

HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

CONVERSA INICIAL

Olá, bem-vindo à disciplina de História, Conceito e Características dos Jogos. Nessa aula, vamos abordar aspectos ligados aos jogos, desde a ancestralidade até os dias de hoje. Bons estudos!

TEMA 1 – JOGO E SOBREVIVÊNCIA

Os jogos, as brincadeiras e os esportes são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído. Segundo a ótica do psicólogo suíço Jean Piaget, jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem com o desenvolvimento intelectual.

O jogo pode ser definido como uma atividade lúdica com normas livremente estabelecidas pelos participantes. Considera-se que, desde os primeiros anos da infância, encontram-se processos criativos que se refletem sobretudo nos jogos. É através deles que as crianças reelaboram, criativamente, fatos entre si, construindo novas realidades, de acordo com certos gestos e necessidades. Também nesses jogos aparece toda a experiência acumulada da criança. Neles, as lideranças são desenvolvidas, e as crianças aprendem a obedecer e a respeitar regras e normas.

Já as brincadeiras permitem uma experiência que possibilita demonstrar a personalidade, uma vez que manifestam ação e imaginação, propiciando a interação com o meio. No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, além de propiciarem novas conquistas, individuais e coletivas. Constatamos, então, que a ação de brincar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo, de conhecimento.

O esporte tem regras preestabelecidas, contribuindo especialmente com os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais da vida humana. A prática esportiva constitui um meio de combate à ociosidade, reforço da autoestima, manutenção de uma vida saudável, proteção contra o surgimento de doenças, controle do peso e estímulo ao contato com pessoas

Segundo Guttmann (1978), é impossível datar com precisão o surgimento do esporte. Acredita-se que esteja interligado à prática esportiva desde os primatas, quando tinham que sobreviver, fugir de predadores, caçar e disputar territórios.

O homem, no decorrer de sua evolução, recebeu algumas nomenclaturas para melhor defini-lo. *Homo sapiens* por ser considerado um animal capaz de pensar e raciocinar, qualidade única, sendo conhecido por suas complexas estruturas sociais e sistemas de comunicação. Com o passar do século, compreendeu-se que o homem nem sempre fez uso adequado da razão, quanto ingenuamente se supôs durante o século XVIII (Iluminismo, o século das luzes).

Da designação de *Homo sapiens*, a espécie humana passou a ser identificada como *Homo faber*, termo empregado por Henri Bergson para designar o homem primitivo ante a necessidade de forjar ele próprio os utensílios indispensáveis à manutenção da vida. O termo *Homo faber* pode ainda designar outras espécies animais, uma vez que também apresentam a capacidade de fazer.

Partindo dessa reflexão, crê-se que a espécie humana necessita de outra premissa, que assinale a sua completude, a qual emerge da compreensão da expressão *Homo ludens*, que considera os jogos a partir da criatividade, como fenômeno cultural humano.

Porém, os jogos constituem atividades mais antigas que a própria cultura, tendo em vista que já estavam presentes na conjuntura relacional dos animais, que “não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral do jogo. Os animais brincam tal como os homens” (Huizinga, 2012, p. 3).

Mesmo em suas formas mais simples, no nível animal, o jogo transcende o fenômeno fisiológico e o reflexo psicológico, apresentando um determinado significado que vem dar um sentido a uma ação. É comum ver cães e outros animais em brincadeiras, com respeito a regras quando mordem, rolam e puxam, não machucando ou ferindo-se uns aos outros.

No jogo, existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e dá sentido à ação. Todo jogo significa algo (Salen; Zimmerman, citados por Huizinga, 2012, p. 47).

As atividades humanas, ao longo do desenvolvimento da espécie, sempre foram dependentes do movimento, ou seja, da atitude física. Esse fato é digno de nota quando voltamos nossa atenção à cultura primitiva nas suas mais diversas manifestações, a partir das quais acena-se a importância de atividades físicas desde o período das cavernas.

A espécie humana sempre dependeu de sua força física, velocidade e resistência, para a manutenção da sua sobrevivência. Um registro desse fato são as numerosas migrações e as longas caminhadas em busca de moradia, o que exigia lutas, corridas, saltos e habilidade na água (natação). Essas exigências apontaram para a supremacia da espécie humana em relação a outros animais, pois pode-se verificar que o desenvolvimento se dá no plano psicomotor, no domínio de gestos (como a capacidade de atirar objetos) e linguagens.

Desse modo:

A função do jogo [...] pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que e nele encontramos: um a luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a 'representar' uma luta, ou, então se torne um a luta para melhor representação de alguma coisa. (Huizinga, 2012, p. 16-17)

Porém, o ser humano apresenta comportamentos que independem de seu estado cultural e civilizatório, constituindo-se em uma das manifestações do seu processo evolutivo. Isso pode ser constatado quando são averiguados os diversos períodos e épocas – em que as “letras” ainda não se apresentam como prática de significação –, com a existência de atividades em forma de jogos, em que o papel social de agregação é de grande relevância. Cabe destacar aqui que as crianças também participavam das atividades – imitavam os mais velhos –, como momento preparatório para a vida adulta.

Dessas atividades, “jogos”, destacam-se o salto em altura (símbolo do crescimento das raízes), a corrida (símbolo do desenvolvimento das espigas) e a velocidade (símbolo da força juvenil). Essas atividades eram consideradas importantes e, como pré-esportivas, presentes na vivência do antigo homem.

Muitas características dos povos primitivos e de sua cultura permitiram o seu processo de evolução, de modo suficiente, dando por iniciada uma nova reflexão acerca dos jogos enquanto exercícios físicos vinculados à sobrevivência e à vivência cultural.

TEMA 2 – O JOGO NA ANTIGUIDADE CLÁSSICA

Na Grécia Antiga, a educação estava centrada na formação integral do homem, abrangendo corpo-espírito. Era voltada para o preparo militar ou esportivo, assim como para o debate intelectual, conforme época e lugar.

Foram os gregos que criaram os jogos olímpicos, através dos quais buscavam a paz e a harmonia entre as cidades que compunham a civilização grega. Atletas das cidades-estados gregas se reuniam na cidade de Olímpia para disputar diversas competições esportivas, como atletismo, luta, boxe, corrida de cavalo e pentatlo (luta, corrida, salto em distância, arremesso de dardo e de disco). Os vencedores eram recebidos como heróis em suas cidades e ganhavam uma coroa de louros.

Figura 1 – Os jogos olímpicos nasceram na Grécia em 776 a.C.



Crédito: Sahua D/Shutterstock.

Segundo Aranha (2006), a educação física, que era predominantemente militar, começou a ser orientada para os esportes. O hipismo, esporte elegante e restrito aos mais abastados e de manutenção cara, com o passar do tempo ampliou a participação do público que frequentava os ginásios. O aspecto comum às polis gregas era o que a transmissão de cultura não era prerrogativa somente das escolas ou das famílias, pois as polis continuavam educando as inúmeras atividades coletivas, em reuniões políticas, administrativas e jurídicas, nos jogos, nas artes e na arquitetura, assim como nas representações dramáticas. Atenas e Esparta eram as duas principais cidades-estado da Grécia, e ocupavam papel significativo para a formação dos modelos políticos, sociais e culturais, que eram diferentes entre si, porém exerciam papel exemplar entre a polis grega.

Em Esparta, a sociedade se dividia basicamente em três classes: os espartanos, os periecos e os hilotas. Os espartanos eram cidadãos devotados ao Estado com subordinação absoluta à vontade dos superiores. Como Estado militarista, todos deveriam ser soldados, devendo permanecer durante a vida à disposição do exército ou dos negócios públicos. Os periecos dedicavam-se a

comércio e artesanato, recebendo o lucro de seus trabalhos. Eram livres, mas sem direitos políticos, e serviam o exército em épocas de grande necessidade. Os hilotas eram servos presos à terra dos espartanos, plantavam e proviam o sustento dos cidadãos. Eram desprezados e mortos sem direito a julgamento, fato que os levava a promover frequentes revoltas contra o estado espartano.

O estado espartano tinha como incumbência promover a educação dos cidadãos. As mulheres recebiam educação semelhante aos homens, que tinha como objetivo dotá-las de corpo robusto para que gerassem filhos sadios. Os pais, após a criança completar sete anos, perdiam os poderes sobre os filhos, e a educação passava para o Estado, que contava com magistrados especializados, que aplicavam métodos para o combate. Na adolescência, já faziam numerosos trabalhos entre eles a segurança da cidade, e participavam de torneios para desenvolverem o espírito de competição e rivalidade no combate.

Em Atenas, predominavam navegadores, comerciantes, estadista, filósofos, poetas e artistas. Participavam da democracia os cidadãos que eram considerados homens livres, que participavam dos debates, além de mulheres, estrangeiros e escravos não eram considerados cidadãos. A sociedade era dividida em três classes principais: eupátridas (cidadãos); metecos (estrangeiros); escravos (maioria da população).

A educação era voltada para aspectos amplos da vida intelectual, partindo do princípio da “mente sã em corpo sã”. Era voltada apenas para os homens. Os meninos, a partir dos sete anos, eram levados para uma escola, em geral particular, por não haver programa obrigatório de educação. Havia dois tipos de escola: uma para a prática de ginástica e outra para a música, e os professores eram contratados pelas famílias. No final do século V a C., surgem os gramáticos, para ensinar as crianças a ler e escrever. O pedotriba era responsável por orientar a educação física, que era oferecida em campos chamados *palestras*. Depois, passava-se para os ginásios, que eram mantidos pela cidade onde os exercícios físicos eram praticados.

Quando Roma era cidade-estado, no período republicano, o esporte era realizado apenas como forma de treinamento militar. Esse treinamento era realizado no Campo de Marte, onde os jovens exercitavam arco, esgrima, equitação, entre outras atividades.

Os jogos romanos eram divertimentos públicos integrados aos festivais religiosos romanos, ou *culto imperial*. Os primeiros jogos que surgiram foram

corridas de cavalo, que eram realizados em circos, o que posteriormente deu origem à apresentação de animais selvagens. Os jogos na antiguidade clássica se apresentavam para o povo e para o senado em feriados públicos, voltados à veneração dos deuses. Os primeiros cristãos eram orientados pelos padres a não participarem.

Os jogos anuais, de acordo com o calendário romano, eram: jogos Megalenses (Ludi Megalenses), criados em 204 a.C., em honra da Magna Mater, que acontecia entre 4 e 10 de abril; Jogos Cereias (Ludi Ceriales), criados em 202 a.C. para o festival Cereália, que acontecia entre 12 e 19 de abril; Jogos Florais (Ludi Florales), criados em 173 a.C., em homenagem à deusa Flora, entre 28 de abril e 3 de maio, assim como o de Florária (em 1 de maio); Jogos Apolinários (Ludi apollinares), criados em 122 a.C. em homenagem a Apolo, entre 6 de 13 de julho; Jogos das Vitórias de César (Ludi Victoriae Caesaris), criados em 46 a. C. por Júlio César, e comemorados entre 20 e 30 de julho; Jogos Romanos (Ludi Romani), criados a partir de lendas no século VI, em honra a Júpiter, comemorados entre 4 e 19 de setembro; Jogos Augustais (Ludi Augustales), criados em 14 d.C., após a morte de Augusto, e comemorados entre 3 e 12 de outubro; e Jogos Plebeus (Ludi Plebeii), criados em 216 a.C. e comemorados originalmente no dia 13 de novembro, e mais tarde estendidos para 4-17 de novembro. Em 186 a.C., os jogos públicos com exibição de atletas são organizados pelo cônsul Nobilior, em comemoração à sua vitória contra a Liga Etólica na Grécia. Esses jogos compreendiam as modalidades: corrida, luta livre, pugilismo, pentatlo (salto à distância, corrida, lançamento de disco, de dardos e luta livre). No fim da República, os espaços de banhos públicos começaram a ser destinados à prática de exercício físicos, como a natação, além de espaços para jogos de bola (bola dura e pequena chamada de *harpasta*, que não quicava), e também com bolas maiores, infláveis e que quicavam, como a *follis*.

TEMA 3 – O JOGO MEDIEVAL E MODERNO

Na Idade Média, o poder emanava do cristianismo, da Igreja católica, que constituía uma espécie de Estado, que era o centro de toda e qualquer decisão, inclusive quanto aos rumos da educação. Apesar dos esforços das autoridades civis e eclesiásticas, os jogos de azar, em especial os jogos de dados, tiveram grande desenvolvimento nessa época, tendo as tavernas como local de encontro dos jogadores. Com certa dificuldade para combater os jogos, o poder público

achou uma forma de tirar vantagem da situação, e ao invés de proibir as casas de jogos, passou a fiscalizá-las, pois era uma importante fonte de renda.

No século XIV, o xadrez conquistou a burguesia urbana, fazendo parte da educação do jovem cavaleiro e ocupando as bibliotecas dos príncipes, repletas de livros com tradução e compilações sobre o assunto.

Figura 2 – Jogos na Idade Média



Referência: Van Leyden, Lucas .A Game of Chess (c. 1509), Óleo em madeira.

Já o jogo de cartas era novidade na Idade Média, tendo surgido na metade do século XIV na Europa, pelo uso de cartas decoradas com pinturas, e chegando ao século XV com forte aceitação, passando a ser o preferido por grande parte da população, fato que contribuiu para que o artesão especializado vivesse da confecção e do comércio de baralhos.

A Justa era uma competição realizada com característica de jogo marcial, entre dois cavaleiros que faziam uso de armaduras, montados em seus cavalos dignamente paramentados, fazendo uso de uma variedade de armas, como espadas, lanças, machados, entre outros. A arena era a área anexa, na qual os torneios e as justas eram disputados. Embora fosse um jogo perigoso, permitia aos cavaleiros mostrar a habilidade dos jogadores, que se arriscavam para ganhar troféus nos eventos, ou até perder grandes somas em dinheiro. Esses espetáculos eram de grande pompa. Cavaleiro e cavalo eram as estrelas dos jogos.

TEMA 4 – JOGOS DE TABULEIRO

O termo *Homo ludens*, utilizado por Huizinga em referência ao homem jogador, reconhece como categoria primária da vida humana, assim como o

raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), o lúdico. É, afinal, um dos elementos basais do surgimento da sociedade humana. O *Homem luden* teria buscado, com o uso de peças reais, como os dados (dados), uma forma de se referir aos deuses. Os dados eram usados em adivinhações.

Os primeiros jogos de tabuleiro teriam surgido no Egito, cerca de 5000 anos a.C. Os mais antigos jogos de tabuleiro foram Senet e o Jogo Real de Ur, chamados de *jogos de passagem da alma*. Os povos daquela época acreditavam que os jogos eram indispensáveis após a morte, e que o ato de jogar fazia parte de diversão eterna. Eles enterravam seus mortos com seus bens pessoais, entre eles os jogos. A partir de 31 a.C., à medida que os povos foram entrando em contato uns com os outros (rota de seda), os jogos de tabuleiros foram sofrendo novas adaptações, posteriormente influenciando os tabuleiros de Gamão do Norte da China. Outros jogos sofreram modificações, entre eles o Chaturanga, possível predecessor do xadrez, em que as peças representavam um exército com infantaria (peão), cavalaria (cavalo), elefantes (bispo) e carruagens (torre). As regras como conhecemos atualmente foram definidas em 1475, quando o rei adversário morre, ocorrendo o tão esperado xeque-mate.

Na América, o Jogo da Onça, ou *adugo*, provavelmente de origem inca, era jogado por algumas tribos indígenas brasileiras. O jogo era semelhante ao de Damas: consistia em capturar peças do adversário, impedindo sua movimentação.

Com a Revolução Industrial, e a produção em massa, os jogos de tabuleiro começaram a ser produzidos em alta escala, com padrões simples e nem sempre voltados à criação de estratégias. Novas versões de jogos foram criadas, tendo a finalidade de atender à classe média da Europa e dos Estados Unidos, contribuindo com isso para o crescimento da indústria cultural. O Jogo da Vida surge em 1860, sendo considerado um marco nos jogos de tabuleiro. Porém, o mais popular foi *Monopoly*, mais conhecido no Brasil como Banco Imobiliário, lançado em 1904, trazendo a teoria do economista Henry George sobre o uso de taxas simples.

Os jogos tiveram papel de destaque na Segunda Guerra Mundial, quando o serviço secreto britânico criou um sistema de fuga para ajudar os prisioneiros que estavam presos nos campos de concentração da Alemanha. No verso das cartas de baralhos, eram impressos mapas, e nos tabuleiros de Damas e *Monopoly* eram colocados dinheiro alemão. Os jogos de estratégias e abordagem de conflitos econômicos foram ganhando mais força até 1945, sendo censurados

pelo mercado alemão após a Segunda Guerra Mundial, com a finalidade de evitar a difusão de ideias militares.

TEMA 5 – VIDEOJOGOS

Os primeiros computadores surgiram em 1940, simultaneamente na Inglaterra, nos Estados Unidos e na Alemanha. Foram construídos para os militares. Pesavam 30 toneladas e demoravam para processar informações. Tinham apenas dois níveis de linguagem de programação e muitas engrenagens.

Em 1951, surge um computador com interpretador, armazenado permanente, que executava os programas em linguagem de máquina. O hardware era simplificado, com poucos circuitos eletrônicos. Com o passar do tempo, novas máquinas surgiram no mercado, trazendo um novo conceito na História da Computação: os sistemas operacionais. Eles evoluem impulsionados por dois fatores essenciais: sistemas operacionais e linguagens de programação.

Com o surgimento de novas tecnologias, surgiram os minicomputadores, responsáveis pela informatização das empresas e das universidades, permitindo aos usuários interligarem os minicomputadores para enviar mainframes. Porém, continuavam ligados a um centro de computação. Tinham limitações de memórias e processamento, diferentemente dos computadores de hoje, que usam o poder de gráficos, músicas e sons.

No início de 1980, aparecem os primeiros PCs. Nesse mesmo ano, surgem as arquiteturas RISC (*Reduced Instruction Set Code*), prometendo melhor ganho no desempenho pela eliminação do microprograma.

Figura 3 – Computador dos anos 80



Crédito: Artsplav/Shutterstock.

A mais nova arquitetura que determinou recente evolução da computação foi resultado da rápida convergência das tecnologias de comunicações de dados, das telecomunicações e da própria informática. A internet, ou modelo computacional baseado em rede, popularizou a comunicação, estreitando laços e fronteiras.

Os jogos de computadores surgiram como forma de entretenimento, evoluindo de simples sistemas de jogos para jogos mais avançados e complexos.

Os computadores passaram a permitir aos programadores acesso e melhorias graduais, como troca de placas de vídeo, ou controles mais sofisticados, além da facilidade de alguns jogos serem desenhados para computadores.

Com os jogos online, pode-se jogar em uma rede fechada de computadores, ou pela internet, com várias pessoas.

Na década de 1980, surgiram os jogos *Adventures*, em destaque o *Amazônia*, que foi o primeiro jogo comercial feito no Brasil, que hoje ainda é distribuído pela internet, assim como o *Lenda da Gávea*.

A *Continuum Entertainment* produziu o *Outlive*, um jogo de estratégias em tempo real, em que o jogador comanda tropas militares de humanos e seres geneticamente modificados para explorar os recursos naturais, eliminando as tropas inimigas. Esse jogo brasileiro teve grande propagação e aceitação nos Estados Unidos e na Europa.

Os esportes estão crescendo cada vez mais, pois o público sente-se atraído pelas premiações muitas vezes milionárias dos torneios. “O Brasil é, hoje, o terceiro país com mais números de jogadores no mundo – estima-se em 66 milhões de pessoas” (Pezzotti, 2019). Novos espaços chamados de *arenas* estão surgindo nos mais diversos países, como Estados Unidos, Coreia do Sul e outros, de modo que o público passa a contar com novas experiências presenciais com os jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ARANHA, M. L. **História da Educação e da Pedagogia**: Geral Brasil. São Paulo: Moderna, 2006.

GUTTMANN, A. **Do Ritual de Registro**: a natureza dos esportes modernos. Nova York: Universidade de Columbia, 1978.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PEZZOTTI, R. eSports devem alcançar 450 milhões de pessoas em 2019, diz consultoria. **UOL**, São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2019/01/20/esports-crescimento-mercado-campeonatos-torneios.htm>>. Acesso em: 23 dez. 2019.