

Jogos autóctones indígenas: entre a literatura acadêmica e a cultura indígena.

Edwin Alexander Canon¹
Alex Branco Fraga²

Resumo

O presente artigo procura realizar uma revisão de literatura sistemática e conceitual do jogo, tendo como ponto de partida algumas das principais teorias abordadas desde a educação física e sua relação com o meio cultural e temporal no qual se desenvolvem. É assim que permanentemente se estabelece uma discussão crítica entre a literatura que privilegia o jogo no sentido europeizado e esportivizado e o jogo autóctone, ausente de uma clara definição acadêmica como parte relevante das diversas manifestações da cultura corporal de movimento dos povos indígenas.

Palavras-chave: jogo, educação física, jogo tradicional, jogo popular, jogo autóctone.

Indigenous Autochthonous Games : Between the Academic Literature and the Indigenous Culture

Abstract

This article aims to review the systematic and conceptual literature of games, using as a guiding principle some of the main theories developed in Physical Education and its relationship with the cultural and temporal means in which they are developed. A permanent, critical discussion is thereby developed between the literature that favours the game in the Europeanized sense and the autochthonous game, which lacks a clear academic definition, as a relevant part of the diverse manifestations of indigenous peoples' body movement culture.

Keywords: games, physical education, traditional games, popular games, autochthonous games

¹ Mestre e Doutorando em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, membro do grupo de pesquisa Polifes – Políticas de formação em educação física e saúde – ESEF/UFRGS.

² Doutor em Educação. Professor da Escola Superior de Educação Física (ESEF) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Uma análise de produção acadêmica na educação física e de algumas áreas das ciências humanas tem evidenciado, ao longo das décadas, diferentes concepções teóricas relacionadas ao jogo e os múltiplos significados que ele adquire das chamadas civilizações humanas. O jogo na literatura, como elemento de caráter polissêmico, tem sido designado para estabelecer categorias de apreciação, que adquirem sentido e significado a partir da criação de um grande número de práticas corporais³ como ponto de referência para a construção de sujeitos e saberes de um local determinado. É por isso que o jogo, a partir de tempos e espaços geográficos distintos, permite visibilizar não só concepções de sujeitos, tradições e avanços tecnológicos, mas também fortes laços de interrelações culturais que criam, formam ou reformulam os significados que os jogos apresentam entre os diversos povos.

Levando em conta as abordagens clássicas a respeito do jogo, parece-nos relevante recorrer a uma das maiores referências nos diversos estudos sobre o jogo: Johan Huizinga, que em 1938 publicou *Homo Ludens* (2004), no qual apresenta o jogo como um fenômeno cultural que está presente nas diferentes dimensões da vida humana. Para Huizinga, o jogo é “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias” (HUIZINGA, 2004, p. 33), entretanto, a presença de um fim determinado no jogo, faz com que o desenvolvimento da atividade se encontre inserido em um espaço emocional diferente das práticas normais da vida cotidiana. Huizinga (2004) deixa claro que todo jogo como representação agentiva proporciona um determinado número de significados (preparação do jovem para a vida, autocontrole, desejos de dominar, alegria, divertimento etc.), que não necessariamente encontram-se ligados ao próprio jogo, mas que estão determinados por espaços culturais previamente estabelecidos, onde se configuram sentidos e comportamentos específicos das diversas manifestações sociais presentes no entorno.

Do mesmo modo, o jogo atua tanto no desenvolvimento da atividade humana, como também é um componente de caráter primitivo compartilhado

³Entenda-se o termo práticas corporais com base em Damiani e Silva (2005), [...] como fruto do processo de diferentes construções coletivas e como potencialidade individual, devem permitir vivências e experiências mais densas e significativas possíveis. [...] É nessa condição que percebemos, também, que as práticas corporais são significativas, portadoras de um sentido para aqueles que delas participam, permitindo contrapor-se à perda do enraizamento cultural e das referências grupais que vem caracterizando as sociabilidades contemporâneas. (Damiani e Silva, 2005, p. 24).

com a atividade animal, pois surge a partir da aparição de sinais, rituais e ações que demarcam uma grande linha divisória entre o que pode ser entendido como violência e o que pode ser chamado de brincadeira.

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 (HUIZINGA, 2004, p. 3).

Desta maneira, é possível afirmar que o jogo, mesmo que esteja configurado em um espaço e tempo determinado, possui caminhos e sentidos compatíveis que limitam seu começo e seu final às próprias necessidades dos participantes. Em outras palavras, são os participantes que decidem quando adiar, suspender ou renegociar suas ações com a finalidade de atender suas demandas motoras, emocionais e sociais.

Existem, portanto, outros tipos de relações entre o jogo e sua função cultural que materializam ainda mais uma série de conflitos entre as múltiplas relações dos seres sociais e os fundamentos de caráter moderno em função da concorrência e da superioridade. Consequentemente, surgem regras que limitam e controlam o grau de desempenho da competição formal, de modo que estabelecem um equilíbrio de tensões em razão dos julgamentos aos quais são submetidos os participantes do jogo. É por isso que, em outros espaços da vida cotidiana, o jogo como elemento lúdico acaba sendo substituído pela aposta e pela busca da superioridade, princípio vital de nossa sociedade moderna.

O MUNDO DOS JOGOS: O ENGENDRAMENTO CULTURAL.

Enquanto Huizinga (2004) considera o jogo como atividade voluntária, de caráter livre e que se manifesta desde muito antes da cultura, o sociólogo Roger Caillois (1990), no seu livro *Os jogos e os Homens*, analisa o jogo como produto da manifestação e criação da cultura humana, através de certos princípios elementares que são inerentes ao homem em qualquer contexto, seja este material, social, temporal e lúdico. Para este, o jogo consiste em uma oposição direta ao caráter sério do trabalho humano, já que de certa forma não existem consequências reais que afetem o normal desenvolvimento do homem

na sua vida cotidiana. O jogo [...] opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem entregue (Caillois 1990, p. 9).

Partindo do princípio de que o jogo é uma atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia, Caillois (1990) propõe algumas categorias fundamentais, a partir do papel social que desempenha o jogo na era moderna e suas relações entre o *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, em outras palavras, “o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem respectivamente” (Caillois 1990: 32).

De certa forma, este tipo de classificação proposta na sua obra, visa inevitavelmente à presença de, pelo menos, um dos quatro elementos descritos anteriormente, a partir dos quais, se estabelecem relações de encaixe através do reconhecimento de características relevantes da vida coletiva.

As categorias representativas na teoria de Caillois (1990) são:

O Agôn: Jogos influenciados basicamente por atividades competitivas, por meio das quais se criam condições de igualdade entre os participantes. (*Exemplo: Futebol, golfe, atletismo, pólo, combate, bilhar, etc.*). *A Alea*: Caracterizada por aqueles jogos onde, a partir de qualquer tipo de habilidade individual ou coletiva, se busca vencer o destino por meio da sorte e não a um adversário. (*Exemplo: Jogo de dados, roleta, bingo, loteria, etc.*). *A Mimicry*: Direcionada aos jogos de imitação, na qual os participantes adotam uma ou mais personalidades com o fim de se apropriar de outras realidades existentes no meio cotidiano. (*Exemplo: Cinema, teatro, carnaval, jogos protagonizados, etc.*). E finalmente *o Ilinix*: Jogos que se apresentam na busca de vertigem com o fim de suprimir a estabilidade da percepção do corpo humano frente a sua realidade. (*Exemplo: Vôos sofisticados, tobogãs, rodar nas ladeiras, algumas práticas radicais, etc.*).

No pensamento de Caillois (1990) é de fundamental importância a compreensão do poder social exercido pelo jogo, pois está diretamente relacionado com a práxis coletiva. Em outras palavras, para ele não existe jogo individual, pois ao jogar se estabelece um diálogo de experiências e saberes (não sérios), que aperfeiçoam nossos mecanismos de interação natural influenciados pela materialização da sociedade moderna.

Muitas correntes de pensamento, ao fazer alguma reflexão teórica da construção do conhecimento em relação a nosso tema central, realizam categorizações de caráter científico ou disciplinar (Antropologia, Sociologia, Educação Física, Educação) que permitem uma análise complexa e interpretativa sobre a relação material ou imaginária do jogo frente ao princípio de realidade na qual o sujeito se encontra imerso.

Ao encontro disso, propõe o filósofo francês Gilles Brougère, com sua produção textual *Jogo e Educação* (1998), mostrar este mecanismo a partir de seu próprio funcionamento para pensar a relação que o jogo apresenta no campo educativo. Sua contribuição, a partir da filosofia, permite prescrever a notável importância do jogo para o desenvolvimento da criança, já que desde ali é possível instaurar um modelo de reprodução da realidade humana, como processo de crescimento e preparação para atividades concretas que serão desempenhadas durante sua vida adulta.

O jogo, na perspectiva de Brougère (1998), é entendido como aquele processo de configuração que prepara a criança para assumir uma função social no seu grande meio cultural. Do mesmo modo, a escola, como espaço disciplinador, gera estratégias de compensação através de comportamentos ligados à linguagem social, carregados de simbolismo e significados muitas vezes não percebidos pelos próprios sujeitos. O desejo pelo jogo não está separado do que é educação, mas sim, encoberto por ela (Brougère 1998, p. 150).

Nessa linha, o autor realiza uma apreciação analógica do sentido do jogo frente a algumas das culturas mais representativas da humanidade, ressaltando o lúdico, o simbólico, o mítico, o religioso e o competitivo, evidenciado no transcorrer do tempo a partir da institucionalização⁴ de saberes e práticas corporais.

Uma primeira analogia é realizada com início na época romana, na qual o jogo é tido a partir do caráter lúdico, razão pela qual o mundo imaginário, o teatro e os jogos circenses se inseriam nas festas religiosas como tributo às grandes batalhas e suas divindades protetoras. Seguidamente, visibiliza uma segunda analogia a partir da qual, apresenta o jogo grego como componente

⁴Institucionalização compreendida como aquela organização, apropriação e ressignificação de diversas práticas corporais por instituições de caráter social, religiosa, política, esportivas ou educativas para comemorar eventos ou festividades simbólicas modernas.

principal das celebrações e competições relacionadas à cerimônias de caráter religioso, político e corporal.

Como terceira analogia, descreve a cultura asteca, a partir da qual a recreação, o prazer, as artes e a guerra, entendida como um jogo, se desenvolve em cerimônias de caráter religioso como símbolo de renovação cíclica das temporalidades cosmológicas entre a natureza, os animais e o homem. Como última analogia, Brougère (1998) traz a colocação os jogos modernos como lugar de formação de identidade, permeada, principalmente, pelos ritos e festas de fingimento presentes na religião católica, pois a partir disso se concebem pensamentos e ideais específicos inseridos na família, na escola e na vida social.

A transformação dos sentidos destas práticas culturais se evidencia a partir de mudanças claras na esportivização⁵ dos jogos, através de fatores econômicos, políticos e sociais que interagem de forma moderna dentro de práticas corporais instituídas massivamente na escola. “É justamente porque o jogo é escape da realidade que ele se torna educativo” (BROUGÈRE, 1998, p. 184).

AS FRONTEIRAS DO JOGO: O TRADICIONAL, O POPULAR E A GÊNESE DO JOGO AUTÓCTONE.

Parte das contribuições acadêmicas na construção do saber disciplinar na área da Educação Física tem sido abordadas a partir de estruturas e saberes relacionados com temáticas como a educação, a modernidade e os diversos contextos socioculturais. Tais temáticas consideram a configuração do jogo em estruturas contemporâneas que facilitem sua abordagem e análise a partir de relações materiais que sirvam de referência para encaixar conhecimentos históricos em padrões significativos de grupos populacionais.

Lavega Burgués em seu livro *Juegos y deportes populares tradicionales* (2000), busca apresentar a essência dos jogos populares e tradicionais para entender as diferentes funções que os mesmos manifestam na educação física. É assim que apresenta uma grande contribuição ao patrimônio lúdico e cultural como principal estratégia de construção histórica e esportiva no nível local,

⁵Inserção da lógica do esporte de rendimento ou esporte – espetáculo nas diversas manifestações culturais não esportivas.

regional e nacional. Tal como cita no seu livro, estabelece uma classificação diferenciadora do jogo a partir do tipo de demandas motoras frente a diversas ações motrizes, geradas durante a interação com os outros e com o meio no qual se desenvolve.

Lavega (2000) realiza uma análise circunstancial e exemplificada dos jogos populares entendendo estes como aqueles que são praticados pelos habitantes de uma determinada zona geográfica ou por um setor específico da mesma população (jovens - velhos - estudantes - mulheres - homens).

Quando localizamos um jogo que se encontra muito arraigado a uma determinada zona e a população do lugar pratica-o habitualmente, seja em forma geral, (diversas idades e gêneros) ou em um setor específico da população (por exemplo, pessoas anciãs, população escolar...), esse jogo pode se denominar de popular. (Tradução própria). (LAVEGA, 2000, p 31)⁶.

Neste caso, o popular tem sentido ao se referir às práticas de algumas manifestações culturais pertencentes às pessoas de um lugar determinado que, com suas características regionais, crenças, e estilos de vida, os têm incorporado ao seu cotidiano. Deste modo, podem ser praticados simultaneamente em diversas regiões apresentando características ou variações específicas que dependem diretamente da cultura.

Na atualidade é possível compreender os Jogos tradicionais a partir de dois pontos de referência: o primeiro, tal como o define Lavega (2000) como aqueles que têm sido praticados desde sempre e, portanto, são transmitidos de pais para filhos durante distintas gerações, e o segundo, no marco esportivo como aquelas celebrações comemorativas nas quais, por meio de um processo de esportivização, se inserem em algumas das práticas corporais (neste caso dos diversos povos indígenas), características do esporte moderno como a racionalização, a quantificação e a busca de recorde (GUTTMAN, 2004, p.)⁷.

⁶Cuando localizamos un juego que está muy arraigado a una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (por ejemplo personas ancianas, población escolar...), ese juego lo podemos denominar popular (LAVEGA, 2000, p 31).

⁷Neste caso Guttman (2004) teoriza a racionalização como aquilo que se encontra relacionada com a paridade de condições técnicas e normativas, para estabelecer uma competição sem desvantagem para qualquer um dos participantes. Mesmo assim, discute a quantificação como o meio para vislumbrarem forma material, as diversas conquistas de superioridade frente aos outros. Enquanto ao recorde esportivo, o aborda como o a característica mais significativa do

Como resultado das interações de caráter temporais, espaciais e regionais, entre o jogo popular e o jogo tradicional respectivamente, se constitui uma configuração mútua à qual denominei *conversão recíproca*. Conversão que, mesmo que ambos se encontrem numa classificação determinada, seja esta tradicional ou popular, isto não impede que flua a partir de sua prática de um sentido ao outro. Não obstante, é *Recíproca* neste caso, já que, tanto uma como a outra, respondem significativamente a características de dependência internas e externas da categoria oposta. Em outras palavras, para que o jogo tradicional consiga se transformar em popular, precisaria ser praticado tanto em uma maior proporção, como também de forma ainda mais habitual pelos moradores de uma zona geográfica específica. Mesmo assim, para que o jogo popular consiga se transformar em um jogo tradicional, precisaria da sua institucionalização com o fim de assumir um reconhecimento maior que aquele outorgado ao nível local.

O autor menciona o Jogo Autóctone de forma vaga e breve, ratificando a impossibilidade de estabelecer-se alguma relação entre os termos jogo e autóctone devido à incerteza do lugar e da época em que foram originadas aquelas práticas. No entanto, considera que existe a possibilidade de que tais práticas tenham seu início em épocas ancestrais ou em países e regiões muito afastadas, como consequência das constantes interações culturais as quais foram submetidos aqueles povos ao longo da geografia mundial.

Parece lógico afirmar que ao não conhecer qual é a origem destes jogos, não é possível utilizar com rigor o termo autóctone, nativo, proveniente ou vernáculo, que sendo sinônimos significam atribuir a uma zona ou cultura a origem de um determinado jogo. Se poderia afirmar que algumas das suas considerações como as regras, as expressões que usam para outorgar nome a um jogo (balón-prisionero, cementerio, jugar a matar, brile, balón-tiro...) são familiares de um local ao outro. Além disso, temos que considerar que ao longo da história, nossos povos têm estado em continuo contato com outras culturas a partir da qual é possível que um jogo na atualidade possua sua origem em épocas ancestrais e em países e regiões muito afastadas da nossa geografia. (Tradução própria). (LAVEGA, 2000, p 30 - 31).

esporte moderno, já que se encontra carregada de reconhecimentos e significados tanto no nível social e individual, em prol de ultrapassar os limites das possibilidades humanas.

Concordamos com o autor, quando este afirma que o jogo tem sua existência em espaços e tempos muito remotos; da mesma forma, entendemos que aquelas práticas sofreram muitas mudanças no decorrer do tempo, especialmente no momento das interações sociais e culturais com outros tipos de sociedades. A abordagem estabelecida pelo autor para a construção teórica, no seu livro *Juegos y deportes populares tradicionales* (LAVEGA, 2000), parte de dois elementos representativos que constroem a base substancial para a compreensão dos jogos: a primeira, sua apreciação do jogo a partir de uma concepção global-moderna encaixando-o em classificações já estabelecidas, outorgando sentido dinâmico ao pensamento individualista e competitivo em que nossa sociedade se encontra imersa. A segunda, a praxiologia motriz como teoria de ensino de jogos e esportes, mediante a compreensão das suas lógicas internas e sua relação com condutas motrizes como elemento de organização dos comportamentos motores.

Por outro lado, o autor afirma ser o jogo autóctone um elemento original ou genuíno de um local específico, uma prática de criação pura, inalterada e homogênea, indissolúvel entre os integrantes de determinada sociedade. Refletir sobre estas assertivas é indispensável, pois desde a literatura dos Estudos Culturais, especialmente os relativos aos povos indígenas no campo da educação, é impensável conceber a existência de uma fase pura de criação, na qual aquilo que é considerado como indígena apareça sem qualquer influência externa sob uma perspectiva intercultural. É por isto que o jogo autóctone não é aqui empregada no sentido da busca pela origem de um jogo em si, não influenciado pelo processo civilizatório, e sim (na minha perspectiva) como uma expressão que ajuda a visualizar a interação cosmológica das manifestações culturais dos povos indígenas que são agenciadas por meio da prática corporal do jogo.

Ele tem um significado simbólico imerso em uma relação estrutural com o pensamento cosmológico, ponte de conexão entre o mundo horizontal (relações sujeito-natureza e relações inter-humanas) e o mundo vertical (relações do sujeito com os espíritos, os mitos, os seres mitológicos, as divindades extra-humanas) que dá sentido a uma dimensão inscrita no universo indígena e de difícil visualização/compreensão para os que não são indígenas. É uma relação que envolve elementos de caráter mítico, ritualístico, de iniciação, de crença, de festas e que só pode ser entendida por quem partilha seus significados. Portanto, acreditamos que o jogo autóctone indígena apresenta uma dimensão que vai muito além do ato de jogar e de seu sentido

meramente lúdico. Por conseguinte, pensar em jogos autóctones indígenas não é pensar em práticas corporais puras, antigas e não “influenciadas” pelas diversas interações culturais. É pensar, sim, em outro tipo de práticas de presentificação, entendendo esta como o ato pelo qual um objeto se torna presente sobre uma forma, estrutura ou imagem, a partir da qual apresentam características, neste caso, cosmológicas, que interagem com seres naturais, espaços, deuses, objetos e seres de caráter mitológico.

De fato, é relevante pensar que nas sociedades indígenas, o jogo como elemento de construção de espaços ancestrais e de crenças cosmológicas entre o humano e o extra-humano, configura um caminho de movimentos constantes que dotam o sujeito de experiência para seu desenvolvimento social, corporal e histórico como parte do seu legado cultural. É por isso que nestas práticas, além de dinamizar elementos de composição binária entre o cosmológico e o prático, também se estabeleceram pontos de partida para a criação histórica, social e territorial, razão pela qual, estas práticas foram resignificadas (ou em outros casos extintas) no momento da invasão europeia aos povos indígenas da América Latina. Por conseguinte, tanto as configurações como as classificações do jogo encontradas na literatura, deixam avistar o caráter colonizador que ao longo do tempo, tem marcado seu sentido evolutivo chegando à esportivização de certas práticas corporais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de ressaltar que as variadas manifestações da cultura corporal de movimento dos povos indígenas, entre as quais se encontra o jogo como parte do patrimônio cultural imaterial, permite-me mostrar a existência de outro tipo de prática (jogos autóctones) que possui significados culturais não capturáveis pela urbe social moderna. É por isto que entender a evolução dos jogos é o início para compreender e dialogar os processos e dinâmicas de transformação que os mesmos têm sofrido no decorrer do tempo. É assim que a educação física, como disciplina acadêmica e de intervenção, é um espaço que envolve multiplicidade de sentidos, culturas e pensamentos com possibilidades de interação exploratórias, razão pela qual ajuda a dar uma interpretação diferencial ao que tradicionalmente tem sido institucionalizado como parte do processo homogeneizante das diversas práticas presentes em nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y ocio en el proceso de la civilización**. 2. ed. México: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, 1992.

GUTTMAN, A. **Visando a modernidade: arco e flecha e a modernização do Japão**. Movimento, Porto Alegre, v.10, n. 3, p. 9-21, setembro/dezembro de 2004

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BURGUÉS, L. P. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona: INDE, 2000.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO OIT. **Convenção no. 169 sobre povos indígenas e tribais**. Brasília, Unicef - ONU, 2011.

SILVA; DAMIANI. Práticas corporais. *In*: REGINA, D. I. **Gênese de um movimento investigativo em Educação Física**. Florianópolis: Rede cedes, 2005 - 2006.

*Recebido em maio de 2015
Aprovado em agosto de 2015*