

JOGOS E BRINCADEIRAS NA LITERATURA MEMORIALÍSTICA: UM ESTUDO DE TRÊS OBRAS BRASILEIRAS

Games and plays in literature memoirs: a construction three study brazilian
Juegos y juega en las memorias de literatura: una construcción de tres estudio
brasileño

Vivian Iwamoto¹

Renato Suttana²

Resumo

Este estudo analisa três obras da literatura memorialística do Brasil, a saber: “Infância”, de Graciliano Ramos, “O velho que acordou menino”, de Rubem Alves, e “Moleque: memórias de um menino de 80 anos”, de Manuel Pacheco Jr. Aborda-se o aspecto dos jogos e brincadeiras presentes na descrição dos anos iniciais da vida de cada autor. Para compreender a questão, apoiamo-nos, do ponto de vista teórico, nas considerações de Caillois (1990), Vigotski (2007; 2009) e Kishimoto (1993; 2008). Quanto ao entendimento da relação entre literatura e memória, amparamo-nos principalmente em Candido (1985) e Bosì (1994), buscando verificar o modo como a memória se configura na escrita literária. O estudo dos jogos se organiza, aqui, em torno de núcleos temáticos, percebendo-se que, embora os autores sejam de lugares e épocas diferentes, as experiências descritas por eles muitas vezes coincidem. Isso mostra que, mesmo em contextos diversificados, as brincadeiras são reproduzidas ou reinventadas socialmente.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos e brincadeiras. Literatura memorialística. Graciliano Ramos. Rubem Alves. Manuel Pacheco Jr.

Abstract

his study analyzes three works of literature memoirs of Brazil, namely: “Childhood”, of Graciliano Ramos, "The old man woke boy," Rubem Alves, and "Molech: memories of a 80-year-old," Manuel Pacheco Jr. addresses the aspect of games and gifts play in the description of the early years of the life of each author. To understand the issue, we support you, from a theoretical point of view, the considerations of Caillois (1990), Vygotsky (2007; 2009) and Kishimoto (1993, 2008). As for the understanding of the relationship between literature and memory, we admitted them primarily on Candido (1985) and Bosì (1994), in order to verify how the memory is configured in literary writing. The study of games is organized here around core themes, are realizing that although the authors are from different places and times, the experiences described by they often coincide. This shows that even in different contexts, the games are played or reinvented socially.

KEYWORDS: Games and plays. Memorial literature. Graciliano Ramos. Rubem Alves. Manuel Pacheco Jr.

Resumen

¹ Graduada em Educação Física pela UFGD.

² Doutor em Letras. Professor adjunto da Faculdade de Comunicação, Letras e Arte da UFGD.

Este estudio analiza tres obras de la literatura memorias de Brasil, a saber: “La niñez”, de Graciliano Ramos, "El viejo se despertó muchacho", Rubem Alves, y "Moloc: memorias de un 80 años de edad", Manuel Pacheco Jr. aborda el aspecto de los juegos y los regalos juegan en la descripción de los primeros años de la vida de cada autor. Para entender el problema, te apoyamos, desde un punto de vista teórico, las consideraciones de Caillois (1990), Vygotsky (2007; 2009) y Kishimoto (1993, 2008). En cuanto a la comprensión de la relación entre la literatura y la memoria, Les introdujimos principalmente en Candido (1985) y Bosi (1994), con el fin de verificar cómo la memoria está configurada en la escritura literaria. El estudio de los juegos se organiza aquí en torno a temas centrales, se están dando cuenta que aunque los autores son de diferentes lugares y tiempos, las experiencias descritas por que a menudo coinciden. Esto demuestra que incluso en diferentes contextos, los juegos se juegan o reinventados socialmente.

PALABRAS CLAVE: Juegos y actividades. Literatura memorialística. Graciliano Ramos. Rubem Alves. Manuel Pacheco Jr.

INTRODUÇÃO

Jogar ou brincar se manifestam como características fundamentais e inerentes do ser humano, e este fato é comumente retratado pelas memórias de quem já passou do momento de infância. Normalmente, o adulto que discursa sobre jogos e brincadeiras relembra suas vivências e demonstra que essas ações foram importantes em sua trajetória. Do ponto de vista social, o jogo, para além do momento lúdico (Vigotski, 2009), permite que a criança fuja de sua realidade e satisfaça suas necessidades imediatas, internalizando as regras morais e ascendendo a um nível de conhecimento acima daquele em que se encontrava.

A partir disso, as memórias que retratam a infância vêm rotineiramente emaranhadas, compondo-se tanto de fatos que realmente aconteceram, quanto de situações que o sujeito ansiava ou ansiaria ver acontecer, não se distinguindo bem a linha de separação entre o real e o inventivo, pois a descrição se baseia nas necessidades atuais daquele que conta. Nessa perspectiva, para entender a infância, conforme se configura no relato autobiográfico, deve-se também tentar compreender o contexto de vida e suas relações nas falas dos sujeitos.

Essa memória pode estar configurada na forma de textos literários, os quais permitem um trânsito entre o verdadeiro e o fictício. A literatura memorialística, escrita por diversos autores, reconstrói, a seu modo, o contexto que se quer apresentar e registra as vivências com suas variadas formas de expressões, garantindo a vitalidade do passado, afirmando a verdade ou a ficção e definindo-se artisticamente na materialização da escrita.

Desse modo, propomos, como objetivo do presente estudo, identificar e compreender as características, as categorias ou simplesmente a vivência dos jogos e brincadeiras no âmbito das narrativas memorialísticas de cunho literário, bem como suas contribuições para a formação do sujeito. Buscamos também entender as implicações da memória em sua relação com a infância de autores abordados, recorrendo, para isso, às obras “Infância” de Graciliano Ramos (1986, publicada originalmente em 1945), “O velho que acordou menino”, de Rubem Alves (2005), e “Moleque: memórias de um menino de 80 anos”, de Manuel Pacheco Jr. (2011).

Acreditando que os jogos e as brincadeiras se constituem a partir de certas características e categorias, baseamo-nos principalmente nas teorias de Caillois (1990), Vigotski (2007; 2009) e Kishimoto (1993; 2008), para fundamentar nossas considerações. Em Caillois (1990) e Kishimoto (1993; 2008) encontramos a possibilidade de uma classificação dessas ações, percebendo que os jogos e as brincadeiras são práticas sociais de diferentes grupos, que as experiências da infância compõem o ser enquanto adulto e que as formas de criação se organizam em certas particularidades. Para definir esse conceito, fundamentamo-nos na proposição histórico-cultural de Vigotski (2007; 2009), bem como, a fim de entender melhor a relação entre a memória e o texto escrito, apoiamo-nos nos estudos de Candido (1985) e Bosi (1994).

De modo geral, este estudo tem o intuito de contribuir para o entendimento de algumas concepções acerca do jogar e do brincar, no âmbito literário e extraliterário, discutindo suas complexidades e adequações em cada contexto de vida. Especificamente, dirigimos nosso olhar para o modo de abordar a memória da infância na literatura, enfatizando sua importância na sociedade.

Jogos e brincadeiras: alguns conceitos

Jogo de cartas, jogo de panela, jogo de sedução, jogo das engrenagens, jogo da vida, jogo... Percebe-se que há variadas maneiras de utilizar e definir a palavra *jogo*. Como ponto de partida, admitimos, com Elkonin (1998), que:

a palavra “jogo” não é um conceito científico *stricto sensu*. É possível que por isso mesmo alguns pesquisadores procurassem encontrar algo de comum entre as ações mais diversas e de diferente aspecto denominadas com a palavra “jogo”; não temos, até hoje, uma delimitação satisfatória, das diferentes formas de jogos (p. 13).

Com apoio nessa consideração, percebemos que a concepção de jogo pode receber diferentes interpretações e ser descrita de diferentes. De qualquer modo, acreditamos, em princípio, que se trate de algo intrínseco ao ser humano, porque o acompanha desde os primórdios da vida em sociedade e está intimamente ligado à infância, perfazendo seu espaço enquanto destreza ou habilidade exigida pelo convívio social, isto é, histórico-culturalmente determinado pelas manifestações sociais.

Assim, na concepção de Caillois (1990), entende-se que a noção de jogo pode ser apresentada com base em seis características. A primeira característica diz que, o jogo se faz *livre* por oportunizar a decisão em participar pela própria vontade do indivíduo. Como lembra o autor, se não o fosse, se tornaria uma obrigação da qual o homem ansiaria por se libertar rapidamente. Por outro lado, o jogo é também *delimitado*, pois se realiza num tempo (que não é necessariamente o tempo do relógio, mas o iniciar e o terminar do próprio jogo) e num espaço determinados, que pode ser, conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, o ringue, o palco, etc..

Outra característica do jogo é ser uma atividade *incerta*, segundo Caillois, dado o improvável resultado que se quer conquistar, ganhando ou perdendo, ou até pela probabilidade de haver ou não o prazer em decorrência deste. Quando o resultado já não oferece dúvidas, não se joga mais. Igualmente, caracteriza-se como *improdutivo*, pois não gera bens, nem riqueza. Mesmo nos jogos que envolvem apostas, como os ditos jogos de azar, não há produção de bens, havendo apenas uma transferência de propriedade. Quanto aos profissionais que recebem dinheiro para cumprir suas

atividades (como, por exemplo, os pugilistas, os ciclistas, os atores, etc.), estes devem ser encarados como trabalhadores, uma vez que o jogo é ocasião de gasto total, de tempo, de energia, de destreza e, muitas vezes, de dinheiro.

No mesmo sentido, o autor reconhece que o jogo é *regulamentado*, por ser normatizado e obedecer a convenções que devem ser seguidas. As regras, inseparáveis do jogar, podem ser implícitas ou explícitas e são estipuladas antes de se iniciar o jogo. Por fim, para Caillois, o jogo é uma atividade *fictícia*, devido à situação criada, em que acontece algo fora da realidade. Quando se brinca de polícia e ladrão, por exemplo, não necessariamente nos tornamos verdadeiros policiais ou ladrões; antes, representamos um papel ou fingimos ser alguém ou alguma coisa que não é verdadeira na realidade.

Ainda, o autor aponta quatro categorias diferenciadas para o jogo, sendo elas: *Agôn*, que é o jogo de competição, na qual o combate é criado artificialmente, permitindo oportunidades iguais aos adversários e possibilitando ao vencedor um triunfo incontestável, num concurso incessante para demonstrar e medir habilidades sem causar, no entanto, sérios danos ao antagonista. Em *Alea*, o oposto de *Agôn*, o jogo é passivo e implica vencer o destino mais do que o adversário. Não exige habilidade de seus jogadores, negando o treino, a qualificação e a disciplina. Conforme lembra Caillois (1990), esta categoria não seduz as crianças, pois para elas, “jogar é agir” e não esperar pela “sorte” (p. 37).

Por sua vez, em *Mimicry*, sob os aspectos imaginários, adota-se o comportamento de um personagem ilusório, fazendo crer que se é outra pessoa. Utilizando-se de mímicis e disfarces, o prazer consiste em ser o outro. Para a criança, acontece na ânsia de imitar o adulto; por isso o sucesso dos brinquedos em miniatura. Diferentemente, já em *Ilinx* os jogos são associados à busca da vertigem: seriam uma tentativa de desequilibrar a percepção corporal, provocando mal-estar e espasmos, com a liberdade de se aceitar ou recusar o pânico momentâneo.

Caillois (1990) também hierarquiza o jogo em dois polos antagônicos: *Paidia*, que possui o princípio de diversão, improviso, despreocupação, alegria geral; e *Ludus*, no qual a alegria impensada é disciplinada e os obstáculos são constituídos para dificultar o alcance dos objetivos.

Para Vigotski, por sua vez, a característica definidora do brincar não é o prazer, já que este pode ser acompanhado por contradições, isto é, haverá momentos que não serão prazerosos de vivenciar, como algum resultado desinteressante para a criança, ou porque existirão outras atividades mais prazerosas. Segundo este autor, “no brinquedo a criança cria uma situação imaginária” (VIGOTSKI, 2007, p. 109), que aparece de modo explícito, como no caso do jogo de faz-de-conta, ou implícito, como no jogo de regras. Assim, afirma Vigotski que em todo tipo de brincadeira existem regras, até mesmo no jogo de faz-de-conta, uma vez que há convenções que regem o comportamento, e estas têm relação com as regras morais e culturais da sociedade.

Portanto, segundo o autor, a criança, ao brincar, é influenciada pelas atividades humanas e pelas relações interpessoais. Isso é expresso quando uma situação imaginária é criada por ela para uma satisfação de suas necessidades que não é possível na realidade, como querer dirigir um carro, por exemplo, mas não poder, cumprindo a ação nos carros de brinquedo. Assim se diz que, “para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo” (VIGOTSKI, 2007, p.108-109).

A imaginação se torna um processo psicológico novo para a criança, representado uma forma especificamente humana de atividade consciente. Isso possibilita que a criança atinja níveis mais altos de desenvolvimento, implicando a aquisição dos processos psicológicos de nível superior (atenção voluntária, memória, abstração, comportamento intencional, etc.). Como conceitua Vigotski (2007), a criança possui a capacidade de se ascender do Nível de Desenvolvimento Real – solucionando problemas de forma independente – ao Nível de Desenvolvimento Potencial – momento dependente da orientação de pessoas mais capazes, um adulto ou uma criança mais velha. O espaço entre eles se encontra a Zona de Desenvolvimento Proximal, na qual um brinquedo, um adulto ou outra criança atua como mediador do processo de aprendizagem, fazendo com que a criança se comporte de maneira superior ao de costume.

Assim, a mediação acontece pela interação homem-ambiente e pelo uso de instrumentos – objetos da atividade que orientam externamente para o controle e domínio da natureza, assim como a boneca e o carrinho colaboram enquanto brinquedo que norteia as ações da criança no brincar – e de signos – atividade para o controle do próprio indivíduo em questão, não modificando o objeto, mas orientando internamente –, os quais se conformam enquanto situação estimuladora, guiando o comportamento humano e fazendo com que o indivíduo internalize a situação.

O processo a que chamamos de internalização – reconstrução interna de uma operação externa –, despertado pela socialização, é capaz de operar somente na interação com pessoas de seu ambiente, por meio da combinação entre instrumentos e signos. Estes resultam num comportamento superior ao de costume: “Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança” (VIGOTSKI, 2007, p. 103).

Dessa maneira, em consequência da aprendizagem em sociedade e seus valores nela impregnados, abarcamos os “jogos tradicionais infantis”, identificados por Kishimoto (1993). Sabe-se que a procedência desses jogos se baseia na origem do povo brasileiro, isto é, na miscigenação de três etnias: indígena, branca e negra. A autora os relaciona como sendo parte da cultura popular, já que mantém o conteúdo de um povo de certo período histórico e não se conhece sua origem exata, por serem transmitidos pela oralidade, de geração em geração. Por não serem cristalizados, tornam-se um elemento folclórico, que pode tanto preservar sua estrutura inicial, quanto modificar-se, recebendo novos conteúdos, a depender da convivência social.

Sendo assim, a etnia branca, enquanto povo colonizador estabeleceu relações de dominação com os outros povos. Segundo Kishimoto (1993), essa particularidade se expressa nos jogos que submetem as crianças ao medo, tais como, por exemplo, bruxas, bicho-papão, amarelinha, pião, bolinha de gude, etc. Já a Indígena, pela tendência de preparar-se para as atividades da vida adulta, como lidar com a natureza e harmonizar-se a ela, as brincadeiras refletem alegria e descontração, como mecanismo de cooperação para a sobrevivência, enquanto se instiga as habilidades e capacidades motoras. Nesta categoria estão as brincadeiras de caça, brincadeiras no rio, cama de gato, entre outros. No que diz respeito à etnia Negra, indiciando os maus tratos relativos à escravidão, o contexto das brincadeiras se resume em perseguições e “judiarias”, tais como beliscar, pega-pega, tentar destruir a pipa do outro, etc.

Os jogos tradicionais infantis são considerados patrimônio cultural da humanidade. A influência da miscigenação das três etnias gerou novas brincadeiras que em diversos espaços vão se transformando nas variadas culturas. Deve-se considerar

que o jogo só possui um sentido dentro de certo contexto social, pressupondo interpretações e projeções sociais. Assim, também, concorda Kishimoto (2008, p.17) em dizer que “dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas”.

Vistas desse modo, conforme observou Vigotski (2009, p.14), “as crianças, nos seus jogos, não se limitam a recordar experiências vividas, mas reelaboram-nas de modo criador, combinando-as entre si e construindo com elas novas realidades de acordo com os seus afectos e necessidades”. Por isso, além de conservar experiências e facilitar sua reiteração, reproduzindo suas impressões vividas – impulso reprodutor do indivíduo –, o homem ainda é capaz de combinar e criar novas concepções a partir dessas experiências. É o que Vigotski (2009) chama de atividade criadora ou combinatória. Em sua base temos a imaginação como recurso de manifestação de todos os aspectos da vida cultural, possibilitando a criação artística, científica e técnica. Além da literatura, materializada na constituição de obras escritas, desdobra-se também nas mais variadas formas de expressão, registro e comunicação, tais como a pintura, a dança e a música.

Imaginação, memória e literatura

No contexto da arte e da expressão artística, destaca-se o papel da memória. Sua especificidade aponta para a possibilidade do tratamento estético do registro das vivências, no qual se torna relevante o resgate das lembranças. Essas lembranças inevitavelmente se conservam por força da imaginação contaminada pelos desejos da emoção e da vivência atual, como mencionado. Com a pretensão de representar o real, a literatura memorialística, diferentemente da história ou da geografia, por exemplo, pode impetrar um pensamento que se põe em constante dúvida, isto é, que admite múltiplas verdades, dado o seu estatuto ficcional.

Percebe-se que há uma “consciência de que todo ato de contar é inaugurador, inventivo, pois há um abismo entre viver e verbalizar percepções e afetos” (CARDOSO, 2012, p. 4), e que as dimensões da impressão do real mudam de forma que seus atributos podem aumentar ou diminuir conforme as necessidades do sujeito autobiográfico. Por outros termos, a necessidade de representar o real, perpassado pela lembrança, inevitavelmente estará impregnada pelos desejos do presente, podendo, assim, transitar pela verdade e pela invenção.

Segundo Rodrigues (2012, p. 839), “o memorialismo é, sobretudo, experiência vivida e revivida no território da temporalidade, onde se apresenta principalmente como discurso de retrospecto”. Esse tempo da narrativa se explicita a partir de três enfoques: o cronológico, o psicológico e o histórico, nos quais tal discurso abrange todas essas possibilidades, uma vez que a configuração memorial se processa como tema e técnica narrativa: “A sistemática retroativa provoca um efeito, o efeito memorial, ou memorialístico” (RODRIGUES, 2012, p. 839).

Em todo caso, o artista, sob o impulso criador, orienta-se também pelos padrões de sua época, escolhendo certos temas e formas, a depender das condições sociais com que se encontra relacionado. E, na medida em que sua arte é explicitada, afirma-se a relação entre obra, autor e público, indispensável à literatura, na opinião de Candido. O público, por sua vez, atribui sentido e realidade à obra, vinculando o autor a ela, uma vez que a possibilidade do ser humano poder criar num dado tempo e lugar é a expectativa de conseguir reagir com outro, em outro tempo e lugar. Segundo Candido

(1985, p. 38), “essa tríade – autor, obra, e público” – constitui um sistema simbólico de comunicação inter-humana, e talvez isso explique essência da manifestação artística, ajudando a compreender a formação e destino das obras e, desse modo, o sentido da própria criação.

Representar o mundo pelas percepções vividas e repassar ao outro estas impressões, através da literatura memorialística, ajuda a conservar e comunicar a lembrança de eventos que irão suscitar no leitor reflexões acerca de sua própria história ou que o farão resgatar suas próprias memórias e as lembranças que marcaram sua biografia. Lembrar, muitas vezes, depende das circunstâncias da experiência atual, das concepções acerca dos fatos, bem como dos valores que agora se adotam e das imagens do acontecido que permaneceram na memória. Quanto a isso, reflete Bosi:

Na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. A memória não é sonho, é trabalho. Se assim é, deve-se duvidar da sobrevivência do passado, "tal como foi", e que se daria no inconsciente de cada sujeito. [...] Por mais nítida que nos pareça a lembrança de um fato antigo, ela não é a mesma imagem que experimentamos na infância, porque nós não somos os mesmos de então e porque nossa percepção alterou-se e, com ela, nossas ideias, nossos juízos de realidade e de valor (BOSI, 1994, p.55).

Mediante o estudo de obras memorialísticas, podemos perceber que sua expressão se baseia não apenas nas impressões, marcadas pelas lembranças de uma época e de uma localidade, mas também na materialização de uma inventividade que demonstra uma concepção de vida e linguagem que anseia atingir o outro. Assim, quando propomos analisar as obras de três autores – “Infância”, de Graciliano Ramos (1986); “O velho que acordou menino”, de Rubem Alves (2005) e “Moleque: memórias de um menino de 80 anos”, de Manuel Pacheco Jr. (2011) –, nosso intuito é perceber quais são suas impressões, no que diz respeito à rememoração da infância, acerca das brincadeiras e dos jogos vividos. Essa percepção nos ajuda a repensar, por meio da análise da escrita, a dinâmica do acontecido, possibilitando uma interpretação que interaja com a realidade atual, cada qual inerente a sua cultura, tempo e lugar, conforme as características de expressão e criação de cada autor.

Caracterização e categorização dos jogos das memórias literárias

Para prosseguir com a reflexão sobre os jogos e a memória, na sua relação com a literatura, procuraremos estabelecer núcleos temáticos, a fim de estudar e caracterizar os jogos e brincadeiras encontrados nos livros dos autores em questão. Faremos aqui uma análise interpretativa dos dados e buscaremos estabelecer aproximações a partir das características e categorias apresentadas pelos teóricos citados.

Iniciaremos mencionando uma brincadeira que os livros de memória de Graciliano Ramos, Rubem Alves e Pacheco Jr., em comum, afirmam que desfrutavam em sua infância: o *futebol*, configurado na forma popular da “pelada”. Se, para Vigotski (2007), os jogos de regra se fundam numa situação imaginária, mesmo que implicitamente, essa modalidade de jogo ou brincadeira com bola de meia ou de borracha, que os autores admitem ter jogado com a vizinhança, pode ser compreendida aqui sob a categoria *Agon* de Caillois (1990), devido à sua conformação competitiva e à

sua dependência das regras. Seria, ainda, um evento de Paidia, pelo princípio de descontração e alegria geral que proporcionava.

Isso se aplica também ao ato de brincar de *bola de gude*, comum entre as crianças (principalmente meninos) no Brasil: “A rua não era rua, era um pastinho coberto de grama nativa, bom pra correr, pra jogar gude, pra jogar bola [...]” (ALVES, 2005, p. 183). Já quanto à *cabra-cega*, é Graciliano Ramos quem nos diz: “Lembrava-me do jogo infantil e arreliaava-me: – Cabra-cega! / – Inhô! / – Donde vem? / – Do mundéu. / – Traz ouro ou prata? / – Ouro.” (RAMOS, 1986, p. 139-140). As reflexões acima (Caillois e Vigotski) se aplicam também ao *acusado*: “Nino e eu ficamos na turma do ‘acusado’. Nessa brincadeira a turma se subdivide. Escolhidos através de ‘parou-ímpar’ metade vai esconder-se e a outra metade vai procurar, acusa e prender” (PACHECO JR., 2011, p. 38). Disputa-se contra o outro na representação de algum personagem – Mimicry –, e o combate se estabelece de forma atrativa, pelo fato de a situação imaginária também estar presente. Nesses jogos, conforme a situação, um quer adquirir a *bolita* do outro para dominar seu exército, ou almeja pegar o adversário mesmo com os olhos vendados, por representar a cabra que é cega, ou se persegue o bandido porque se representa o policial, e assim por diante.

Em Agon, temos ainda o *gamão* o e *solo*, de que fala Graciliano (1986, p. 52): “Realmente não houvera mudança na vila. Os mesmo jogos de gamão e solo transmitiam-se de geração a geração”. Já Alves (2005, p. 184) ressalta a *dama* jogada pelos soldados: “É que eles não tinham mesmo o que fazer. Matavam o seu tempo jogando damas com os presos.” Além desses jogos, havia o *bocha*, presente na infância de Pacheco Jr.:

Na parte da tarde a gente brincou um pouco jogando bochas. Bochas de pedras... pedras meio arredondadas. Não rolam. E como não rolam e o terreno é arenoso, a gente tem que jogar as bochas por cima para caírem diretamente perto do bolim que é uma pedra menor, referência para a pontuação. Cada jogador joga quatro bochas. Quem conseguir mais bolas próximas do bolim faz mais pontos. Cada bola vale dois pontos. Quem fizer primeiro vinte e quatro pontos, ganha o jogo (PACHECO JR., 2011, p. 43).

Por também ser Agon, e por sua estruturação e regulamentação estarem explícitas, podemos concordar que o *bocha* se aproxima do Ludus, embora, neste caso, Manuel Pacheco Jr. brincasse com seu irmão num espaço com areia e material feito de pedras, no improvisado e despreocupadamente.

A *sinuquinha* (ALVES, 2005) e o *pique-esconde* (PACHECO JR., 2011), além de serem Agon, fazem parte das brincadeiras tradicionais infantis que Kishimoto (1993) conceitua como sendo componentes da cultura brasileira passada de geração em geração, pela oralidade. Isso é evidente também quando Alves (2005, p.199) relembra que ansiava fazer sua própria *sinuquinha*, e seu pai quis ajudá-lo na confecção: “Eu já tinha tudo que precisava para fazer minha *sinuquinha*. Resolvi fazê-la num fim de semana. Sozinho. Mas aí chegou o meu pai. Resolveu ajudar-me, sem que eu tivesse pedido.” E Pacheco Jr. (2011, p.10) descreve o *pique-esconde* como uma das brincadeiras da Vila: “[...] e as brincadeiras da noite: o pique, o acusado [...]”, do qual se pode perceber que as crianças brincam até nos dias atuais.

Outra brincadeira tradicional da infância são as *rodeiras* ou o *carrinho de rolimã* que, por estar apoiada na confecção do brinquedo, apenas acontece quando tal objeto

existe. Alves (2005, p.184) conta a sua produção diferenciada: “Os presos, por sua vez, matavam o tempo fazendo brinquedos, caminhõezinhos e rodas de madeira, camadas ‘rodeiras’, para os nossos carrinhos de rolimã, que não eram de rolimã, eram de rodeira, porque se fossem de rolimã ficariam atolados na terra fofa ou no barro.” Conforme Kishimoto (2008, p.21), o brinquedo “enquanto objeto, é sempre suporte da brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil.” Por isso, descer a ladeira com o *carrinho de rolimã* só se faz possível se houver o carrinho. Assim o autor demonstra os sucessos e os insucessos da construção do brinquedo em seu livro:

Aprendi o uso das ferramentas e leis de física. Aprendi que o atrito produz calor e que o calor amolece os metais. Como aprendi? Fixando as rodeiras dos meus carros de rolimã (que não eram de rolimã...) com pregos grossos. Bastava que o carro corresse por alguns metros, eu em cima, para que os pregos entortassem. Ficavam quentes. O calor amolecia os metais duros. Conclusão: as rodas dos carros não podem ser fixadas com pregos, por grossos que sejam (ALVES, 2005, p. 198-199).

Além disso, essa brincadeira proporciona espasmos momentâneos, no sentido de desequilibrar a percepção corporal em busca da vertigem. Por isso também se categoriza em Ilinx. Com essas características, podemos alegar igualmente que o *balanço*, o *equilibrar o cabo* (ALVES, 2005), ou o simples fato de *rodar rapidamente em volta de si mesmo* (RAMOS, 1986) fazem parte da categoria.

Pode ser Ilinx, também, a ação de *subir em árvores*, seja para colher ou roubar frutos, ou para brincar de casinha. Os três autores memorialistas apreciavam esse momento e com muita ênfase descrevem as variadas cenas: “Nunca tive uma casinha no alto de uma árvore. Mas tive muitos ‘altos de árvore’ que era a minha casinha”, escreve Alves (2005, p.193); ao passo que Pacheco Jr. (2011, p. 49) registrou: “Todos estão trepados nas árvores chupando frutas ou simplesmente brincando.” Hoje em dia não é muito comum as crianças subirem em árvores para brincar. Isso talvez decorra da diminuição dos espaços arborizados nas cidades e da conseqüente modificação na arquitetura das casas, que perderam os grandes quintais, além do aumento da violência e da insegurança nos bairros. Com tal ideia concorda Marcellino (2002), quando alega que há um “furto” do componente lúdico da criança, na restrição de seu tempo e espaço, e, conseqüentemente, uma dominação cultural exercida pelo adulto sobre os mais novos. Pacheco Jr. também menciona esse aspecto em sua entrevista³:

[...] mas pra eles fazerem esses tipos de coisa ali é bem complicado, tudo já tem os clubes com suas coisas montadas, armados e coisa e tal... então não há, o que é diferente, é que não houve, é que não há criatividade, né, a criança praticamente encontra tudo já criado, feito, [...] então, seria importante mesmo se tivesse todos esses tipos de brincadeiras e coisa e tal (PACHECO JR., 2012).

Já em Alea, em que o jogo é passivo e orienta para o esforço de vencer mais o destino do que um inimigo, contando também com a sorte, citamos o *jogo do bicho*, que Pacheco Jr. tentou jogar escondido dos pais e conseguiu vencer, ganhando vinte e dois cruzeiros: “Fiz o jogo: cinco cruzeiros no cachorro, do primeiro ao quinto” (PACHECO JR., 2011, p.88). No entanto, ao final o autor não usufruiu do valor e ainda levou uma

³ Concedida pelo escritor em sua residência à autora da pesquisa no dia 20 de fevereiro de 2012.

surra. E brincava também de adivinhar o número da locomotiva que chagava à estação de trem: “Como quase todos os dias a gente fica esperando o rápido para alisar as tampinhas, apostamos quem adivinha o número da locomotiva, pelo apito” (PACHECO, JR. 2011, p.36).

Barquinhos de papel, carrinhos de latas, bonecos de barro ressurgem nas memórias de Graciliano Ramos (1986, p.199): “Eu vestia roupas ordinárias, usava tamancos, enlameava-me no quintal, engenhando bonecos de barro, falava pouco.” No mesmo sentido, *tenda de lençol, caminhõezinhos, bonequinhos e chapéu de papel, bonecas e ursinhos* são mencionados por Alves (2005, p.136) quando diz que “gostava de brincar com bonecas.” Mas logo recebe uma crítica dos adultos, decorrente da imposição moral que havia na época e que ainda perdura, embora com menos frequência: “Mais tarde os homens me disseram que era vergonhoso para um menino brincar com bonecas: ‘Quem brinca com bonecas são as meninas’. Troquei então as bonecas por um ursinho. Com ursinhos os meninos podem brincar. Não é vergonhoso” (ALVES, 2005, p.136).

E no caso de Pacheco Jr., *vaquinhas de manga e pauzinhos, caminhãozinho de caixa de fósforos e cavalinho de cabo de vassoura* são lembrados e na passagem diz que depois do almoço gostava de “brincar à sombra da mangueira de manga-coco fazendo vaquinhas com mangas verdes caídas, pés e chifres de palitos ou pauzinhos” (2011, p.25). Estes são alguns exemplos do que Caillois chama de Mimicry, nos quais, sob os aspectos imaginários, se adota um comportamento e se utiliza mímicas e disfarces, na tentativa de imitar outro alguém ou certa situação. Podem ser também brincadeira tradicional infantil, conforme conceitua Kishimoto (1993), não apenas pelo apoio do brinquedo, mas também pela aprendizagem da brincadeira e pela oralidade, como já foi dito.

Além disso, Alves (2005, p.103) o reconhece no trecho: “Os pequenos espaços são espaços de aconchego. O colo. O colo envolve e aperta suavemente. Lembro-me com alegria das brincadeiras na cama, as cobertas transformadas em tenda sustentada pelo dedão do pé”. Para o autor, brincar na cama era um momento de aconchego que já havia vivenciado, no caso, pela experiência do colo, e para ele essa ação estava representada em seu imaginário. Dessa forma, conforme Vigotski (2007), a mediação aparece, com a participação de um adulto ou de alguém mais experiente se fazendo presente nesses casos, e pela forma como se aprendeu a brincar ou pela aprendizagem da construção do brinquedo, ou simplesmente pelo impulso criador da criança, que em parte reproduz e em parte cria o novo.

No sentido de criação e construção, Alves o fazia perfeitamente. Ele tinha uma vocação para a engenharia e, dessa maneira, aproveitava o tempo fazendo brinquedos, como diz nesta passagem: “Eu me metia na cozinha não por interesses culinários, mas por interesses técnicos. O fogo me ajudava a fazer brinquedos” (ALVES, 2005, p.266). Havia também o interesse em improvisar *bolinhas de sabão*: “E brincava de fazer bolhas de sabão: água morna numa caneca, sabão preto, um canudinho feito com talo de mamoeiro” (ALVES, 2005, p.199). Já Pacheco Jr. gostava de fazer *corrupios*: “Para nós meninos, o rápido tem a serventia especial de fazer lâminas para os nossos corrupios. [...] é aquele brinquedo feito com uma tampinha de garrafa e um barbante” (PACHECO JR., 2011, p.37), e descreve todo o processo de fabricação do *corrupio*. Este é brincado também em forma de competição (Agon), conforme descreve o autor: “Hoje eu destruí os corrupios do Nabor e do Maurilo, mas o Zé das Tranças acabou com o meu” (p.37).

Além dessas brincadeiras, o *pião* se consolida como uma das mais tradicionais. Kishimoto (1993, p.25) assinala que “tudo indica que os portugueses divulgaram este jogo nos primeiros tempos da colonização brasileira” e que sua origem remota se faz por meio dos gregos e romanos. Tal brincadeira é mencionada pelos três autores. Graciliano (1986, p.123) admirava o jogo: “Os garotos soltavam os livros, fechavam com rumor as caixinhas, ganhavam a rua numa algazarra, iam jogar pião nas calçadas.” Pacheco Jr. (2012), por seu turno, afirma na entrevista que não era fácil: “O jogo do pião até hoje existe né... [...] se você conseguisse jogar o seu pião e tira uma daquelas lá pra fora da roda, você ficava com aquele pião lá, sabia? Não era muito fácil não, né...”. Já Rubem Alves o aprendera pela mediação de alguém mais experiente:

Para nós, meninos daqueles tempos, duas eram as experiências inesquecíveis. A primeira delas era fazer o pião rodar pela primeira vez. Eu olhava os craques, observava como eles faziam, o jeito de enrolar a fieira, o jeito de segurar o pião, o movimento do braço para lança-lo. Tentava fazer do jeito que eles faziam. Mas não acontecia. O pião não rodava. Até que um dia, por puro acidente, o pião rodou. A segunda é empinar o papagaio. Lembro-me como se fosse hoje [...] (ALVES, 2005, p. 243).

No trecho, o autor nos remete também ao *papagaio*, brincadeira tradicional da infância, também introduzida pelos portugueses (sua procedência parece ser oriental e sua origem parece ter acontecido por meio dos usos práticos em estratégias militares). No Brasil, a brincadeira possui diversas nomeações, tais como curica, pipa, cafifa, pandorga, arraia, quadrado e raia (KISHIMOTO, 1993). Percebemos que, nas diferentes épocas, os autores usufruíam do jogo, admitido por Alves como uma de suas experiências inesquecíveis. Também Graciliano Ramos, na virada do século, chegou a vivenciá-la: “Ofereceram-me um carretel de linha, mandaram-me comprar uma folha de papel vermelho, grude, pedaços de tábua, e fabriquei no alpendre um papagaio que não voou” (1986, p. 125).

Igualmente tradicional, a *peteca* – de palha e com penas de galinha, como Alves fazia com sua mãe, cuja origem é indígena (mas o material pode variar, sendo o brinquedo feito às vezes de couro, borracha, serragem, penas de peru, etc.) – hoje é considerada um esporte oficial no Brasil, mas foi utilizada para a comemoração de colheitas pelos indígenas ou para treinamento militar e aquecimento em relação ao frio pelos orientais (KISHIMOTO, 1993).

No âmbito das experiências com a voz, temos as *cantigas*, as *parlendas* e os *contos* de bruxas, fadas, assombrações, gigantes, príncipes, castelos, tesouros, cuca, papão, entre outros, que os três autores desfrutavam. Percebe-se que essas práticas são de ascendência portuguesa, como afirma Kishimoto (1993), visto que as crenças, religiões, instituições civis e políticas, a língua e todo o contato com civilização europeia predominam nos costumes brasileiros. Talvez o medo impregnado nessas brincadeiras satisfaça a tentativa de controlar a cultura infantil. Vemos que Graciliano Ramos (1986) chegou à mesma conclusão: “Para reduzir-me as travessuras, encerrar-me na ordem, utilizaram diversos elementos: a princípio os lobisomens, que, por serem invisíveis, nenhum efeito produziram; em seguida a religião e a polícia [...]”

As brincadeiras de *perseguição* ou de *esconderijo*, que encontramos em Pacheco Jr. (2011), consideram-se igualmente como tradicionais infantis, decorrentes das práticas geradas no âmbito da escravidão, com a fuga dos negros, mas propiciando outras variantes de representações em diferentes épocas, tais como índio e cowboy,

mocinho e bandido, etc., segundo as tendências dos grupos sociais de cada momento. No contexto das “judiarias” do branco em relação ao negro, há também *sela parada* e *sela corrente*, que remetem ao fato de que, dada a opressão do sistema social na época dos engenhos de açúcar, o negro era tratado desumanamente, como coisa ou animal, sendo sempre violentado.

Ligada ao hábito de maltratar o outro, vemos igualmente a violência contra os animais, que teria originado os *estilingues* e as *arapucas* (considerem-se também as práticas da caça e pesca, tradicionais entre os indígenas, e ainda presentes nas áreas rurais do Brasil). Assim explicita Alves no capítulo “Matei uma rolinha”:

A gente nasce com alma de caçador? Acho que sim. Caça é desafio. Pegar o que não pode ser pego, que corre mais, que voa nas alturas dos céus, que se esconde no fundo dos rios... [...] Primeiro o homem aprendeu a jogar pedras. Uma pedra que se lança é uma mão que voa. Depois imaginou uma armadilha: uma arapuca com bambus e embira. [...] É triunfo da inteligência. Tudo a caça é isso: artifícios técnicos para pegar o que não quer ser pego. Redes, anzóis, covos, visgos, flechas, fundas, zarabatanas, estilingues, espingardas. Pois eu estava com o meu primeiro estilingue (ALVES, 2005, p. 218-219).

No entanto, o simples uso de um *estilingue* parece cumprir a função de estimular a habilidade de manusear um instrumento para treinar a pontaria, ou fazer outras travessuras, como admite Pacheco Jr. em suas memórias:

A gente sempre está com o estilingue no pescoço. O estilingue faz parte das coisas de uso obrigatório de um moleque. Nem sempre é usado como arma para atirar em passarinhos. A gente se diverte atirando em frutas maduras como mangas e laranjas, chegando até a derrubá-las acertando nos pendões entre elas e os galhos, não as machucando. Também treinando pontaria em isoladores de louça nos postes de linhas telefônicas ou elétricas. E particularmente para Nino e eu, serve para atirar pedras no telhado do rancho do Chico Mandioca. (PACHECO JR., 2011, p. 68)

Apreende-se que, entre as brincadeiras tradicionais infantis, a possibilidade de determinar com precisão as origens históricas dos brinquedos se torna um tanto desafiadora, já que as misturas de etnias, tradições, costumes e culturas também não estão limitadas a fronteiras rígidas. Não obstante, no esforço de recuperar o modo de vida de um grupo, em seu espaço e tempo, a partir da realidade do autor, veremos que cada qual faz referência a um tipo de brincadeira, que ora coincide, ora se distancia daquelas mencionadas pelos outros, mas sempre revelando indícios sugestivos de cultura e origens históricas.

Experiência e brinquedo

Além das citadas, para Graciliano Ramos, na condição de sertanejo, as brincadeiras algumas vezes aconteciam em período de colheita de milho, que ele podia testemunhar e a que ficava exposto. Essas ocasiões lhe propiciavam momentos de brincadeira, ligados talvez não apenas ao prazer da situação, mas também à fuga do mundo real que o fazia sentir-se reprimido, por não poder fazer certas coisas que lhe agradavam ou por não ter certos brinquedos que queria. Assim, na companhia de sua

irmã, o autor satisfazia essas necessidades em lugares diversificados. De tal modo nos conta:

Uma tarde preguiçávamos no milho. Fazíamos buracos, e quando estavam bastante fundos, mergulhávamos neles, provocávamos o desmoronamento das rampas e desaparecíamos sob ruínas amarelas. Isto me dava imenso prazer. [...] Ali, oculto no milho, apenas com o rosto descoberto, enchia-me dessas ideias, imaginava-me um ser encantado (RAMOS, 1986, p.66-67).

No caso de Rubem Alves, retirar-se do mundo lhe propiciava a oportunidade de refletir sobre a natureza e seus aspectos (a chuva, o formato das nuvens e o voo dos pássaros): “Com as mãos entrelaçadas sob a cabeça seus olhos brincam. [...] Aí seu pensamento pára. Flutua carregado pelos urubus e pelas nuvens” (ALVES, 2005, p. 104). Já para Pacheco Jr. (2011), correr atrás de galinhas, buscar lenha no mato, e cumprir outras funções domésticas, em sua realidade desprovida de riquezas materiais, eram para ele momentos de brincadeira. Tentava apreciar, por exemplo, as pequenas coisas do cotidiano, como ouvir o barulho a chuva ao se deitar, admirar a areia brilhante sob os seus pés numa manhã ensolarada, ou os momentos que passava com sua mãe, além das brincadeiras e travessuras que fazia com seu irmão Nino:

Então eu revidei com um soco de travesseiro que funcionou como luva de boxe. E Nino revidou com um soco de travesseiro também. Nesse bate revida bate revida, acabei levando a pior. Nino é mais forte e mais ágil. Mas hoje o desastre foi que os travesseiros não resistiram. Soco p’ra lá, soco p’ra cá, as fronhas rasgaram-se e foi só pena que voou pelo quarto todo (PACHECO JR., 2011, p.21).

Cada passagem demonstra, pois, nas experiências narradas pelos autores, aquilo que, segundo Vigotski (2007), é o fato de que, para cada sujeito, existe uma significação internalizada, surgindo do contexto em que ele está inserido. Assim, a algazarra gerada e os momentos de brincar pouco regulamentados evocam um dos polos de características dos jogos, conceituado por Caillois (1990) sob o título de *Paidia*, isto é, o elemento que traz à tona a despreocupação, o imprevisto e, principalmente, a alegria das brincadeiras. São esses os momentos mais apreciados e anotados pelos autores, cada um reinventando, a seu modo, o jeito de brincar de cada região e época.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Finalmente, percebemos que os jogos e as brincadeiras – embora de épocas, lugares e de contextos socioeconômicos diferentes, às vezes muito distanciados uns dos outros – se aproximam e são reproduzidos ou reinventados socialmente. Vão se modificando à medida que as condições reais também se modificam, e a partir disso o contexto igualmente se faz compreensível; mas, conforme afirma Vigotski (2009, p. 79), “é fácil vermos em que medida a inventividade infantil se alimenta de impressões originadas na realidade, as reelabora e conduz as crianças a uma compreensão mais profunda na percepção da mesma realidade”.

É por isso que os jogos são importantes na realidade infantil, para além da busca do prazer ou da mera descarga dos sentimentos e ansiedades que a ocupam. Eles fazem com que a criança aja de modo superior ao de costume, permitindo-lhe exercitar suas habilidades criadoras e dominar a realidade social. Com isso, auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem, ficando evidente que não apenas contribuem para a formação do indivíduo, como também enriquecem a cultura e a memória dos povos. Desprezá-los ou tomá-los como uma atividade menor dos seres humanos implica negar uma das características da cultura.

Seria desejável, portanto, que se ampliassem esses estudos, abordando-se as obras de outros autores memorialísticos, de modo a expandir a teoria do jogo e compreender melhor a sua relação com cultura e as estruturas sociais.

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. *O velho que acordou menino*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2005.
- ANDRADE, C. D. *Sentimento do mundo*. São Paulo: Record, 2004.
- BARBIERI, Ivo. *Graciliano Ramos*. In: COUTINHO, Afrânio. (org.) *A literatura no Brasil*. 3. ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 1986. v. 5. (Era modernista.) p. 389-408.
- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984. (Coleção Novas Buscas em Educação; vol. 17)
- BOSI, E. *Memória e sociedade: lembranças dos velhos*. 3 ed., São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANDIDO, A. *Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária*. 7. ed., São Paulo: Nacional, 1985.
- CARDOSO, M. R. *Literatura e memória: um enfoque para o professor de ensino médio*. Disponível em:
<http://www.letras.puc-rio.br/JaneladeIdeias/biblioteca/B_Literatura_Memoria.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2012.
- DUARTE, V. *Graciliano Ramos. Brasil Escola*. Disponível em:
<<http://www.brasilecola.com/literatura/graciliano-ramos.htm>>. Acesso em: mar.2012.
- ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. Tradução: Álvaro Cabral. 2. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- KISHIMOTO, T. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- KISHIMOTO, T. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- MEIRELES, C. *Cânticos*. 6. ed., São Paulo: Moderna, 1991.
- NOGUEIRA JR., A. *Rubem Alves*. Disponível em:
<http://www.releituras.com/rubemalves_bio.asp> Projeto Releituras. Acesso em: mar. 2012.

- NOGUEIRA JR. Graciliano Ramos. *In: Projeto Releituras*. Disponível em: <http://www.releituras.com/graciramos_bio.asp> Acesso em: mar. 2012.
- PACHECO JUNIOR, M. *Moleque: memórias de um menino de 80 anos*. Campo Grande: Editora Brasília Ltda., 2011.
- _____. *Entrevista concedida a Vivian Iwamoto*. Campo Grande, 2012.
- RAMOS, G. *Infância*. 22. ed. Rio de Janeiro: Record, 1986.
- RODRIGUES, M. H. *Ficção memorialística e estruturação cronológica*. <<http://sgcd.assis.unesp.br/Home/PosGraduacao/Letras/ColoquioLetras/miltonhermes.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2012.
- SANTANA, A. L. *Rubem Alves*. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/escritores/rubem-alvesInfoEscola>>. Acesso em: mar. 2012.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos superiores*. Michael Cole (org.) (*et al*). Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- VYGOTSKY, L. *A imaginação e a Arte na infância*. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 2009.

Recebido em: 30/08/2013

Aprovado: 10/05/2014