nos obrigaria a aceitá-lo para todas. Assim, nossas idéias de culto, magia, liturgia, sacramento e mistério seriam tôdas abrangidas pelo conceito de jogo. Ora, quando lidamos com abstrações devemos sempre evitar o exagero de sua importância, e estender demasiado o conceito de jogo não levaria a mais do que a um mero jogo de palavras. Mas, levando em conta todos os aspectos do problema, não creio que seja um erro definirmos o ritual em termos lúdicos. O ato de culto possui todas as características formais e essenciais do jogo, que anteriormente enumeramos, sobretudo na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente. Esta identidade do ritual e do jogo era reconhecida sem reservas por Platão, que não hesitava em incluir o sagrado na categoria de jogo. "É preciso tratar com seriedade aquilo que é sério", diz ele¹⁶. "Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um juguete de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais . . . Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome¹⁷, justamente as coisas que nós consideramos mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate¹⁸."

(16) *Leis*, VII, 803 CD.

(17) οὐτ' οὖν παιδία . . . οὐτ' αὖ παιδεία . . . αξιόλογο .

(18) Cf. *Leis*, VII, 796 B, onde Platão fala das danças sagradas dos curetas como τῶν χορηγῶν εὐοπλία παιγνία. As íntimas relações existentes entre o jogo e os mistérios sagrados são tratadas de maneira extremamente sugestiva por Romano Guardini no capítulo *Die Liturgie als Spiel* de seu *Vom Geist der*

A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito. Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela. Podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança; mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado.

Adotando este ponto de vista, podemos agora definir de maneira mais rigorosa as relações entre o ritual e o jogo. A extrema semelhança das duas formas não nos deixa mais perplexos, e nossa atenção continua presa ao problema de saber até que ponto todos os atos de culto são abrangidos pela categoria do jogo.

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. Ora, a delimitação de um lugar sagrado é também a característica primordial de todo ato de culto. Esta exigência de isolamento para o ritual, incluindo a magia e a vida jurídica, tem um alcance superior ao meramente espacial e temporal. Quase todos os rituais de consagração e iniciação implicam um certo isolamento artificial tanto dos ministros como dos neófitos. Sempre que se trata de preferir um voto, de ser recebido numa Ordem ou numa confraria, de fazer um juramento ou de entrar para uma sociedade secreta, de uma maneira ou de outra há sempre essa delimitação de um lugar do jogo. O mágico, o áugure e o sacrificador começam sempre por circunscrever seu espaço sagrado. O sacramento e o mistério implicam sempre um lugar santificado.

De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre os rituais dos sacrifícios de todo o mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica

Liturgie, pp. 56-70 (Ecclesia Orans, herausg. von Dr. Ildefons Herwegen, I, Freiburg i. B. 1922). Sem fazer referência a Platão, aproxima o mais possível das idéias deste acima citadas. Atribui à liturgia grande número de caracteres comumente aceitos como próprios do jogo. Também a liturgia é, em última análise, zwecklos aber doch sinnvoll sem finalidade, e contudo rica de sentido.

fundamental e essencial do espírito humano. É costume reduzir esta analogia geral das formas de cultura a qualquer causa "racional" ou "lógica", explicando a necessidade de isolamento e separação pela ânsia de proteger os indivíduos consagrados de influências malélicas, pois eles, em seu estado de consagração, são particularmente vulneráveis às práticas dos espíritos malignos, além de constituírem eles mesmos um perigo para os que os rodeiam. É uma explicação que coloca na origem do processo cultural em causa uma reflexão de ordem racional e uma intenção utilitária, precisamente aquilo que Frobenius recomendava evitar. Mesmo que não volte-mos aqui a cair na antiquada teoria da invenção da religião pela classe sacerdotal, continuamos, mesmo assim, a introduzir um elemento racionalista que deveria ser evitado. Se, por outro lado, aceitarmos a identidade essencial e original do jogo e do ritual, limitamo-nos a reconhecer o lugar santificado como um campo de jogo, sem chegar a colocar a ilusória questão do "por que e para que".

Mesmo estabelecida a identidade formal do ritual e do jogo, continua sendo necessário saber se esta semelhança vai mais longe que o aspecto puramente formal. É surpreendente que a antropologia e a religião comparada tenham prestado tão pouca atenção ao problema de saber até que ponto as práticas rituais, desenrolando-se dentro do quadro formal do jogo, são marcadas também pela atitude e pela atmosfera do jogo. Mesmo Frobenius, que eu saiba, não colocou este problema.

Escusado seria dizer que a atitude espiritual de um grupo social, ao efetuar e experimentar seus ritos sagrados, é da mais extrema e mais santa gravidade. Mas insistamos uma vez mais: o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se "apenas" de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo.

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à "vida quotidiana" reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Quais são, então, a atitude e o ambiente predominantes nas celebrações sagradas? A palavra *celebrar* quase diz tudo: o ato sagrado é celebrado, isto é, serve de pretexto para uma festa. A caminho dos santuários, o povo prepara-se para uma manifestação de alegria coletiva. As consagrações, os sacrifícios, as danças e competições sagradas, as representações, os mistérios, tudo isto vai constituir parte integrante de uma festa. Pode acontecer que os ritos sejam sangrentos, que as provas a que é submetido o iniciado sejam cruéis, que as máscaras sejam atemorizantes, mas tudo isso não impede que o ambiente dominante seja de festividade, implicando a interrupção da vida quotidiana. A festa é acompanhada, em toda sua duração, por banquetes, festins e toda a espécie de extravagâncias. Tanto nas festividades da Grécia antiga como nas das religiões da África atual, seria difícil traçar um limite preciso entre o ambiente da festa em geral e a santa emoção suscitada pelo mistério central.

Quase ao mesmo tempo que a primeira edição deste livro, o sábio húngaro Karl Kerényi publicou um estudo sobre a natureza da festa cuja ligação com nosso tema é das mais estreitas¹⁹. Segundo Kerényi, também as festas possuem aquele caráter de independência primeira e absoluta que atribuímos ao jogo. "Entre as realidades psíquicas", diz ele, "a festa é uma entidade autônoma, impossível de se assimilar a qualquer outra coisa que exista no mundo"²⁰. Tal como nós em relação ao conceito de jogo, também Kerényi considera que a festa foi tratada de maneira insuficiente pelos estudiosos da cultura. "O fenômeno da festa parece ter sido inteiramente ignorado pelos etnólogos²¹." O fato real da festa é ignorado, "como se não existisse para a ciência"²². Exatamente da mesma maneira que o jogo, poderíamos nós acrescentar.

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida quotidiana. Em ambos predominam a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e no espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comuns suas características principais. O modo mais íntimo de união de ambos parece poder encontrar-se na dança. Segundo Kerényi, os índios Cora, da costa oriental do México, chamam

(19) *Vom Wesen des Festes, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde*, 1, Heft 2 (dezembro de 1938), pp. 59-74.

(20) *Loc. cit.*, p. 63.

(21) *Id.*, p. 65.

(22) *Id.*, p. 63.

as suas festas religiosas realizadas por ocasião da trituração e da torrefação do milho o "jogo" de seu deus supremo²³.

As idéias de Kerényi sobre a festa como conceito cultural autônomo consolidam e ampliam as idéias que servem de base a este livro. Não se pense, todavia, que o estabelecimento de uma estreita relação entre o espírito do jogo e o ritual possa servir para explicar tudo. O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar "apenas fazendo de conta". Permanece de pé a questão de saber até que ponto essa consciência é compatível com os atos rituais efetuados dentro de um espírito de devoção.

Se nos limitarmos aos ritos sagrados das culturas primitivas, não será impossível determinar o grau de seriedade com que são efetuados. Tanto quanto me consta, os etnólogos e antropólogos concordam todos com a idéia de que o estado de espírito que preside às festas religiosas dos povos selvagens não é de ilusão total. Existe uma consciência subjacente de que as coisas "não são reais". Podemos encontrar uma viva descrição desta atitude no livro de Ad. E. Jensen sobre as cerimônias de circuncisão e puberdade nas sociedades primitivas²⁴. Os indivíduos parecem não sentir terror algum em relação aos espíritos que circulam por toda a parte no decorrer da festa e aparecem perante os olhos de todos no ponto culminante desta. Não é de se admirar, pois são sempre os mesmos, os homens encarregados da direção do conjunto das cerimônias; foram eles mesmos que confeccionaram as máscaras que usam e que, depois de tudo terminado, ocultam-se dos olhos das mulheres. São eles que emitem os ruídos que anunciam o aparecimento dos espíritos, que desenharam as pegadas destes na areia, que tocam as flautas que representam as vozes dos antepassados, que agitam os ruidosos tamborins. Em resumo, conclui, Jensen, sua situação assemelha-se em tudo à dos pais que brincam de Papai Noel com seus filhos: conhecem a máscara, mas escondem-na deles²⁵. Os homens contam às mulheres estórias fictícias acerca do que se passa nos bosques sagrados²⁶. A atitude dos neófitos oscila entre o êxtase, a loucura fingida, o frêmito de horror e a afetação dos garotos²⁷. Além disso, nem as mulheres, em última análise, são inteiramente iludidas. Elas

(23) *Id.*, p. 60, segundo K. Th. Preuss, *Die Najarit-Expedition*, I, 1912, p. 106 e seguintes.

(24) *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*, Stuttgart, 1933.

(25) *Id.*, p. 151.

(26) *Id.*, p. 156.

(27) *Id.*, p. 158.

sabem exatamente quem se esconde por trás desta ou daquela máscara. Apesar disso, quando uma máscara se aproxima em atitude ameaçadora apoderam-se delas uma extrema agitação e terror, e fogem gritando para todas as direções. Segundo Jensen, estas manifestações de terror são, em parte, inteiramente autênticas e espontâneas, e, apenas em parte, um papel imposto pela tradição. É assim que "é costume fazer". Em resumo, as mulheres desempenham o papel do coro da peça, e sabem que não podem comportar-se como "desmancha-prazeres"²⁸.

É impossível determinar de maneria rigorosa qual é o limite mínimo a partir do qual a gravidade religiosa passa a ser simples divertimento (*fun*). Entre nós, um pai que seja um tanto ou quanto pueril poderá ficar seriamente zangado se seus filhos o surpreenderem no exato momento em que estiver preparando os presentes de Natal. Na Colômbia Britânica, um pai Kwakiutl matou a filha por esta o ter surpreendido no momento em que talhava os objetos para uma cerimônia tribal²⁹. A natureza instável do sentimento religioso entre os negros Loango é descrita por Pechuel-Loesche em termos muito semelhantes aos de Jensen. A crença desses selvagens nos espetáculos e nas cerimônias sagradas é uma espécie de semicrença, sempre acompanhada por uma atitude de troça e de indiferença. O essencial, conclui esse autor, reside no ambiente³⁰. No capítulo intitulado *Primitive Credulity*, de seu livro *The Threshold of Religion*, R. R. Marett expõe a idéia de que em todas as religiões primitivas se encontra um certo elemento de "faz de conta" (*make-believe*). Tanto o feiticeiro como o enfeitado são ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Mas um deles escolhe o papel do iludido³¹. "O selvagem é um bom ator, capaz de deixar-se absorver inteiramente por seu papel, tal como a criança quando brinca; e, também tal como a criança, é um bom espectador, capaz de ficar mortalmente assustado com o rugido de uma coisa que sabe perfeitamente não ser um verdadeiro leão³²." O indígena, diz Malinowski, sente e teme sua crença, mais do que a fórmula de maneira clara para si mesmo³³. Emprega certos termos e expressões, que devemos recolher como documentos da crença, tais como são, sem procurar integrá-los numa teoria estruturada. O comporta-

(28) *Id.*, p. 150.

(29) F. Boas, *The Social Organisation and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, p. 435.

(30) *Völkstudie von Loango*, Stuttgart, 1907, p. 345.

(31) *Id.*, pp. 41-44.

(32) *Id.*, p. 45.

(33) *The Argonauts of the Western Pacific*, London, 1922, p. 239.

mento dos indivíduos aos quais a sociedade primitiva atribui poderes sobrenaturais pode freqüentemente ser definido como um *playing up to the role* (manter-se fiel ao papel) ³⁴.

Apesar desta consciência parcial do caráter fictício das coisas na magia e nos fenômenos sobrenaturais em geral, os mesmos observadores insistem que daí não deve concluir-se que todo o sistema de crenças e práticas seja apenas uma fraude inventada por um grupo de "incrédulos", tendo em vista dominar os "crédulos". É certo que esta interpretação não só é defendida por muitos viajantes, mas aparece até nas tradições dos próprios indígenas, mas, mesmo assim, não é possível que ela seja correta. "A origem de qualquer ato religioso só pode assentar na credulidade de todos, e sua manutenção espúria em defesa dos interesses de um grupo só pode ser a fase final de uma longa evolução ³⁵. Em minha opinião, também a psicanálise tende a cair nesta antiquada interpretação das cerimônias da circuncisão e da puberdade, que Jensen com tanta razão rejeita ³⁶."

De tudo isto decorre claramente, pelo menos para mim, uma conseqüência: que é impossível perder de vista, por um momento só que seja, o conceito de jogo, em tudo quanto diz respeito à vida religiosa dos povos primitivos. Somos forçados constantemente, para descrever numerosos fenômenos, a empregar a palavra "jogo". Mais ainda: a unidade e a indivisibilidade da crença e da incredulidade, a indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado e o "faz de conta" e o divertimento, são melhor compreendidas no interior do próprio conceito de jogo. Embora admita a semelhança entre o mundo da criança e o do selvagem, Jensen pretende estabelecer uma distinção de princípio entre a mentalidade de ambos. Quando colocada em presença da figura de Papai Noel, a criança, segundo Jensen, encontra-se perante um "conceito acabado", no qual "se encontra imediatamente" graças a seu próprio talento e lucidez. Mas "a atitude criadora do selvagem em relação às cerimônias aqui em questão é algo de inteiramente diferente. Ele não se encontra perante conceitos acabados, e sim perante seu meio ambiente natural, o qual exige uma interpretação; ele capta o misterioso demonismo desse meio ambiente e procura dar-lhe uma forma representativa" ³⁷. Reconhecemos aqui os pontos de vista de Frobenius, que foi professor de Jensen. Há, contudo, duas objeções que se impõem. Em primeiro lugar, quando afirma

(34) *Id.*, p. 240.

(35) Jensen, *loc. cit.*, p. 152.

(36) *Id.*, pp. 153, 173-7.

(37) *Id.*, p. 149 e ss.

que o processo mental do selvagem é "algo de inteiramente diferente" do da criança, Jensen está se referindo, de um lado, aos *originadores* do culto, e, de outro, à criança *de hoje*. Mas nada sabemos desses originadores. Tudo aquilo que se nos oferece como objeto de estudo é uma comunidade religiosa que recebe as imagens de seu culto sob a forma de um material tradicional tão "acabado" como acontece no caso de criança, e que reage a essas imagens de maneira semelhante. Em segundo lugar, e mesmo que desprezemos este primeiro aspecto, continua inteiramente fora do alcance de nossa observação o processo de "interpretação" do meio ambiente natural, assim como o de sua "captação" e "representação" numa imagem ritual. Só através de metáforas fantasiosas Frobenius e Jensen conseguem forçar a uma abordagem do problema. Sobre a função que opera no processo de construção de imagens, ou imaginação, o máximo que podemos afirmar é que se trata de uma função poética; e a melhor maneira de defini-la será chamar-lhe função de jogo ou função lúdica.

Assim, o problema aparentemente simples de saber o que é na realidade o jogo nos faz penetrar profundamente no problema da natureza e origem dos conceitos religiosos. Como se sabe, esta é uma das idéias básicas mais importantes para todo estudioso de religião comparada. Quando uma certa forma de religião aceita uma identidade sagrada entre duas coisas de natureza diferente, como por exemplo um ser humano e um animal, não podemos definir corretamente esta relação como uma "ligação simbólica", no sentido em que a entendemos. A identidade e unidade essencial de ambos é muito mais profunda do que a relação entre uma substância e sua imagem simbólica. É uma identidade mística. Um *se tornou* o outro. Em sua dança mágica, o selvagem é um canguru. Devemos sempre ter o máximo cuidado com as deficiências e as diferenças de nossos meios de expressão. Para formularmos uma idéia mínima dos hábitos mentais do selvagem, somos obrigados a traduzi-los em nossa terminologia. Quer queiramos quer não, sempre transpomos as concepções religiosas do selvagem para o plano de exatidão rigorosamente lógica de nosso tipo de pensamento. Expressamos a relação entre ele e o animal com o qual se identifica como sendo uma "realidade" para ele, e um "jogo" para nós. O selvagem diz que se apoderou da "essência" do canguru, e nós dizemos que ele "brinca" de canguru. Mas o selvagem nada sabe das distinções conceptuais entre "ser" e "jogo", nada sabe sobre "identidade", "imagem" ou "símbolo". Portanto, continua em aberto a questão de saber se a melhor maneira de apreender o

estado de espírito do selvagem no momento em que celebra seus rituais não será o recurso à noção primária e universalmente compreensível de "jogo". Em nossa concepção do jogo, desaparece a distinção entre a crença e o "faz de conta". A noção de jogo associa-se naturalmente à de sagrado. Qualquer prelúdio de Bach, um verso de qualquer tragédia é prova disso. Decidindo considerar toda a esfera da chamada cultura primitiva como um domínio lúdico, abrimos caminho para uma compreensão mais direta e mais geral de sua natureza, de maneira mais eficaz do que se recorrêssemos a uma meticolosa análise psicológica ou sociológica.

O jogo sagrado, pelo fato de ser indispensável ao bem-estar da comunidade e um germe de intuição cósmica e de desenvolvimento social, não deixa de ser um jogo que, como dizia Platão, se processa fora e acima das austeras necessidades da vida quotidiana.

É nos domínios do jogo sagrado que a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum. O homem moderno, graças à sua sensibilidade estética, conseguiu aproximar-se desses domínios muito mais do que o homem "esclarecido" do século XVIII. Pensamos aqui no encanto especial da máscara, como objeto artístico, para o espírito moderno. Há hoje um esforço para sentir a essência da vida primitiva. Esta forma de exotismo é por vezes acompanhada de uma certa afetação, mas mesmo assim é muito mais profunda do que a moda dos turcos, dos indianos e dos chineses no século XVIII. O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho. Nada o ajuda melhor a compreender as sociedades primitivas do que seu gosto pelas máscaras e disfarces. A etnologia demonstrou a imensa importância social deste fato, e por seu lado todo indivíduo culto sente perante a máscara uma emoção estética imediata, composta de beleza, de temor e de mistério. Mesmo para o adulto civilizado de hoje, a máscara conserva algo de seu poder misterioso, inclusive quando a ela não está ligada emoção religiosa alguma. A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida quotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo.

Mesmo se pudermos legitimamente resumir nossa concepção do significado dos ritos primitivos a um irredutível conceito de jogo, continuará de pé uma questão embaraçosa. Poderemos passar das formas religiosas inferiores para as mais elevadas? Dos estranhos e bárbaros rituais dos indígenas da África, da América e da Austrália o olhar passa na-

turalmente, para os sacrifícios rituais dos Vedas, os quais contêm já, nos hinos do *Rig-Veda*, toda a sabedoria dos Upanishads, para as profundamente místicas homologias entre deus, homem e animal na religião dos egípcios, para os mistérios de Orfeu ou de Elêusis. Tanto quanto à forma como quanto à prática, todos estes estão intimamente ligados às chamadas religiões primitivas, mesmo quanto aos pormenores mais cruéis e bizarros. Mas o elevado grau de sabedoria e de verdade que neles vemos, ou julgamos ver, nos impede de a eles nos referirmos com aquele ar de superioridade que, afinal de contas, era igualmente despropositado no caso das culturas "primitivas". É preciso determinar se esta semelhança formal nos autoriza a aplicar a noção de jogo à consciência do sagrado, à crença que essas formas superiores contêm. Se aceitarmos a definição platônica do jogo, nada haverá de incorreto ou irreverente em que o façamos. Segundo a concepção de Platão, a religião é essencialmente constituída pelos jogos dedicados à divindade, os quais são para os homens a mais elevada atividade possível. Seguir esta concepção não implica de maneira alguma que se abandone o mistério sagrado, ou que se deixe de considerar este a mais alta expressão possível daquilo que escapa às regras da lógica. Os atos de culto, pelo menos sob uma parte importante de seus aspectos, serão sempre abrangidos pela categoria de jogo, mas esta aparente subordinação em nada implica o não reconhecimento de seu caráter sagrado.