

**JOGO E SOCIEDADE:
um estudo sobre a formação do sujeito social**

Matheus Roberto Breda Teixeira¹
Meire Aparecida Lôde Nunes²

Resumo

O objetivo geral da pesquisa é estudar o jogo na obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, com o intuito de compreender a influência desta prática corporal na formação dos homens como sujeitos sociais. A proposta é fruto da observação de que as práticas corporais, de forma geral, não são reconhecidas na sociedade contemporânea como área do conhecimento que participa efetivamente da formação dos homens. A hipótese que se constrói é de que a naturalização de práticas corporais, como o jogo que, diante de seu aspecto lúdico, faz com que a sociedade não atribua significado à formação dos sujeitos. A pesquisa possui caráter teórico, visa à reflexão e construção de novos conhecimentos por meio de estudos bibliográficos. Observou-se que os indivíduos são sujeitos que só se realizam em sociedade, porém que precisam exercitar as qualidades que possibilitam o convívio social e que, possivelmente, a falta de reconhecimento do jogo na formação social dos sujeitos advém da falta de estudos sobre essa temática.

Palavras-Chave: Jogo; Sociedade; Sujeitos Sociais.

**GAME AND SOCIETY:
a study on the formation of the social human**

Abstract

The aim of the study is to reflect on the influence of the game on the formation of social humans. The proposal is the result of observations that bodily practices, in general, are not recognized in contemporary society as an area of knowledge that effectively participates in the training of men. It is hypothetically accepted that the playful character present in bodily practices contributes to the naturalization of the game as a non-serious social activity and therefore, not considered an essential element in the process of formation of a social person. The research has a theoretical bibliographic character and is developed through the study of works by authors John Huizinga and Nobert Elias. The development of the study allowed us to verify that the individuals only fulfill themselves in society, however they need to be educated to socialize in the collective. The awareness of the game as a human premise enables its effective application as a formative element of social persons. Although, it is understood that there is a need for more studies that guide the pedagogical practices in this sense.

Keywords: Game; Society; Social humans.

¹ Mestrando em História da Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Graduado em Educação Física pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR-Paranavaí). mrbreda.teixeira@gmail.com

² Professora adjunta da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR - campus de Paranavaí). Docente do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Desenvolvimento (Unespar, campus de Campo Mourão). Graduada em Educação Física, Mestra e Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Maringá. Líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Estudos Corporais (LEC). Membro do Núcleo Interdisciplinar Clássicos na Educação (NICE, UEM). meire.lode@unespar.edu.br

Introdução

Ao observarmos os documentos que regem a educação brasileira, é possível perceber a importância das práticas corporais para a formação de sujeitos sociais. Dentre as várias possíveis definições e interpretações, esses indivíduos sociáveis podem ser considerados como seres humanos formados em/para a sociedade e que possuem a capacidade, e um amplo potencial, para transformá-la por meio de suas ações.

Podemos verificar essa questão na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que define um conjunto de conhecimentos que devem ser desenvolvidos durante a Educação Básica e traz a corporeidade como uma perspectiva de formação dos sujeitos. No que concerne à educação infantil, por exemplo, o corpo é apresentado no documento como a primeira forma de comunicação, pois “Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem. As primeiras formas de interação do bebê são os *movimentos do seu corpo*” (BRASIL, 2017, p. 40, grifo nosso).

Menções como essas são apresentadas mais adiante, quando o foco do documento é a área de Linguagens, a qual é composta por: no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, e, no Ensino Fundamental – Anos Finais, acrescenta-se Língua Inglesa. De acordo com a BNCC, o objetivo dessas áreas é propiciar ao estudante experiências diversificadas que permitam uma ampliação de suas capacidades comunicativas e expressivas. Como argumento afirma que “As atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), *corporal*, visual, sonora e, contemporaneamente, digital” (BRASIL, 2017, p. 61, grifo nosso). Além disso, é provável que “Por meio dessas práticas, as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais” (BRASIL, 2017, p. 61). Desse modo, são nessas interações e relações que se encontram entrelaçados conhecimentos, atitudes, preceitos culturais, morais e éticos.

O corpo como meio de comunicação, presente em vários momentos do documento, nos direciona à importância dos processos comunicativos na formação social dos sujeitos. Essa questão ecoa quando direcionamos nosso olhar para outras áreas do conhecimento. Nesse sentido, o sociólogo alemão Nobeert Elias (1994, p. 33) destaca que

o ser humano “não apenas é suscetível de ser ajustado para se comunicar com outros de sua espécie, como também, por natureza, precisa desse ajustamento por outras pessoas, do ajustamento social, para se tornar humano no sentido pleno da palavra”. Desse modo, é possível compreender que os homens tendem a dialogar e o ato comunicativo, por meio da linguagem oral ou corporal, pressupõe o desenvolvimento das condições para formação do sujeito social.

Para a compreensão de sujeito social, é necessário entender que existem aspectos humanos que, na maioria das vezes, desenvolvem-se apenas em sociedade. Segundo Elias (1994, p. 17), “não há dúvida de que cada ser humano é criado por outros que existiam antes dele; sem dúvida, ele cresce e vive como parte de uma associação de pessoas, de um todo social — seja este qual for”. Além disso, para o sociólogo alemão, os sujeitos sociais possuem duas principais características marcantes que contribuem para sua definição. A primeira está relacionada com a flexibilidade, no quesito relação interpessoal. Enquanto na segunda, observa-se a dependência como outro atributo relevante.

As ideias apresentadas por Elias nos revelam que as relações interpessoais são flexíveis e que as pessoas fazem parte de um todo, resultantes de um processo circular entre indivíduo e sociedade que nos remetem ao pensamento de que “a atividade física não está relacionada somente ao aspecto motor e físico, mas também ao sentido de abranger aspectos positivos à vinculação de valores e atitudes associados a manifestações de paz, justiça, liberdade, respeito, cidadania, disciplina, cooperação, responsabilidade e principalmente lazer” (LEITE, 2012, p. 14).

As questões apresentadas sobre a importância/influência das atividades corporais no processo de formação do homem - esse sujeito que só se realiza em sociedade, mas que precisa exercitar as qualidades que possibilitam o convívio social - auxiliam estabelecer o jogo como recorte investigativo dentre componentes curriculares da Educação Física, que segundo a BNCC, são entendidos como aqueles que tematizam as práticas corporais nas unidades temáticas de jogos e brincadeiras, danças, lutas, esportes e práticas corporais de aventura.

Callois (2000), na contracapa do livro *Homo Ludens*, exprime a potencialidade e a importância do jogo na formação de sujeitos sociais ao mencionar que “Huizinga, reúne e interpreta um dos elementos fundamentais da cultura humana: o instinto do Jogo” (HUIZINGA, 2000). Sob o mesmo ponto de vista, observa-se também, nesta obra escrita

em meados do século XX, que o jogo se faz presente e contribui de maneira efetiva para o desenvolvimento e a promoção de diversas estruturas presentes na sociedade, como por exemplo, a linguagem, a poesia, o direito e a guerra. Huizinga (2000, p. 6) explica que o jogo existe para além das sociedades denominadas de civilizadas: “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo”. Além de tudo, “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” (HUIZINGA, 2000, p. 6). Para o autor, o jogo é mais do que um fenômeno físico, biológico ou psicológico, e possui uma função significativa, tem um sentido específico, algo que ultrapassa a sua materialidade e confere um sentido/significado à ação. Devido à importância do jogo nas diferentes sociedades e em especial na formação dos homens, o autor confere à espécie humana a designação de *homo ludens*.

Todavia, ao aproximarmos as ideias de Huizinga e a consciência da sociedade contemporânea acerca do jogo e, até mesmo sua compreensão dentro das instituições formais de ensino, percebemos um grande distanciamento entre os pressupostos teóricos do autor e sua prática social. O *Dicionário de filosofia* de Abbagnano (2007, p. 599) traz como primeiro significado do termo jogo a “atividade ou operação que se exerce ou se executa por si mesma, e não pela finalidade à qual tende ou pelo resultado que produz”. Por isso, nesta perspectiva, é possível que o jogo se aproxime do aspecto não sério, atingindo o âmbito recreativo e sendo considerado, até mesmo como distração, em oposição às demais atividades realizadas na nossa vida.

Assim, surgem indagações acerca de: será que a falta de reconhecimento do jogo na formação social dos sujeitos é proveniente da falta de tradição de estudos acerca da temática corpo/jogo e sociedade/homens/sujeitos sociais? A hipótese que se constrói é a de que a naturalização de práticas corporais como o jogo que, diante de seu aspecto lúdico, faz com que a sociedade não atribua significado a sua influência na formação social dos sujeitos. Nesse sentido, a ideia de naturalização das coisas “reside na crença de um suposto substrato “natural” dos sujeitos, irreduzível às operações da linguagem ou da ação humana” (MONTEIRO; VILLELA; SOARES, 2014, p. 3). Diante dessa hipótese e considerando a necessidade dos profissionais da Educação Física em aprofundar seus conhecimentos teóricos, superando o senso comum, e também da premência de pensar o

jogo dentro do âmbito da linguagem, assim como ocorre na BNCC, para eficiência da práxis pedagógica, nos propomos a estudar o jogo na obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, com o intuito de compreender a influência desta prática corporal na formação dos homens como sujeitos sociais.

O estudo está organizado em 2 seções. Na seção inicial, apresentamos o conceito de sujeito social tendo como pressupostos reflexivos as ideias do sociólogo alemão Nobert Elias. Na segunda, investigamos o conceito de jogo na obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga, esperando assim contribuir com o reconhecimento da Educação Física como área de formação que dialoga com as demais áreas da Educação, visto que a Educação é tema recorrente nas correntes filosóficas devido a sua constante necessidade na formação do homem.

Metodologia

A pesquisa se caracteriza como bibliográfica, a qual “explica um problema a partir de referenciais teóricos publicados em documentos [...] [e busca] conhecer e analisar contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema” (CERVO; BERVIAN, 1983, p. 55 *apud* RAUPP; BEUREN, 2003, p. 86). Todavia, indicamos que nossas investigações não se limitam à ‘revisão de literatura’. Essa faz parte dos encaminhamentos, mas a intenção é a construção de conhecimentos que possibilitem a elaboração de ideias e posicionamentos expressos pelas/nas ações cotidianas dos pesquisados.

Assim, podemos dizer que nossa pesquisa é de caráter teórico. De acordo com Demo (2000, p. 20), ela é “dedicada a reconstruir teoria, conceitos, ideias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos”. Também apresenta como uma de suas finalidades compreender/explicar as realidades e seus referenciais teóricos. Para isso, o material de pesquisa constitui “o referencial já tornado público em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, dissertações, teses, entre outros” (RAUPP; BEUREN, 2003, p. 87). Entretanto, este estudo não possui como propósito a intervenção imediata na realidade, mas atua na sua permanência ou transformação por meio da construção do conhecimento teórico que atua diretamente nas ações humanas.

A sociedade de Elias, a definição de sujeito social e o jogo

Esta seção tem por objetivo compreender o que é um sujeito social e como ocorre o processo de sua formação para o convívio social. Desse modo, o sociólogo alemão do século XX, Nobert Elias (1897-1990), reconhecido por sua teoria dos processos civilizadores, nos auxilia a compreender que os homens se inclinam ao diálogo, e o ato comunicativo, por meio da linguagem oral ou corporal, pressupõe o desenvolvimento das condições para formação do sujeito social. Nesse sentido, o indivíduo “não apenas é suscetível de ser ajustado para se comunicar com outros de sua espécie, como também, por natureza, precisa desse ajustamento por outras pessoas, do ajustamento social, para se tornar humano no sentido pleno da palavra” (ELIAS, 1994, p. 33).

Para a definição de sujeito social, é necessário entendermos a compreensão dos termos ‘indivíduo’ e ‘sociedade’. Segundo Elias (1994, p. 8), “dispomos dos conhecidos conceitos de “indivíduo” e “sociedade”, o primeiro dos quais se refere ao ser humano singular como se fora uma entidade existindo em completo isolamento”, enquanto que a sociedade pode ser entendida “quer como mera acumulação, coletânea somatória e desestruturada de muitas pessoas individuais, quer como objeto que existe para além dos indivíduos e não é passível de maior explicação” (ELIAS, 1994, p. 8). Assim, é provável que a sociedade possa ser compreendida como a junção de muitos elementos individuais que, quando integrados, estabelecem estruturas e relações, por diversos motivos específicos e distintos que não podem ser compreendidas isoladamente.

Por consequência, o sujeito social pode ser definido como o humano que na sua singularidade se relaciona com os demais indivíduos, estabelecendo uma teia complexa e invisível de relações sociais com diversas finalidades diferentes e executam funções que se direcionam de determinado indivíduo para outros ao seu redor. Estes argumentos colaboram para que a sociedade possa ser compreendida como a junção de muitos elementos individuais, que quando integrados, estabelecem estruturas e relações, por diversos motivos específicos e distintos, que não podem ser compreendidas isoladamente, e determinam o indivíduo a “numa medida especial, um ser social, dependente da companhia de outras pessoas” (ELIAS, 1994, p. 32).

Além disso, observa-se que o sujeito social possui algumas peculiaridades que o auxiliam no convívio em sociedade. De acordo com Elias (1994, p. 32), os indivíduos são

flexíveis no quesito relação interpessoal e possuem a “capacidade de se adaptar a tipos mutáveis de relacionamentos, sua maleabilidade e mobilidade especiais”. Também se nota a dependência como outra característica relevante, “pelo fato de ser o homem, numa medida especial, um ser social, dependente da companhia de outras pessoas” (ELIAS, 1994, p. 32). É possível que, para Elias (1994, p. 17), a formação do sujeito social aconteça por meio da educação e “não há dúvida de que cada ser humano é criado por outros que existiam antes dele; sem dúvida, ele cresce e vive como parte de uma associação de pessoas, de um todo social — seja este qual for”.

Nesta perspectiva, é possível perceber que a maneira como o homem se comporta, especialmente em sociedade, recebeu um papel de destaque na história, despertando o interesse em estudiosos de várias áreas do conhecimento. Se existem elementos e atitudes socialmente aceitáveis e seus opostos são punidos, é pelo fato de que o corpo e suas relações com outros corpos geram inquietações. Outro aspecto relevante encontra-se no fato de que o homem está sempre buscando restringir e/ou controlar os impulsos e inclinações, principalmente, corporais e até hoje têm “prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização” (HUIZINGA, 2000, p. 3).

Portanto, é sob esta mesma ótica que o elemento jogo pode auxiliar na construção da formação do sujeito social, uma vez que este elemento possui a capacidade de propor o uso da comunicação e exploração íntegra das linguagens, enquanto se joga. Desse modo, observa-se que é a linguagem que permite aos indivíduos distinguir coisas certas e erradas, é por meio dela que aprendem a defini-las e percebê-las. Para Huizinga (2000, p. 7), “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”. Além disso, para o autor holandês, “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras” (HUIZINGA, 2000, p. 7). Em suma, a formação/educação do sujeito social passa diretamente pelo desenvolvimento das comunicações, por intermédio do jogo. Nesse sentido, o jogo, como elemento educativo, favorece para o desenvolvimento da linguagem e, conseqüentemente, para o afloramento das funções sociais, extremamente úteis no convívio em sociedade.

Considerações gerais sobre Johan Huizinga e *Homo Ludens*

Ao longo da história do pensamento, existem diversas maneiras de investigar as formas de pensar o mundo. Alguns autores darão ênfase na biologia, na economia, enquanto outros podem considerar a linguagem, ou a sociedade, e nesta perspectiva, Huizinga destaca a cultura como principal meio de se pensar a vida. Johan Huizinga (1872-1945) foi historiador e professor holandês, seus escritos foram notabilizados por dedicar-se a estudar principalmente as manifestações culturais, sendo considerado um historiador da cultura. Huizinga publicou várias obras importantes, dentre elas destacam-se *O Outono da Idade Média*, *Nas sombras do amanhã* e, propriamente, *Homo Ludens*.

Em termos de escrita, morfologia e metodologia, os trabalhos de Johan Huizinga demonstram preocupações com a produção e construção da história, sobretudo com a maneira que ela se apresentava na sociedade. Para o autor, além de reviver o passado e seus principais acontecimentos, a história deveria reviver imprescindivelmente a vida dos homens:

Se a tarefa da História era reviver, como afirmava Huizinga, faltava ainda responder o que exatamente era possível reviver do passado. Em relação a isso sua resposta era categórica: “nada mais que a vida humana, mas os homens entendidos como indivíduos e não como grupos ou classes” (HUIZINGA, 2005, p. 99). Ele fazia questão de ressaltar que o problema do significado da “personalidade individual” para o conhecimento histórico assumia para ele o caráter de um problema de ordem metodológica e não metafísica (RIBEIRO, 2010, p. 14).

Posto isso, ao passo que aprofundamos nossas atenções em *Homo Ludens*, observa-se que em termos de estrutura, a obra está organizada em doze capítulos e publicada, originalmente, pela primeira vez no ano de 1938. Ademais, é possível que *Homo Ludens* seja considerado uma obra sofisticada, visto que, em cronologia, é um dos últimos escritos realizado pelo autor, o que resultaria em um pensamento amadurecido para sua elaboração.

De modo geral, “a obra trata de temas voltados ao significado do jogo como fenômeno cultural, sua expressão na Linguagem, no Direito, na Guerra, na Ciência, da Filosofia e nas Artes e na Cultura Contemporânea” (FERREIRA, 2019, p. 21). Além disso, em uma breve descrição, Huizinga nos revela as definições de jogo, suas características, e demonstra como este conjunto de aspectos transporta, o indivíduo que

joga, para um universo singular e imaterial conferindo-lhe ligeira percepção de uma concepção lúdica desligada da realidade. Observa-se que essa realidade se apresenta materialmente por meio do elemento lúdico e, para Huizinga, é este elemento que move toda a produção cultural, e, por consequência, as relações sociais com regras de convivência e civilidade. Por isso o historiador holandês é considerado “uma das referências principais no debate teórico acerca do Lúdico” (FERREIRA, 2019, p. 21).

Além disso, é possível que o pensamento central em *Homo Ludens* seja de que o jogo deveria explicar a humanidade e não exatamente o oposto, nesse sentido: “Huizinga tomará o jogo mais do que como já dado na sociedade, mas até mesmo como *fundante* da sociedade, de tal modo que as características do jogo são determinadoras das relações humanas, explicando-as, e não o seu contrário” (FERREIRA, 2019, p. 97).

Em síntese, esta seção ofereceu um breve aviso explicativo, descrevendo de modo conciso a biografia de Johan Huizinga, juntamente com seus principais procedimentos e métodos utilizados em sua maneira de produzir conhecimento. Desse modo, essas informações respaldam o início das nossas pesquisas tendo em vista a obra *Homo Ludens*, com ênfase no conceito de jogo, explorando suas principais características e refletindo a respeito da formação dos sujeitos sociais.

O jogo para Huizinga

Nossa atenção concentra-se, nesse momento, nas questões gerais acerca da essência e definição de jogo na obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, com a finalidade de entendermos suas principais características e importância para a formação do sujeito social.

A princípio, o autor relata que “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (HUIZINGA, 2000, p. 5). Desse modo, é possível compreender que o jogo é superior ao gesto mecânico, como por exemplo, movimentar-se com precisão, exatidão e destreza, mesmo que, em grande parte dos jogos, essas qualidades sejam apreciadas. É provável que a relevância do jogo se encontra no sentido em que ele é praticado, pois “todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p. 5). Assim também, por possuir uma função significativa, esta prática corporal sempre será a finalidade de/para algo. Atrelado a esta definição, há três princípios que serão aprofundados neste momento, visto que a obra *Homo*

Ludens é grandemente extensa e abrange várias possibilidades de exploração. O primeiro princípio remonta à questão envolvendo aspectos da materialidade/imaterialidade, o segundo relaciona-se com o lúdico, enquanto o terceiro pauta as questões acerca da forma de execução do jogo, abrangendo a individualidade e o coletivo.

Sendo assim, ao atribuir significação ao jogo, não se pode associá-lo exclusivamente ao campo das materialidades. Portanto, o jogo ultrapassa os planos da realidade material e unicamente física, “o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2000, p. 5). Torna-se presumível que ao mesmo tempo em que o jogo conserva essa essência imaterial, ele também é formador, diretamente ou não, da materialidade, e por mais que sua natureza se empenhe em escapar, há geralmente alguma matéria envolvida. Ademais, por possuir este potencial construtor e transformador da matéria, é provável que o jogo possa prestar assistência e colaborar para a edificação da sociedade. Por isso, Huizinga (2000, p. 7) relata que “o objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como “forma significante”, como função social”. Além disso, o “jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade” (HUIZINGA, 2000, p. 7). Por isso, é provável que o elemento jogo realize a transformação destas imagens em realidade e vice-versa, contribuindo para que esta imaginação estabeleça um processo dialógico no próprio ser que propicia uma mudança interna e, conseqüentemente, uma possível transformação social. Por analogia, nota-se que o jogo apresenta um caráter formador e transformador no âmbito coletivo e sociável, contribuindo para o desenvolvimento humano, abrangendo todas suas relações interpessoais, comunicativas e, conseqüentemente, auxiliando a desenvolvimento da cultura.

Em certo sentido, este desenvolvimento de estruturas sociais por meio do jogo talvez possa ser expresso e clarificado mediante a uma de suas principais características que reside na circunstância do jogo ser voluntário, e “chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” (HUIZINGA, 2000, p. 10). Decerto, joga-se porque gosta, ou possivelmente pelo fato de que o jogo é apreciável e, dessa maneira, estabelece certa relação de compatibilidade com o jogador, lhe conferindo o potencial de se sentir bem, enquanto joga. Essa ideia de que jogo se desenvolve com graciosa liberdade compactua com o elemento lúdico. Desse modo, as atividades livres/lúdicas podem ser consideradas atuantes na edificação de uma

educação/formação humana efetiva ao relacionar o lúdico ao fato de “que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’” (HUIZINGA, 2000, p. 10). Essa possível conexão entre esses dois elementos cruciais do jogo nos oferece a possibilidade de refletir acerca do universo “não-material” criado pelo jogo na imaginação, de uma realidade distinta daquela que é materialmente presente enquanto não se joga.

De conformidade com esta amarração antagonista, entre mundo real, imaginário e sua colisão na construção social, constata-se que os indivíduos jogam voluntariamente, alteram sua realidade física por intermédio de seu imaginário, gerando seu próprio espaço/tempo, seguindo suas leis, já que “ele cria ordem e é ordem” (HUIZINGA, 2000, p. 11). E este ato de jogar, possivelmente, opera como renovador da materialidade. Em resumo, é como se, durante o jogo, o indivíduo renovasse suas motivações e experiências e ao seu término, esse aprimoramento de vivência agiria amparando a (trans)formação da sociedade. De mais a mais, é possível que, para o autor, o jogo seja uma função vital, funcionando quase que como uma obrigação que se deve executar, ou talvez, algo imprescindível à vida humana. Dessa maneira, comporta-se amparando e contribuindo para a construção da sociedade, e por isso, está notadamente intrincada com as manifestações sociais, como por exemplo, a escrita, a poesia e a linguagem.

Ademais, a ideia de que algumas funções sociais importantes como, por exemplo, a cultura e, possivelmente, a educação, dependem e são desenvolvidas por meio das qualidades lúdicas expressas principalmente pelo jogo, ecoa quando Huizinga (2000, p. 13) relata que “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”. Portanto, nota-se que as estruturas sociais se manifestam por meio do elemento lúdico e, conseqüentemente, a vida dos homens que nela convive são afetadas pelo espírito lúdico que os permeia. É importante ressaltar que, neste sentido, o “espírito lúdico” pode ser compreendido como a qualidade de algo “não-sério” ser extremo e opostamente sério para quem o colocar em prática, por isso, é interessante salientar que “o caráter sagrado e sério de uma ação de maneira alguma impede que nela se encontrem qualidades lúdicas” (HUIZINGA, 2000, p. 59).

No que concerne à forma de execução, observa-se que o jogo pode ser executado sozinho ou em grupos, e tem a potencialidade de intensificar e simular relações entre indivíduos, contribuindo com o surgimento do sentimento de satisfação de seus jogadores

individualmente e em seus grupos, visto que o “êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo” (HUIZINGA, 2000, p. 40). Desse modo, ao aprofundarmos essa maneira de execução com ênfase no coletivo, é possível perceber que o jogo estabelece significativas relações, diálogos e comunicações com os demais indivíduos com quem jogam de tal forma que emergem as possibilidades para o exercício da moral.

Sobre a formação dos indivíduos, com relação à moral, Huizinga (2000, p. 152) entende que:

conforme dissemos desde o início, o jogo está fora desse domínio da moral, não é em si mesmo nem bom nem mau. Mas sempre que tivermos de decidir se qualquer ação a que somos levados por nossa vontade é um dever que nos é exigido ou é lícito como jogo, nossa consciência moral prontamente nos dará a resposta.

Entende-se que o jogo em si não se insere no âmbito moral, todavia se constitui como espaço possivelmente para o exercício e a prática da moral. Em certo sentido, se essa função vital e significativa da vida humana, assim for considerada, presume-se que possa ser estabelecida uma ponte proveitosa entre moral, comunicações, ética, educação e sociedade, por meio do jogo. Dessa maneira, aliado ao seu potencial desenvolvedor de funções sociais, poderíamos verificar sua importância na formação social dos homens. Também é importante ressaltar que há outras referências que abordam o significado de jogo a partir do olhar de Huizinga. Estudos recentes como os de De Sena (2018), De Sousa (2018) e Cotta Orlandi (2018), buscam aproximar o jogo com a educação e utilizam as características do lúdico para “eufemizar” os processos de ensino e aprendizagem. Em contrapartida, outras pesquisas versam o jogo por um viés filosófico, como os estudos de Avanço (2021), enquanto De Campos (2009) utiliza o elemento jogo por meio da história, para estreitar laços com as relações sociais.

Considerações finais

O desenvolvimento deste trabalho nos possibilitou realizar uma viagem a outros períodos da história por meio da leitura de determinadas obras literárias. A jornada nos permitiu assimilar e entender a respeito da importância/influência das atividades corporais no processo de formação do homem. De fato, todo ser humano necessita ser educado, no entanto, esta educação precisa ser realizada com alguma finalidade. Mais

especificamente, neste estudo podemos compreender que a finalidade da educação do homem é direcionada essencialmente para que ele seja o sujeito que só se realiza em sociedade, porém que precisa exercitar as qualidades que possibilitam o almejado convívio social e este elemento para o exercício denomina-se jogo.

Ao exercer o estudo do jogo, na obra de Johan Huizinga, observou-se que a falta de reconhecimento do jogo na formação social dos sujeitos e a de sua grande importância são, possivelmente, advinda da falta de estudo da história, sobretudo a respeito das temáticas do corpo, jogo, sociedade, homens e sujeitos sociais. Acredito que se essas temáticas forem aprofundadas pelos professores de Educação Física, além de ampliar os horizontes e conhecimentos dos mesmos, elas também poderiam contribuir para a valorização da disciplina, visto que a importância do jogo como elemento educativo pode favorecer ao desenvolvimento da linguagem, como sugere a BNCC. Além disso, a prevalência do elemento lúdico é extremamente sólida na sociedade, é como se este elemento estivesse profunda e historicamente enraizado na nossa civilização. E ele está.

Em suma, entende-se que os sujeitos precisam ser educados. Por sua vez, essa educação está conectada à percepção que temos sobre “para que educar? Qual a finalidade desta educação? Quais as ferramentas utilizar para educar?”. Essa compreensão de sujeito educado, que convive em sociedade, ocorre exatamente, quando o elemento jogo promove a formação de um universo único com todas suas características singulares e esse universo oferece a tensão moral que fornece as inúmeras possibilidades de exercício do juízo. Além disso, quem joga se insere diretamente nesse universo de tensão e possui todo o potencial para aprimorar sua moral, seja pelo hábito de jogar ou por amor ao jogo.

Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2017. Disponível em: <http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 10 jun 2024.
- DEMO, P. *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo: Atlas, 2000.
- ELIAS, N. *A Sociedade dos Indivíduos*. Zahar, 1994.
- FERREIRA, M. P. A. *A crítica da centralidade do lúdico na formação humana: críticas das teses de Johan Huizinga*. Salvador: FAGED/UFBA, 2019.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LEITE, S. G. C. *A importância da atividade física para formação social do adolescente*. 2012. Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4256/1/2012_SolangedasGracasCoutinhoLeite.pdf.

Acesso em: 10 jun. 2024.

MONTEIRO, S. S.; VILLELA, W. V.; SOARES, P. S. É inerente ao ser humano! A naturalização das hierarquias sociais frente às expressões de preconceito e discriminação na perspectiva juvenil. *Physis: Revista de Saúde Coletiva*, v. 24, p. 421-440, 2014.

RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. In: BEUREN, I. M. (org.) *Como elaborar trabalhos monográficos em Contabilidade: teoria e prática*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2013, p. 76-97.

RIBEIRO, N. S. D. “O mundo em ruínas”: notas sobre a decadência do Ocidente e a questão da morfologia história em Johan Huizinga e Oswald Spengler (1910- 1940). *ANPUB*, Rio de Janeiro, 2010.