



**FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ
UNIVERSIDADE DE FORTALEZA – UNIFOR
VICE-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA
MESTRADO/DOUTORADO**

AMADEU DE SOUSA MOURA TERCEIRO

Significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE

Meanings of gaming practice for elderly in Fortaleza-CE

**FORTALEZA
2016**

AMADEU DE SOUSA MOURA TERCEIRO

**SIGNIFICADOS DA PRÁTICA DE JOGO DE MESA PARA IDOSOS DE
FORTALEZA-CE**

MEANINGS OF GAMING PRACTICE FOR ELDERLY IN FORTALEZA-CE

Dissertação apresentada à Coordenação do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade de Fortaleza – UNIFOR, em cumprimento à etapa de Defesa, requisito para a obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Psicologia, Sociedade e Cultura.

Linha de Pesquisa: Ambiente, Trabalho e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. José Clerton de Oliveira Martins.

**FORTALEZA
2016**

Ficha catalográfica da obra elaborada pelo autor através do programa de geração automática da Biblioteca Central da Universidade de Fortaleza

Terceiro, Amadeu de Sousa Moura.

Significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE / Amadeu de Sousa Moura Terceiro. - 2016
132 f.

Dissertação (Mestrado Acadêmico) - Universidade de Fortaleza. Programa de Mestrado em Psicologia, Fortaleza, 2016.

Orientação: José Clerton de Oliveira Martins.

1. Jogo. 2. Idoso. 3. Experiência. 4. Fluxo. 5. Lazer. I. Martins, José Clerton de Oliveira. II. Título.



Universidade de Fortaleza – UNIFOR
Programa de Pós-Graduação em Psicologia
Ambiente Trabalho e Cultura nas Organizações

Dissertação intitulada "**Significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE**", de autoria do mestrando **Amadeu de Sousa Moura Terceiro**, aprovado pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. José Clerton de Oliveira Martins – (UNIFOR) – Orientador

Profa. Dra. Ieda Maria Rhoden – (UNISINOS)

Profa. Dra. Sylvania Cavalcante – (UNIFOR)

Profa. Dra. Shaiane Vargas da Silveira – (UFPI)

Fortaleza, 21 de setembro de 2016.

Visto:

Profa. Dra. Normanda Araujo de Moraes
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia
UNIFOR

Este trabalho é dedicado à minha família,
que me ensinou a jogar na vida.

AGRADECIMENTOS

Gratidão a Deus,

Gratidão à minha família e namorada,

Gratidão ao estimado orientador Prof. Dr. José Clerton de Oliveira Martins,

Gratidão aos membros do Laboratório Otium,

Gratidão aos participantes da pesquisa frequentadores das mesas de jogo da Praça Argentina,

Gratidão à Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP),

Gratidão à Universidade de Fortaleza (UNIFOR), que viabilizou e oportunizou esta pesquisa,

Gratidão à Bel (C.A. de Psicologia), por sua atenção em me atender,

Gratidão àqueles que me apoiaram durante este processo, de forma visível ou invisível.

Sem vocês este trabalho não seria possível.

Obrigado!

Amadeu Terceiro.

Você pode descobrir mais a respeito
de uma pessoa numa hora de jogo
do que em um ano de conversação.

Platão (427-347 a. C.)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Jogo de cartas na Europa entre 1370 e 1380.....	38
Figura 2	Jogadores de cartas em 1382, na cidade de Barcelona.....	39
Figura 3	Representação de uma oficina de baralho no século XVIII.....	40
Figura 4	Naipes de baralho no século XV.....	41
Figura 5	Cartas de baralho de Rouen, século XV.....	42
Figura 6	Praça Argentina Castelo Branco em uma segunda-feira após chuvas.....	68
Figura 7	Praça Argentina Castelo Branco visualizada pelo aplicativo Google Maps.....	69
Figura 8	Jogo de Biriba com mesa arrumada, toalha verde e suportes de madeira.....	76
Figura 9	Jogando em duplas.....	81

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Classificações e exemplos de jogos segundo Caillois.....	37
Quadro 2	Metodologia da pesquisa.....	59
Quadro 3	Perfil sociodemográfico dos participantes da pesquisa.....	70
Quadro 4	Desenho do percurso metodológico da pesquisa.....	73
Quadro 5	Dados do Instrumento de Análise 1 – I.A.D-1.....	97
Quadro 6	Dados do Instrumento de Análise 2 – I.A.D-2.....	100
Quadro 7	Dados do Instrumento de Análise 3 – I.A.D-3.....	101
Quadro 8	Quadro-síntese de significados.....	105

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IAD.....	Instrumento de Análise do Discurso
FORPG.....	Fortaleza do Roleplaying Game
OTIUM.....	Laboratório de Estudos sobre Ócio, Trabalho e Tempo Livre
PPGP.....	Programa de Pós-Graduação em Psicologia
TCLE.....	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UNIFOR.....	Universidade de Fortaleza
VRPPG.....	Vice-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

RESUMO

Este estudo teve como objetivo investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE. Partiu-se da premissa de que a velhice deve ser marcada pela tentativa de preencher o tempo de maneira mais enriquecida, no qual o jogo se insere como cultura e atividade praticada pelo idoso durante o seu tempo livre. Para esta investigação, foram entrevistados idosos jogadores e frequentadores da Praça Argentina Castelo Branco no Bairro de Fátima em Fortaleza-CE. O enfoque etnográfico abordado durante o percurso metodológico qualitativo deu suporte a um acompanhamento junto ao grupo de idosos que praticam atividades de jogo da referida praça, onde se observou a rotina dos participantes e seus comportamentos com o intuito de descrever e compreender os significados da prática de jogo de mesa atribuídos por estes. Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram: (a) observação participante e (b) entrevista em profundidade. Para as análises dos dados utilizou-se do relato etnográfico elaborado, além do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) para o agrupamento de categorias, onde três instrumentos de análise do material (IAD-1, IAD-2 e IAD-3) foram gerados facilitando os processos de análise. Os resultados mostram que os significados atribuídos pelos idosos a sua prática de jogo dizem respeito a passar o tempo, momento de lazer para sociabilizar-se e satisfação; além disso, a prática de jogo surge como um costume, descontração e ludicidade. Com isso, infere-se que os significados atribuídos pelos idosos à prática de jogo de mesa são diversos, confirmando o pressuposto de que há, de fato, uma polissemia de significados possíveis.

Palavras-chave: Jogo. Idoso. Experiência. Fluxo. Lazer.

ABSTRACT

This study aimed to investigate the meanings of table game practice for Fortaleza elderly. It started from the premise that aging should be marked by the attempt to fill the time in a more enriched way in which the game is included as culture and activity practiced by the elderly during their free time. For this investigation, we interviewed older players and regulars from Argentina Castelo Branco square at Fatima neighborhood in Fortaleza. The ethnographic approach discussed during the qualitative methodological approach has supported monitoring the group of old players of that square, where their routine was observed and their behaviors in order to describe and understand the meanings of table game practice for them. The data collection instruments used were: (a) participant observation and (b) in-depth interview. In addition to the analysis of ethnographic account, we used the technique of the Collective Subject Discourse (DSC), of Lefèvre and Lefèvre, for grouping speech categories, where three of the material analysis instruments (IAD-1, IAD-2 and IAD -3) were generated facilitating the process of analysis. The results show that the meanings attributed by the elderly their practice game relate to a time to spend, leisure time, time to socialize and feel pleasure; Furthermore, the game practice arises as a usual activity, seen as a palliative for health. Thus, it appears that the meanings attributed by the elderly to the practice of board game are several confirming the assumption that there is, indeed, a polysemy of possible meanings.

Keywords: Play. Elderly. Experience. Flow. Recreation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
2. ENCAMINHAMENTOS SOBRE IDOSO E VELHICE.....	21
3. APREENSÕES SOBRE JOGO.....	26
3.1 Características formais do jogo.....	26
3.2 Classificação dos jogos segundo Caillois	33
3.2.1 Os jogos de competição: Âgon.....	33
3.2.2 Os jogos de sorte: Alea.....	34
3.2.3 Os jogos Mimicry, ou jogos de imitação.....	35
3.2.4 Os jogos Ilinx, ou jogos de vertigem.....	36
3.3 Sobre jogo de baralho : um pouco de história.....	37
4. A UTILIZAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NESSE ESTUDO...43	
5. AS POSSÍVEIS EXPERIÊNCIAS DA PRÁTICA DE JOGO.....	45
6. METODOLOGIA.....	59
6.1 Método e técnicas.....	59
6.2 Locus da pesquisa.....	68
6.3 Participantes da pesquisa.....	69
6.4 Coleta de dados.....	70
6.5 Análise dos dados.....	71
6.6 Procedimentos éticos.....	72
7. RELATO ETNOGRÁFICO SOBRE O CAMPO OBSERVADO.....	74
7.1 Sobre o grupo.....	76
7.2 Interação com o grupo e o jogo de Biriba.....	78
7.3 Sobre a rotina dos jogadores.....	84
7.4 O jogar: inserindo-se no grupo.....	87
7.5 O processo de entrevistas.....	91
8. ANÁLISES SOBRE A PRÁTICA DE JOGO.....	95
8.1 Significados da prática de jogo.....	104
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	108
REFERÊNCIAS.....	115
APÊNDICE A – Ficha do Participante.....	121
APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre Esclarecido.....	122
APÊNDICE C – Questões disparadoras.....	128
ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP UNIFOR.....	129

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos dez anos eu me dediquei aos estudos da escrita de roteiro para jogos eletrônicos – um conhecimento técnico que adaptei dos meus estudos de roteiro de Cinema. Foi nesta década que o estudo da narrativa, de maneira geral, interessou-me.

Nos últimos dois anos, tive a oportunidade de instruir os alunos das turmas dos cursos técnicos de Game Design e Animação Gráfica do Porto de Iracema – Escola de Artes. Esta experiência profissional foi decisiva para que aflorasse em mim o desejo de entrar em um programa de mestrado. As aulas dos referidos cursos tinham como conteúdo o planejamento das regras e das narrativas dos jogos. A continuação desses estudos sob a perspectiva psicológica tornou-se importante, de modo que eu pudesse compreender o tema do jogo em profundidade e sob outra perspectiva, bem mais reflexiva do que técnica. Como entusiasta e colecionador de jogos de tabuleiro, optei por eles como tema para a elaboração de minha pesquisa, em detrimento dos jogos eletrônicos.

De forma a aprofundar os estudos, iniciei minha participação no Laboratório de Estudos sobre Ócio, Trabalho e Tempo Livre (Otium) do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade de Fortaleza (Unifor). A partir de então, esta pesquisa se vincula ao projeto central do Laboratório Otium intitulado “Recriando-se nas temporalidades livres da velhice: um estudo sobre experiências potencializadoras da vida com idosos do Nordeste Brasileiro”.

A partir do referido projeto tive contato com temáticas até então novas para mim, como os conceitos do tempo livre e do envelhecimento. Com isso, a possibilidade de aproximar jogo e envelhecimento surgiu. Eu pude pensar em investigar como os idosos aproveitam seu tempo para, dentre outras atividades, jogar.

Localmente, pelo que tenho observado em Fortaleza, os jogos de tabuleiro estão sendo redescobertos. A noção de que jogos de tabuleiro resumem-se apenas a Banco Imobiliário e Detetive – que podem ser comprados em uma antiga loja Maria Fumaça do shopping Iguatemi, por exemplo – está sendo desfeita.

Tenho atuado como incentivador e popularizador dos jogos de tabuleiro antigos, tais como Gamão, Crokinole, Go, Senet, Ur e outros. Também tenho feito o mesmo com jogos de tabuleiros modernos de estilo europeu e americano, tais como Seven Wonders, Le Havre, Carcassone, Agricola e muitos outros. Desta forma, mais pessoas conheceriam a gama de jogos possíveis.

Nos Estados Unidos, local em que a popularização dos modernos jogos de tabuleiro é evidente, tive a oportunidade de adquirir trinta jogos para minha coleção pessoal. A partir de então, estive em eventos como o “Fortaleza do RPG” (FORPG), Bienal do Livro e outros, que ocorreram no Centro de Eventos do Ceará e divulgaram esta modalidade nova de jogo.

Os esforços de divulgação motivaram a abertura da primeira luderia de Fortaleza, em 2013. A Balboa's Luderia & Cheesesteak House, que se encontra na Avenida Júlio de Abreu, nº 160, configura-se como um espaço para lancha e jogar jogos de tabuleiro. Seu acervo de jogos, hoje, é superior ao meu, contando com mais de duzentos jogos de tabuleiro. O empresário Pedro Parente, proprietário da Balboa's, viu a oportunidade de negócio, segundo ele, a partir dos jogos que eu ensinava a jogar e para os quais incentivava a prática.

A Livraria Cultura de Fortaleza também foi influenciada. Antes, seu catálogo não contava com jogos de tabuleiro, excetuando-se o xadrez e baralho tradicional. A partir das ações de divulgação geridas por mim e do contato com vendedores e funcionários administrativos, foi ficando claro, aos poucos, que existe um mercado para

tal modalidade. Hoje, a Livraria possui em seu catálogo mais de quarenta jogos de tabuleiro, muitos dos quais são importados e outros tantos fazem parte da categoria de jogos de tabuleiro modernos de estilo americano e europeu.

Na cidade de São Paulo também existem entusiastas e empresários dos jogos de tabuleiro. Em 2010, em São Paulo, foi inaugurada uma empresa – nomeada Galápagos – que traduz jogos de tabuleiro modernos americanos e europeus para o português e os vende. No ano de 2007, na Rua Treze de Maio, nº 972, foi fundada a primeira luderia do Brasil. A Ludus Luderia conta com um acervo de mais de 700 jogos de tabuleiro, segundo o website <www.ludusluderia.com.br>¹. Foi esta luderia que serviu de modelo para que o proprietário Pedro Parente criasse o cardápio de jogos e formatasse o negócio da Balboa's Luderia de Fortaleza.

Percebe-se então, além de um interesse das pessoas por jogos de tabuleiro, também um mercado que se forma e se depara com uma contínua expansão. Vinculada a todo esse contexto está a noção de contemporaneidade, e é importante compreendê-la melhor, visto que se trata do contexto no qual os jogos de tabuleiro estão inseridos hoje. Com isso, pode-se compreender melhor o ato de jogar na atualidade.

A contemporaneidade se caracteriza pelo atual estágio de desenvolvimento civilizatório, marcado pela cultura do consumo imediato e passageiro, em que o esforço em curto prazo e os excessos estão presentes na vida dos indivíduos hipermodernos, que se demonstram fragilizados, ansiosos, depressivos e com dificuldades para viver (Lipovetsky, 2007).

Devido aos apressamentos e às multitarefas direcionadas às sensações do corpo como objetivo último da existência (e próprias do contexto exposto acima), existe um

¹ Recuperado em: 10 de maio de 2015.

empobrecimento das experiências tal como definidas por Larrosa (2002). Jogar como uma atividade própria do simples consumo de jogos de tabuleiro oferecidos pelo mercado pode ser um dos exemplos deste empobrecimento. A relação análoga entre o prazer do consumo e o prazer das atividades de jogo permite essa capacidade de criar distração e movimento interior, e este é um dos grandes fatores que alimentam e convocam novas e mesmas necessidades (Lipovetsky, 2007).

Entre os sujeitos da contemporaneidade, os idosos merecem atenção especial devido às imagens produzidas que fazem referência ao fenômeno do envelhecimento hoje. Existe ainda uma forte associação entre o processo de envelhecer e a doença, a dependência, a morte e o afastamento (Neri & Freire, 2000). Além disso, a autonomia do jovem da sociedade contemporânea frente a algumas áreas da vida, como as novas tecnologias, justifica o motivo pelo qual idosos tendem a ter um status social muito mais baixo (Helman, 2005).

Embora o envelhecimento esteja associado à transformação do organismo e à diminuição da probabilidade de sobrevivência (Neri, 2001), também é verdadeira a sua possibilidade de ressignificação, através da qual o idoso olha para si e permite o encontro do corpo que envelhece e da mente que não está sujeita aos sinais de envelhecimento (Berlinck, 1996) – propiciando um enriquecimento do lugar interno do sujeito, uma envelhescência.

No âmbito do tempo livre ocorre uma reorganização do sujeito no que tange a sua subjetividade, estando ela mais aberta, apontando para um tempo autocondicionado de ações humanas percebidas com criatividade (Munné, 1980). No entanto, através do ideal de consumismo, o mundo hipermoderno acaba por afetar o sujeito idoso, que poderia estar aproveitando este tempo livre para a mais verdadeira expressão do ócio

como atividade dignificante; afeta-o na medida em que o corrompe, mercantiliza e, principalmente, empobrece-o de significados (Martins, 2013).

Convém lembrar que, na Antiguidade, o ócio era visto como objetivo de vida. Nos dias contemporâneos, ele passou por profundas transformações que o colocaram simplesmente como um contraponto do trabalho (Neulinger, 1981).

Encontrei no referido autor a ideia de que o ócio, em seu caráter subjetivo, é uma experiência positiva, e que se engajar nele significa cumpri-la livremente, sem pressão ou coerção; significa realizá-la pelo próprio bem de onde deriva a satisfação e envolve o núcleo do ser. Estar envolvido no ócio significa ser você mesmo e expressar seus próprios talentos, capacidades e potenciais (Neulinger, 1981).

Diante deste contexto e da possibilidade de múltiplos significados para a prática de jogo para os idosos – e partindo do pressuposto de que esta atividade de jogar pode conduzir os sujeitos a uma experiência como a de ócio –, investigamos aqui quais são os significados atribuídos pelos idosos a esta prática.

A própria atividade do jogo é vista como uma atividade de fluxo, que provê uma experiência satisfatória. Não apenas isso, mas, também, a atividade de jogo é planejada para ajudar seus participantes a atingir um estado mental altamente satisfatório (Csikszentmihalyi, 2008). Porém, os problemas contemporâneos permanecem. As pessoas em geral – e, portanto, os idosos – não sabem como aproveitar qualitativamente o tempo fora do trabalho. A alienação transformou o ócio, que é entendido como algo benéfico, em um problema moderno (Neulinger, 1981).

Outro problema da contemporaneidade é abordado na obra *O império do efêmero*. Neste livro, Lipovetsky (1987) sugere que para além da ideologia hedonista existe algo ainda mais fundamental, que serve de sustentáculo para o consumo. Este sustentáculo é definido como o ímpeto da competição estatutária. Ou seja, não se

consome um objeto apenas por ele mesmo ou seu valor de uso, mas em razão do prestígio, do status e da posição social que confere. Sua função “é conotar posições, reinscrever diferenças sociais em uma era igualitária que destruiu as hierarquias de nascimento” (Lipovetsky, 1987, p. 171).

Além do hedonismo que está na perspectiva de quem participa da atividade, há também o julgamento de quem está por fora dela, uma opinião externa caracterizada por um senso comum estigmatizante – como o olhar de quem vê um conjunto de idosos “vagabundos” que não têm com o que ocupar o seu tempo e, por isso, vão jogar ou “vadiar” numa praça. Somente o relato dos próprios idosos podem fazer frente a esses julgamentos e fornecer outra perspectiva para a questão.

Considerando que a atividade de jogo de mesa não pode ser desprovida de significados para os idosos, esta pesquisa investigou situações específicas. No intento de descobrir quais são os significados da prática de jogo para os idosos, partimos, com base nos estudos consultados, de alguns questionamentos iniciais: para esses idosos, o que significa jogar? Por que esses idosos jogam? Como eles se sentem ao jogar naquele lugar? Aqui, o pressuposto é de que a prática de jogo de mesa orienta-se para uma possibilidade polissêmica de significados para os idosos, o que fez surgir os objetivos deste trabalho.

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE. Seus objetivos específicos são: Compreender a prática de jogo de mesa para idosos; Descrever a prática de jogo de mesa para idosos; Apontar atributos da prática de jogo para idosos.

Com o intuito de atender aos objetivos deste trabalho, utilizei-me de formulações teóricas para subsidiar o conteúdo exposto. Estes preceitos teóricos foram

distribuídos em quatro seções, abordando subtemas que perpassam a temática central desta investigação e que considero importantes para o acompanhamento do estudo.

Na primeira seção, defini o conceito de idoso e seu processo de envelhecimento, assim como os correlacionei com a prática de jogos. Na segunda seção, julguei importante destacar a teoria das representações sociais de Moscovici (2007) para entendermos o fenômeno social da prática de jogo através dos seus próprios participantes, que significam ou representam a realidade dada. Na terceira seção, considerei oportuno abordar o tema do jogo através de autores muito referenciados em sua área, apoiando-me em conceitos que definem as características que formam o jogo e suas classificações, a partir de Huizinga (1980) e Caillois (1990), apenas para citar dois. Na mesma seção, tracei um breve histórico do jogo e algumas curiosidades sobre o jogo específico encontrado no campo de pesquisa – o baralho.

O capítulo cinco deste trabalho versa sobre as possíveis experiências que podem advir da prática de jogo, pautando-se em pressupostos que serão detalhados na ocasião.

No que se refere à metodologia utilizada, discorro, no capítulo seis, sobre a pesquisa qualitativa de enfoque etnográfico, a fim de investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos. A observação ocorreu na Praça Argentina, onde tive inclusive a oportunidade de jogar com os participantes da pesquisa. A escolha deste método propiciou um “mergulho” no contexto de jogo dos idosos e, assim, forneceu a coleta de informações para a análise do discurso dos participantes investigados.

Realizei entrevistas em profundidade com idosos que participam da prática de jogo na praça há pelo menos um ano. Após esta etapa, recolhi as observações e as analisei conforme o relato etnográfico que será apresentado ao seu tempo; o material colhido das entrevistas foi agrupado em categorias, respeitando o procedimento de

agrupamento proposto pelo método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), com suporte em Lefèvre e Lefèvre (2010).

Após a análise dos dados, elaborei as considerações finais desta investigação, nas quais retomo os objetivos da pesquisa e teço comentários baseados no que foi vivido. Termino a introdução com a alegria de afirmar que no momento em que escrevo este trabalho, no âmbito de Fortaleza, ele é inédito ao tratar de jogos e idosos.

2. ENCAMINHAMENTOS SOBRE IDOSO E VELHICE

Entende-se por idoso um sujeito que está em determinado segmento da vida e possui suas próprias características ou particularidades. Essencialmente, a velhice não implica diretamente decrepitude ou decadência: o envelhecimento deveria ser entendido como um processo único. Destacamos nesta pesquisa o idoso como sujeito que procura se potencializar para a vida, pois nas considerações do senso comum existe o que Schneider e Irigaray (2008) definem como uma forte associação entre o processo de envelhecimento e o meio externo.

Moreira e Nogueira (2008) entendem que envelhecer hoje é estar inseguro, já que esse processo está contido em um cenário de instabilidade devido a transformações ideológicas, políticas, econômicas e sociais do mundo contemporâneo. Por exemplo, a supervalorização da juventude consumista está na base do que sustenta a lógica de olhar o idoso como incapaz, o que acarreta estigma e, por consequência, danos no autorreconhecimento dos sujeitos mais velhos (Moreira & Nogueira, 2008).

A idade que marca o início da fase da velhice é 60 e 65 anos para países em desenvolvimento e desenvolvidos, respectivamente (Biasus, Demantova, & Camargo, 2011). No entanto, compreender de fato o envelhecimento é um fenômeno complexo.

Para Carvalho (2000), por exemplo, a classificação do processo de envelhecer depende de fatores sociais, ideológicos, econômicos, históricos e ainda simbólicos e culturais (ligados às tradições e crenças).

A relação entre os aspectos cronológicos, biológicos, psicológicos e culturais é fundamental na categorização de um indivíduo como velho ou não. A pessoa mais velha, na maioria das vezes, é definida como idosa quando chega aos 60 anos, independentemente de seu estado biológico, psicológico e social. Entretanto, o conceito de idade é multidimensional e não é uma boa medida do desenvolvimento humano. A idade e o processo de envelhecimento possuem outras dimensões e significados que extrapolam as dimensões da idade cronológica (Schneider & Irigaray, 2008, p. 586).

Os idosos, na condição de seres humanos e para além de qualquer discurso estigmatizante do senso comum contemporâneo, procuram momentos em que possam celebrar a vida. Relembro aqui Aristóteles, que já afirmava que o homem busca sempre a felicidade em última instância – ou seja, momentos de ócio criador. Uma possibilidade dessa natureza se mostra através das práticas de jogo. Além disso, os jogos contribuem para o bem estar físico, como ilustra a citação abaixo.

Jogos são tipicamente vistos como entretenimento de crianças e jovens. No entanto, não é incomum que os idosos joguem paciência, xadrez ou outros jogos tradicionais. A natureza divertida de jogos forma a base para usá-los como um meio de melhorar o bem estar (Sirikka, Merilampi, Koivisto, Leinonen, & Leino, 2012, p. 290).

Nas praças, nos clubes, nos salões e nas festas existe a sociabilização entre os mais velhos, e poderíamos supor que ela se configura como um movimento contrário àquilo que é comumente associado aos idosos: a doença, a dependência e a morte.

Entendemos que as atividades com jogos, por um lado, podem conduzir os indivíduos às experiências de ócio ou de fluxo; por outro, estão associadas aos mecanismos alienantes de dessubjetivação pertencentes ao entretenimento vazio da sociedade hipermoderna do consumo.

Entendemos também que os desafios do idoso na contemporaneidade se configuram como uma luta por aceitação e enriquecimento subjetivo, através do que os rótulos possam ser desfeitos e para que haja espaço para atividades significativas de engrandecimento humano, mesmo com a presença de um contexto que promove a exaltação e valorização da juventude consumista.

Na atividade do jogo, esta pesquisa verificou como verdadeira a possibilidade de o idoso se sociabilizar, convocar um momento próprio para ele, desfrutar de um escape positivo do cotidiano, melhorar seu bem estar mental, bem como exercitar o raciocínio e a memória. Estes exemplos são possibilidades de resistência às intempéries sofridas na contemporaneidade. Um espaço de jogo como possibilidade de um tempo no aqui e no agora para ser o que se é: ser humano.

Para entender os significados da prática de jogo de mesa para idosos é natural localizar esses significados em um determinado tempo e espaço. Os significados dessa prática serão encontrados no contexto da atualidade; portanto, é preciso entender os dias atuais, ou seja, a contemporaneidade na qual os idosos estão incluídos.

No contexto da sociedade de consumo desenfreado e de excesso de trabalho – numa sociedade acelerada, imediatista e de educação tecnicista, na qual os valores

materiais e de produção são ostentados pela grande mídia como o mínimo necessário para a felicidade –, não seria exagero dizer que podemos encontrar como consequência indivíduos narcisistas, egoístas, isolados e infelizes. Conciliar as necessidades de dentro com as necessidades de fora tem sido, sob certo ponto de vista, um dos maiores desafios dos sujeitos da contemporaneidade. A reflexão que Lipovetsky (2007) propõe em sua obra *A felicidade paradoxal* sugere que, mesmo estando o sujeito inserido na lógica do hiperconsumo individualista, em que se afirma como informado, livre e com suas necessidades imediatas satisfeitas, existe uma busca cada vez maior por conforto psíquico, harmonia interior e renovação subjetiva.

O paradoxo da felicidade desejada inclui também como este sujeito contemporâneo administra o próprio tempo. Ainda em Lipovetsky (2007), encontramos a agonia consequente das aspirações destes sujeitos hipermodernos em conformar a vida profissional e a vida pessoal. O conflito existente entre adaptar-se ao tempo de trabalho e ao tempo livre não deixa de passar pela autonomia de ser. Munnè (1980), ao sistematizar as quatro tipologias do tempo social, determinou que a variável “autonomia percebida” é aquela que caracteriza a qualidade do tempo usufruído. O autor atribui o status de “livre” apenas ao tempo de sua quarta tipologia, o “tempo livre”.

Ainda assim, a qualidade do tempo livre pode ser corrompida. Lipovetsky (2007) já apontou que o mundo hipermoderno mercantiliza, coisifica e empobrece o tempo livre de significados, traduzindo-o muitas vezes como uma diversão superficial. Ou seja, há o empobrecimento de experiências que caracteriza o nosso mundo. Larrosa (2002) também observa que a experiência está cada vez mais rara. O excesso de informação não deixa lugar para a experiência, pois a própria informação é quase uma antiexperiência. Escreve ele:

Por isso a ênfase contemporânea na informação, em estar informados; a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência. O sujeito da informação sabe muitas coisas, passa seu tempo buscando informação, o que mais preocupa é não ter bastante informação; cada vez sabe mais, cada vez melhor informado, porém, com essa obsessão pela informação e pelo saber (mas saber não no sentido de “sabedoria”, mas no sentido de “estar informado”), o que consegue é que nada lhe aconteça (Larrosa, 2002, p. 21).

Na sociedade hipermoderna, o marketing e as propagandas veiculam mensagens oferecendo novas experiências, onde o novo é exaltado em seus produtos e tudo aquilo que é velho também é retrógrado e de pouco ou nenhum valor. Logo, para as pessoas que são idosas, é um desafio psíquico viver dentro de um sistema capitalista em que a ideia de fragilidade, sofrimento, mal-estar e declínio é associada a elas, tal como apontam Moreira e Nogueira (2008).

Para estes autores, existe uma lógica de supervalorização da juventude, na qual o idoso se vê como incapaz frente às exigências do mundo contemporâneo. Determinações sociais como a supervalorização da juventude conferem então uma conotação negativa ao tornar-se idoso: a experiência de envelhecer se compara a uma luta permanente, na qual o idoso busca por aceitação ao confrontar-se com as dificuldades de vivenciar o envelhecimento como seu percurso natural de vida (Moreira & Nogueira, 2008). Estereótipos que representam o envelhecimento associado a debilidade e a perda de papéis sociais têm forte efeito na vida dos idosos, e sua constante repetição se torna perigoso na medida em que acabam sendo assimilados pelos próprios idosos (Teixeira, Marinho, Cintra, & Martins, 2015).

O que se pressupõe destes idosos é que eles estejam em busca de verdadeiras experiências. Que possam ver seu processo de envelhecimento como uma envelhescência e, assim, vislumbrar um enriquecimento do seu mundo interno (Berlinck, 1996). O jogo poderia ser essa porta de entrada para um enriquecimento do mundo interno do idoso; porém, é preciso levar em conta que os valores vigentes na contemporaneidade podem tornar este momento de jogo algo passível de conduzir à alienação e ao vício.

Na envelhescência, termo de Berlinck (2000), trata-se de um momento de subjetivação e recriação do eu diante das exigências do corpo e proximidade com a morte. A atividade de jogo de mesa para idosos pode propiciar encontros entre seus pares para o conforto entre quem vive fase semelhante e também, os jogos servirem como ferramenta de estímulo a recriação do eu através do compartilhar experiências de vida naquele momento.

3. APREENSÕES SOBRE JOGO

Em uma dissertação sobre o tema “jogo”, configura-se importante reservar uma seção para explicar o que é jogo e algumas de suas perspectivas. Feito isto, entraremos no capítulo seguinte, que versa sobre as possíveis experiências desta atividade.

3.1 Características formais do jogo

Retondar (2007), em sua obra Teoria do Jogo, mostra que o jogo e a prática de jogar foram temas pouco discutidos pelos grandes filósofos. Porém, o autor alerta que a

presença do jogo era inegável na vida humana e que se confundia inclusive com o surgimento da polis e da Paideia na formação do homem grego. Portanto, o jogo não poderia ter passado despercebido na história do Ocidente.

Retondar (2007) reconhece três grandes apropriações da história do pensamento com relação ao jogo. A primeira remonta a Santo Tomás de Aquino no livro *Suma Teológica* e diz respeito à compreensão do jogo dentro de um escopo ético. Nessa perspectiva, o jogo aparece como vilão, como um meio capaz de desvirtuar a vida cristã devido ao seu caráter absorvente e envolvente. Pois o jogo, que como uma paixão ocupa a alma, logo a afasta do modelo de homem comedido e de fé. O jogo era correlacionado aos excessos e à devassidão – o bom moço estaria vulnerável e afastando-se da moral cristã ao jogar.

Uma segunda perspectiva histórica dentro do pensamento filosófico remete à apropriação do jogo como objeto epistemológico ou como componente de uma lógica para se pensar e produzir conhecimento sobre a vida e sobre o mundo (Retondar, 2007). Esta perspectiva é desenvolvida por Luca Pacioli no livro *Suma Aritmética*, que, baseado nos jogos de acaso, faz nascer um ramo da matemática bem conhecido: a teoria das probabilidades. Na Economia, temos também a teoria dos jogos como modelo explicativo e orientador entre o mercado e o investidor em um mundo caracterizado por rápidas e imprevisíveis transformações (Retondar, 2007).

Na terceira apropriação histórica do jogo, completando o pensamento de Retondar (2007), temos a influência da obra de Schiller, *A educação estética do homem*, que passa a situar o jogo numa orientação estética e também pedagógica.

Portanto, a partir das obras pioneiras citadas acima, temos estas três perspectivas – a ética, a epistemológica e a estética – como possibilidades de compreender o jogo. Entretanto, foi apenas em 1938 que surgiu a possibilidade de se discutir jogo através de

características genéricas e universais; tal possibilidade, atravessada principalmente pela perspectiva epistemológica, deu-se através da singular obra do historiador holandês Johan Huizinga intitulada *Homo Ludens* (Retondar, 2007).

Esta obra foi elogiada e criticada pelo francês Roger Caillois (também estudioso da temática), que, em 1961, revisou os estudos de Huizinga e trouxe inúmeras contribuições à discussão. Dentre essas contribuições, destaca-se a classificação inédita dos jogos de azar, que Huizinga havia omitido em seu livro.

Se fôssemos apontar a principal contribuição de Huizinga aos estudos de jogo, estaríamos inclinados a apontar sua tese de que o homem é, por excelência, ludens – ou seja, necessita estabelecer uma relação lúdica, através da evasão da vida real, com o mundo da realidade. Huizinga (1980) argumenta que, se podemos definir o homem como aquele que é dotado de razão (*homo sapiens*), não podemos também deixar de defini-lo como fabricante de cultura, visto que só o homem estabelece uma relação com a natureza que é pautada em significado. Se o homem é *sapiens* e *faber*, ele há de jogar com o que é fabricado.

O jogo é definido por quatro características formais: a voluntariedade, as regras, a relação espaço-temporal e a evasão da vida real. Há também algumas características informais, como a tensão e a incerteza, a presença do acaso, o espírito lúdico, o espírito agonístico e o sentido do “faz de conta” (Huizinga, 1980). Vamos nos deter em cada uma dessas características.

Sobre a voluntariedade: todo jogo, para ser considerado como tal, deve partir de uma ação voluntária por parte do indivíduo. Logo, não existe jogo, na acepção mais profunda do termo, se ele não estiver pautado em uma decisão por parte de seus jogadores de querer jogar (Huizinga, 1980). A voluntariedade tende a remeter ao sentido de liberdade enquanto uma decisão tomada conscientemente: decisões de querer jogar e

querer continuar jogando. Para o jogador que não quer continuar a jogar, o jogo acaba aí.

Pois podemos ter determinadas situações em que o indivíduo é coagido ou pressionado a “jogar” um determinado jogo e aí o que ocorre é que ele entra no jogo que lhe é conveniente, mas a sua voluntariedade ainda não foi manifestada; somente na medida em que a atividade vai se desenrolando é que ele, enquanto sujeito de sua ação, deverá decidir se quer de fato continuar jogar ou não (Retondar, 2007, p. 18).

O referido autor aponta que é um engano achar que os indivíduos que iniciam um determinado jogo ou brincadeira estão sempre jogando, visto que existem inúmeros motivos que podem levar o indivíduo a realizar algo que ele de fato não gostaria de fazer. O autor explica que aderir inicialmente a uma atividade significa apenas exercitá-la ou “aquecer” a possibilidade daquilo que o jogo realmente exige – que é a ação voluntária, ou seja, significativa para o sujeito.

A voluntariedade do jogador no jogo é capaz de ser vista por um observador atento, sendo ele capaz de identificar como o jogador começa a se envolver de fato com o universo imaginário que é construído e reforçado durante a atividade – comportamentos como trejeitos no rosto, vibração do corpo, presença de suor, gritos, tiques, enfim, manifestações que traduzem a adesão emocional do indivíduo àquilo que ele decidiu realizar de maneira absorvente (Retondar, 2007).

Também ocorre de o indivíduo – o mesmo que aderiu ao jogo e estava envolvido – não querer mais jogar voluntariamente. Ainda que pese o contrato firmado entre os jogadores e suas consequências de ordem moral, abandonar o jogo é antes de tudo uma

decisão do indivíduo de não mais querer jogar, de se ver livre de uma situação que, de alguma maneira, não lhe é mais significativa e envolvente.

A voluntariedade, portanto, remete à decisão de iniciar e continuar o jogo, levando em conta o bem que aquela atividade significativa faz às necessidades mais imediatas e profundas. Pois, no jogo, há sempre alguma coisa em jogo posta pelo próprio jogador (Huizinga, 1980).

Continuando seu pensamento, a segunda característica que fundamenta a noção de jogo são as regras. Aquilo que cria a ordem e é expressão da própria ordenação do jogo, portanto, são as regras e a ação voluntária do jogador. Retondar (2007) afirma que as regras balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar. O autor apresenta o exemplo de uma pessoa que apanha uma bola de tênis e começa a jogá-la ao alto: durante o subir e o descer da bola, o jogador inventa movimentos novos para pegá-la, amparados pelo pano de fundo imaginário. O jogo então assume diversas formas de ser jogado, na medida em que as regras vão sendo construídas, desconstruídas e reconstruídas espontaneamente.

No xadrez, por exemplo, cada peça possui uma representação simbólica em um ambiente imaginário onde se trava uma guerra entre dois reinos opostos – o reino preto e o reino branco. Cada exército tem de proteger seu reinado e, para isso, estão disponíveis os peões, os cavalos e os bispos para defender ou atacar. Quando atribuímos a uma peça o nome de “cavalo” e ela passa a representar o cavalo real, com movimentos limitados e alcances determinados, a regra de movimentar o cavalo só se aplica a esta peça e a mais nenhuma outra. Assim, cada peça remete a uma regra que dita a forma de ela se movimentar dentro do universo imaginário representado pelo tabuleiro de casas pretas e brancas.

As regras permitem que um jogo seja aquilo que ele de fato é, e não outra coisa. Ou seja, a identidade de um determinado jogo se deve às regras; estas tornam a forma do jogo repetitiva, determinável e passível de ser apropriada pelos seus admiradores. Logo, se um jogo mudar várias vezes as suas regras, ele poderá chegar ao ponto de não ser mais reconhecido. Imaginemos o Gamão, por exemplo. Se o objetivo do jogo não fosse mais retirar as peças do tabuleiro, ele perderia seu propósito inicial e seu sentido. Seria outro jogo que não o Gamão.

No entanto, as regras não devem ser consideradas camisas de força inflexíveis; as regras do jogo servem para mediar as relações intersubjetivas dos jogadores e não para determinar as suas condutas (Retondar, 2007).

A terceira característica do jogo, na perspectiva de Huizinga (1980), é a relação espaço-temporal. O autor diz que o jogo é uma atividade voluntária, sujeita a regras e por natureza tem de se desenvolver em uma relação espaço-temporal definida, isto é, o jogo sempre se realizará dentro de um espaço e dentro de um tempo delimitado.

O espaço de jogo pode ser um tabuleiro, uma mesa, uma rua, uma quadra, uma piscina, um terreno baldio, um espaço virtual. O que importa é que os jogadores signifiquem aquela delimitação espacial como o local onde o jogo ocorrerá e, portanto, torne-se o espaço de jogo. O mero espaço físico que antes tinha apenas um sentido funcional e utilitário com relação ao cotidiano, agora, transformado, significado, passa a representar para os jogadores um lugar mágico através do qual as emoções e a imaginação será acolhida sem qualquer tipo de preconceito ou pudor, assumindo assim uma evasão do cotidiano.

Todo jogo possui seu tempo visível e físico que vai justificar o início, meio e fim da partida. É o tempo de sua realização. Este tempo é externo ao próprio jogo, pois pode

ser medido e controlado por outros. Difere do tempo do prazer e do tempo da fruição que o próprio jogo pode suscitar.

Se há um tempo externo que ordena e orienta o jogo, há também um tempo interno com um poder igual ou superior ao tempo externo, que é o tempo do prazer, o tempo da alegria, o tempo da satisfação, o tempo da celebração que o jogador sente no decorrer do jogo e que pode cessar de uma hora para outra. Daí a liberdade no jogo, discutida anteriormente, do jogador abandonar o jogo quando este não lhe proporciona mais prazer, alegria, satisfação (Retondar, 2007, p. 31).

Por fim, a quarta característica formal do jogo apresentada por Huizinga (1980) é a evasão da vida real, ou simplesmente a manifestação lúdica do jogador que se permite viver o faz de conta do universo imaginário acordado no jogo de maneira intensa e total, ao ponto de “esquecer”, durante o tempo do jogo, os seus compromissos sociais. Existe, portanto, a suspensão momentânea da realidade, e é nessa suspensão que o indivíduo se permite ser aquilo que ele não é no cotidiano e que possivelmente gostaria de ser; ele se comporta de maneira diferente, falando e agindo de maneira diversa à que fala e age no cotidiano (Retondar, 2007).

Essa abertura mágica que o jogo proporciona tende a potencializar a gratuidade e a espontaneidade, a partir do que o indivíduo mais livre dos condicionamentos sociais e culturais tende a manifestar traços profundos de sua personalidade. A evasão da realidade provocada pelo jogo também pode ser compreendida como fuga de uma realidade estressante, entediante e ameaçadora (Retondar, 2007).

Apresentadas as características formais das práticas de jogo segundo Huizinga (1980), discorreremos na próxima seção sobre a classificação dos jogos realizada pelo sociólogo Roger Caillois, que deu continuidade ao trabalho de Huizinga.

3.2 Classificação dos jogos segundo Caillois

Em sua obra *Os Jogos e os Homens*, Roger Caillois faz duras críticas aos trabalhos de Johan Huizinga, apontando o fato de que o historiador holandês não incluiu em seus estudos uma classificação para os jogos de azar.

A proposta universalizante de Caillois para classificar os jogos parte da natureza genérica do próprio jogo; portanto, o autor não se preocupou em tecer uma classificação pormenorizada dos jogos considerando aspectos físicos, forma e a presença ou ausência do uso de instrumentos. Caillois (1990) divide os jogos em quatro grandes grupos, que serão apresentados a seguir.

3.2.1 Os jogos de Competição: Âgon

O termo grego Âgon refere-se ao espírito de luta, de disputa, de embate entre duas partes, onde se valoriza a igualdade de condições para que os adversários disputem a vitória de maneira justa e para que fique reconhecível e incontestável a derrota do derrotado (Caillois, 1990).

Retondar (2007) reforça a igualdade de condições na perspectiva de Caillois, afirmando que este aspecto não trata da igualdade para competir no sentido que a palavra “competição” aparece em nossa sociedade capitalista. No jogo, segundo

Retondar (2007), deve ser firmado entre os jogadores condições objetivas que irão garantir a igualdade das condições para que a prática possa se dar dentro de um princípio de alegria e justiça.

Em tese, a competição no jogo deve se apresentar como um lugar de disputa pelo reconhecimento do outro, onde prevalece o valor e a honra de reconhecer as habilidades do vitorioso. A repetição de uma partida para eleger um novo vitorioso – a revanche, termo empobrecido na modernidade – é característica do espírito competitivo, uma vez que este mesmo espírito pressupõe o aprimoramento do ser humano, no sentido da disciplina e da perseverança.

A competição no jogo remete à superação do adversário, que, diga-se de passagem, é antes de tudo reconhecido como um amigo que proporciona o momento mágico de juntos celebrarem o prazer de jogar (Retondar, 2007, p. 41-42).

Esse é o sentido que está se perdendo na modernidade. Huizinga (1980) já alertava para o enfraquecimento do espírito lúdico pós-Revolução Industrial. Jogar no sentido agonístico (Âgon) do termo não é apenas vencer o embate, mas se colocar à prova e querer superar-se com a intenção única de reconhecer-se um pouco mais – e, a partir disso, extrair prazer em suas proezas.

3.2.2 Os jogos de sorte: Alea

Caillois (1990) percebeu que muitos jogos se utilizam de um aspecto importante: a sorte. Por isso, o autor a considera como a natureza essencial de boa parte dos jogos.

Alea, em latim, é o nome de um determinado jogo de dados, e estes se opõem diretamente aos jogos competitivos (Âgon). Na sorte, o que importa não é a superação, uma vez que o jogador não está no controle de todas as variáveis que ocorrem no jogo. Em jogos Alea, o jogador não passa de um espectador, já que ele nada pode fazer contra os dados, contra a roleta – contra o destino.

Nos jogos competitivos, o adversário é real, empiricamente apreendido, o que é muito diferente dos jogos Alea, nos quais o adversário é sempre imaginário (Retondar, 2007). Os jogos Alea representam a vida na sua forma mais animal, mais brutal: ou se vive ou se morre. Neles não há um jogo bem jogado ou uma estratégia maravilhosamente bem construída. Os jogadores são passivos no jogo, pois eles apenas dão início à partida e procuram na própria sorte e nos deuses algo que invoque um destino que conspire a seu favor.

É importante destacar que os jogos Alea são aqueles que levam o acaso às últimas consequências, no seu aspecto mais extremo. É comum que em jogos “não Alea” se encontre elementos de sorte ou acaso mais equilibrados, visto que sem a presença do acaso não existe jogo.

3.2.3 Os jogos Mimicry, ou jogos de imitação

Alguns jogos encarnam personagens ilusórios e lugares fictícios, além de promover a adoção de determinados comportamentos incomuns. É uma característica desse tipo de jogo o movimento de jogar para crer, de fazer crer a si próprio ou de fazer crer aos outros que é outra pessoa (Caillois, 1990).

Nos jogos de simulacro, ou Mimicry, o jogador procura representar um papel que traduz a realidade apresentada; ele adentra no universo do imaginário através da

evasão da vida real. Os jogos Mimicry são motivados pela presença do espírito lúdico, ou seja, do movimento gratuito e espontâneo cuja finalidade é a auto-satisfação, ou a satisfação por uma realidade imaterial, como os sonhos, a alegria, o transe, o prazer (Retondar, 2007).

Comumente a mímica e o disfarce aparecem nos jogos desse tipo. Os jogos de simulacro estão presentes principalmente na época do carnaval, quando as pessoas invertem papéis sociais e sexuais, ocasião na qual tudo vira uma festa – um jogo.

A função ou papel do jogador, nesse caso, é manter a fantasia da realidade imaginada, fazendo com que em nenhum momento os jogadores retornem à realidade do cotidiano, salvo quando a partida acaba.

3.2.4 Os jogos Ilinx, ou jogos de vertigem

A quarta categoria de jogo, segundo Caillois (1990), corresponde aos jogos de vertigem. São aqueles jogos que procuram destruir a estabilidade da percepção e incitar na consciência uma espécie de voluptuoso pânico. A finalidade dos jogos Ilinx é levar o jogador ao estonteamento ou transe, e esta perturbação provocada pela vertigem tem seu fim nela mesma (Caillois, 1990).

Retondar (2007) relembra que Ilinx, em grego, significa “turbilhão de águas”, e que tais jogos procuram extrair o prazer da sensação de vertigem, do mal-estar, do pânico momentâneo em busca da desordenação da ordem.

O Quadro 1 a seguir representa as classificações e alguns exemplos de jogos pertencentes a cada categoria criada por Caillois.

QUADRO 1

Classificações e exemplos de jogos segundo Caillois

Classificação	Exemplos			
Âgon ou competição	Damas	Xadrez	Go	Gamão
Alea ou sorte	Roleta	Cara ou Coroa	Lenga-lenga	Loteria
Mimicry ou imitação	Brinquedos	Máscaras	Teatro	Imitações
Ilinx ou vertigem	Acrobacias	Esqui	Carrocel	Balanço

Fonte: Elaboração do Autor (2016).

3.3 Sobre jogo de baralho: um pouco de história

Nas seções anteriores, apresentamos as características do jogo segundo Huizinga (1980) e a classificação geral dos jogos segundo Caillois (1990), com o suporte de Retondar (2007). Agora, é interessante dissertar a respeito de um jogo específico que foi encontrado no campo de pesquisa: o jogo de cartas – o baralho. A seguir, seguem alguns registros das primeiras aparições do jogo de baralho segundo o *website* britânico <www.wopc.co.uk>², a partir do qual traçamos um breve histórico.

Acredita-se que o baralho teve origem na China e daí se espalhou para a Índia e a Pérsia. Da Pérsia, acredita-se que ele se espalhou para o Egito durante a era do controle Mamluk, e a partir daí para a Europa, através tanto da península Ibérica quanto Itálica na segunda metade do século XIV.

Entre 1370 e 1380, a história do baralho teve início na Europa, e o jogo de cartas entrou em voga na Europa Ocidental por volta de 1375. Várias referências na literatura apontam a chegada repentina das cartas de baralho no continente europeu, principalmente na Bélgica, na Alemanha, na Espanha e na Itália. Logo depois, o jogo passou a ser proibido.

² Recuperado em: 27 de maio de 2016

Na época já havia o jogo de dados e outros jogos de tabuleiro, sendo o jogo de cartas uma adição ao repertório existente. A classe mais alta e nobre apreciava os jogos nos palácios e gastava altas quantias de dinheiro em apostas nos jogos de azar. Porém, o jogo de baralho trouxe uma cultura de desonestidade e trapaça que tinha lugar nas casas de jogos menos respeitáveis. Jogos de baralho e apostas constituíram um ímã para atrair comportamentos antissociais, e muitos personagens desonestos, cafetões e fanfarrões foram atraídos para esses lugares.

Uma enorme subclasse de vigaristas e trapaceiros profissionais se tornou conhecida pelas manobras ardilosas no baralho, o que levou ao banimento do jogo, reforçado pelos pregadores que o demonizavam. Nesse contexto, as autoridades se viram forçadas a regular oficialmente as jogatinas.



FIGURA 1

Jogo de cartas na Europa entre 1370 e 1380.

www.wopc.co.uk



FIGURA 2

Jogadores de cartas em 1382, na cidade de Barcelona.

www.wopc.co.uk

Em dezembro de 1382, o secretário especial de ordenanças da cidade de Barcelona oficializou um texto que proibia que diversos jogos, incluindo dados e cartas, fossem jogados na casa de um certo oficial da cidade. Quem descumprisse a lei estaria sujeito a uma multa de 10 soldos. Apenas depois de 70 anos as autoridades do Tesouro taxariam impostos sobre a venda do baralho, aumentando, assim, a sua receita.

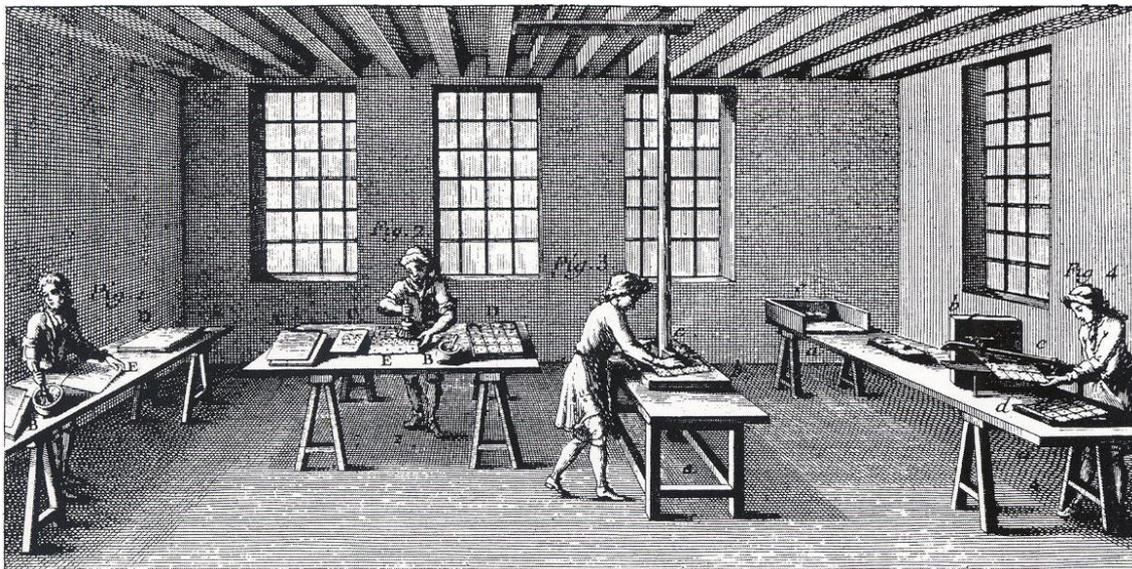


FIGURA 3

Representação de uma oficina de baralho no século XVIII.

Fonte: D'Alembert, Jean & Diderot, Denis. (1751). *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers par une société de gens de lettres*. Paris.

A Figura 3 retrata a vista interior de uma oficina de jogos de baralho no século XVIII, na qual eram feitos o polimento, a coloração e o corte das cartas. O polimento era realizado com o auxílio de uma laje de mármore e de pedras de sílex fixas em um aparelho pendurado no teto. A pessoa à direita da imagem está usando uma tesoura industrial para cortar as cartas do jogo.



FIGURA 4

Naipes de baralho no século XV.

www.wopc.co.uk

A Figura 4 mostra o design dos naipes por volta de 1500. Para os italianos e os espanhóis, os cálices representavam o naipe de copas; o naipe de espadas era literalmente representado por uma espada; o ouro era representado pela moeda; e o naipe de paus era relacionado a um bastão.

Nos países germânicos, o naipe de copas era representado por um coração; o naipe de espadas era representado pela noz de carvalho; o de ouro, pelos sinos; e o naipe de paus era representado por um conjunto de folhas.

Os naipes como conhecemos hoje ficaram populares devido ao formato simples, que facilitava a impressão nas máquinas. Bastões ou cálices eram mais difíceis de imprimir para a tecnologia disponível na época.

Amor (copas), Guerra (espadas), Dinheiro (ouro) e Sorte (paus). Essas são as representações populares dos quatro naipes que chegaram até nós.

Após o desenvolvimento da tecnologia de impressão de Johannes Gutenberg, no final do século XV, a cidade de Rouen, na França, se tornou um centro importante de fabricação de cartas, cuja influência se estendeu inclusive a outros continentes além da Europa. As cartas de baralho de Rouen eram significativas porque constituíam produtos de exportação para a Grã-Bretanha, tornando-se o modelo a partir do qual o baralho inglês posteriormente evoluiu.



FIGURA 5
Cartas de baralho de Rouen, século XV.
www.wopc.co.uk

Uma vez traçado este breve histórico sobre o jogo de baralho, bem como explanadas as características formais dos jogos segundo Huizinga (1980) e as classificações dos mesmos segundo Caillois (1990), é interessante agora trazer reflexões sobre quais são as possíveis experiências da prática de jogo, de acordo com o campo da psicologia.

4. A UTILIZAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NESTE ESTUDO

Destacamos aqui a teoria das representações sociais como aporte teórico importante para esta pesquisa. Ela nos proporcionou subsídios conceituais para compreendermos o fenômeno social do encontro diário de idosos para a prática de jogos de mesa na Praça Argentina Castelo Branco, em Fortaleza-CE. Além desta teoria, elencamos o método etnográfico, que nos permitiu com eficiência mergulhar no microuniverso dos jogadores idosos. A metodologia desta pesquisa será abordada em detalhes adiante, no capítulo que lhe compete.

Moscovici (2007) foi o autor que cunhou o termo “representações sociais”, na década de 1970. Este termo passou a ser adotado na Psicologia Social de toda a Europa e, depois, em outras partes do mundo. Estudou filosofia, psicologia e epistemologia da história das ciências, iniciando sua vida acadêmica na década de 1960.

A teoria das representações sociais se tornou contundente para esta dissertação devido ao fato de que a pesquisa trabalha com a categoria “Significados”. Foram os próprios idosos que, através de suas relações e processos que nomearam e significaram aquilo que com eles ocorre, dando contornos ao fenômeno.

As representações sociais mostram-se como uma maneira de pensar e interpretar a realidade cotidiana e, portanto, de significar. É uma forma de conhecimento com a qual indivíduos de um grupo, por exemplo, se posicionam em relação a eventos e situações que lhes dizem respeito. Aquilo que é desconhecido pode se tornar conhecido através das representações sociais, e essa transformação é realizada pelo grupo.

Dois conceitos ancoram a teoria das representações sociais: a objetificação e a ancoragem. A objetificação consiste em transformar algo que é abstrato em concreto, ou seja, trazer algo que está na mente para o mundo real. A objetificação naturaliza e

classifica o objeto. A ancoragem é o processo que auxilia a ligação entre o que é estranho ao grupo e alguma representação social existente. Como consequência disso, o novo objeto posicionado será positivo, negativo ou neutro para o grupo.

Podemos pensar que a representação social é um conhecimento bem prático que colabora com a construção social da nossa realidade. Ou seja, o que importa é a relação entre o mundo e as coisas, pois as representações sociais não são a parte subjetiva ou objetiva do sujeito, mas justamente esse processo ou relação dele com o mundo.

As representações sociais constituem o modo como os grupos sociais constroem e organizam os diferentes significados dos estímulos do meio social e as respostas desses estímulos, que podem gerar novas representações sociais. Talvez por essa razão Moscovici proponha o termo “cidade pensante”, ou “cidade viva”.

Como propomos investigar os significados atribuídos por idosos aos jogos de mesa, muito é bem-vinda a teoria das representações sociais, uma vez que os idosos me relataram os significados construídos socialmente por eles.

Esta pesquisa utilizou uma técnica de análise de dados chamada de Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), que será detalhada no capítulo da Metodologia. O DSC trabalha com significados e tem seus fundamentos teóricos pautados nas representações sociais de Moscovici. Seu uso está amplamente difundido em pesquisas científicas, trazendo qualidade e eficiência às investigações – revelando, assim, crenças, valores e opiniões sobre um tema específico (Alvântara & Vesce, 2008).

De acordo com Moscovici (2000), as representações sociais possuem duas funções. Elas convencionalizam objetos e são prescritivas. Ou seja, elas dão uma forma definitiva a um objeto, localizam-no em uma categoria determinada e gradualmente o colocam como modelo de determinado tipo, distinto e partilhado por um grupo de

pessoas. Como exemplo desse processo, podemos citar o fato de que passamos a convencionar que a Terra é redonda ou que o comunismo está associado à cor vermelha.

As convenções nos ajudam quando interpretar uma mensagem como significante em relação a outra e quando vê-la como casual. Como foi dito, as representações sociais também são prescritivas, ou seja, elas se impõem com uma força excepcional. Essa força é uma estrutura que está presente antes mesmo que pensemos a respeito, relacionada a uma tradição que decreta o que deve ser pensado (Moscovici, 2000).

Ao explicitar as duas funções das representações sociais, Moscovici afirma que todas as interações humanas são perpassadas por elas, seja entre duas pessoas ou entre dois grupos. Portanto, este trabalho parte do ponto de vista que o conhecimento pode ser gerado a partir do senso comum, onde as interações humanas são fundamentais para a significação do fenômeno.

5. AS POSSÍVEIS EXPERIÊNCIAS DA PRÁTICA DE JOGO

Partindo do pressuposto de que a prática de jogo conduz os sujeitos para as mais diversas experiências, importa traçarmos relações entre o jogo e a experiência de fluxo e o jogo e a ludicidade. Mihalyi Csikszentmihalyi, um expoente da psicologia positiva, conhecido por seus trabalhos nos estudos da felicidade e da criatividade, afirma, em seu livro *Fluir: a psicologia da experiência ótima*, que atividades como o jogo, a arte, os esportes e os rituais têm como função primeira prover experiências agradáveis, uma vez que são atividades projetadas para que a experiência ótima (ou de fluxo) seja atingida mais facilmente (Csikszentmihalyi, 2008).

Segundo o autor, estas atividades facilitam a concentração e o envolvimento, tornando a atividade tão distinta quanto possível da realidade cotidiana.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 1980, p. 33).

Os jogos, de uma maneira geral, são apontados como uma das inúmeras atividades que poderiam levar à experiência de ócio. Antes de tudo, o jogo é uma atividade que pode propiciar a experiência da ludicidade. É possível discorrer sobre ludicidade dando ênfase às suas características histórico-culturais, como fez Huizinga (1980) em seu livro *Homo Ludens*, ou às suas características histórico-sociais, como fez Benjamin (1984) em seu livro *Reflexões: a Criança, o Brinquedo e a Educação*, bem como Kichimoto (1993), em *Jogos Infantis*.

É possível ainda tratar a ludicidade sob a perspectiva das funções terapêuticas das atividades lúdicas, como fez Winnicott (1971). Não podemos deixar de citar, também, a ênfase que muitos autores dão às funções educativas para a prática pedagógica, ao estudarem as atividades lúdicas e os jogos (Luckesi, 2005).

A experiência lúdica e a experiência ótima de Csikszentmihalyi (2008) possuem pelo menos duas características em comum: a agradabilidade e a concentração.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós está pleno, inteiro nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas

orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica (Luckesi, 2000, p. 43).

Para Retondar (2010), o jogo evoca a dimensão lúdica do homem. Ele reforça que o lúdico não é uma substância, mas uma disposição do indivíduo para experimentar da maneira mais livre possível. Para o autor, não é possível falar de jogo como ludicidade sem incorrer em tautologia (repetição).

A dimensão lúdica da existência pode se manifestar através da arte, do jogo, da brincadeira, da comédia, enfim, de toda manifestação poética cujo fulcro seja produção imaginária destituída de qualquer finalidade externa a ela mesma, impulsionada pelo desejo de realização (Retondar, 2010, p. 74).

Para o filósofo alemão Schiller (1989), o impulso lúdico no homem é uma área ou estágio transacional que permite que razão e sensibilidade atuem juntas sem que haja a sobreposição de uma à outra. Ou seja, o ser humano, que é dotado de seu impulso racional e de seu impulso sensível, joga com eles a fim de permanecer no meio termo, numa área intermediária que se configura como impulso lúdico. O ser humano é

recriado em todas as suas potencialidades, e assim recupera sua liberdade “tanto em face das determinações do sentido quanto em face das determinações da razão” (Schiller, 1989, p. 13).

Com isso, queremos dizer que, a partir do pensamento de Schiller (1989) sobre o jogo ou impulso lúdico, temos uma ampliação do conceito de jogo que ultrapassa sua noção de mero objeto físico inserido numa cultura. A pessoa que age da forma que Schiller (1989) expõe está jogando no mundo e sendo ser humano em sua plenitude por abarcar todas as suas potencialidades.

O sentido de impulso lúdico remete a uma espécie de tendência necessária do humano em dar vazão a manifestações que vão além de uma necessidade instrumental e utilitária frente ao mundo. É a manifestação mesma de estabelecer uma relação com o mundo onde o inteligível possa vibrar no sensível, ao mesmo tempo em que o sensível mobiliza e envolve o inteligível, sem que uma dessas dimensões seja reduzida à outra (Retondar, 2010, p. 68-69).

Nesta citação, o autor traz o conceito de impulso lúdico presente na obra de Schiller (1989) para reforçar o pensamento de Huizinga (1980), que trata o lúdico como fundação do ser. Retondar (2010) sugere que o impulso lúdico é uma relação de jogo entre as faculdades sensíveis e racionais de todo e qualquer ser humano, o que coincide com a afirmação de Schiller (1989) de que o ser humano só é ser humano, no pleno sentido da palavra, enquanto joga. Ou seja, ele só é pleno quando dá vazão ao impulso lúdico que lhe é inerente, utilizando assim o máximo de suas potencialidades sem se deixar reduzir apenas à dimensão racional ou apenas à dimensão sensível.

No entanto, o jogo não possui necessariamente uma finalidade prática do ponto de vista de quem o joga. Ele é essencialmente inútil e improdutivo (Caillois, 1990). O olhar sociológico aponta que o lúdico está submetido ao cumprimento de uma função regeneradora durante o tempo liberado do trabalho, que se confunde com as práticas do lazer (Dumazedier, 1974). Vale salientar que é no contexto de uma sociedade marcada pelo exagero do consumo material (Lipovetsky, 2007) que estas funções de descanso e diversão terão uma finalidade.

O período pós-Revolução Industrial foi marcado pelo dominante espírito utilitarista, pragmático e funcional, e talvez por isso a compreensão do lúdico tenha se reduzido a uma alternativa de escape às pressões cotidianas, sem qualquer tipo de prejuízo social a terceiros – uma vez que o lúdico nas atividades de jogo e brincadeira evoca a liberdade, o faz de conta e o descompromisso com as finalidades práticas (Retondar, 2010).

O lúdico como experiência não deve ser entendido como mero entretenimento. Embora a ludicidade possa estar presente no entretenimento, o lúdico é anterior à indústria. O Homo ludens (lúdico) é atemporal, mas ao mesmo tempo se manifesta na temporalidade da pessoa. Embora ainda presente nos tempos de hoje, o espírito lúdico sofreu um desgaste considerável após a Revolução Industrial (Huizinga, 1980).

Nas sociedades pré-industriais, em especial nas sociedades mítico-eróticas, os homens e as mulheres se relacionavam com o mundo de uma maneira diferente. A todo momento os sujeitos tomavam para si um investimento na ludicidade criativa, e ela estava presente em todas as suas ações, que ao mesmo tempo eram de integração, trabalho e formação pessoal (Martins, 2013). Com o desaparecimento das sociedades mítico-eróticas e também com o desaparecimento do pensamento mítico, a relação simbólica do homem com o mundo – pertencente ao terreno do imaginário – foi sendo

substituída ou no mínimo relegada a uma menor importância frente à realidade mercantilista, pragmática e objetiva do mundo helênico que se seguiu (Salis, 2004).

Quando compreendemos a realidade apenas pelo seu viés prático, subtraímos do conceito de lúdico suas características essenciais, tais como a gratuidade, a liberdade e a imaginação (Retondar, 2010). O fato é que, assim, desacreditamos do poder do jogo. Na sociedade hipermoderna do trabalho, comumente encontramos discursos que associam o jogo à infantilidade, ao vício, à vagabundagem e à ociosidade.

Caillois (1990) afirma que o jogo não produz nada: nem bens, nem obras. Todavia, a maior produção que pode advir de um jogo é de caráter humano. Não nos esqueçamos do pensamento de Kriekemans (1973), como citado por Cuenca (2000):

(...) a salvação da pessoa moderna passa pela recuperação da criança que existe em cada um de nós. O jogo [a dimensão lúdica] devolve-nos a natureza universal, ensinando-nos a ser seres humanos e agregando-nos como irmãos nessa condição. Graças à cultura do jogo, devemos regressar à canção, à música, à imagem, ao símbolo, à dança e outras atividades de expressão artística. (...) A vivência lúdica e de ócio transportam-nos para um mundo menos complicado, mais próximo e significativo para cada um de nós, devolve-nos a alegria (Kriekemans, 1973, como citado por Cuenca, 2000, p. 66).

Koster (2005) refere-se também a outra forma de enxergar produção humana nas atividades de jogo. Em seu livro *A Theory of Fun*, o autor afirma que habilidades físicas e mentais são desenvolvidas quando jogamos. Ele lembra também que muitos jogos que se transformaram em esportes olímpicos clássicos podem ser diretamente relacionados ao passado dos humanos “primitivos” e às dificuldades destes em sobreviver em

ambientes hostis. Para o autor, os jogos versam sobre o aprendizado de habilidades necessárias ou desejáveis para uma participação mais integral da vida cotidiana.

Então, diante destas considerações, percebe-se que aquilo que importa no jogo não é o jogo propriamente dito. Como afirma Huizinga (1980), existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação de jogar. Todo jogo significa alguma coisa. Quando jogamos, criamos recortes de realidade.

O autor reforça que não é possível justificar o jogo ao nomeá-lo de instinto ao princípio ativo, que constituiria sua essência, ou considerar o jogo como descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço. Assim fez Lord Kames, filósofo inglês do século XVIII, que disse que o jogo é necessário para que o homem se reanime após o trabalho, e também Moritz Lazarus, professor de Filosofia em Berlim no século XIX, que afirmava que quando os poderes físicos e mentais se encontram esgotados, o homem se volta para o jogo para recuperar-se. (Courtney, 2010)

Em oposição a esses pensamentos, Huizinga (1980) relembra que, seja qual for a maneira como o considerarem, o jogo encerra um sentido tal que implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

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 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 e etc., sob a forma de exercícios e

reações puramente mecânicos. Mas, não ela nos deu a tensão, a alegria, e o divertimento do jogo (Huizinga, 1980, p. 5).

Logo, o que é importante mesmo no jogo é aquilo que acontece quando jogamos. É a experiência que compartilhamos ao jogar. O designer de jogos Jesse Schell, em seu livro *A Arte de Game Design*, considerado por muitos da área da Informática como a grande referência dos jogos eletrônicos, ensina:

Em última análise, um designer de jogos não se preocupa com jogos. Os jogos são apenas um meio para um fim. Por si mesmos, os jogos são apenas artefatos – pedaços de papelão ou sacos de bugigangas. Jogos são inúteis a menos que as pessoas os joguem. Por quê? Que magia acontece quando os jogos são jogados? Quando as pessoas jogam, têm uma experiência. É com essa experiência que o designer se preocupa (Schell, 2011, p. 10).

A experiência que pode ser alcançada na atividade do jogo – seja ele analógico, como os jogos de tabuleiro, ou digital, como os jogos eletrônicos de computador ou videogames – é a experiência de fluxo, conforme vimos em Csikszentmihalyi (2008). Estas são experiências caracterizadas por satisfação, alegria, prazer e divertimento, nas quais a recompensa maior é vivenciá-las. A atividade é nomeada como centrada nela mesma, ou seja, possui seu fim em si.

Csikszentmihalyi (2008), quando define a atividade de fluxo (também chamada de experiência ótima, ou ainda de experiência autotélica), utiliza justamente o exemplo dos jogos em seu texto. Ele cita o antropólogo Roger Caillois, que dividiu os jogos em

quatro classes, como já foi explicado anteriormente – cada uma caracterizando um tipo de experiência de jogo.

A primeira classe, chamada *Âgon*, inclui a competição como característica principal, tal como os esportes e eventos atléticos. A segunda classe é chamada de *Alea* e inclui todos os jogos onde a sorte tem um papel preponderante, como o lance de dados e o bingo. A terceira classe é intitulada *Ilinx* e define os jogos que alteram a percepção ordinária, como o carrossel e o skydiving. Finalmente, a quarta classe, *Mimicry*, corresponde aos jogos em que a imitação tem papel importante, como o teatro, a dança e as artes em geral.

Usando este esquema, pode-se dizer que os jogos oferecem oportunidades para ir além dos limites da experiência ordinária de quatro formas diferentes. Em jogos agonistas, o participante deve esticar suas habilidades para enfrentar o desafio fornecido por habilidades dos oponentes. As raízes da palavra “competir” remetem a *con petire*, expressão latina que significa “para buscar juntos”. O que cada pessoa procura é concretizar o seu potencial, e essa tarefa é facilitada quando os outros nos forçam a fazer o nosso melhor (Caillois, 1990, p. 73).

Estas reflexões podem nos levar a refletir o quanto a atividade do jogo foi sendo corrompida e também o quanto ela está associada às concorrências no ambiente empresarial e às suas estratégias de gestão no contexto da sociedade hipermoderna do consumo.

Existia na Antiguidade uma ligação, já esquecida hoje, entre a educação ética e os jogos. Salis (2004) observa que a busca pelo autoconhecimento e a orientação para a autodescoberta conduziam à elaboração dos talentos e potenciais, sendo este o caminho

parar tornar o homem um criador semelhante aos deuses, íntegro e ético. De acordo com Courtney (2010) em *Jogo, Teatro & Pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação*, Platão considerava que “a educação deveria estar calcada no jogo, e as crianças, desde tenra idade, devem participar de todas as formas mais lícitas de jogo” (p. 5). Do contrário, elas jamais seriam bem educadas; e afastadas dessa atmosfera, não seriam virtuosos cidadãos.

Russell (2002), em *Elogio ao Ócio*, também critica a educação, afirmando que sua atual configuração a torna estritamente utilitária e tecnicista, preocupada em treinar sujeitos para que se tornem “excelentes” profissionais, mas ignorando as suas necessidades reais.

O desprezo pelo potencial criativo das pessoas e a valorização da execução de tarefas laborais têm como consequência a escassez de um tempo para “nada fazer”. Para Aquino e Martins (2007), todo processo de educação de nossa sociedade moderna gera valores que não contemplam uma orientação para ser/existir em um tempo verdadeiramente livre de todo tipo de pressão ou compromisso com a produtividade.

Todo este cenário entra em conformidade com a noção de sociedade hipermoderna de Lipovetsky (2007), já descrita anteriormente. Portanto, existe o conflito entre participar de uma experiência significativa (como as atividades dos jogos) e seguir os valores atuais predominantes, ou seja, aquilo que é ensinado e que visa a desmoralizar ou desprestigiar tais experiências significativas.

Outra experiência que pode advir da prática de jogos de mesa – e que tomamos aqui como pressuposto – é a experiência de ócio. Uma vez que existe relação entre o lúdico e o ócio, entre fluxo e ócio, e pelo fato de todos estes conceitos estarem relacionados ao tema do jogo na literatura, achamos natural então destacar a experiência

de ócio como uma possibilidade da prática de jogos de mesa. Assim, é importante entendermos estes termos.

É importante afirmar que a experiência ótima de Csikszentmihalyi (2008) é uma experiência de ócio, uma vez que ambas compartilham as mesmas categorias. Nas duas, encontramos aquilo que Cuenca (2003) nomeia como autotelismo, livre-escolha e satisfação percebida. Sobre o ócio, temos que:

(...) ele se desvaloriza e se relaciona socialmente ao gozo de prazeres na cultura de produção capitalista. A lógica capitalista foi moldando “estilos de ser” em tempos outrora destinados ao descanso e à recriação, o que foi contribuindo para a industrialização do lazer. Esse processo ocorreu paulatinamente ao longo de séculos. Em dois mil anos foram sendo talhadas concepções que trouxeram um lugar e um tempo específicos para o ócio, fazendo com que não desaparecesse como perspectiva de experiência humana, no entanto, aderindo a novos significados e vinculado a diferentes práticas (Pinheiro, Rhoden, & Martins, 2010, p. 1134).

O tempo que interessa a esta sociedade contemporânea é o tempo do consumo mercadológico. Outros tempos dedicados a propósitos nobres, como o desenvolvimento ético, são corrompidos. Como o tempo para o ócio é gratuito e não tem função para a sociedade hipermoderna, ele acaba por se transformar em descanso e diversão, para logo em seguida retornarmos ao trabalho – e, como consequência, há uma “mutilação da significância” da experiência, ou mesmo uma efemeridade. Aquilo que poderia ter sido experimentado como ócio, agora não o pode mais.

Em outras palavras, o ócio se confunde com as práticas do lazer durante o tempo liberado do trabalho. No assim denominado “tempo livre”, Mascarenhas (como citado por Aquino & Martins, 2007) relata que o lazer se transforma em mercadoria, como uma regra quase geral que domina a cena histórica da atualidade. Nesse sentido, o lazer é esvaziado de qualquer conteúdo verdadeiramente educativo, apenas incitando o frenesi consumista do mundo das aparências.

Em larga escala, lazer e cultura têm constituído objeto da indústria do entretenimento, compondo um conjunto de novas atividades lúdicas e recreativas que vem substituindo, na sociedade atual, o ócio, seja suprimindo-o ou incorporando-o. No entanto, o excesso de tais práticas de cunho programado, estereotipado e pautado na lógica econômica representa um grande mercado em expansão. O que favorece a aceitação passiva ante a dessubjetivação do corpo. O culto ao corpo pela diversão na dispersão, numa visão instrumental e numa realidade sedutora, pretende consolidar a ideia de que a felicidade está fora do sujeito. E se a felicidade é aquilo que almeja o homem hipermoderno, ele o faz por meio do crescente incremento do consumo (Pinheiro et al., 2010, p. 1136).

Existe uma associação direta entre o ócio e o lúdico. Cuenca (2000), ao definir o ócio como uma experiência subjetiva, gratuita e enriquecedora da natureza humana, dividiu o conceito em cinco dimensões, sendo uma delas a dimensão lúdica. Portanto, o lúdico também enfrenta dificuldades de conceituação na atualidade, confundindo-se com o mercolazer mencionado acima.

A própria definição que Cuenca (2000) propõe da dimensão lúdica do ócio é um pouco confusa. Nela, o aspecto psicológico ou subjetivo do lúdico é omitido, e apenas o lado sociológico é posto em evidência.

Do ponto de vista que se coloca neste livro, a dimensão lúdica do ócio corresponde às funções de descanso e diversão. Descanso interpretado como separação do trabalho e do fazer cotidiano. Diversão entendida como ação que distrai que evade para os limites da realidade. Nós nos divertimos jogando, assistindo televisão, dando uma caminhada, viajando... A dimensão lúdica é algo necessário para o equilíbrio físico e mental. Incentiva a alternância de diferentes faculdades e exercícios. Lain Entralgo diz que o jogo é um caminho para a realidade. Qualquer atividade humana pode ser definido como jogo e ao mesmo tempo, qualquer realidade pode ser acessada por via lúdica (Cuenca, 2000, p. 99-100).

No entanto, é justamente na atitude lúdica que o autor referendado enxerga uma solução para o entretenimento vazio da sociedade hipermoderna. Esta é uma posição de que Csikszentmihalyi (2001) também compartilha quando diz que “somos capazes de ver o que fazemos como algo lúdico, quando a atividade não o é desde um ponto de vista objetivo; ela não só melhora a qualidade da experiência momentânea, mas parece ser um gerador de sucesso no futuro” (p. 27).

A proposta educativa consequente é cultivar uma atitude lúdica para tudo o que temos de fazer. Na medida em que ensinemos às nossas crianças que o melhor que podem fazer é desenvolver seu interesse e sua curiosidade pelo mundo e

desenvolver suas particularidades, teremos nossas gerações preparadas para utilizar bem o seu ócio e poder enfrentar o entretenimento comercial (Cuenca, 2008, p. 49).

Retondar (2010) já definiu o lúdico com as características da gratuidade e da liberdade, e podemos percebê-las no ócio criador também. Salis (2008) entende que o ócio criador só existe quando nasce em nós a consciência de que é fundamental um tempo essencialmente nosso, a ser utilizado com uma finalidade que não seja a lucrativa. Ou seja, no ócio criador, a liberdade e a gratuidade do lúdico estão presentes porque se trata de um tempo utilizado por nós e para nós. Este movimento é a única forma pela qual poderíamos iniciar uma busca criadora em nós mesmos, tal como afirma Salis (2008).

As particularidades observadas por Cuenca (2008) na atitude lúdica constituem os talentos que surgem com a espontaneidade da ação, mas que logo são refreados e reconduzidos para atender às necessidades do mercado e não mais às necessidades do espírito. No ócio criador da Antiguidade, os jovens naturalmente iam se educando para que o interior transparecesse no exterior, para que fossem verdadeiros e dignos consigo e com os outros. Havia uma coragem de ser que hoje é substituída (Salis, 2008).

Importa-nos estudar o tema do jogo nesse sentido. Ainda que não fosse encontrado qualquer vestígio de possibilidade de experiência nos idosos participantes da pesquisa, compartilho da posição de Retondar (2007) de que o jogo deva ser oportunizado para os indivíduos enquanto manifestação lúdica da existência, e que a sua maior finalidade é não ter qualquer tipo de finalidade prática, pois ele mesmo se basta.

Aquele que joga ou brinca não joga apenas com o corpo, ele joga por inteiro com sua subjetividade e sensibilidade. Nesse sentido, o jogo é muito sério.

O jogo é uma das manifestações mais sérias que conheço, pois é nele que os indivíduos se permitem profundamente se manifestar como são e como gostariam de ser e não são. O jogo revela e ao mesmo tempo encobre. Revela parte da personalidade do sujeito e encobre a totalidade de seus sonhos e desejos que não podem ser medidos ou identificados à luz da razão de quem está de fora. Pois, a linguagem do jogo é predominantemente corporal e sensível, em detrimento de toda funcionalidade e necessidade externa a si própria (Retondar, 2007, p. 90).

6. METODOLOGIA

Neste capítulo, irei discorrer sobre o caminho metodológico para este estudo e apresentarei as razões de minhas escolhas. Início esta seção expondo uma síntese geral do método através do Quadro 2 e, em seguida, detalho as técnicas e o método pertinente à pesquisa.

QUADRO 2
Metodologia da pesquisa

Abordagem	Qualitativa	Etnográfica
Tipo de pesquisa	Descritiva	Exploratória
Instrumento de coleta	Observação participante	Entrevistas em profundidade
Análise de dados	Relato de campo	Relato etnográfico e DSC

Fonte: Elaboração do Autor (2016).

6.1 Método e técnicas

Movido para melhor compreender a prática de jogo de mesa com idosos e para investigar os significados atribuídos por eles a esta prática, escolhi a abordagem qualitativa, que consiste em descrições detalhadas de situações, eventos, pessoas, interações e comportamentos que são observados, por exemplo, em uma partida de xadrez ou carteadado. Além disso, tal abordagem incorpora o que os participantes dizem, dando ênfase às suas experiências, atitudes, crenças, reflexões e pensamentos tal como são expressos por eles mesmos (Pérez, 2001).

Justificamos a escolha de uma investigação qualitativa sobretudo pelo seu caráter humanista, na tentativa de não reduzir palavras e atos dos sujeitos da pesquisa a equações estatísticas.

Os métodos qualitativos são humanistas. Os métodos usados para estudar as pessoas, necessariamente influenciam a maneira como nós os vemos. Quando reduzimos as palavras e ações de pessoas para equações estatísticas, perdemos de vista o aspecto humano da vida social. Se as pessoas são estudadas qualitativamente, nós conhecemos os pessoalmente e experimentar o que sentem em suas lutas diárias na sociedade (Pérez, 2001, p. 47).

Esta pesquisa possui um caráter descritivo e exploratório, a partir de uma pesquisa de campo, considerando os aspectos qualitativos do tema e buscando descrever a complexidade do problema proposto. Assim, este estudo procurou identificar e compreender os processos dinâmicos vividos pelos sujeitos da pesquisa, possibilitando o entendimento de suas particularidades (Diehl, 2004).

O caráter descritivo da pesquisa se deve à necessidade de registrar e coletar dados no habitat de jogo dos idosos. Estes dados são específicos daquele microuniverso

e não se encontram em documentos. Neste caso, pesquisa descritiva observa, registra e analisa os fatos e suas variáveis sem manipulá-los, procurando assim correlacionar situações e aspectos do comportamento humano com a maior precisão possível (Bervian, Cervo, & Da Silva, 2007).

O caráter exploratório desta pesquisa se deve ao fato de nos familiarizarmos mais com o fenômeno e descobrir novas ideias, visto que o tema do jogo é pouco explorado e um tanto quanto original. A pesquisa exploratória consiste em proporcionar uma visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato, sendo realizada especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil formular hipóteses precisas e operacionalizáveis sobre ele (Gil, 2008).

O enfoque deste estudo foi etnográfico. A pesquisa qualitativa de enfoque etnográfico procura compreender os aspectos fundamentais de uma cultura ou grupo sob a perspectiva da compreensão global, o que envolve um trabalho prolongado de campo, no qual o pesquisador é o principal instrumento de coleta de dados, mantendo um contato pessoal com seu objeto de estudo (Aguirre & Martins, 2014).

Nesta investigação, o enfoque etnográfico veio da necessidade de imergir na cultura de jogo do grupo de idosos participantes para uma melhor compreensão do fenômeno; por exemplo, joguei com eles e os vi jogarem. Como observa Aguirre (1995), a etnografia permite compreender grupos humanos ou culturas em seu habitat natural.

O enfoque etnográfico desta pesquisa pôde proporcionar uma maior aproximação com o fenômeno estudado, evidenciando sutilezas que o texto da fala não pode capturar, complementando assim a compreensão de comportamentos e aspectos psicológicos dos idosos observados durante a atividade do jogo de mesa.

As entrevistas em profundidade, relacionadas ao enfoque etnográfico, também forneceram apoio para fortalecer o que foi observado no fenômeno, contribuindo assim para entender melhor quais foram os significados de jogar para estes idosos, através do contato pessoal.

Para Aguirre e Martins (2014), o trabalho de campo constitui o ponto central da metodologia qualitativa, tratando-se de um processo de coleta, registro e codificação dos dados, a partir dos quais poderemos elaborar, no final, um produto.

Utilizei a técnica da observação participante porque ela é aberta e flexível em sua adaptação com o campo, realizada sobre um ambiente interativo não manipulado, no qual o observador participa da vida da comunidade que estuda, obtendo dados de imediato (Aguirre & Martins, 2014).

Houve momentos em que estive jogando e interagindo com os idosos e momentos em que não participei do jogo. Nas duas situações, porém, eu estava os observando.

A observação participante, ou observação ativa, consiste na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada. Neste caso, o observador assume, pelo menos até certo ponto, o papel de um membro do grupo. Daí por que se pode definir observação participante como a técnica pela qual se chega ao conhecimento da vida de um grupo a partir do interior dele mesmo (Gil, 2008, p. 103).

Utilizei o diário de campo como instrumento para registro complementar do que foi observado. Neste instrumento relevante para o relato etnográfico, escrevi minhas

percepções e experiências acerca do fenômeno. Estas impressões estão compartilhadas no próximo capítulo.

A observação participante permitiu desenvolver situações com as quais os sujeitos lidam cotidianamente, contribuindo dessa forma para a percepção de seus comportamentos no ambiente dessas experiências (Richardson, 1989). “O observador participante tem mais condições de compreender os hábitos, atitudes, interesses, relações pessoais e características da vida diária da comunidade do que o observador não-participante” (Richardson, 1989, p. 215).

Além da técnica da observação participante – e para reforçar os dados que foram encontrados –, utilizei a técnica da entrevista em profundidade. As entrevistas ocorreram na Praça Argentina, local escolhido pelos idosos, onde foi possível extrair o máximo do conteúdo emocional pressuposto.

Para Aguirre e Martins (2014), as entrevistas em profundidade são encontros presenciais com os entrevistados, nos quais se procura compreender as perspectivas dos informantes a respeito de suas experiências ou situações a respeito de suas vidas, que são expressas através de suas próprias palavras. As entrevistas em profundidade podem ser classificadas em entrevistas focalizadas, biográficas e etnográficas, e ainda em sistematizadas e não sistematizadas.

Esta pesquisa utilizou as entrevistas em profundidade do tipo biográfica e não sistematizada. A entrevista em profundidade não sistematizada, segundo Aguirre e Martins (2014), trata de compreender mais do que explicar; ela busca maximizar o significado e obtêm com frequência respostas emocionais, passando ao largo da racionalização.

Flick (2009) afirma que atualmente as entrevistas não estruturadas estão cada vez mais presentes entre pesquisadores e estudantes, uma vez que conferem maior

liberdade na conversação entre o entrevistador e o entrevistado. O autor observa que, nesse caso, os sujeitos não ficam presos a um roteiro padronizado de perguntas elaboradas e também evitam resultados previsíveis.

Nosso intento foi encontrar histórias de vida perpassadas pela atividade de jogar e conhecer qual é a frequência desta atividade na vida de cada um dos sujeitos.

Foi utilizado um gravador para facilitar a transcrição do material e tornar a análise dos dados mais ágil e eficaz. Relembramos o caráter sigiloso destas informações, afirmando uma conduta ética. Foi esclarecido ao idoso que as informações ficarão restritas à pesquisa, além do que fora solicitada a sua autorização no momento de gravar seus depoimentos.

A técnica da entrevista em profundidade foi escolhida pelo fato de buscarmos capturar a vivência dos fatos, o que a difere de uma entrevista convencional em que coletamos simples informações. Para Aguirre e Martins (2014), “as entrevistas em profundidade estão além desta possibilidade, representando muito mais um processo de investigação que a busca de uma simples informação” (p. 64).

Na pesquisa etnográfica, normalmente, a análise dos dados obtidos através da técnica da observação participante é muito imediata e até simultânea. Pois os dados começam a ser analisados à medida que são coletados. Posteriormente, o registro desta análise é descrita no diário de campo.

Para a análise dos dados, utilizamos o método interpretativo etnográfico, que tem como objetivo realizar um estudo descritivo da cultura de uma determinada comunidade e identificar categorias através de seu discurso, na tentativa de compreender essa dinâmica cultural como algo global.

Para organizar as categorias dos discursos, tivemos o suporte da técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), que permite a aglutinação de um pensamento

coletivo com base nos discursos de cada sujeito de acordo com o sentido a eles atribuído.

O DSC consiste em identificar a essência dos depoimentos de cada participante e sugere um discurso conjunto sintético que possa representar o discurso de uma coletividade de sujeitos. O DSC, segundo seus criadores, visa analisar o material verbal coletado, extraindo-se, de cada um dos depoimentos, as ideias centrais e/ou ancoragens e suas correspondentes expressões-chave; com as expressões-chave das ideias centrais ou ancoragens semelhantes compõe-se um ou vários discursos-síntese na primeira pessoa do singular (Lefèvre & Lefèvre, 2005, p. 16).

Para Lefèvre e Lefèvre (2010), o DSC é uma técnica de organização de dados qualitativos que tem como fundamento a teoria da Representação Social de Moscovici. O DSC é um discurso-síntese elaborado com partes de discursos de sentido semelhante, por meio de procedimentos sistemáticos.

Esta técnica metodológica possui quatro etapas, todas descritas abaixo. Utilizaremos as duas primeiras etapas para esta pesquisa. Escolhemos utilizar a técnica do DSC devido à facilidade com que ela nos permite tal processo de categorização e sua relação com as representações sociais. Portanto, a escolha pelo DSC se deve à facilitação do gerenciamento dos dados obtidos nas entrevistas.

Não utilizamos a etapa quatro porque esta pesquisa não teve a intenção de gerar um discurso a partir de um eu coletivo, mas de realizar um estudo descritivo da cultura em questão. A partir das observações e entrevistas, a proposta é chegar aos significados atribuídos pelos idosos para a prática de jogo. Não utilizamos a etapa três (ancoragem),

por nem sempre haver marcas discursivas explícitas que sustentem determinados valores e crenças.

Segundo Lefèvre e Lefèvre (2010), as etapas do DSC são as seguintes:

- Expressões-chave (ECH) – Etapa 1

As expressões-chave (ECH) são pedaços, trechos do discurso que devem ser destacados pelo pesquisador e que revelam a essência do conteúdo do discurso ou a teoria subjacente.

- Ideias Centrais (IC) – Etapa 2

A Ideia Central (IC) é um nome ou expressão linguística que revela, descreve e nomeia, da maneira mais sintética e precisa possível, o(s) sentido(s) presentes em cada uma das respostas analisadas e de cada conjunto homogêneo de ECH, que vão dar nascimento, posteriormente, ao DSC. A Ideia Central tem uma função eminentemente discriminadora, ou paradigmática e classificatória, permitindo identificar e distinguir cada sentido ou posicionamento presente nos depoimentos ou nos conjuntos semanticamente equivalentes de depoimentos.

- Ancoragem (AC) – Etapa 3

Algumas ECH remetem não apenas a uma IC correspondente, mas também e explicitamente a uma afirmação que se denomina Ancoragem (AC). A ancoragem é a expressão de uma dada teoria ou ideologia por parte do autor do discurso e, geralmente, está embutida na fala como se fosse uma afirmação qualquer. As ancoragens são afirmações genéricas usadas pelos depoentes para “enquadrar” situações particulares.

Para que haja uma ancoragem no depoimento, é preciso encontrar, no corpo do mesmo, suas marcas discursivas explícitas.

- Discurso do Sujeito Coletivo – Etapa 4

O Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) é a confecção de um discurso-síntese homogêneo redigido na primeira pessoa do singular, pautado nas ECH que têm em comum a mesma IC ou AC.

6.2 Locus da pesquisa



FIGURA 6
Praça Argentina Castelo Branco em uma segunda-feira após chuvas. Fonte: Acervo pessoal do Autor (2016).

A pesquisa foi realizada na Praça Argentina Castelo Branco, na Rua Deputado João Pontes, nº 576, Bairro de Fátima – Fortaleza-CE. A escolha desta praça se deu pelo fato de que ela reúne diariamente idosos para a prática de jogos de mesa, o que a difere das demais praças levantadas, como a Praça da Bandeira, a Praça Coração de Jesus, entre outras, que para eles é mais longe e não possuem o mesmo acolhimento.

A popularidade desta atividade de jogo nesta praça específica fez com que reconhecêssemos que o local em questão era pertinente para os objetivos desta pesquisa. Na Figura 7, a visão aérea da Praça Argentina através do recurso Google Maps:



FIGURA 7

Praça Argentina Castelo Branco visualizada pelo aplicativo Google Maps.

Fonte: Imagem extraída da Internet, recuperada pelo Autor em 26 abr. 2016.

6.3 Participantes da pesquisa

Os participantes desta pesquisa são homens idosos que jogam baralho na Praça Argentina Castelo Branco, em Fortaleza. Os seguintes critérios de inclusão foram atendidos: (1) aqueles que desejam compartilhar o que pensam/sentem sobre as práticas de jogos de mesa; (2) aqueles que sejam idosos conforme se estipula no Estatuto do Idoso; (3) aqueles que tiverem disponibilidade para serem entrevistados seguindo o cronograma de entrevistas; (4) aqueles que tenham pelo menos um ano de assiduidade na prática de jogar na praça. O critério de exclusão dos participantes foi: (1) estão excluídos todos os idosos fora deste recorte. A escolha pela quantidade de cinco idosos dentro de um número significativo de 25 jogadores da praça justifica-se pela proposta de aprofundamento nos relatos de cada participante da pesquisa.

QUADRO 3

Perfil sociodemográfico dos participantes da pesquisa

Participante	Sexo	Idade	Profissão	Escolaridade	Estado civil	Número de filhos	Tempo de jogo (anos)
Sr. Bigode	M	62	Aposentado	2º grau completo	Casado	2	10
Sr. Direto	M	63	Funcionário público	Superior incompleto	União estável	2	2
Sr. Zangado	M	75	Aposentado	2º grau completo	Casado	2	10
Sr. Campeão	M	67	Aposentado	2º grau completo	Divorciado	1	10
Sr. Quietinho	M	64	Aposentado	2º grau completo	Casado	2	1,6

Fonte: Elaboração do Autor (2016).

No campo, o perfil dos participantes se caracterizou por idosos aposentados conforme o Quadro 3. Foi percebida a ausência de mulheres jogadoras frequentadoras dos jogos de mesa. Os idosos relataram que é de costume os homens jogarem na praça.

A maioria dos participantes da pesquisa possui pelo menos uma década de prática de jogo na praça e não há grau superior completo em suas escolaridades. A maioria tem o segundo grau completo e se comunicava de maneira mais simples.

6.4 Coleta de dados

A coleta de dados começou imediatamente quando me apresentei aos idosos jogadores na Praça Argentina Castelo Branco. Fui recebido em meio a curiosidade e desinteresse por alguns dos vários presentes.

Segundo o cronograma, três meses estavam reservados para a fase de coleta. Passei a observar os idosos nos dois primeiros meses da fase de coleta, e no terceiro mês fiz as entrevistas em profundidade. Tive a oportunidade de jogar duas vezes com eles em uma tarde durante o segundo mês. Eles têm a preferência de jogar com quem já faz

parte do grupo. Respeitei a preferência e joguei na tarde em que fui convidado espontaneamente.

Nos dois primeiros meses em que observei aquele grupo, anotava no diário de campo as minhas reflexões, bem como as descrições do que ocorria com os participantes na praça durante o jogo.

A partir do segundo mês, a minha presença já não era mais novidade, e me foi possível detectar quem, dentre os idosos, estaria disposto a fornecer seu relato. Como etnógrafo estreante, fiz várias perguntas ao grupo para entender a rotina daquela cultura formada ao redor do jogo.

As entrevistas em profundidade propriamente ditas ocorreram a partir do terceiro mês. Quando o participante alvo de meu convite estava esperando sua vez para jogar – o que poderia demorar bastante –, eu fiz o convite da entrevista. Repeti esse processo até que tivesse colaborações significativas. É importante perceber que eu estava em um momento reservado a eles e que, portanto, a sensibilidade para não ser invasivo era importante, o que fez parte da estratégia de coleta.

6.5 Análise dos dados

Após a fase da coleta de dados e da transcrição dos conteúdos observados para o diário de campo, transcrevi para o computador, na íntegra, o material colhido por meio das gravações. Separei os relatos das entrevistas em arquivos de texto para cada participante da pesquisa. Utilizei três instrumentos de análise oriundos da técnica do DSC para, a partir do que foi relatado nas entrevistas, criar as categorias. Servi-me do método etnográfico – que fora aplicado na coleta – para a análise de dados. Então, pude com facilidade apontar os significados da prática de jogo de mesa atribuídos pelos

idosos através de seus relatos, que reforçaram a análise posterior dos dados que foram incluídos no diário de campo.

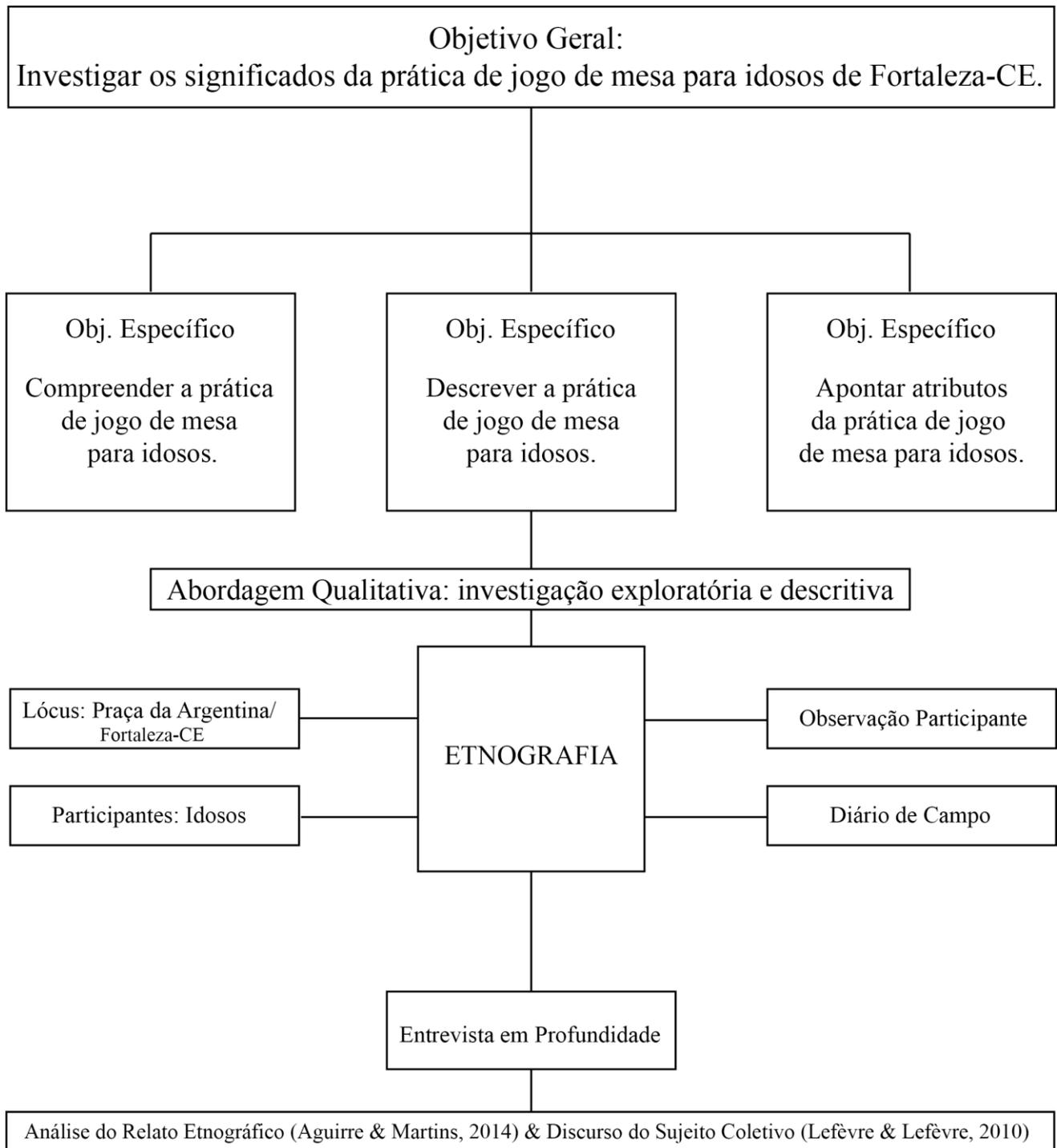
6.6 Procedimentos éticos

Com o intuito de realizar uma prática de pesquisa eticamente responsável, não poupei esforços para proteger as identidades dos sujeitos investigados, assim como para garantir que eles entendessem as premissas da pesquisa e concordassem com elas. Os participantes, então, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), em concordância com os aspectos éticos para o desenvolvimento de pesquisas envolvendo seres humanos, assegurados pela Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde.

Certificamos a preservação da identidade dos idosos que concordaram em participar do processo, não somente no que diz respeito ao nome, mas também no que se refere a qualquer informação outra que permita sua identificação. O projeto foi aprovado pelo comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade de Fortaleza (Anexo A).

QUADRO 4

Desenho do percurso metodológico da pesquisa



Fonte: Elaboração do Autor (2016).

7. RELATO ETNOGRÁFICO SOBRE O CAMPO OBSERVADO

A partir daqui, apresentaremos os relatos da pesquisa: notas do diário de campo, transcrições das entrevistas e apontamentos que descrevem tanto a minha percepção quanto a dos participantes. Serão abordados também alguns diálogos com a literatura acadêmica. Em resumo, propomos apresentar agora a descrição, narração e análise dos encontros de jogos e os significados atribuídos desta prática pelos idosos.

Foi em uma tardezinha de sexta-feira – primeiro mês da fase de coleta – que coloquei os pés na Praça Argentina com o intuito de realizar a pesquisa. Nesse momento, quando estava demarcando o campo, soube que cheguei tarde para encontrar-me com os idosos. Pois seus encontros começam sempre a partir de uma hora da tarde.

Estava vestido como se fosse fazer cooper, e de fato o fiz. Antes de abordá-los, queria conhecer a Praça Argentina e observar um pouco as redondezas ainda de fora do grupo. Enquanto caminhava, observava o movimento da praça. O que logo me chamou atenção foi o fato de que ela era extremamente acolhedora. Sua localização fica a dois quarteirões da Avenida Treze de Maio e da Rua Jaime Benévolo. A grande quantidade de árvores no local contribui para abafar o som proveniente destas grandes vias, que já são afastadas o suficiente para tornar a praça bem agradável. Ao redor, alguns pequenos condomínios e um conjunto de casas esparsas também contribuem para abafar os sons externos.

Há outros fatores que, em minha opinião, reforçam a sensação de acolhimento. Um desses fatores são os próprios frequentadores. A maioria das pessoas que observei fazia parte das famílias moradoras do bairro, que utilizam a praça para diversas atividades, tais como exercícios físicos, caminhadas, lanches nas tendinhas de comida, passeio com os filhos pequenos etc. A juventude local utiliza as duas quadras – a

primeira de basquete e a segunda de futebol –, as pessoas mais velhas mantêm o pequeno santuário para orar para a santa cristã Nossa Senhora e os pais levam as crianças e os bebês para passear no “Trenzinho da Alegria” (um pequeno entretenimento que consiste em entrar em um transporte com a aparência de um trem e percorrer alguns pontos de Fortaleza, retornando para a praça no final do circuito). Na minha primeira visita ao local, o Trenzinho estava povoado por alguns personagens infanto-juvenis, como o Homem-Aranha e o Chaves, que animavam as famílias ao som de músicas agitadas.

Nem sempre estas atividades ocorrem todas ao mesmo tempo. Durante a semana, a depender do horário, apenas algumas são recorrentes, como o uso das quadras e as atividades ligadas ao exercício físico. No entanto, durante os finais de semana, a praça atinge seu pico com a movimentação destas pessoas, e todas estas atividades descritas acontecem simultaneamente. Para uma praça do tamanho aproximado de um quarteirão, o espaço é pequeno para o grande fluxo de pessoas, oferecendo pouca mobilidade para quem caminha ao redor dela – o que exige um pouco de atenção para que os passantes não esbarrem nos caminhantes. Possivelmente, o movimento constante na praça é um fator que encoraja as empresas a colocarem quiosques de venda de televisão por assinatura.

Durante a semana, este movimento cai vertiginosamente. Dependendo do horário, não há a presença das famílias. O que se vê são alguns trabalhadores de construção civil que aproveitam o início da tarde para descansar, ou alguns moradores de rua a dormir nos bancos. A praça fica quase vazia se comparada ao que ela é nos fins de semana. Apenas de manhã bem cedo, ou a partir de sete ou oito horas da noite, vemos o retorno das famílias à praça, e as pessoas praticam sobretudo exercício físico.

Na praça existem diversos aparelhos de ginástica disponíveis, e seu uso é bem frequente.

De todas as atividades, apenas uma – não mencionada ainda – permanece inalterada durante a semana. É o encontro diário, a partir de uma hora da tarde, dos idosos jogadores de baralho, tema central deste estudo.



FIGURA 8

Jogo de Biriba com mesa arrumada, toalha verde e suportes de madeira. Acervo pessoal do Autor (2016).

7.1 Sobre o grupo

Os idosos se reúnem na mesma praça, no mesmo horário, há 40 anos – mais tempo do que eu tenho de vida. Como relata Sr. Bigode, “Esse jogo tem 40 anos já. Aquela história da participação, quando o camarada não tá em casa, isso aqui ocupa a

gente a tarde toda. À tarde nós estamos aqui, isso já há 40 anos”. Sr. Bigode relata com orgulho a atividade e o grupo ao qual pertence. Ele sente que faz parte daquilo. E é possível interpretar que não é apenas ao jogo que ele se refere. Ele diz “À tarde nós estamos aqui, isso já há 40 anos”, mas ele não participou dos 40 anos de jogo. Quando Sr. Bigode preencheu a ficha de participante, perguntei-lhe quanto tempo de jogo ele tinha na praça, ao que respondeu: “10 anos”. Ou seja, ele não se sente orgulhoso apenas pela sua participação na atividade de jogo, mas por algo que vai além desta participação prática.

Ou seja, o jogo é bem mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ele ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica (Huizinga, 1980).

Os idosos pertencentes ao grupo totalizam vinte e cinco participantes, em média. Porém, observei que alguns deles aparecem todo dia, ao passo que outros, em dias específicos – dia sim, dia não. Outros, mais aos fins de semana, e outros sem agenda premeditada. Os idosos que participaram das entrevistas em profundidade são pertencentes ao grupo daqueles que aparecem praticamente todos os dias. Exceto um deles, que é funcionário público e trabalha em dias alternados.

Observei que houve pouca ou quase nenhuma rotatividade de membros no grupo durante o tempo em que estive em contato. Eu era a pessoa novata – e mais jovem entre eles – a participar das reuniões. Quando perguntei se o grupo mudava, o participante Sr. Bigode relatou: “Sempre aquele mesmo círculo. Sempre aquelas mesmas pessoas. Entendeu? Nosso grupo hoje deve ter o quê? Deve ter uns 25 jogador. São esses 25. Quando vai aparecer um novato, aí é uns 3 ou 4 anos pra aparecer. Sempre as mesmas pessoas”.

7.2 Interação com o grupo e o jogo de biriba

Tive uma dificuldade inicial em me aproximar e ganhar a confiança dos idosos jogadores. De forma que, apesar de ter sido bem recebido e, no mês seguinte, minha presença não ser mais novidade, dois idosos dos vinte e cinco evitaram interagir comigo e preferiram dividir o momento de jogo com os outros do grupo. Penso que eles, no geral, passaram a me aceitar no grupo quando comentei que eu costumava jogar partidas de baralho com minha avó, mas que hoje isso não era mais possível devido à doença de Alzheimer que a acometeu.

Durante o primeiro mês, percebi que a resistência em aceitar minha pessoa no grupo não se dava por questões tais como a diferença de idade. Vi que havia diversas rivalidades internas. Por que eles jogariam comigo se eu não sou rival de nenhum deles? O jogo não é simplesmente uma distração individual; de fato, há modalidades de jogo em que não é espantoso jogar só, mas deixaríamos de nos divertir caso fosse retirado os concorrentes e os espectadores. Realizando inéditas proezas, tentamos ofuscar nossos rivais (Caillois, 1990).

A rivalidade que eu presenciei era uma competição sadia. Um dos idosos do grupo relatou: “Aqui a gente não joga apostado não. É só brincadeira mesmo”.

Os idosos jogam em uma das extremidades da praça, pois nesse lugar há oito bancos de concreto e duas mesas do mesmo material. Além disso, há uma mesa com bancos de madeira improvisados. Esses bancos são feitos de tocos de madeira cortados de forma que possam servir de assento. A árvore que faz sombra para o jogo deles

possui alguns pregos fixados no tronco, onde os jogadores penduram alguns de seus pertences, como sacos de remédios, compras e outros itens. Na outra extremidade do tronco da árvore estão acomodadas também algumas figuras da cultura popular cearense.

Como não há espaço para todos se sentarem ao redor das mesas, é muito comum que alguns jogadores tragam banquinhos ou até mesmo não se importem de ficar em pé e assistir a uma ou outra partida, enquanto esperam sua vez. Geralmente, esses espectadores aproveitam este tempo para fazer outras atividades, como lanchar.

Perguntei ao Sr. Bigode para que servia aquele suporte de madeira em cima da mesa de baralho. Enquanto ele esperava sua vez de jogar, respondeu:

Aquilo a gente manda fazer. Aquilo é besteira. Aquele pauzin' é pro baralho não voar. Pra não ter problema de... Ali é só pra marcação. A grande é pra marcar... baixar nos dois lados. Nós jogamos de par. Parceria. Um parceiro fica com o pau maior que é pra colocar o jogo. E aquilo lá pra gente colocar o jogo pra carta não voar.

Sr. Bigode me explicou que em cima da mesa havia pesos de madeira cuja função era impedir que os dois baralhos voassem. Na praça é bem ventilado, e não é incomum encontrar cartas no chão. O outro peso de madeira, menor, era para ser colocado sobre o baralho central, para que as cartas não voassem. O suporte de madeira maior a que Sr. Bigode se refere serve para segurar o jogo que vai se formando na mesa. Como eles jogam em duplas, um membro da dupla fica com o suporte maior, para segurar o jogo.

O jogo de baralho que eles jogam é uma variação do Buraco, a Biriba. É um jogo mais fácil que o Buraco, porque há mais possibilidades de formar canastra, devido à presença de uma carta chamada “melé”.

Sr. Zangado foi quem mais falou sobre as regras do jogo. Ele relatou:

Aí são 11 cartas para cada. São 44 e o resto vai pra mesa. Aí a gente vai, a gente vai descartando a carta conforme você observa seu jogo. Você também pega pra poder... Também tem uma coisa... Você só pega pra arriar um jogo, por exemplo, se você tiver um rei, uma dama, aí você... e mandar um ás, aí você pega pra fazer o jogo. Só pega assim. Não pode pegar todo tipo de carta. Mas, é isso mesmo, a gente tá aqui para se extravasar, pra poder a gente não tá em casa, e é bom pra gente, né? Pra gente já tá tudo numa idade já, né? Tem pessoas aqui já que é universitário... professor universitário... tem funcionário público federal... tem auditores fiscais... é a turma que se relaciona bem.

Todo jogo possui suas regras próprias (as regras da casa) e tudo aquilo que regulamenta o que vale e o que não vale, recortando assim um pequeno espaço e tempo, significando o que é o próprio jogo (Huizinga, 1980). Os objetos de madeira, por exemplo, pertencem às regras de jogo desses idosos – foram apropriados por eles. Outra regra estabelece que, quando alguém baixa o jogo de cartas da mão, essa ação não tem volta – eles reclamam se o jogador insistir. Jogar de parceria também pertence às regras. Ninguém joga sozinho naquele grupo.



FIGURA 9
Jogando em duplas. Acervo pessoal do Autor (2016).

Sr. Campeão relata: “Não pode jogar só com um, não. Toda vida a gente troca. Um chega mais cedo, aí vem o outro que chega mais tarde”. Sr. Zangado afirma: “É de dupla, né? Você joga com um aí já tem outro na espera”.

Outra curiosidade do grupo é que ele tem uma forma própria de nomear as cartas do baralho. Um dos idosos teve a gentileza de me explicar o significado das cartas conforme o jogo prosseguia; eu ia observando o baralho e ele ia me dizendo como chamavam cada carta. Relatava: “Esta é a muchacha, nosso companheiro professor aqui adora uma muchacha, fica olhando pras pernas das meninas”. Ele se referia à dama de copas. A brincadeira entre eles mesmos, como ilustra este relato, é frequente.

Sr. Zangado continuou em sua explicação: “Esta é a cobra! Quem gosta de cobra que pegue!”. Ele se referia ao nove de espadas. Outra carta nomeada era o ás, que eles chamam de “punho de aço”.

Nos primeiros dias, eu ficava em pé próximo a eles. Ainda na primeira semana, fui convidado para sentar mais perto. Foi nessa ocasião que Sr. Zangado e outro idoso começaram a me explicar como era o jogo de Biriba e os nomes que eles davam às cartas.

Nesta mesma primeira semana, eu não tinha a informação de que eles se reuniam no começo da tarde, e eu havia chegado atrasado, por volta de sete horas da noite. Julguei que o grupo tinha apenas doze pessoas, mas, na medida em que a pesquisa foi transcorrendo, percebi que se tratava do dobro.

No começo, quando pesquisava no período da noite, eu via um grupo pequeno jogar. Descobri que esses eram os idosos que prolongavam a jogatina e ficavam até mais tarde. Aproximadamente metade do número total de jogadores, durante a semana, não estendem a jogatina na praça até a noite. Quando perguntei por que eles não se prolongavam, uns disseram que ficavam cansados e outros relataram ter compromissos com a família.

Inicialmente, este grupo tinha me chamado atenção pela característica da competitividade. Já era tarde da noite, todos estavam concentrados, não prestavam mais atenção em mim: apenas silêncios e olhares conduziam o jogo, que ficava tenso, pois o baralho ia aumentando e ninguém entregava a carta que decidiria aquela partida.

O elemento da tensão exerce papel especialmente importante no jogo. Tensão significa acaso, incerteza, e há um esforço para levar o jogo até o fim. O jogador quer que alguma coisa saia, que vá de acordo com a sua intenção, pretendendo ganhar à custa de seu próprio esforço (Huizinga, 1980).

Naturalmente, eu havia pensado que estes idosos eram os mais competitivos, mas bastou que a pesquisa chegasse ao primeiro mês completo para que eu percebesse a competição como traço comum entre todos os jogadores da Praça Argentina.

Existe todo um grupo de jogos que são regidos pela competição; neles, há a igualdade de oportunidades, que é criada artificialmente para que os adversários se confrontem em determinadas condições a partir das quais é possível classificar como incontestável o triunfo do vencedor (Caillois, 1990).

Eu testemunhava os olhares de satisfação quando uma carta decisiva caía na mão da dupla correta. A partir desse momento, o jogo estava selado. Os jogadores sequer contavam os pontos e, por vezes, perguntei-me por que não o faziam em determinadas partidas. Percebi que a quantidade de vezes que eles jogavam Biriba era suficiente para estimarem o resultado final da pontuação. Um jogador inexperiente como eu certamente precisaria contar.

Sr. Zangado relatou, inconformado: “Esse Sr. Campeão só ganha com melé! Aí é muito bom, né?”. Esta partida em questão tinha sido a última da revanche e a vitória fora para a dupla de Sr. Campeão. Com isso, o jogo havia terminado naquele dia. Vestidos mais a vontade, exceto um deles – que sempre vinha bem arrumado, com camisa de botão –, logo desmontaram a mesa, retirando o suporte pequeno e o suporte grande, guardando as caixinhas de baralho, tirando o pano de mesa verde que traziam consigo e os elásticos que prendiam a toalha. Um deles disse que iria comer uma panelada; outros dois disseram que iriam para casa, e Sr. Zangado simplesmente não disse nada: apenas saiu.

7.3 Sobre a rotina dos jogadores

O dia a dia dos jogadores na praça é muito simples. Durante a manhã, eles não aparecem para jogar. Sr. Zangado relatou que, às vezes, antes de ir para seu próprio comércio, ele costuma caminhar na praça.

No começo da tarde, aparecem os primeiros idosos. Os participantes da entrevista são aqueles que frequentemente aparecem cedo. Durante o primeiro mês, estive concentrado em observar mais e perguntar menos. Testemunhava-os chegarem individualmente; outros poucos que observei vinham em duplas.

Uma parte deles mora na rua que termina na praça. Antes das práticas de jogo ocorrerem na Praça Argentina, elas eram realizadas nesta rua, mais próximo da avenida. Sr. Bigode relatou: “Esse jogo antes acontecia lá embaixo. Aí veio subindo...”. Há anos o jogo acontecia na casa de um deles, mas houve um inconveniente (que não foi relatado) e o jogo passou a ocorrer na praça.

Um dos idosos não entrevistados é frequentemente o primeiro a chegar ao local. Ele disse para mim, com orgulho: “Eu sou o primeiro a chegar aqui”. Na primeira parte da pesquisa, quando ia à praça de carro, antes mesmo de pôr os pés no lugar, eu o observava sentado no banco, sozinho, como se estivesse flanando. Ele parecia observar o movimento.

Eles iam se agrupando no começo da tarde, jogando conversa fora enquanto esperavam alguns jogadores especiais, que possuíam o baralho. Sr. Bigode relata:

Todo mundo, no quinto mês, cada um dá 10 reais e compra a caixa de baralho, e dá 45 dias. Nós compramos uma caixa de baralho. São 6 pares. 45 dias. A gente... pronto... a coisa mais barata do mundo... um lazer por 10 reais.

Sr. Bigode fazia os cálculos. Uma caixa de baralho com seis unidades custa aproximadamente R\$ 200,00. Eles compram os baralhos da marca Copag, que é uma marca de renome. É preciso que todos contribuam sempre para que o custo seja alcançado.

No entanto, havia senhores que não contribuam sempre e outros que podiam pagar mais. Quando perguntei por que uns ficavam com o baralho e o levavam para casa, privilégio que a outros não era concedido, Sr. Direto respondeu: “Tem aqueles que contribuem mais, né?”. E esses jogadores que contribuam mais pareciam ter um status mais elevado no grupo. Eram eles que determinavam de fato quando a brincadeira começava, uma vez que, sem baralho, não há jogo. Os outros esperavam por eles.

Outro fator que determinava o status dos indivíduos no grupo era a proficiência com o jogo de Biriba – ou simplesmente aquele que conseguisse juntar mais “perus” (os olheiros) ao redor da mesa. Quando perguntei quem era o melhor jogador do grupo, Sr. Bigode disse: “Um dos melhores jogadores aqui é Sr. Campeão. O resto tudo é mediano pra fraco. Tem dois, três que são bons jogadores. O resto é tudo mediano pra fraco”.

Quando perguntei por que Sr. Campeão era considerado um dos melhores, Sr. Bigode relatou: “Porque sempre... O bom do jogo é ser ‘peru’, é a gente ficar olhando quem tá acertando e quem tá errando. A gente gosta de ver. Quem tem mais plateia, o jogo fica mais emocionante”.

Observei que, quando eu perguntava quem eram os melhores daquele grupo, isso os incomodava um pouco. Sr. Bigode desconversava às vezes, na hora de dar uma

resposta. Havia uma competição entre eles. Uma competição amistosa, mas, ainda assim, estavam competindo – e errar no jogo era motivo para piadas.

Os antigos gregos chamavam a competição pelo nome de *Âgon*. O interesse do jogo *Âgon* é, para cada um dos jogadores, ver reconhecida sua excelência em um determinado domínio, e esta é a razão pela qual o *Âgon* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado e a vontade de vencer (Caillois, 1990).

Não era apenas Sr. Bigode que significava aquele momento como lazer (“Um lazer por 10 reais”), mas Sr. Campeão e Sr. Quietinho também. Eles relatam, respectivamente: “É só pelo lazer mesmo. Jogo só aqui mesmo pra passar o tempo” e “É como eu disse... é um passatempo, né?”.

Atento aqui para o conceito de lazer enquanto ocupação dependente de um tempo liberado ou livre do trabalho e de outras obrigações (familiares, sociais, políticas e religiosas), na qual se enfatiza a qualidade da ocupação desenvolvida (Marcelino, 1983).

Então, quando os jogadores que detinham o baralho chegavam, o jogo do período da tarde podia começar. Mas nem sempre começava de imediato. Porque não coincide sempre de os jogadores que trazem o baralho serem também os que trazem os suportes de madeira. Para o jogo começar, é necessário que cheguem os jogadores com o baralho e os que trazem os suportes, uma vez que sem os suportes de madeira as cartas do jogo certamente voariam. Durante o período em que estive com eles, não os vi jogar sem tais suportes. Havia a preferência de ficarem conversando enquanto os suportes chegavam. Mesmo assim, era comum que o baralho chegasse ao mesmo momento em que os suportes e os elásticos que prendem a toalha da mesa.

Uma vez tudo reunido, as partidas começam. Não há uma ordem clara sobre quem ou qual dupla irá começar jogando. Tudo é decidido na hora. A única regra

previamente estabelecida afirma que a dupla que perder deve dar lugar a outra dupla. Normalmente, quatro idosos ficam sentados jogando enquanto os demais ficam em pé olhando a partida e comentando as jogadas.

Eles têm preferência em usar a mesa de plástico que não pertence à praça. Caso esta mesa não seja trazida, utilizam a mesa de concreto que pertence ao local. Algumas vezes, principalmente no fim de semana, há as duas mesas disponíveis, a de plástico e a de concreto. Nestes casos, oito idosos jogam simultaneamente. Como há duas mesas pertencentes à praça, uma terceira mesa fica disponível para o jogo – mas não é utilizada nunca. A segunda mesa de concreto pertencente à praça é utilizada por outro grande grupo de idosos, não referentes a esta pesquisa. Este outro grupo também comparece diariamente à praça para jogar, e parte de seus horários coincidem com os do grupo aqui pesquisado, principalmente no turno da tarde.

Depois que o sol se põe, alguns dos idosos já têm ido embora. Algumas vezes os jogadores ficavam para a noite; outras vezes, não. O que permanecia era a vontade de jogar. O dia da jogatina tinha seu fim por volta das 19h; às vezes eles passavam do horário e iam até 20h. Sr. Campeão relatou: “A gente começa aqui sempre uma hora da tarde. E vai até seis, seis e meia. Às vezes extrapola um pouquinho e vai até as sete”.

O primeiro mês de pesquisa serviu para desvelar a rotina dos jogadores na praça, quem eram e como o jogo ocorria. A partir de agora, descrevo o que ocorreu no segundo mês de pesquisa, no qual me senti mais à vontade para jogar com eles e participar efetivamente do grupo. Participar dos jogos foi minha estratégia para averiguar quem, dentre eles, poderia contribuir com as entrevistas.

7.4 O jogar: inserindo-se no grupo

Neste segundo mês, quando notei que os olhares de curiosidade tinham cessado, senti que era oportuno tentar jogar com eles. Assim sendo, disponibilizei-me para compor uma das duplas.

Recebi várias negativas e desculpas polidas. Comecei então a desconfiar de que poderia haver preferência de duplas pela habilidade que cada jogador possuía. Sr. Bigode relatou: “(...) todo mundo aqui tem uma idade relativamente igual, raramente chega um menino novo pra jogar”. Era isso ou, simplesmente, não queriam jogar comigo. Por vezes, eu sentia que poderia estar incomodando caso fosse persistente. Escolhia então observá-los a jogar. Foi quando percebi como aquele momento de jogo era sério e importante para eles. Observando de fora, tudo poderia parecer envolto em brincadeiras, mas bastava um olhar mais atento para perceber a seriedade que tudo aquilo representava para eles.

Na segunda semana do segundo mês, tive mais sorte. Um dos idosos percebeu que eu estava tentando jogar há tempos e nunca era aceito. Então ele disse: “Agora é a vez do rapaz ali”. Os idosos que eu entrevistara estavam todos fora do jogo, esperando sua vez. Parecia que minha oportunidade tinha chegado.

No entanto, fui frustrado novamente. Quando sentei no toco de madeira, um dos senhores, talvez o mais velho entre eles, deu-me as cartas para eu distribuí-las. Eu estivera tão concentrado em observá-los que não tinha ainda pesquisado as regras detalhadas da Biriba – o que só fiz posteriormente. Quando fui distribuir as cartas naquele dia, o senhor mais velho perguntou: “Você não sabe jogar?”.

Eu estava distribuindo as cartas conforme tinha aprendido com minha avó, mas entendi que não era dessa maneira que eles faziam. Esse desliz foi suficiente para que o idoso ficasse bastante chateado, a ponto de dizer que eu não iria mais jogar. Tranquilamente, eu lhe disse para não se preocupar, e que eu preferia que ele jogasse.

Não foi dessa vez. Levantei-me e dei lugar a outro idoso que estava na fila de espera. Houve silêncio por parte dos demais, que ficaram constrangidos com a cena.

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 desonesto do que para com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de que este último abala o próprio mundo do jogo (Huizinga, 1980, p. 14).

Mesmo sem querer, eu havia privado o jogo deles de sua própria ilusão inerente. Pois “ilusão” significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Por isso, entre outros fatores, é necessário expulsar o desmancha-prazeres, pois ele ameaça a existência do jogo dos jogadores.

No segundo mês de coleta de dados também ocorreu outro evento que interrompeu o círculo mágico do jogo. Era uma noite agradável de sábado, a praça estava cheia de movimento, com todas as atividades já mencionadas acontecendo simultaneamente, e nessa altura eu já havia conseguido jogar com eles pelo menos uma vez. Os idosos estavam se divertindo bastante – a julgar pelas risadas altas, acontecimentos e acasos que o jogo pode propiciar – quando de repente um menino de aproximadamente dez anos veio chorando e gritando na direção da mesa.

Tratava-se do neto de um dos idosos do grupo. A concentração de todos havia sido quebrada, e alguns idosos que não estavam jogando olharam para o menino tentando compreender por que ele chorava. Imediatamente ele se sentou no colo do avô, que dizia para ele não se preocupar. Os idosos que estavam jogando não pareciam se

importar com a interrupção e continuaram seu jogo. O avô da criança ainda tentou acalmar o garoto oferecendo dinheiro, entregando-lhe R\$ 5,00 para comprar picolé. Mas a insistência do garotinho em continuar chorando alto fez com que o idoso parasse de jogar e ligasse para seu filho, pai da criança. Por fim, entendemos que seu neto estava com medo dos personagens fantasiados que corriam em volta da praça, acompanhando o “Trenzinho da Alegria”.

O jogo tem por natureza um ambiente instável. Pois, a qualquer momento, é possível que a vida cotidiana reafirme seus direitos: seja através de um impacto exterior que venha a interromper o jogo, ou através de uma quebra das regras, ou mesmo por causa de um impacto interior, que diz respeito a um afrouxamento do espírito de jogo – uma desilusão, um desencanto (Huizinga, 1980).

Depois de aproximadamente dez minutos na companhia do garoto, a tolerância dos idosos foi sendo vencida, e vários deles passaram a comentar o ocorrido: “Se continuar assim, quando crescer vai precisar de psicólogo”, “Isso é síndrome do pânico...”, “Não chore não, é só gente fantasiada”, “Imagina se eles passassem aqui do lado...”.

Após esse episódio, nada de incomum ocorreu neste dia. A diversão continuava para eles – um dos idosos ficava sempre com o rosto sorrindo. Durante o tempo em que fiquei com eles, percebi que era no fim de semana que os ânimos de todos ficavam mais exaltados. Havia mais “perus” e todos pareciam querer ganhar a todo custo. Havia discussão e risadas entre eles. Principalmente se um jogador se destacasse dos demais, o que era bem comum, dado o desnível entre eles. Uns sabiam jogar realmente bem, mas a maioria tinha um nível mediano de habilidade com o jogo, como Sr. Bigode relatara.

Sr. Campeão realmente é bom jogador. Na oportunidade que tive para jogar, vi-me disputando contra sua dupla. Perdemos a partida e, como regra, tive de ficar na fila

de espera. Não voltei a jogar naquele dia, mas, como ganho, eu havia adquirido a certeza de que queria entrevistá-lo. Sr. Campeão parecia ser uma pessoa mais introvertida, e eu tinha me identificado com essa característica. Além disso, ele demonstrava um contentamento notável enquanto jogava.

O segundo mês de pesquisa foi o período que serviu também para reforçar o que estava sendo observado no início. De maneira geral, eles ficam satisfeitos enquanto estão jogando. Mas há oscilações, momentos em que parecem acessar algo mais do que a prática ordinária. Em outras ocasiões, é evidente que eles estão apenas passando o tempo.

Escolhi os idosos que suspeitei serem capazes de acessar uma experiência de ócio ocasionalmente. Como será visto no próximo capítulo, esta suspeita logo desapareceu, pois através de seus discursos descobri que aquele momento realmente significava lazer. Mas há exceções, e elas serão explicadas também.

7.5 O processo de entrevistas

Chovia quando o terceiro mês de pesquisa iniciou, e poucos idosos tinham aparecido para a prática no período da tarde de um determinado dia. Portanto, era um dia incomum. Nesta ocasião, preparei-me para convidá-los para as entrevistas. Mas os idosos que eu tinha escolhido não compareceram. Para não desperdiçar a ocasião, informalmente e sem gravador fui fazendo as perguntas disparadoras para os idosos que lá estavam presentes. Apenas posteriormente eu convidei os que tinha em mente e que tinham faltado. Parecia uma estratégia interessante para conhecer mais do grupo.

Este foi o mês em que mais atuei ativamente, procurando terminar de levantar os dados da pesquisa. As perguntas foram “Por que você joga?”, “Como você se sente ao

estar jogando na praça?” e “O que significa, para você, jogar?”. Obtive as mais variadas respostas.

“Para se divertir”, “Opção de lazer” e “Porque o médico mandou” foram algumas das respostas para a primeira pergunta. Observei nesse momento que a figura do pesquisador tinha pesado. Não considerei a resposta “Porque o médico mandou” sincera. Quando perguntei por que eles jogavam, ouvi “Porque somos viciados” em um tom de rispidez. O idoso que estava ao lado do que disse isso arrematou: “Que é isso, num coloque isso não, rapaz, eu jogo porque o médico mandou”.

Com esse diálogo, considerei que há certo preconceito externo por eles passarem de seis a sete horas jogando na rua. A ideia de idosos vagabundos que jogam cartas é um estigma que está numa representação social.

Tive a intenção de desmistificar preconceitos e mostrar, através dos dados encontrados, o ponto de vista dos idosos que tiveram confiança no meu trabalho, consolidando a ideia de que aquela atividade é importante para eles. Sem o preconceito vigente, o diálogo que descrevi acima poderia ter sido diferente. Assim, eles mesmos não perpetuariam o preconceito que eles próprios transmitem.

Neste mesmo dia, outro idoso que estava com os jogadores – e mais espontâneo que eles – disse que jogava porque aquilo “massageava o coração”, e que jogar significava uma “terapia para a vida”.

Agradei a conversa e esperei pelo próximo dia. As semanas passavam e as chuvas estavam atrapalhando o andamento da pesquisa, porque os idosos simplesmente não apareciam. Descobri por fim que estavam jogando na casa de um deles, e fiquei preocupado com o cronograma.

Na semana em que o sol surgiu novamente, fui à praça a fim de convidar para as entrevistas os idosos que tinha em mente. Abordei Sr. Campeão e fiz o convite: ele

aceitou. Em seguida, Sr. Bigode e Sr. Zangado. Somente depois abordei Sr. Quietinho e Sr. Direto. Expliquei-lhes tudo sobre a pesquisa. As entrevistas ocorreram normalmente. Senti que eles queriam participar e expressar suas opiniões. Isso foi positivo.

Eu tinha perguntando a preferência do lugar para a entrevista, e eles me disseram que podia ser ali mesmo, na praça. Notei que eles queriam terminar as entrevistas para voltar a jogar e usufruir aquele momento. Afastamo-nos um pouco e as entrevistas ocorreram no banquinho da praça próximo ao pequeno santuário. Mesmo explicando tudo sobre a pesquisa, eu percebia que alguns ficavam na defensiva, como se existisse algo nas entrelinhas que eu não estava conseguindo captar.

Percebi que eles ficavam me observando e possivelmente se perguntando se eu os julgava pelo fato de eles passarem praticamente o dia todo jogando. Apesar de manter minha postura livre de julgamentos – visto que eu próprio sou jogador e trabalho com jogos –, Sr. Zangado provavelmente me interpretou mal e se defendeu com paixão:

Eu venho para cá para me extravazar; às vezes você tá no trabalho e você fica estressado, viu? E aí você vem pra cá! Você começa a jogar, o estresse passa, viu? O círculo de amizade aqui faz com que você... é... se sinta confortavelmente bem. Porque... Porque é um jogo que nos faz bem, né? Não é um jogo de apostado. É um jogo que a gente joga só porque quer conciliar o círculo de amizade.

Ele atribuía importância à amizade que mantinha na praça, e jogar para ele significava um momento para se relacionar com os amigos. De forma geral, percebi que eles ficavam chateados caso fosse insinuado por alguém que aquela atividade não era saudável para eles.

Foi através da fala relatada de Sr. Bigode que descobri a postura defensiva daqueles jogadores sobre um assunto que era ocultado por eles ou, pelo menos, que era inconveniente. Perguntei a Sr. Bigode por que eles não jogavam na mesma mesa que o outro grupo de idosos – que também jogava Biriba. Ele disse: “É um pessoal mais idoso do que a gente. É outro grupo. Nosso grupo é um e lá é outro. São dois grupos. Não, só a gente aqui joga entre nós. E o grupo deles joga entre eles lá”. Sr. Bigode falava em tom desconfortável, querendo desconversar.

Os idosos tinham aproximadamente as mesmas idades e Sr. Bigode dizia que o outro grupo era mais velho. No entanto, o próprio Sr. Bigode, em um discurso anterior, havia dito que “todo mundo aqui tem uma idade relativamente igual”.

Insisti e perguntei mais uma vez por que eles não jogavam entre si. Sr. Bigode ficou desconfortável e disse: “Não, acontece. Acontece. Mas não é comum. Sempre é esse grupo aqui da nossa mesa”. Ao perceber que o assunto incomodava, preferi encerrar a entrevista, pois já havia colhido alguns dados importantes.

Percebendo o conflito que havia entre os dois grupos e querendo investigar os seus motivos, fui conversar informalmente e sem o gravador com um dos idosos do outro grupo, na mesa que nunca era utilizada.

Foi quando descobri que houve um assassinato. Antes, eles pertenciam a um único grande grupo. Certo dia, dois idosos jogavam Biriba, e o que perdeu usou uma faca para perfurar o abdômen do vencedor. Depois desse episódio, o grupo se dividiu.

Em um local onde há muita vida, também existe morte. O fato justificava, assim, as dificuldades que havia encontrado no papel de investigador, quando tentara me aproximar dos idosos na tentativa de descobrir os significados que aquela prática de jogo possuía para eles. Aquele ambiente é quase sagrado para os jogadores. Qualquer perturbação ou insinuação de que aquilo é perda de tempo – ou de que não é saudável –

tem como resposta imediata o afastamento e a desconfiança. Tive a sorte de ser uma pessoa cautelosa por natureza.

Não posso deixar de mencionar aqui a colaboração do bolsista de iniciação científica Welligton Júnior, membro do Laboratório Otium, que me auxiliou durante a introdução ao campo nestes mais de três meses de coleta de dados. Ele prestou assistência às observações de campo e chamou atenção para um dos idosos jogadores que, segundo ele, “estava sempre com aquele sorriso em que não se mostra os dentes”.

O idoso referido era engraçado e prestava-se ao papel de figura cômica do grupo. Durante a atividade de jogo do dia em que Welligton estava presente, esse idoso em questão ganhou duas partidas seguidas, olhou para nós e disse: “Venham pra cá, pra eu ensinar a vocês como se joga”.

A diversão naquele momento estava em alta: os idosos de fora riram, e parecia que estávamos todos jogando juntos.

8. ANÁLISES SOBRE A PRÁTICA DE JOGO

Os dados coletados das entrevistas em profundidade foram organizados em categorias estabelecidas com base na técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (Lefèvre & Lefèvre, 2010). Estas categorias são apresentadas em um quadro síntese no final deste capítulo.

Para se chegar às categorias, foram utilizados três instrumentos de análise (IAD-1, IAD-2 e IAD-3) nos quais constam expressões-chave e ideias centrais próprios da técnica do DSC. A partir dos três instrumentos, aplicados um para cada pergunta disparadora, segui com a análise interpretativa etnográfica, a partir da qual analisei cada expressão-chave e identifiquei as categorias de discurso que serão analisadas ao longo

do processo. A seguir, apresento as perguntas norteadoras com seus respectivos instrumentos e seus dados.

Questão 1 – Por que você joga? Esta questão foi elaborada para atender ao seguinte objetivo específico: Compreender a prática de jogo de mesa para idosos.

QUADRO 5

Dados do Instrumento de Análise 1 – I.A.D-1

Expressões-chave (trechos relevantes)	Ideias Centrais (descrição do sentido do depoimento)	Categoria
<p>Sr. Campeão:” Um Lazer, né? Num tem.. É só pelo lazer mesmo.”</p> <p>Sr. Quietinho: “É uma coisa que a pessoa fica.. digamos assim.. é um passatempo e ao mesmo tempo é um tipo de lazer, né?”</p> <p>Sr. Bigode: “Esse jogo é como um lazer né? Nós jogamos aqui brincando.”</p>	Joga pelo lazer.	Lazer
<p>Sr. Campeão: “Jogo só aqui mesmo pra passar o tempo.”</p> <p>Sr. Direto: “Eu jogo exatamente para passar o tempo. Eu trabalho um dia sim, outro não. No dia que eu não trabalho, eu jogo.”</p> <p>Sr. Quietinho: “É uma coisa que a pessoa fica.. digamos assim.. é um passatempo e ao mesmo tempo é um tipo de lazer, né?”</p>	Joga para passar o tempo.	Passatempo
<p>Sr. Zangado: Rapaz, é... esse jogo, é.. só tem um sentido.. é entrosamento. É, as pessoas aí, né? A gente se familiariza.. a gente é.. pensa em vir pelo bate-papo. O sentido maior é que a gente não quer tá em casa, né? Você sabe que a gente é aposentado, a gente tem atividade como eu tenho. É só entrosamento, é só pra gente fazer um círculo de amizade maior.</p> <p>Sr. Bigode: “Aquela história da participação quando o camarada não ta em casa isso aqui ocupa a gente à tarde toda, a tarde nos estamos aqui isso já a 40 anos. Entendeu?”</p>	Joga para se sociabilizar.	Sociabilização
<p>Sr. Quietinho: “Bem. Isso é até, por exemplo, tá preocupado, né? E você fica bem. Se sente bem com o jogo que alivia a cabeça pra muitas coisas. Aí serve pro estresse.”</p>	Joga para se descontraír.	Descontração
<p>Sr. Bigode: “Esse jogo tem 40 anos já. Entendeu? Tradição. Tipo de lazer. Todo mundo contribui.”</p>	Joga por costume.	Costume

Fonte: Dados da Pesquisa Direta (2016).

Em sua fala, o entrevistado Sr. Campeão deixa claro que joga na praça para passar o tempo. No entanto, sua postura durante os jogos revela algo mais. Dentre os jogadores, Sr. Campeão era o participante que frequentemente estava com um sorriso no rosto. Em determinado momento da entrevista, ele relatou: “O prazer de a gente fazer canastra... Bater! É Biriba”, sendo, portanto o único participante a eleger o jogo em si como motivação para jogar. Os demais participantes elegiam um fator externo ao jogo como motivo para jogar – como, por exemplo, cultivar o círculo de amizade, tal como relatado por Sr. Zangado.

Sr. Campeão se diferencia dos demais entrevistados por sugerir que joga pelo jogo. Sua conduta autotélica é índice para algo mais do que o que seu depoimento atesta. Ele é o jogador que melhor joga, segundo Sr. Bigode, e suas vitórias foram extensamente observadas em campo. Sr. Campeão não participou das discussões ocasionadas pelos perdedores, nas quais se mantinha sempre em silêncio. Compreendo que de fato ele participa da prática de jogo pelo motivo maior do próprio jogar e pelo prazer que isso causa a ele.

O entrevistado Sr. Zangado relata, em sua expressão-chave: “Rapaz, é... esse jogo... só tem um sentido... é entrosamento. É as pessoas aí, né?”. Manter e criar novas amizades é o que interessa a Sr. Zangado. Ele vê aquele momento como uma oportunidade para não estar em casa sozinho, para se sociabilizar. Sr. Zangado chamou atenção por ser o entrevistado que frequentemente reclamava do jogo quando estava perdendo. Por vezes, questionei-me se ele extraía prazer do jogar. Havia momentos em que demonstrava satisfação, mas percebi que vários desses momentos apareciam apenas quando estava ganhando.

Isso não acontecia com Sr. Campeão, que parecia não se importar com o resultado da partida. Para ele, o jogo é interessante em si. Sr. Zangado também vai à praça por outros motivos que não apenas a prática do jogo de Biriba: ele faz exercícios regularmente.

Sr. Zangado via no jogo o valor da amizade, da confraternização. Ele é um jogador popular no círculo e logo percebi que as pessoas eram o que havia de mais importante para ele, ficando em segundo plano a própria prática do jogo. Sr. Zangado era o que frequentemente conversava enquanto aguardava sua vez de jogar.

O caso de Sr. Direto representa a epítome do significado de lazer. Ele joga apenas para passar o tempo, conforme relata: “Eu jogo exatamente para passar o tempo”. Ele concilia sua rotina de trabalho com esta atividade de jogar na praça, tanto que sua frequência durante o período de observação de campo foi a mais baixa, comparecendo em dias alternados. Alternando trabalho e lazer. Sr. Direto é funcionário público e joga porque é cômodo para ele.

Sr. Direto relatou que costuma jogar outro jogo quando não quer ir à praça. Joga dominó, também para passar o tempo. Não testemunhei Sr. Direto contente nenhuma vez durante o tempo observado em campo. Na verdade, ele parecia estar sempre estressado. Percebi que jogar, para ele, tinha o propósito de recuperar suas forças para trabalhar, tal como Dumazedier (1970) considera que o lazer é capaz de fazer.

Para o entrevistado Sr. Quietinho, o momento de jogo também representa lazer. Mas sua concepção difere um pouco do Sr. Direto. No discurso de Sr. Quietinho, é possível inferir que ele utiliza o jogo na praça como um paliativo, como um alívio para seu estresse diário. Em algumas ocasiões durante a entrevista, ele relatou que está com problemas sérios na família e preferiu não comentar sobre o assunto. Respeitei sua decisão.

Imaginei que Sr. Quietinho estivesse passando por um período de luto ou tivesse alguém de sua família internado no hospital. Foi a entrevista mais triste de todas. Sr. Quietinho disse que só tinha aquele momento de jogo na praça para tentar esquecer os problemas. Ele comentou: “(...) se sente bem com o jogo, que alivia a cabeça pra muitas coisas”.

Enquanto Sr. Quietinho demonstra consciência de que o jogo auxilia sua saúde mental, Sr. Direto – que também significava aquele momento como lazer – não parece se preocupar com isso. Para Koster (2005), os jogos são úteis para o exercício mental da memória e do raciocínio, e podem ocasionar bem estar.

O caso de Sr. Bigode é interessante, pois ele relata com orgulho fazer parte desse momento que, em sua perspectiva, configura-se como lazer. Ele depõe: “Esse jogo é como um lazer, né? Nós jogamos aqui brincando. Esse jogo tem 40 anos já. Aquela história da participação, quando o camarada não tá em casa, isso aqui ocupa a gente a tarde toda, à tarde nós estamos aqui, isso já há 40 anos. Entendeu? Tradição. Tipo de lazer. Todo mundo contribui”. Ou seja, não é apenas para passar o tempo que ele está lá. Como ele mesmo diz, a brincadeira já tem 40 anos e faz parte da identidade dele como jogador. Ele é um jogador de Biriba. Assim como em Sr. Campeão, é possível ver a satisfação que ele carrega por estar ali jogando.

Enquanto a motivação de Sr. Campeão estava concentrada no jogo pelo jogo, a do Sr. Bigode abrangia, pelo que se pode extrair de seu discurso, a representação do grupo. Sr. Bigode era um entrevistado que parecia conhecer a história da formação do grupo de jogadores de Biriba da Praça Argentina. Ele discorre sobre seu costume de jogar, fala que no grupo dos jogadores todos se conhecem e que era raro haver um menino novo participando. E ele apreciava as amizades, conforme será visto a seguir, na exposição do I.A.D-2.

Até aqui temos reunido as razões pelas quais os idosos jogam porem, elas ainda não são suficientes para atender o objetivo geral da pesquisa, o que se faz necessário continuar a investigação e compreender melhor a prática de jogo deles a partir de seus atributos. Daí, seguimos com a próxima pergunta norteadora.

Questão 2 – Como você se sente ao estar jogando na praça? Esta questão foi elaborada para atender ao seguinte objetivo específico: Apontar atributos da prática de jogo para idosos.

QUADRO 6

Dados do Instrumento de Análise 2 – I.A.D-2

Expressões-chave	Ideias Centrais	Categoria
<p>Sr. Campeão: “Me sinto bem! O prazer da gente fazer canastra. Bater! É Biriba!”</p> <p>Sr. Zangado: “Eu me sinto bem. A gente relaxa. Eu não tenho outro jogo. Só baralho mesmo. É um Biribazinha. É gostoso. Entendeu?”</p> <p>Sr. Direto: “Me sinto satisfeito porque só joga aqui os amigo né? Daqui do bairro..”</p> <p>Sr. Quietinho: “por exemplo, tá preocupado, né? E você fica bem. Se sente bem com o jogo que alivia a cabeça pra muitas coisas. A gente tando estressado a gente vai jogar.. brincar.. que é só brincando ninguém joga apostado nem nada, que é só uma brincadeira né?”</p>	<p>Sentem-se bem com o jogo</p>	<p>Satisfação</p>
<p>Sr. Campeão: “ Me sinto bem! Aqui o pessoal é tudo amigo. Praticamente uma família.”</p> <p>Sr. Direto: “Me sinto satisfeito porque só joga aqui os amigo né? Daqui do bairro..”</p> <p>Sr. Bigode: “Bicho aqui é uma beleza! O melhor do que o jogo é a confraternização e a esculhambação! Todo mundo faz uma piada com outro. Acontece xinga o outro dá uma piada. O que a gente chama aqui o camarada que fica de fora. O Peru. É o dito Peru. Peru que saber quem ta ganhando. O Peru quer saber.”</p>	<p>Satisfação por jogar com amigos.</p>	<p>Sociabilização</p>

Sr. Bigode: “Bicho aqui é uma beleza! O melhor do que o jogo é a confraternização e a esculhambação! Todo mundo faz uma piada com outro. Acontece xinga o outro dá uma piada. O que a gente chama aqui o camarada que fica de fora. O Peru. É o dito Peru. Peru que saber quem ta ganhando. O Peru quer saber.”	Sente-se em um lugar agradável devido à brincadeira.	Ludicidade
---	--	------------

Fonte: Dados da Pesquisa Direta (2016).

Sr. Campeão acredita que o círculo de amizade propicia um suporte para tornar sua prática de jogo agradável. O atributo interpretado através da sua expressão-chave é a prazer. Portanto, para Sr. Campeão, a prática de jogo da Praça Argentina é prazerosa – mais uma vez, ele revela que seu foco é no jogo pelo jogo. Ele elege um fator externo, a amizade dos participantes, como facilitador do seu prazer ao jogar, o que reforça também a característica do acolhimento que aquela praça possui. Sr. Campeão atribui o acolhimento às pessoas ao seu redor, que são “praticamente uma família”.

Sr. Zangado acredita que hobbies e brincadeiras fazem bem às pessoas e a ele próprio. O atributo interpretado através da sua expressão-chave é “relaxante e gostoso”. Embora ele não comente aqui a respeito das amizades, é possível afirmar que para Sr. Zangado o círculo de amizades compõe a prática de jogo e está para além do jogo em si. É por esse motivo que ele se sente relaxado e extrai prazer da prática. A partir do seu ponto de vista, a prática de jogo da Praça Argentina é relaxante e prazerosa.

Sr. Direto, assim como Sr. Campeão, acredita que “os amigos do bairro” contribuem para a satisfação que ele diz sentir. O atributo interpretado através de sua expressão-chave é o prazer.

Sr. Quietinho acredita que jogar na praça é útil para os problemas pessoais e favorável à preservação da saúde mental. Ressalto novamente o seguinte trecho da sua expressão-chave: “(...) se sente bem com o jogo, que alivia a cabeça pra muitas coisas”.

A partir deste trecho, a prática de jogo da Praça Argentina mostra-se salutar, sendo este o seu atributo interpretado.

Sr. Bigode também acredita que a amizade contribui para sua satisfação durante o jogo, reforçando o atributo prazeroso como pertencente à prática de jogo da Praça Argentina. Além disso, através dele, ficou clara a presença da ludicidade no ambiente, pois, todos como ele mesmo diz, estão sempre brincando ou contando piadas.

Reunindo os atributos acima mais as razões pelas quais os idosos jogam resta apenas perguntar diretamente o que significa jogar para eles, a fim de completar a investigação proposta. Seguimos com a última pergunta norteadora.

Questão 3 – O que significa, para você, jogar? Esta questão foi elaborada para atender ao objetivo geral (Investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza).

QUADRO 7

Dados do Instrumento de Análise 3 – I.A.D-3

Expressões-chave	Ideias Centrais	Categoria
Sr. Campeão: "Significa mesmo, só o prazer mesmo. De jogar para passar o tempo." Sr. Direto: "Uma diversão para passar o tempo." Sr. Quietinho: "É como eu disse, é um passatempo, né?"	Passar o tempo.	Passatempo
Sr. Campeão: "Significa mesmo, só o prazer mesmo. De jogar para passar o tempo."	Satisfação.	Satisfação
Sr. Bigode: "Aquela historia do lazer.. um lazer barato e um lazer que todo hora todo mundo ta se confraternizando com todo mundo da nossa idade"	Lazer.	Lazer
Sr. Zangado: "É um jogo que a gente joga só porque quer conciliar o círculo de amizade."	Sociabilizar.	Sociabilização

Fonte: Dados da Pesquisa Direta (2016).

De forma geral, todos os participantes significam o momento de jogo como lazer, como uma oportunidade para passar o tempo. No entanto, há significados específicos que vão além dessa definição, possibilitando outras interpretações do que foi relatado.

No caso de Sr. Zangado, como visto, o significado destacado era a sociabilização. Sr. Quietinho, por sua vez, tinha a intenção de esquecer os problemas e sair de si, passar o tempo. Para Sr. Bigode, o jogo é mais do que uma sociabilização, é uma confraternização na qual “todo mundo tá se confraternizando com todo mundo da nossa idade”. Eles não se sentem excluídos, pelo contrário: pertencem ao grupo deles. Sr. Direto, como visto nos dados dos outros instrumentos, caracterizou a prática de jogo como um mero passatempo – e o que foi observado em campo reforça seus relatos.

Sr. Campeão foi o único entrevistado que falou diretamente do prazer que a prática de jogar lhe proporciona. Por isso, interpreto que para ele a prática de jogo na Praça Argentina signifique um momento de prazer.

Para encerrar, mediante os dados dos três instrumentos se faz necessário reunir em resumo os significados encontrados.

8.1 Significados da prática de jogo

O Quadro 8 a seguir apresenta uma síntese das categorias extraídas a partir dos três instrumentos de análise pertencentes à técnica do DSC. Cada categoria corresponde a um significado atribuído pelos idosos à prática de jogo na Praça Argentina.

QUADRO 8

Quadro-síntese de significados

Categoria	Trecho ilustrativo de participantes
Satisfação	Sr. Direto: “Me sinto satisfeito porque só joga aqui os amigo né? Daqui do bairro..”
Sociabilização	Sr. Zangado: “(...) esse jogo... só tem um sentido... é entrosamento. É, as pessoas aí, né? A gente se familiariza... a gente... pensa em vir pelo bate-papo”.
Passatempo	Sr. Direto: “Eu jogo exatamente para passar o tempo”.
Descontração	Sr. Quietinho: “(...) se sente bem com o jogo que alivia a cabeça pra muitas coisas”.
Costume	Sr. Bigode: “À tarde nós estamos aqui isso já há 40 anos. Entendeu? Tradição. Tipo de lazer. Todo mundo contribui”.
Lazer	Sr. Bigode: “Esse jogo é como um lazer né? Nós jogamo aqui brincando.”
Ludicidade	Sr. Bigode: “Bicho aqui é uma beleza! O melhor do que o jogo é a confraternização e a esculhambação! Todo mundo faz uma piada com outro.”

Fonte: Dados da Pesquisa Direta (2016).

A categoria “Satisfação” está presente no discurso de todos os participantes entrevistados. Ser prazeroso, como visto, é também atributo da prática de jogo de mesa na Praça Argentina, sendo satisfação ligada ao prazer um dos primeiros significados da prática de jogo de mesa a ser constatado.

Os jogadores estão cientes de que a prática de jogo de mesa lhes dá prazer. Seja pelo “fazer a canastra”, pelo bater, pelo próprio jogar ou mesmo por um motivo externo, como a companhia dos integrantes do grupo de idosos.

Sociabilização ou participar de um círculo social foi apontado – em especial por Sr. Zangado – como um dos significados da prática de jogo de mesa na Praça Argentina. Para alguns participantes, que consideravam aquele grupo como uma família, sociabilizar-se era algo indissociável da prática de jogo de mesa.

Excetuando-se o jogo Paciência e algumas outras poucas modalidades, não se joga baralho sozinho, e estar em grupo representa para os idosos a oportunidade de participação ativa em uma pequena comunidade ou grupo.

Passatempo foi um significado de destaque para praticamente todos os participantes entrevistados. Através do discurso dos jogadores, percebemos que a finalidade de jogar em grupo na praça é esta: passar o tempo.

Quando interpretamos outros dados da pesquisa, percebemos que esse significado não se reduz a si mesmo. Os outros significados, compreendidos em seu conjunto, levam a uma melhor compreensão da prática de jogo de mesa na Praça Argentina.

Por exemplo, a descontração que está associada à saúde ou ao alívio das pressões sociais, este significado foi apontado especialmente por Sr. Quietinho. Descontração não se apresentou como um significado compartilhado pelos outros participantes, que omitiram qualquer discurso relacionado a essa possível dimensão do jogo.

No entanto, é um significado importante, estando inclusive relacionado na teoria sobre o lazer. Segundo Dumazedier (1970), recuperar-se em uma atividade é característica do conceito de lazer.

O significado Costume surgiu através do discurso de Sr. Bigode e em conversas informais com os outros participantes. Os idosos compreendem que a atividade que eles praticam pode ser propagada. Eles percebem que várias pessoas os observam jogando e que a mesa e o baralho chamam atenção. A revelação deste significado foi surpreendente para mim. Embora o grupo tenha suas próprias regras e pareça fechado para as pessoas de fora, há a intenção de perpetuar aquele grupo de jogo para a posteridade. Sem dúvida, a atividade de jogo é valorizada pelos participantes, daí a repetição, o costume e isso lhes confere identidade.

Sr. Bigode fala a respeito do costume que ele tem de jogar na praça, mas a palavra lazer surge como complemento ao seu discurso. O mesmo ocorre com Sr. Campeão, quando, em sua expressão-chave, quer dar a entender que joga porque sente prazer pelo jogo, utilizando a palavra “lazer” para se fazer claro.

O lazer está entrecruzado na fala de quase todos os participantes, e cabe aqui nomeá-lo como um significado que aponta para a conclusão de que a prática de jogo de mesa dos idosos da Praça Argentina é um momento de lazer.

Além disso, encontramos como marcante na fala do Sr. Bigode, um traço marcante no grupo e que também é um dos significados da prática para eles, que é a Ludicidade. Este entrevistado fala que o melhor daquele ambiente é a possibilidade da piada, da confraternização e da esculhambação.

Fechamos este capítulo com a investigação concluída e com os significados encontrados da prática de jogo de mesa para idosos e listados no quadro anterior. Confirmando o pressuposto de que a prática de jogo de mesa para os idosos é polissêmica e seus atributos (relaxante, prazeroso e salutar) são importantes para a pessoa do idoso.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De natureza qualitativa e enfoque etnográfico, com suporte na técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), esta pesquisa teve como objetivo investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE, convocando, para tanto, os objetivos específicos de descrever e compreender a prática de jogo de mesa para idosos e apontar seus atributos. A estrutura teórica utilizada permitiu explorar o tema do jogo, as representações sociais e o envelhecimento, bem como as possíveis experiências da prática de jogo.

Com base no objetivo geral desta pesquisa, é possível apontar que os significados atribuídos pelos idosos à prática de jogo de mesa são: Satisfação, Sociabilização, Lazer, Passatempo, Ludicidade, Descontração e Costume. Portanto, o jogo de mesa na Praça Argentina é um momento para ter satisfação, sociabilizar-se, momento de lazer e passar o tempo, brincar e contar piadas, recuperar-se do trabalho e passar os costumes para a posteridade. Estas sete categorias reafirmam a prática do jogo como um momento de lazer.

Quanto aos atributos, o primeiro encontrado para a prática de jogo de mesa dos idosos participantes desta pesquisa foi “prazeroso”; em seguida, foram encontrados os atributos “relaxante” e “salutar”. Os idosos consideram que jogar Biriba na praça faz bem à sua saúde mental, sendo capaz de conferir relaxamento e prazer.

Conviver com esses idosos ao longo de mais de três meses foi, para mim, uma experiência de descoberta. Muitas são as formas de jogar, e a maneira peculiar com que

eles jogam baralho – desde distribuir as cartas até a seriedade com que aquele momento significa para eles – de fato me chocou. O jogo parecia-se com um momento sagrado que, por ironia, comumente é perturbado por várias adversidades – o clima, o neto que chora, as discussões, o próprio observador da pesquisa, o horário, os compromissos, a mulher que está em casa etc.

A importância do jogo para os idosos ressaltou-se na semana chuvosa relatada anteriormente. A praça estava intransitável devido às chuvas e às poças formadas. E em vez de o jogo de mesa se encerrar para eles naquela semana, os idosos procuraram jogar na casa de um dos participantes do grupo. Ou seja: faça chuva, faça sol, existe a vontade para que o jogo continue. Pode não ser na praça, pode não ser na casa de um deles, mas a vontade de reunir-se para jogar e aproveitar aquele momento existe.

Mesmo com a instabilidade que o tempo de jogo demonstra, estes idosos “dão um jeito”, harmonizam-se para que o jogo ocorra, para que um espaço e um tempo seja criado por eles e para eles.

É como se eles estivessem fazendo um esforço para se verem livres da informação e deixar espaço para a experiência. Como afirma Larrosa (2014), a ênfase contemporânea na informação (ou em estar informado) não faz outra coisa senão cancelar as possibilidades de experiência. Há um esforço para a evasão do real, característica esta que é formadora do jogo, segundo Huizinga (1980).

Assim, surge a hipótese de que esta atividade de jogo de biriba para estes idosos não é meramente uma simples prática, mas que ela se transforma em experiência devido ao próprio jogar. Pois, para jogar o sujeito precisa estar por inteiro, aceitando o outro e as regras do jogo, o que permite legitimidade na sua participação.

Os idosos procuram desligar ou silenciar os celulares quando estão jogando e praticamente ignoram o ambiente da praça. Foi no silêncio do jogo, quando os vi

aproveitarem bem sua prática, os rostos cheios de satisfação, que surgiam dos jogadores.

Em Retondar (2007) encontrei que aquele que joga não joga apenas com o corpo, mas joga por inteiro com sua subjetividade e sua sensibilidade. Ainda segundo ele, no jogo busca-se atingir permanentemente o gozo, a alegria incomensurável, ou aquilo que só pode ser atingido pela experiência, ou seja, do vivido e não pode ser apreendido por completo pela cognição.

O grande diferencial do jogo enquanto atividade é porque se busca objetivamente o invisível que pela experiência simplesmente se chega, no jogo não. Pois neste existe a busca objetiva de ir ao encontro do gozo, da alegria, da satisfação durante uma participação que é puramente voluntária.

Os idosos buscam um tempo qualitativo para eles mesmos onde não estejam largados em aposentos, onde possam viver e viver bem. O jogo foi o meio que eles encontraram de se estar entre seus semelhantes.

Alguns se mostravam afetados pelos olhares de fora. “Somos viciados”, disse um dos idosos não entrevistados. É como se dissesse: “Prefiro que me veja como viciado e me deixe em paz jogando o meu jogo”.

A posição em que eles se veem é a de estar desempenhando uma atividade puramente inútil à sociedade. O jogo de baralho não produz bens, segundo Caillois (1990). A visão generalizante de idosos vagabundos existe – e estes são afetados por ela.

Porém, quando nos aproximamos do ponto de vista dos jogadores, logo o preconceito pode deixar de fazer sentido. O jogo de mesa é prazeroso para o idoso que se entretém fazendo canastras e pegando as biribas. O jogo de mesa é descontraído, permitindo o alívio das pressões sociais sofridas. O jogo de mesa é relaxante e traz bem

estar ao idoso. É um meio para que eles não estejam sozinhos, para se sociabilizarem e não se sentirem deixados de lado.

Enquanto a juventude é fortemente exaltada, a velhice é excluída e estigmatizada, basta ver que, numa sociedade capitalista, o velho perde seu poder como produtor de bens e riquezas e como consumidor e, conseqüentemente, perde seu valor social. A velhice e o envelhecimento situam-se na contracorrente de uma sociedade centrada na produção, no rendimento e no dinamismo. No engendramento dessa exclusão está um sistema político e econômico que prioriza a força jovem no mercado de trabalho, descartando aqueles considerados “velhos ou ultrapassados” (Moreira & Nogueira, 2008, p. 62).

Retomando a teoria dos jogos de Caillois (1990), onde ele estipula a classificação dos jogos em jogos agôn, jogos alea, jogos mimicry e jogos ilinx, categorias já explicadas anteriormente, percebemos que os idosos da Praça da Argentina estão a jogar sob três das quatro formas.

A competição, que é característica definidora de jogos agôn, está presente no comportamento dos idosos da Praça da Argentina. A vitória no jogo de baralho para eles é um momento prazeroso e compartilhado entre seus pares. A chacota ocorre quando os jogadores perdedores entram nesta condição e a sociabilização comumente se permeia durante o processo do jogo.

A sorte que é característica definidora de jogos alea está presente no jogo de Biriba dos idosos da Praça da Argentina. Nele, diversos idosos atribuem o azar como o verdadeiro culpado pelo infortúnio da derrota que vem como leve constrangimento e

descontração. O destino ou a sorte de encontrar a carta certa, para eles, é aquilo que os isenta de qualquer responsabilidade no jogo, tornando o ambiente leve e descontraído.

A representação ou a ficção, que são características definidoras de jogos mimicry, estão presentes no jogo de Biriba dos idosos da Praça da Argentina, basta atentar-se para os nomes que são criados para as cartas do baralho – a carta da dama é a muchacha, a carta nove é a cobra, e assim por diante. Os próprios papéis criados por eles mesmos nos mostram a representação de personagens, por exemplo, são chamados de Perus aquelas pessoas que ficam ao redor da mesa de jogo enquanto observam os próprios idosos jogarem.

Por fim, a quarta forma de jogo de Caillois (1990), os jogos ilinx, não foi observada no jogo de biriba dos jogadores da Praça da Argentina. Esta forma de jogo se refere à busca da vertigem ou da desestabilização da percepção quando se brinca em uma montanha-russa ou se joga em acrobacias. Os idosos jogam sentados e bem acomodados longe da possibilidade de vertigem.

Dentre quatro características na classificação dos jogos de Caillois (1990), três foram constatadas classificando assim o jogo de biriba dos idosos da Praça da Argentina como Agôn, Alea e Mimicry.

A identificação dos significados da prática de jogo de mesa para os idosos da Praça da Argentina que são: Satisfação, Sociabilização, Lazer, Passatempo, Ludicidade, Descontração e Costume, facilitaram a constatação da teoria de classificação de jogos de Caillois (1990), uma vez que compreendendo como os idosos nomeiam o fenômeno e os observando, parte-se daí para classificá-lo de acordo com a teoria do estudioso supracitado.

A pesquisa conclui que a prática de jogo de mesa na Praça Argentina Castelo Branco ocorre com o intuito de preencher um tempo qualitativamente satisfatório para o

idoso, mas que não está livre de perturbações externas – o que reflete também o ambiente instável do tempo de jogo. Além disso, foi constatado o preconceito sofrido pelos idosos, que muitas vezes são vistos como vagabundos e viciados. De acordo com Moreira e Nogueira (2008), envelhecer hoje é estar inseguro.

Os significados encontrados reafirmam a prática de jogo dos idosos como lazer. No entanto, levantamos a hipótese de que a prática de jogo de mesa na Praça Argentina poderia apontar para experiências de fluxo e ócio – como sugerido pelo participante Sr. Campeão, que demonstrou desfrutar a prática pela prática, comumente se concentrando totalmente na atividade. Além de Sr. Campeão, vários outros participantes pareciam estar satisfeitos por ali estarem presentes, jogando, como se estivessem passando por algum tipo de experiência. Uma experiência que certamente exige tempo para acontecer.

O jogo de mesa destes idosos é um momento de lazer praticado no tempo livre que tem potencial para a satisfação – se as adversidades do cotidiano forem contornadas e o espaço/tempo de jogo, criado. O carteadado, para estes idosos, tem potencial para que a experiência de ócio possa surgir, uma vez que existe a satisfação por parte dos jogadores, a liberdade de escolher praticar aquela atividade e o jogo como fim em si mesmo – sendo estes três aspectos os condicionantes da experiência de ócio segundo Cuenca (2003).

Além das hipóteses descritas anteriormente enquanto contribuições teóricas, os resultados desta pesquisa trazem contribuições práticas. Foi visto que jogo enquanto atividade inútil é também muito útil, ou seja, possibilita aos idosos que são jogadores um tempo qualitativo, alegrias, estar entre os semelhantes, descontrair-se das intempéries da vida e ocupar-se com algo significativo.

Concluo, com Retondar (2007), que o jogo não é ruim nem bom em si, mas uma possibilidade concreta de potencializar a vida onde há de se ter pessoas sensíveis para

melhor orientar os significados produzidos no mundo do jogo, visando o bem-viver na vida cultural e social.

REFERÊNCIAS

- Aguirre, A. B. (1995). *Etnografia: Metodologia Cualitativa em la Investigación Sociocultural*. Barcelona: Editorial Boixareu Universitária.
- Aguirre, A. B., & Martins, J. C. (2014). *A pesquisa qualitativa de enfoque etnográfico*. Coimbra: Grácio Editor.
- Aquino, C. A., & Martins, J. C. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 7(2), 479–500.
- Benjamin, W. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus.
- Berlinck, M. T. (1996). A envelhescência. *Boletim de Novidades da Livraria Pulsional*, 9(91), 5-8. Recuperado em 27 de junho, 2015, de <http://www.academia.edu/2012952/A_envelhescencia>.
- Bervian, P. A., Cervo, A. L., & Da Silva, R. (2007). *Metodologia Científica*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Biasus, F., Demantova, A., & Camargo, B. (2011). Representações sociais do envelhecimento e da sexualidade para pessoas com mais de 50 anos. *Temas em Psicologia*, 19(1), 319-336. Recuperado em 12 de maio, 2015, de <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2011000100025&lng=pt&tlng=pt>.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal.

- Carvalho, J. B. (2000). Velhos e idosos. In Bakker Filho (Org.), *É permitido colher flores? Reflexões sobre o envelhecer* (p. 125-148). Curitiba: Champagnat.
- Coulon, A. (1995). *Etnometodologia*. Petrópolis: Vozes.
- Courtney, R. (2010). *Jogo, teatro & pensamento*. São Paulo: Perspectiva.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: HarperCollins.
- Cuenca, M. C. (2000). El ocio desde una visión humanista. In M. C. Cuenca (Org.), *Ocio Humanista: Documentos de Estudos de Ocio*. (p. 62-69). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. C. (2003). *Ócio humanista: dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. C. (2008). *Ócio humanista*. In M. C. Cuenca, & J. C. Martins. (Orgs.), *Ócio para viver no século XXI* (p. 33-55). Fortaleza: As Musas.
- Cuenca, M. C., & Martins, J. C. (2008). *Ócio para viver no século XXI*. Fortaleza: As Musas.
- Diehl, A. A. (2004). *Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva.
- Flick, W. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed.

- Helman, C. G. (2005). Cultural aspects of time and ageing: time is not the same in every culture and every circumstance: our views of ageing also differ. *European Molecular Biology Organization*, 6(1), 54-58. Recuperado em 24 de outubro, 2015, de <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1038/sj.embor.7400402/abstract>>
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun*. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Larrosa, J. (2002). Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação [online]*, (19), 20-28. Recuperado em 20 de fevereiro, 2015, de <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782002000100003&lng=en&tlng=pt.10.1590/S1413-24782002000100003>.
- Larrosa, J. (2014). *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Lefèvre, F., & Lefèvre, A. (2005). *Depoimentos e discursos: uma proposta de análise em pesquisa social*. Brasília: Líber Livro.
- Lefèvre, F., & Lefèvre, A. (2010). *Pesquisa de Representação Social: um enfoque qualiquantitativo, a metodologia do Discurso do Sujeito Coletivo*. Brasília: Líber Livro.
- Lipovetsky, G. (2007). *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. Lisboa: Edições 70.

- Lipovetsky, G. (1987). *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Schwarcz.
- Luckesi, C. C. (2000). Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In C. C. Luckesi (Org.), *Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia – Ensaio 01*, s/n, 37-53.
- Luckesi, C. C. (2005). Ludicidade e atividades lúdicas – uma abordagem a partir da experiência interna. *Revista Educação e Contemporaneidade*, 15(25), s/n. Recuperado em 16 de maio, 2015, de <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacao_ludicidade.htm>.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas.
- Marcellino, N. C. (1983). *Lazer e humanização*. Campinas: Papyrus.
- Martins, J. C. (2013). Tempo livre, ócio e lazer: sobre palavras, conceitos e experiências. In J. C. Martins, & M. M. Baptista (Orgs.), *O ócio nas culturas contemporâneas – teorias e novas perspectivas em investigação*. (p. 11-21). Coimbra: Grácio Editor.
- Moreira, V., & Nogueira, F. N. (2008). Do indesejável ao inevitável: a experiência vivida do estigma de envelhecer na contemporaneidade, *Revista de Psicologia USP*, 19(1), 59-79. Recuperado em 25 de maio, 2015, de <<http://www.scielo.br/pdf/pusp/v19n1/v19n1a09.pdf>>.
- Moscovici, S. (2007). *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Petrópolis: Vozes.

- Munnè, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*. México: Trilhas.
- Neri, A. L. (2001). O fruto dá sementes: processos de amadurecimento e envelhecimento. In A. L. Neri (Org.), *Maturidade e velhice: trajetórias individuais e socioculturais* (p. 11-52). Campinas: Papirus.
- Neri, A. L., & Freire, S. A. (Orgs.). (2000). *E por falar em boa velhice*. Campinas: Papirus.
- Neulinger, J. (1981). *The Psychology of Leisure*. Springfield: Charles C. Thomas Publisher.
- Pérez, G. S. (2001). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla Editorial.
- Pinheiro, K., Rhoden, I., & Martins, J. C. (2010). A experiência do ócio na sociedade hipermoderna. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 10(4), 1131–1146. Recuperado em 10 de abril, 2015, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1518-61482010000400004&script=sci_arttext
- Quintás, A. L. (1992). *Estética*. Petrópolis: Vozes.
- Retondar, J. (2010). O fundamento lúdico na estética do jogo. *Revista Cocar*, 3(2), 67-76. Recuperado em 19 de março, 2015, de <http://paginas.uepa.br/seer/index.php/cocar/article/viewFile/71/69>.
- Retondar, J. (2007). *A Teoria do jogo: dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis: Vozes.

- Richardson, R. J. (1989). *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas.
- Russell, B. (2002). *Elogio ao ócio*. Rio de Janeiro: Sextante.
- Saldanha, A. A., & Batista, J. R. (2009). A Concepção do Roleplaying Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos, *Revista Psicologia: Ciência e Profissão*, 29(4), 700–717. Recuperado em 07 de setembro, 2015, de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-8932009000400005
- Salis, V. (2004). *Ócio criador, trabalho e saúde: lições da antiguidade para a conquista de uma vida mais plena em nossos dias*. São Paulo: Claridade.
- Salis, V. (2008). Ócio: da Antiguidade ao século XXI. In M. C. Cuenca, & J. C. Martins (Orgs.), *Ócio para viver no século XXI*. (p. 9-32). Fortaleza: As Musas.
- Schell, J. (2011). *A arte de game design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Schiller, F. (1989). *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras.
- Schneider, R. H., & Irigaray, T. Q. (2008). O envelhecimento na atualidade: aspectos cronológicos, biológicos, psicológicos e sociais. *Estudos de Psicologia*, 25(4), 585–593. doi:10.1590/S0103-166X2008000400013.
- Sirkka, A., Merilampi, S., Koivisto, A., Leinonen, M., & Leino, M. (2012). User experiences of mobile controlled games for activation, rehabilitation and recreation of elderly and physically impaired. *Studies in Health Technology and Informatics*, 177(25), 289–295. doi: 10.3233/978-1-61499-069-7-289
- Winnicott, D. W. (1971). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

APÊNDICE A – Ficha do Participante**FICHA DO PARTICIPANTE**

Identificador: _____

Fone: _____

Email: _____

Sexo: _____

Idade: _____ Profissão: _____

Tempo de jogo: _____ Escolaridade: _____

Estado civil: _____ Número de Filhos _____

Local da Entrevista: _____

Observação referente à entrevista: _____

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre Esclarecido**FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ
UNIVERSIDADE DE FORTALEZA****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO****TÍTULO DA PESQUISA:**

Significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE.

PESQUISADOR RESPONSÁVEL:

Amadeu de Sousa Moura Terceiro

Prezado (a) senhor (a): Diante de inúmeras atividades possíveis que os idosos poderiam escolher para desempenhar em seu tempo livre, temos a prática dos jogos de mesa recorrente nas praças. É importante para a ciência trazer compreensão sobre esse fenômeno social. Esta pesquisa trata-se de um estudo acerca dos significados da prática de jogo de mesa para idosos em Fortaleza-CE.

Diante disso, o senhor (a) está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa que tem como objetivos: investigar os significados que os idosos dão a prática de jogo de mesa; entender por que jogam e como se sentem sobre a prática de jogo de mesa na praça que frequentam; entender suas motivações e seus benefícios.

1. PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA: Para participar desse estudo, pedimos a sua valiosa colaboração em responder a uma entrevista contendo algumas questões sobre a sua prática de jogo na praça, com gravação de voz, e ser observado no próprio ambiente da Praça da Argentina Castelo Branco, localizada na Rua Deputado João Pontes, 576, Bairro de Fátima, pelo pesquisador, durante o tempo que julgar necessário para responder as questões da pesquisa. A sua colaboração é valiosa para esta pesquisa por ser frequentador de jogos na praça supracitada.

Sua participação na pesquisa será voluntária. Durante o andamento da pesquisa, se por qualquer motivo resolver desistir, terá toda a liberdade para sair da pesquisa, sem prejuízo pessoal. Você pode desistir da sua participação a qualquer momento, mesmo após ter iniciado a entrevista sem nenhum prejuízo para você. Não haverá penalizações caso você decida não consentir a sua participação, ou desistir dela. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa. A qualquer momento, durante a pesquisa ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

2. QUEM SABERÁ SE EU DECIDIR PARTICIPAR: Somente o pesquisador responsável e sua equipe saberá que você está participando desta pesquisa. Ninguém mais saberá da sua participação. Entretanto, caso você deseje que o seu nome / seu rosto / sua voz ou o nome da sua instituição conste no trabalho final, nós respeitaremos sua decisão. Basta que você marque ao final deste termo a sua opção.

3. CONFIDENCIALIDADE: As informações concedidas serão confidenciais, de conhecimento apenas dos pesquisadores responsáveis e serão utilizadas somente para essa pesquisa. A entrevista será gravada apenas se houver a sua autorização.

Sua identidade será mantida em absoluto sigilo no percurso da pesquisa e sua conclusão, conforme orienta a resolução de nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde - Ministério da Saúde Brasileiro (CNS/MS).

O material da pesquisa, com seus dados e informações, será armazenado em local seguro e guardado em arquivo por pelo menos cinco anos após o término da pesquisa.

4. RISCOS E DESCONFORTOS: Considerando o fato desta se tratar de uma pesquisa em que se pretende coletar dados acerca de uma brincadeira lúdica, os riscos desta pesquisa são mínimos.

Porém, ocasionalmente, durante a observação participante o senhor (a) poderá sentir algum constrangimento e durante a entrevista, o senhor (a) poderá ter algumas lembranças e/ou sentimentos que causem emoção, ao tratar-se de significados pessoais profundos atribuídos à prática de jogo de mesa. Tais riscos serão reduzidos da seguinte forma: no caso da ocorrência de constrangimento ao ser observado (a) e/ou sentimentos que causem emoções prejudiciais na entrevista, será imediatamente interrompida a coleta de dados naquele momento podendo continuar em outra ocasião ou a sua participação na pesquisa ser interrompida, se assim o senhor (a) desejar.

5. BENEFÍCIOS: O benefício esperado com a pesquisa é criar a oportunidade para o participante falar a respeito do seu passatempo e oportunidades para expressar suas opiniões de forma que ele mesmo tome mais consciência a respeito de sua prática.

6. FORMAS DE ASSISTÊNCIA: Caso haja qualquer desconforto emocional ou constrangimento que necessite de assistência, o senhor (a) será encaminhado (a) pelo pesquisador, ao Núcleo de Atenção Médica Integrada (NAMI) da Universidade de Fortaleza, mais especificamente ao Serviço de Psicologia Aplicada (SPA) que disponibiliza o serviço de Plantão Psicológico que se caracteriza pelo oferecimento de até 4 atendimentos psicológicos de cunho emergencial, sem a necessidade de encaminhamento aos pacientes por ordem de chegada e sem nenhum custo financeiro. O serviço também oferece acompanhamento individual posterior caso seja evidenciada a necessidade pelos profissionais de psicologia. O serviço de Plantão Psicológico acontece todas as terças, quartas e quintas das 14 às 17 horas na Rua Desembargador Floriano Benevides, 221- Bairro Edson Queiroz (ao lado do Fórum Clóvis Beviláqua), CEP: 60811-905. Telefone para contato: (85)34773644.

7. RESSARCIMENTO DAS DESPESAS: Caso o (a) Sr.(a) aceite participar da pesquisa, não receberá nenhuma compensação financeira.

8. ESCLARECIMENTOS: Será concedida a garantia de esclarecimentos sobre a metodologia da pesquisa, antes e durante o curso da mesma. O estudo será orientado pelo prof. Dr. José Clerton de Oliveira Martins, professor titular da Universidade de Fortaleza.

Em caso de maiores esclarecimentos, favor entrar em contato com o pesquisador responsável Amadeu de Sousa Moura Terceiro, entre 17h e 22h, no seguinte endereço: Rua Jaime Benévolo, 749, Bairro Centro. Fortaleza (CE) CEP: 60050-080. Fone (85) 986852101. E-mail: amadeuterceiro@gmail.com.

Se desejar obter informações sobre os seus direitos e os aspectos éticos envolvidos na pesquisa poderá consultar o Comitê de Ética da Universidade de Fortaleza, Ce. Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – COÉTICA. Universidade de Fortaleza. Av. Washington Soares, 1321, Bloco da Reitoria, Sala da Vice-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, 1º andar. Bairro Edson Queiroz, CEP 60811-341. Horário de Funcionamento: 08:00hs às 12:00hs e 13:30 às 18:00hs. Telefone (85) 3477-3122, Fortaleza, Ce.

9. CONCORDÂNCIA NA PARTICIPAÇÃO: Se o(a) Sr.(a) estiver de acordo em participar deve preencher e assinar o Termo de Consentimento Pós-esclarecido que se segue, e receberá uma via deste Termo e a outra ficará com o pesquisador. Vale ressaltar que o participante de pesquisa ou seu representante legal quando for o caso, e o pesquisador responsável devem rubricar todas as folhas deste documento, pondo sua assinatura na última página do referido termo.

10. USO DE VOZ E/OU IMAGEM: Caso o (a) Senhor (a) deseje que seu nome, seu rosto, sua voz ou o nome da sua instituição apareça nos resultados da pesquisa, sem serem anonimizados, marque um dos itens abaixo.

___ Eu desejo que o meu nome conste no trabalho final

___ Eu desejo que meu rosto/face conste no trabalho final

___ Eu desejo que a minha voz conste no trabalho final

___ Eu desejo que o nome da minha instituição conste no trabalho final.

11. **CONSENTIMENTO:** Pelo presente instrumento que atende às exigências legais, o Sr.(a) _____, portador(a) da cédula de identidade _____, declara que, após leitura minuciosa do TCLE, teve oportunidade de fazer perguntas, esclarecer dúvidas que foram devidamente explicadas pelos pesquisadores, ciente dos serviços e procedimentos aos quais será submetido e, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e explicado, firma seu **CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** em participar voluntariamente desta pesquisa.

E, por estar de acordo, assina o presente termo.

Fortaleza, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante ou representante legal

Assinatura do pesquisador

Impressão dactiloscópica

APÊNDICE C

QUESTÕES DISPARADORAS

- 1) Por que você joga?
- 2) Como você se sente ao estar jogando na praça?
- 3) O que significa para você jogar?

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP UNIFOR



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza-CE

Pesquisador: Amadeu de Sousa Moura Terceiro

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 51595515.7.0000.5052

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE DE FORTALEZA

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 1.415.417

Apresentação do Projeto:

Observo na contemporaneidade que costuma acontecer uma mudança no comportamento das pessoas durante as atividades com jogos. Observo desde uma completa apatia e imposição ao sujeito para que ele jogue, até uma satisfação e gratuidade comungada e, portanto, coletiva. Esta contemporaneidade se caracteriza pelo atual estágio de desenvolvimento civilizatório que é marcado pela cultura do consumo imediato e passageiro, em que o esforço a curto prazo e os excessos estão presentes na vida dos indivíduos hipermodernos, que se demonstram fragilizados, ansiosos, depressivos e com dificuldades para viver (Lipovetsky, 2007). Entre os sujeitos da contemporaneidade, os idosos merecem atenção especial devido às imagens produzidas que fazem referência ao fenômeno do envelhecimento hoje. Existe ainda uma forte associação entre o processo de envelhecer e a doença, a dependência, a morte e o afastamento (Neri & Freire, 2000). Além disso, a autonomia do jovem da sociedade contemporânea frente a algumas áreas da vida, como as novas tecnologias, justifica o motivo pelo qual idosos tendem a ter um status social muito mais baixo (Helman, 2005). No âmbito do tempo livre do idoso pode ocorrer uma reorganização do sujeito no que tange a sua subjetividade, estando ela mais aberta, apontando para um tempo autocondicionado de ações humanas percebidas com criatividade (Munné, 1980). No entanto, através do ideal de consumismo, o mundo hipermoderno acaba por afetar o sujeito idoso, que

Endereço: Av. Washington Soares 1321 Bloco da Reitoria			
Bairro: sala da VRPPG - Edson Queiroz		CEP: 60.811-905	
UF: CE	Município: FORTALEZA		
Telefone: (85)3477-3122	Fax: (85)3477-3056	E-mail: coetica@unifor.br	



Continuação do Parecer: 1.415.417

poderia estar aproveitando este tempo livre para a mais verdadeira expressão do ócio como atividade dignificante; afeta-o na medida em que o corrompe, mercantiliza e, principalmente, o empobrece de significados (Martins, 2013). Uma das atividades desempenhadas pelo idoso em seu tempo livre é a atividade de jogo de mesa. Diante deste

contexto e da possibilidade de múltiplos significados para a prática de jogo para os idosos e partindo do pressuposto que esta atividade de jogar pode conduzir seus sujeitos a uma experiência, como a de ócio, por exemplo, queremos investigar quais são as representações ou significados atribuídos por aqueles que jogam, ou seja, os próprios idosos.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Investigar os significados da prática de jogo de mesa para idosos de Fortaleza.

Objetivo Secundário:

Compreender a prática de jogo de mesa para idosos. Descrever a prática de jogo de mesa para idosos. Apontar atributos da prática de jogo para idosos.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Considerando o fato de se tratar de uma pesquisa em que se pretende coletar dados acerca de uma brincadeira lúdica, os riscos desta pesquisa são mínimos. Porém, ocasionalmente, durante a observação participante ele poderá sentir algum constrangimento e durante a entrevista, o participante poderá ter algumas lembranças e/ou sentimentos que causem emoção, ao tratar-se de significados pessoais profundos atribuídos à prática de jogo de mesa. Tais riscos serão reduzidos da seguinte forma: no caso da ocorrência de constrangimento ao ser observado (a) e/ou sentimentos que causem emoções prejudiciais na entrevista, será imediatamente interrompida a coleta de dados naquele momento podendo continuar em outra ocasião ou a participação dele na pesquisa ser interrompida, se assim o participante (a) desejar.

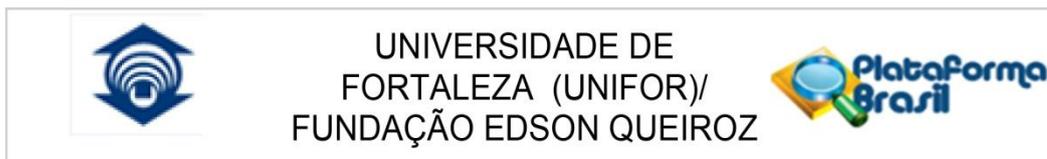
Benefícios:

O benefício esperado com a pesquisa é criar a oportunidade para o participante falar a respeito do seu passatempo e oportunidades para expressar suas opiniões de forma que ele mesmo tome mais consciência a respeito de sua prática.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto apresenta-se de forma coerente entre os objetivos, metodologia bem como a sua

Endereço: Av. Washington Soares 1321 Bloco da Reitoria
Bairro: sala da VRPPG - Edson Queiroz **CEP:** 60.811-905
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3477-3122 **Fax:** (85)3477-3056 **E-mail:** coetica@unifor.br



Continuação do Parecer: 1.415.417

relevância para a academia e a sua contribuição social.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Folha de Rosto Folha_de_Rosto_Amadeu.PDF

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de

Ausência

TCLE.docx

Projeto Detalhado / Brochura Investigador projeto_de_pesquisa.doc

Recomendações:

Após a leitura da nova versão apresentada, não há recomendações por conta de pendências do projeto de pesquisa analisado.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Recomendo Aprovação ao projeto de pesquisa visto atender, na íntegra, às determinações da Resolução CNS/MS 466/12 e diretrizes.

Considerações Finais a critério do CEP:

O colegiado acata o parecer de Aprovação do projeto e esclarece: Apresentação de relatório parcial e final; A pesquisa deve ser desenvolvida conforme delineada no protocolo aprovado; O CEP deve ser informado dos efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal da pesquisa; Emendas ou modificações ao protocolo de pesquisa devem ser enviadas ao CEP para apreciação ética.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_637858.pdf	16/12/2015 16:32:17		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_de_pesquisa.doc	16/12/2015 16:30:49	Amadeu de Sousa Moura Terceiro	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	16/12/2015 16:28:40	Amadeu de Sousa Moura Terceiro	Aceito

Endereço: Av. Washington Soares 1321 Bloco da Reitoria
 Bairro: sala da VRPPG - Edson Queiroz CEP: 60.811-905
 UF: CE Município: FORTALEZA
 Telefone: (85)3477-3122 Fax: (85)3477-3056 E-mail: coetica@unifor.br



Continuação do Parecer: 1.415.417

Folha de Rosto	Folha_de_Rosto_Amadeu.PDF	03/12/2015 11:53:02	Amadeu de Sousa Moura Terceiro	Aceito
----------------	---------------------------	------------------------	-----------------------------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

FORTALEZA, 19 de Fevereiro de 2016

Assinado por:
ALDO ANGELIM DIAS
(Coordenador)

Endereço: Av. Washington Soares 1321 Bloco da Reitoria
Bairro: sala da VRPPG - Edson Queiroz **CEP:** 60.811-905
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3477-3122 **Fax:** (85)3477-3056 **E-mail:** coetica@unifor.br