

**REGINA APARECIDA MILLÉO DE PAULA**

***ÀS BRINCAS OU ÀS GANHAS? NÃO DÁ-SES SCAPS:***  
**O PODER DA LINGUAGEM EM SUA FORMA DE AÇÃO SOCIAL**  
**E INTENCIONAL NO JOGO DE BOLINHAS DE GUDE**

**Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Linguagem, na Universidade do Sul de Santa Catarina.**

**Orientador: Prof. Dr. Fábio de Carvalho Messa**

**FLORIANÓPOLIS-SC**

**2004**

**REGINA APARECIDA MILLÉO DE PAULA**

***ÀS BRINCAS OU ÀS GANHAS? NÃO DÁ-SES SCAPS:  
O PODER DA LINGUAGEM EM SUA FORMA DE AÇÃO SOCIAL  
E INTENCIONAL NO JOGO DE BOLINHAS DE GUDE***

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão – SC, dia de mês de ano.

---

Prof. Dr. Fulano de Tal  
Universidade de Local

---

Prof. Dr. Fulano de Tal  
Universidade de Local

---

Prof. Dr. Fulano de Tal  
Universidade de Local

## DEDICATÓRIAS

*Ao Doutor dos Doutores: Jesus, às mulheres de minha vida: minha mãe, Laura, minha sogra, D. Tereza, minha filha, Laurinha, grandes razões para sempre continuar; ao meu grande amor, Ronaldo e seu pai, Valério, sempre presentes; meu irmão Lourenço. À Nádia que entre uma e outra cuidada aqueceu nossa amizade; ao sofazinho e calor humano de Lu; à gargalhada contagiante na hora certa de Solange. A você, Fábio, pelos olhos brilhantes quando conheceu e orientou meu estudo; aos meninos e meninas do CAIC que encheram de cores e força minha prática como professora e minha vida.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço ao Prof. Dr. Fábio José Rauen e Scheilinha pelo apoio e disponibilidade, à inspiração e conhecimento da Prof. Maria Felomena, aos colegas Paulo, Vera, Juciel, Romildo e Draudi pela compreensão e crédito, meus amigos e equipe do Formando: Margleise, Afonso, Rozana, Sandra, Sandrinha, Schirlei e Inês, minha amiga Gio, enfim, todos que embora não mencionados fizeram parte desta difícil, incrível e emocionante viagem.*

## EPÍGRAFE

*– A senhora quer saber por quê que a gente fala antes de jogar? (risos) Prá que?(risos)*

*Danilo*

## RESUMO

Pretendo com este estudo dos termos e enunciados usados no jogo de bolinhas de gude demonstrar, com o lúdico, o que envolve a produção da enunciação: pressuposição, intenção, crença, representação, adesão, o poder de modificar interpretações e ações do interlocutor. Focalizo mudanças e efeitos de sentido, criação e evolução semântica associando-os a termos utilizados neste jogo, termos estes que na ação da partida permitem observar o mundo mítico e lingüístico se fundirem. O treino dessa enunciação, o jogo dentro do jogo, faz com que os processos simbólicos possam ser usados para o desenrolar da partida e a tão almejada vitória, com a subordinação do adversário, não só com a habilidade manual e pontaria, mas com a capacidade, o poder de regular o comportamento de outrem com a ajuda da fala. Postulo que estes atos possuem uma força ilocucionária que faz da ação lúdica da linguagem uma arte que transita entre o campo semântico e pragmático.

**Palavras-chave:** jogo, enunciados, poder

## ABSTRACT

The purpose of this study of the terms and statements used on the game of gamble is to show, with the "ludic", what involves the production of the enunciation: presupposition, intention, belief, representation, adhesion, the power of changing interpretations and actions of the speaker. I focus changes and effects on the sense, creation and semantic evolution associating to terms utilized in this game, terms that cause mythic and linguistic worlds to melt. The practice of this enunciation, the game inside the game, makes the symbolical processes become able to be used within the match and the such expected victory, with the subordination of the adversary, not only with the manual ability and aim, but also with the capability, the power of regulating the behavior by using the speech. I postulate that these acts own an "illocutionary" power that makes the "ludic" action of the language an art that transits between the semantic and pragmatic field.

**Keywords:** game, statements, power

## SUMÁRIO

<b>1 ESTOU SENDO</b> .....	9
1.1 JEITAS .....	13
1.2 ALTISQUEI .....	15
1.3 DICIONÁRIO DO JOGO DE BOLINHAS DE GUDE .....	21
1.3.1 Modalidades do jogo .....	22
1.3.2 Tipos de jogadas e estratégias .....	23
1.3.3 Relacionando a palavra usada no jogo com a norma culta .....	24
1.4 ÀS GANHAS .....	28
1.5 CASPELAS .....	43
<b>2 TIRANDO PONTO</b> .....	49
2.1 PELA DA MÃO .....	58
<b>3 LIMPS</b> .....	60
3.1 CAVALAS .....	60
3.2 BOAS NAS VOLTAS .....	65
3.3 TROCAS .....	75
3.4 NÃO DÁ-SES SCAPS .....	82
3.5 MALADA .....	95
3.6 NÃO DÁ-SES RETAS .....	101
3.6.1 Caspelas .....	101
3.6.2 Altas .....	102
<b>4 PINHA</b> .....	104
<b>5 RAPELEI</b> .....	115
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	118



## **1 ESTOU SENDO**

A experiência que resultou na elaboração desta dissertação se produziu durante cerca de dezesseis meses, entre os anos de 2001 e 2002, na Escola Estadual Professora Irma Antonia Bortolletto Bianchini, que funciona nas dependências do Centro de Atenção Integral à Criança e ao Adolescente Ministro Flavio Suplici de Lacerda (CAIC), na Lapa, Paraná, o trabalho intensificou-se com crianças e adolescentes das quatro últimas séries do Ensino Fundamental (5.<sup>a</sup>, 6.<sup>a</sup>, 7.<sup>a</sup>, 8.<sup>a</sup> séries).

O CAIC é um centro integrado onde funcionam creches, postos de saúde, dentistas e educação infantil mantidos pela Prefeitura Municipal da Lapa, o estado do Paraná subsidia a Educação Fundamental, setor em que trabalhava. Nas dependências do CAIC funciona o Projeto Formando Cidadão para o Novo Milênio, este subsidiado por verbas municipais, estaduais, federais, além de doações da comunidade.

Como mencionado, o CAIC é uma entidade pública que tem como uma de suas metas proporcionar melhoria da qualidade de vida e apoio à comunidade carente e de periferia que mora na Vila São Lucas, onde ele está centralmente localizado.

Assim, com a proposta de uma educação nomeada pelos próprios administradores como “inclusiva”, proporciona atendimento no período integral para cerca de sessenta crianças que se encontram no chamado “grupo de situação de risco”, ou seja, sujeitas a abandono, carência de saúde e alimentar, mendicância, expostas ao tráfico ou consumo de drogas proeminente na Vila, prostituição infantil e latrocínios leves e graves. Estes delitos e problemas não são vivenciados apenas por estes sessenta meninos e meninas que integram o Projeto Formando Cidadão para um Novo Milênio, mas também por boa parte das outras crianças que estudam na escola, porém apenas estes sessenta permaneciam em horário integral na escola tendo além do ensino normatizado aulas de marcenaria, artesanato, coral, dança, passeios e alimentação.

Embora não trabalhasse diretamente com essas crianças, tinha uma jornada de quarenta horas na escola, esta relativamente distante do perímetro urbano, preferindo assim permanecer o dia todo, o que me possibilitava conviver mais estreitamente com alunos e mais com as crianças que compunham o projeto mencionado.

Algumas destas crianças freqüentavam a 5.<sup>a</sup>, 6.<sup>a</sup>, 7.<sup>a</sup> e 8.<sup>a</sup> séries, quando eu já contava com quatro anos e meio de trabalho na instituição e com algumas delas continuava tendo dificuldades de relacionamento e conseqüentemente dificuldades nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura Poética Lapiana, disciplinas que ministrava.

Os desconfortos resultantes destas dificuldades de relacionamento se revelavam através de atitudes agressivas, indolentes, alienadas, reticentes, provocadoras por parte dos alunos, enfim, variados comportamentos que tornaram o ensino de Língua Portuguesa e Literatura Poética praticamente impossível. Reprovações constantes, desistências, fugas, abandono da escola também proporcionavam dias bastante decepcionantes para uma profissional que trabalhava sempre em busca de resultados positivos, não só do conhecimento formal, mas num aproveitamento daquele tempo de convivência com as crianças, permitindo que a abordagem à língua e à linguagem fossem um meio de tornar sua vida mais agradável, conhecessem novos caminhos para mudar sua realidade, percebessem que havia possibilidade de transformar sua comunidade num lugar melhor, ou seja, todos os objetivos gerais padrão que encontramos no Ensino da Língua Portuguesa contidos nos Parâmetros Curriculares Nacionais e no Currículo Básico da Secretaria de Educação do Estado do Paraná, a maioria dos quais acredito serem realmente possíveis de serem alcançados.

Confesso que em quatro anos constatando fracassos com esses mesmos alunos estava já bastante preocupada. Os problemas não eram constatados só com os meninos integrantes do projeto, outros alunos apresentavam-se arredios, agressivos ou inacessíveis, porém nestes quatro anos e meio eram os mesmos meninos e meninas que me levaram a fazer cursos, assistir a palestras, ler, pensar e procurar métodos, formas de “alcançá-los”.

Numa dessas manhãs de sexta-feira, nas quais qualquer profissional sente-se esgotado, sozinho, revoltado consigo mesmo, estava eu sentada numa sombra tentando relaxar na hora de recreio, quando detive minha atenção num grupo composto em sua maioria pelos meninos que apresentavam esses problemas que citei anteriormente.

Fiquei bastante interessada em descobrir o que faziam com tanta seriedade naquele terreno de terra batida sem se agredirem, gritarem, agitarem, ou simplesmente ficarem alheios, aéreos. Estavam jogando bolinhas de gude, fiquei onde estava apenas observando. Terminado o recreio, fomos para sala.

Tinha aula com uma 5.<sup>a</sup> série. Na sala tudo parecia caminhar para mais uma aula normal naquela turma: alguns pendurados na janela, outros se xingando, uns andando entre as carteiras, uns poucos deitados sobre suas mesas, grupos conversando alto animadamente, enfim, a maioria da turma deixando claro que não era bem-vinda ali.

Sentei, fiz a chamada e dirigi-me ao grupo que estava conversando, perguntando sobre o jogo, pois quatro deles compunham a partida que havia observado. Algumas perguntas que fazia incitavam risadas, outras, explicações acaloradas sobre desempenho deste ou daquele jogador.

O grupo foi aumentado de número e ao final da aula levantei e percebi que estava rodeada de crianças e que falávamos sobre o mesmo assunto, uma ou outra briga continuava num dos cantos, um ou outro continuava alheio, mas a maioria estava ali falando sobre o jogo de bolinhas de gude.

Nos dias que se seguiram, era chamada para observar as partidas, tentavam explicar-me, os alunos das outras turmas também mencionavam e queriam falar sobre o assunto, estávamos mais unidos, já me sentia aceita pelo grupo, que antes demonstrava tanta resistência. Todos estes fatores não justificam, mas esclarecem alguns pontos importantes no trabalho. Ou seja, no início o estudo do jogo com ajuda das crianças era uma forma de aproximação, de diminuir resistência a minha presença e conseqüentemente ao que eu ensinava.

## 1.1 JEITAS

Percebo a necessidade de descrever o jogo de bolinhas de gude para aqueles que não estão familiarizados com esta prática lúdica.

Trata-se de um jogo antiqüíssimo, prova vinda de registros pictóricos, escritos, e os objetos propriamente ditos, bolinhas de pedra, argila, madeira e ossos de carneiro, encontrados em escavações arqueológicas.<sup>1</sup>

Câmara Cascudo<sup>2</sup> afirma que esta atividade lúdica já era realizada por gregos e romanos, e em alguns registros lê-se que em túmulos de faraós encontraram-se bolinhas.<sup>3</sup>

Na Europa, tem-se confirmação da existência delas a partir do século XVI, e sabe-se que foram as crianças européias as responsáveis pela chegada deste jogo ao Brasil.<sup>4</sup>

São inúmeros os termos usados para denominar esta atividade lúdica infantil, no presente momento, não tendo esta finalidade etimológica, cito algumas só para ilustração: *Marble* (países de língua inglesa), *Bille* (na França), no Brasil também encontro esta diversidade: *Chimbre* (Alagoas), *Pereca* (Pará);<sup>5</sup> no Paraná especificamente no município da Lapa: *Búlica*.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> AZOUBEL, Roberto. **Bolinhas de gude! Educação pública/biblioteca**. Disponível em: <[http://www.educaopublica.rj.gov.br/menudireito/ed.../md\\_biblio\\_educ\\_bola\\_gude.ht](http://www.educaopublica.rj.gov.br/menudireito/ed.../md_biblio_educ_bola_gude.ht)>. Acesso em: 09 de dezembro de 2001.

<sup>2</sup> Idem.

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> Idem.

<sup>5</sup> Idem.

<sup>6</sup> A grafia do termo “Búlica” é de minha responsabilidade (assim como a grafia dos demais termos que denominam as jogadas) e está baseada em pesquisa, observação e análise de relatos orais e escritos, durante cerca de 16 meses com grupos de alunos do Centro de Atendimento Integral a Criança e ao Adolescente Flávio Suplicy de Lacerda no decorrer do ano de 2001 e 2002.

As modalidades do jogo são igualmente diversas, restrinjo-me aqui ao *Triângulo*.

**Triângulo**: preferencialmente numa superfície de terra batida um triângulo é desenhado, em cada um dos seus vértices coloca-se uma **Búlica**, bolinha. Este processo é chamado de **Casar** ou **Búlica Casada** já que a mesma estará sendo apostada pelo dono, é ela que seus adversários tentarão **Matar**, ou melhor, acertar.

Acertando ou dando *Pinha* na *Búlica Casada* e retirando-a de sua posição, esta passa a ser de propriedade daquele que a acertou. Ressaltando que os jogadores definem antecipadamente se a partida será *Às Brincas* ou *Às ganhas*, ou seja, ao acertar as bolinhas *Casadas* nos vértices ou nas bolinhas do adversário (*Pinha*), que passaram a fazer parte do jogo devido às tentativas feitas durante a partida. Se houver *Pinha*, acerto, o lançador toma posse dela, ganha a bolinha (*Às ganhas*); ou simplesmente joga-se pelo prazer da disputa sem ninguém perder suas bolinhas, enfim estas serão apostadas *Casadas às Ganhas* ou no jogo apenas pela brincadeira *Às Brincas*.

A ordem de tentativa, de acertar as bolinhas no Triângulo, é definida no chamado *Tirar ponto*, um jogador traça uma linha no chão e tomando uma distância igualmente determinada a todos, joga um de cada vez sua bolinha. A ordem, então, é definida pela aproximação desta à reta desenhada, aquele que se aproximar mais dela pode atirar para o triângulo primeiro e, assim sucessivamente, define-se a ordem dos jogadores na partida.

Após o *Tirar ponto* inicia-se a partida voltando-se para o triângulo. As regras dos lançamentos serão definidas durante o jogo. No momento em que vai realizar a jogada, o jogador deve perceber se precisa executar o arremesso de uma maneira diferenciada, ou usar de estratégia definida. Então, sentindo estas necessidades antes, deverá nomear em voz alta a

jogada ou estratégia. Feito isto deverá proceder assim como nomeou, já que, do contrário, a jogada será considerada nula. Porém se achar que não necessita de estratégia especial ou, que se beneficia de regra específica, o jogador simplesmente atirá a bolinha sem falar nada.

As bolinhas lançadas pelos jogadores na tentativa de acertar os vértices também vão tomando parte do jogo, isto é, podem ser *Mortas*. Exemplificando: se o jogador diz *Altas*, ele deve acertar a *Búllica* do adversário com sua mão acima do chão, o lançamento será feito do alto; se ele disser *Altas* e realizar a jogada com a mão encostada ao chão, esta será anulada. Torna-se interessante o uso das regras em tempo real no jogo, pois antes de seu adversário lançar o outro jogador pode dizer: *Não dá-ses Altas*, esta expressão demonstra que a próxima jogada não poderá ser nomeada *Altas*. Enfim, o objetivo é ganhar o maior número de bolinhas do adversário, mas o que torna emocionante é que não é apenas destreza nos dedos que faz este ou aquele o vencedor, mas sim o melhor ao expressar-se. O sucesso depende de fazer a melhor escolha de um nome durante a realização do jogo.

Um jogo que possui todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo.<sup>7</sup>

## 1.2 ALTISQUEI

A escola em questão tinha profissionais que sabiam dos problemas que eu vivenciava, pois problemas assim eram comuns devido à determinada classe social e ao dado

---

<sup>7</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

de que tal escola tenha se constituído enquanto “espaço de inclusão e assistência”, através dos serviços que são oferecidos à comunidade carente e de periferia.

Então, esses fatores representam uma seleção natural da clientela que se constitui de crianças cujos pais e famílias vêm na escola não só lugar de ensino formal, mas de assistência alimentar, vestuário e muitas vezes até de amparo legal, já que algumas delas moram no próprio CAIC na chamada Casa de Passagem, onde ficam crianças afastadas da família por maus tratos, afastadas até responderem legalmente por delitos leves e graves. Trata-se, portanto de realidades díspares e incompatíveis com o que imagináramos ser ensinar Língua Portuguesa e Literatura de 5.<sup>a</sup> a 8.<sup>a</sup> série.

Observando isso, é necessário a cada dia, ou melhor, a cada aula tender para os riscos calculáveis e relativizados através de planejamentos que busquem não só transmissão de conhecimentos, mas de processualmente permitir que, da e com a linguagem, emirjam potencialidades que as livrem dos valores segregativos e criem condições para desabrochar subjetividade, sensibilidade, autovalorização.

Essa subjetividade é controlada por dispositivos de poder e de saber que lhes coloca a sociedade. Sabendo que se não pensasse em alternativas para minha prática em sala de aula, eu – professora faria parte desta ação de reforçar esta alienação, opressão, segregação, esta inércia que demonstravam na sua relação com a realidade e interação com comunidade e escola.

Comecei o trabalho, então, com algumas dicas, sabia, por exemplo, que o que queria desenvolver com as crianças era algo que não estava nos manuais (livros didáticos), que não estava em lugar nenhum, enquanto metodologia.



Era necessário ter tato, eu acreditava que se eles sentissem que eu tinha um objetivo formal naquela investigação além de curiosidade novamente se afastariam, acreditando que eu só estava procurando um meio de enganá-los para que aprendessem o que eu queria. Eles já haviam deixado claro nestes quatro anos que nada que eu queira lhes ensinar sobre morfologia, ortografia e sintaxe lhes interessavam, gostavam de nomear como baboseiras, babaquices. Assim, continuei demonstrando o que no início tinha me motivado: simples curiosidade. Combinamos de nos encontrar em outros horários, eu tinha algumas aulas livres devido ao horário, que me possibilitavam os encontros.

Não estabeleci quem deveria vir e nem tão pouco estabeleci assiduidade, havia aulas que passava apenas com um aluno, e em algumas tardes que grande número se fazia presente. Sempre procurava não pressionar a participação, porque se tornasse estes encontros sistemáticos, eles achariam tratar-se de outra atividade proposta pela escola para lhes ocupar o tempo e fiscalizar comportamento, portanto, não aceita deliberadamente.

Começamos a listar as modalidades dos jogos e as diferenças entre elas, como se caracterizavam, quais suas especificações. Nesta etapa, alguns empolgados em demonstrar maior conhecimento gostavam de apresentar-me às listas dizendo-as serem mais completas que as dos colegas.

Nestes momentos, aproveitava para, na leitura de seus relatórios, opinar sobre melhor colocação das palavras, mudanças de verbos, ortografia, sempre os ouvindo lerem seus relatórios e demonstrando não entender certas colocações, sugeria reestruturação. Aos poucos foram deixando comigo os relatórios para eu fazer avaliação do que estava escrito, para posterior sugestão e correção junto com o devido autor.

As correções tornavam-se tão naturalmente aceitas que já traziam para sala, faziam perguntas, e eu aproveitava para ensinar os conteúdos oportunos por este ou aquele relatório. O relacionamento melhorou bastante a qualidade das aulas.

Levei para eles conhecerem vários tipos de dicionários que consegui, dicionários de várias línguas, de termos jurídicos, de expressões e provérbios, de biografias, termos usados no futebol. Queria que eles percebessem como seria interessante fazer o mesmo com os nomes de jogadas e estratégias usadas no jogo, expliquei-lhes que não tinha conhecimento de um dicionário exclusivo do jogo de bolinhas. Observamos mais atentamente os dicionários de Língua Portuguesa para percebermos o que eles tinham, como seus verbetes eram escritos, de que forma cada palavra era explicada. Nesse momento pude demonstrar a importância e a diferença das classes de palavras, porque as classificamos, a função de cada uma.

Estas explicações eram aproveitadas nas aulas, usava-as como exemplo, colocava-as no quadro e eles registravam no caderno, enfatizava e aprofundava de acordo com cada série, de acordo com a aparição destas dúvidas por um ou outro grupo.

Muitas vezes, encontrava resistência novamente, eles queriam apenas registrar o seu conhecimento sem aprofundá-lo ou rotulá-lo com esta ou aquela classe de palavra, não queriam que eu sugerisse outra disposição de idéias, mesmo que a estrutura proposta por mim deixasse as proposições mais claras ou mais objetivas. Por isso, repito, que era uma prática que requeria sutileza, tato e muitas vezes humildade em deixar os relatórios como eles estavam, não correndo o risco de tornar-me inconveniente e chata pelo grupo.

Como iniciamos o trabalho fazendo a lista de todos os termos, os próprios alunos perceberam que não poderíamos terminar o dicionário até o final do ano senão fizessemos

uma restrição: descreveríamos todas as modalidades, porém nos deteríamos no nome das jogadas usadas na modalidade do *Triângulo*.

Esta modalidade é a que permitia o uso de um maior número de enunciados e que não poderia ser jogada totalmente em silêncio, como no caso da *Corridinha* ou do *Burico*. Também era a modalidade mais apreciada porque permitia ser jogada sempre *Às Ganhas*.

A 8.<sup>a</sup> série demonstrou estar interessada em não só colocar o significado dentro do jogo de bolinhas, mas de demonstrar como estas expressões podem ter outros significados e até outras classes se colocadas em outras situações. Começamos então a melhorar cada verbete pesquisando cada termo na norma culta com a ajuda do Dicionário de Língua Portuguesa.

A turma se dedicou bastante nesta atividade e ficava espantada com as mudanças de sentido oportunizadas pelos diferentes usos que uma palavra pode ter. Neste momento, senti falta de subsídios teóricos para lhes explicar por que isso acontecia, como era possível.

Percebi que necessitava buscar resposta a essas perguntas, foi então que decidi não mais fazer um Mestrado em Educação, e sim, na área da Linguagem, como poderia solucionar problemas na área da prática pedagógica, se me julgava pouco preparada com apenas a graduação para responder questionamentos pertinentes às Ciências da Linguagem.

Primeiro, em minha opinião na época, deveria conhecer profundamente meu conteúdo, depois técnicas e meios e práticas de como ensiná-lo. Optei, além de leituras, por iniciar o mestrado.

Em primeiro lugar, portanto, os alunos, nos encontros anotaram o nome das modalidades que conheciam e, em grupos, descreviam como se jogava esta modalidade, suas

estratégias e peculiaridades. Meu objetivo, nesta etapa, era trabalhar objetivos pertinentes à Produção de Texto, estrutura do texto descritivo, concordância verbal, uso dos sentidos além da ortografia.

Vista a dificuldade posterior de elencar todos os nomes de jogada e o fato de que não tinha certeza de continuar como professora deles, já que era funcionária do Estado, portanto sujeita a transferências, resolvemos restringir nossa pesquisa aos nomes utilizados na modalidade do *Triângulo*.

As anotações dos alunos eram feitas, pesquisando os nomes de jogadas, na sala mostrei alguns dicionários, pretendendo que percebessem como poderia ser interessante prepararmos um dicionário do jogo de bolinhas de gude.

Os alunos mostraram-se motivados para iniciar o trabalho com os significados dentro do jogo. Queria que direcionassem sua atenção para o significado que os termos possuíam, porém quando propus que também nos detivéssemos no significado que estes termos possuíam quando usados fora do jogo, encontrei resistência por parte do grupo.

Nesta etapa, foi bastante difícil introduzir os questionamentos quanto às mudanças de classes que as palavras sofriam quando usadas com sentidos e significados diferentes. Queria mostrar-lhes que a classe que uma palavra vai pertencer depende do contexto em que ela se encontra.

Descobri que a resistência estava em boa parte justificada pela falta de conhecimento das classes de palavras, não admitida por eles explicitamente, mas no decorrer da atividade, quando estes conhecimentos foram sendo adquiridos em explicações individuais

ou para o grande grupo e nas interações entre alunos de várias séries, percebi que encontravam satisfação na atividade de escrever, além do significado dentro do jogo, a classe de palavra que cada verbete pertencia fora e dentro da situação do jogo, ou seja, na norma culta e linguagem coloquial lúdica.

Essa satisfação pode ser percebida conhecendo um dos dicionários produzidos pelas crianças nesta etapa do trabalho.

### **1.3 DICIONÁRIO DO JOGO DE BOLINHAS DE GUDE**

#### **Autores:**

Emmanuel Fagundes

Paulo Sérgio M. Magalhães

Samuel Rosa dos Santos

Adamir José Evangelhista

Édipo dos Santos Ferreira

Genivaldo Pinheiro Camargo

Gilberto do Nascimento Bueno

Ariane Cristina Ferreira

**Supervisão:** Prof.<sup>a</sup> Regina Ap.<sup>a</sup> Milléo de Paula

Março 2001/ Fevereiro 2002

CENTRO DE ATENDIMENTO INTEGRAL À CRIANÇA E AO ADOLESCENTE

MINISTRO FLÁVIO SUPPLY DE LACERDA.

### 1.3.1 MODALIDADES DO JOGO

#### BÚLICO

Todos jogam atrás de uma risca, e para “matar” o outro você precisa fazer o “búllico” ou acertar o buraco.

#### TRIÂNGULO

Você desenha um triângulo no chão e coloca um determinado número de “búlicas” e depois “tira-ponto” para ver quem vai jogar primeiro.

#### CÍRCULO

Cada um tem uma bolinha e joga dentro do círculo, você tem que “matar” a outra bolinha sem sair do círculo.

#### NAS CORRIDAS

Pode ser jogado em qualquer terreno, a pessoas vão jogando sem ter limite de espaço.

#### PINHADA

Você faz um círculo meio grande e coloca uma “búllica” no meio, você joga do lado de fora do círculo até acertar, se você acertar você paga algumas “búlicas” que estão do lado de fora do “bulico”.

#### CABECINHA

É feito um pequeno círculo no chão dentro dele tem um “búllico”, do lado do círculo sai uma reta. Nesta reta ficam as bolinhas “casadas”, quem acertar o búlico primeiro ganha todas as bolinhas.

#### SETE BÚLICO

Fazem os sete “búlicos” no chão, as regras são as mesmas só que tem que ir acertando os “búlicos” na seqüência, senão perde tudo que já ganhou para aquele que for acertando.

### 1.3.2 TIPOS DE JOGADAS E ESTRATÉGIAS

*Altisquei*: Primeiro que joga depois que passa da risca.

*Altas*: Erguer a bolinha para jogar.

*Boas*: Quando mata uma bolinha e outra junto.

*Búlico ou Búrico*: é o buraco que no início do jogo, você tem que acertá-lo.

*Cavalas*: Matar antes de fazer o búlico.

*Canelas*: Quando a bulica cai no búlico logo na saída, você joga na altura da canela três vezes para tirar a búlica do outro.

*Caspelas*: que pega de raspão.

*Chimarrão*: Quando você mata uma bolinha e ela cai no búlico.

*Come-dedo*: Aquele que joga com a parte superior o dedo.

*Crica*: Mesma resposta de pinha.

*Cu-de-galinha*: Quando o jogador joga com o dedo dobrado e atira com a unha.

*Estou-sendo*: Aquele que joga primeiro.

*Impulseiro*: Quando o jogador leva a mão para frente quando joga.

*Jeitas*: Medir a distância da búlica e ir para outro lugar melhor para jogar. Também se usa para ajeitar a bolinha na mão.

*Limpas ou Limps*: Limpar o terreno para jogar.

*Malada*: Quando na saída uma bolinha bate na outra.

*Marreco*: Quando o jogador vai ser morto.

*Não- dá-ses...*: Usa antes de alguma coisa que você não quer que o outro faça.

*Não-dou-nada*: Que não dá nada destas alternativas. Jogou, jogou e se errou já era.

*Nas-voltas*: Quando uma bolinha vai e volta para matar (na subida).

*Pela-da-mão*: Jogar com a bolinha que está na mão.

*Pêlos*: Para duas ou mais que estão na direção.

*Pelos-dois*: Quando o jogador está para acertar as bolinhas dos dois jogadores, pode acertar qualquer uma ou as duas de uma vez só.

*Pinha*: Que acerta em cheio.

*Raspelei ou Rapelei*: Você termina o jogo ganhando as bolinhas de todo mundo.

*Rasteiras*: jogar pelo chão.

*Retas*: Deixar a bolinha na reta da outra.

*Scaps*: Quando a búpica escapa da mão do jogador.

*Triângulo*: É um triângulo onde você coloca búpicas para serem tiradas.

*Trocas*: Trocar de búpica.

*Tudo*: pode jogar livremente.

### **1.3.3 RELACIONANDO A PALAVRA USADA NO JOGO COM A NORMA CULTA**

**Termo no jogo:** **1** CLASSE GRAMATICAL NO JOGO. **2** SIGNIFICADO DA PALAVRA NO DICIONÁRIO, NORMA CULTA. **3** SIGNIFICADO NO JOGO. **4** POSSÍVEIS EXPLICAÇÕES DO PORQUÊ ESTA PALAVRA É USADA NO JOGO.



**Altas:** 1 adj. 2 Alto: adj. de grande extensão vertical; elevado, levantado, erguido. 3 Quando o jogador pede para levantar o pulso buscando um ângulo melhor. 4 Porque ele levanta o braço para jogar.

**Altisquei:** 1 v. 2 Alto: adj. de grande extensão vertical, elevado, levantado, erguido. 3 O primeiro jogador que faz a jogada depois que passa da risca. 4 Porque ele consegue jogar por cima do risco.

**Boas:** 1 s.f. 2 Bom: adj. que tem todas as qualidades adequadas à sua natureza ou a unção, que funciona bem. 3 Quando você mata duas ou mais bolinha em uma jogada só. 4 Boas é um nome que já diz que é bom.

**Búlico:** 1s.m. 2 Bulir: v.t. por as mãos em tocar. 3 O buraco que se faz no início do jogo que o jogador deve acertar com sua bolinha. 4 Porque o buraco é feito com a mão para acertar com a bolinha.

**Búrico:** 1 s.m. 2 Buraco: s.m. pequena abertura, em geral arredondada; furo. 3 O buraco que se faz no início do jogo que o jogador deve acertar com sua bolinha. 4 Porque alguns falam búrico lembrando do buraco.

**Canelas:** 1 adv. 2 Canela: s.m. a parte da perna entre o joelho e o pé. 3 Quando a búlica cai no búlico logo na saída, outro jogador pede e pode tentar três vezes acertar para tirar e ganhar esta búlica. Joga com a mão na altura da canela. 4 Porque joga com a mão na altura da sua canela.

**Caspelas:** 1 adv. 2 Raspar: v.t. tocar ou ferir de raspão. 3 Quando a bolinha acerta de raspão. 4 Porque pega de raspão a bolinha.

**Cavalas:** 1 s.f. 2 Cavalo: s.m. Zôo. mamífero eqüídeo, doméstico como animal de tiro e de montaria. 3 Quando o jogador tem que matar antes a bolinha do adversário e depois tentar fazer o búlico, ao jogar a bolinha a mão não pode encontrar no chão e se ele errar prossegue a jogada. 4 Porque o cavalo pula.

**Chimarrão:** 1 adv. 2 Chimarrão: s.m. diz-se de, ou mate cevado sem açúcar. 3 Quando você mata uma bolinha que está na beirada do búlco, e ela cai dentro. 4 Porque o búlco parece a cuia que a bolinha cai dentro.

**Come-dedo:** 1 adj. 2 Comer: v. t. consumir, alimentar-se. Dedo: s.m. cada um dos prolongamentos articulados que terminam pés e mãos. 3 Jogador que joga com a parte do lado do dedo. 4 Porque ele não sabe jogar, raspa um dedo no outro, atira raspando o dedão no dedo que segura a bolinha.

**Crica:** 1 v. 2 Cricri: s.m. voz que imita o canto do grilo. 3 Acertar em cheio a bolinha. 4 Porque ele bate em cheio na bolinha.

**Cu- de- Galinha:** adv. 2 Cloaca: s.f. Zool. Orifício comum para a saída de material fecal, urinário e reprodutor nas aves. De: prep. designativa de posse, referência, origem, comparação. Galinha: s.m. A fêmea do galo. 3 Quando o jogador joga com o dedo dobrado e atira com a unha. 4 Porque o jeito de dobrar o dedo e o resto da mão ficar mais fechada faz ficar parecido com o traseiro da galinha.

**Estou- sendo:** 1 v. 2 Estar: v. pred. Achar-se, encontrar-se em certa condição. Ser: v. pred. Ficar, tornar-se, ter sentido de. 3 Aquele que joga primeiro. 4 Porque ele fala para ser o primeiro depois de tirar o ponto.

**Impulseiro:** 1 adj. 2 Impulso; s. m. ato de impelir, impulsão. 3 Quando o jogador leva a mão para a frente enquanto joga. 4 Porque ele quer ajudar com a mão para jogar a bolinha mais longe.

**Jeitas:** 1 adv. 2 Ajeitar: v.t.d. pôr a jeito; acomodar. v.t.i. conseguir por meios hábeis. 3 Quando o jogador acha que sua posição não é boa então ele mede por passo e se coloca em uma posição melhor. 4 Jeitas é para você se ajeitar.

**Limpas ou Limps:** 1 v. 2 Limpar: v. t. tornar limpo tirar a sujidade. 3 Limpar o terreno antes de jogar. 4 Porque o jogador limpa, alisa o terreno, tira pedrinhas e matinhos em volta da bolinha que ele quer matar, para ter a certeza que nada vai atrapalhar sua jogada.

**Malada:** 1 adv. 2 Malada: s.f. pancada, golpe usando saco de couro ou de pano, em geral fechado ou cadeado. 3 Quando na saída do jogo uma bolinha bate na outra. 4 Porque aconteceu fácil, sem esperar, acertar já no começo do jogo e ganhar.

**Marreco:** 1 adj. 2 Marreco; s.m. Zool. pequena ave anatídea. 3 Fala quando vai matar a bolinha, quando o outro jogador vai ser morto. 4 Porque o marreco é um bicho bobo, como o jogador que vai perder sua bolinha.

**Não-dá-ses...:** 1 adv.+ v.+ pron. 2 Não: adv. Exprime negação. Dar: vtd. Conceder, oferecer, conferir, outorgar. Se: pron. Pess. 3 Quando você não quer que o outro jogador faça alguma coisa você diz e completa, por exemplo “Não- dá- sés...Retas”. 4 Porque você pensa antes o que não quer que o outro faça e fala.

**Não-dou-nada:** 1 adv.+ v.+ pron. 2 Não: adv. exprime negação. Dar: v.t.d. conceder, oferecer, conferir, outorgar. Nada: pron. indef. Nenhuma coisa; (adv.) de modo nenhum. 3 Quando não deixa o jogador pedir, falar nada, não dá alternativa. 4 Porque você não dá nada para o outro jogador fazer.

**Nas-voltas:** 1 adv. 2 Na: Equiv. da prep. em e do art. def. a.Voltar: v.t.c. ir ou dirigir-se ao ponto de onde partiu, regresso, retornar, recomeçar, repetir-se. 3 No jogo do triângulo ele atira a bolinha e ela vai e volta, por causa do declive do terreno a bolinha na volta acerta a do adversário. 4 Porque a bolinha vai e volta então na volta que ela acerta.

**Pela-da-mão:** 1s.f. 2 Pelo: prep. aglut. da prep. per e do art. arc. lo(o). Da: prep. contr. da prep. De com o art. a.Mão: s.f.Anat.Em cada membro superior, o segmento distal ao punho, parte do corpo situada no extremo do braço que serve para a pressão do objeto. 3 Quando você tenta matar uma bolinha apostando a que está na mão. 4 Porque ele está segurando a bolinha na mão.

**Pêlos:** 1 adv. 2 Pelo: prep. aglut. da prep. per e do art. arc. lo(o). 3 Para duas ou mais bolinhas que estão na direção que eu vou atirar. 4 Porque você escolhe um caminho.

**Pelos-dois:** 1 adv. 2 Pelo: prep. aglut. da prep.per e do art. arc. Los(os). Dois: num. quantidade que é uma unidade maior do que um. 3 Quando o jogador está com as bolinhas dos dois

adversários na frente e na reta, ele pode usar a jogada, pelos dois, e tentar acertar qualquer um deles, se errar, continua o jogo. 4 Porque a bolinha pode pegar em qualquer um dos dois.

**Pinha:** 1 adv. 2 Pinha: s. f. o fruto, gênero, do pinheiro e outras coníferas. 3 Acertar em cheio. 4 Porque você bate na bolinha.

**Rapelei ou Raspelei:** 1 v. 2 Raspar: v.t.d. cortar rente o pelo de. 3 Quando só um ganha de todos. 4 Porque você rapa, raspa todos que jogaram com você.

**Rasteiras:** 1 adv. 2 Rasteiro: adj. que se eleva de pouca altura. 3 Jogar rente do chão. 4 Porque a bolinha sai da mão rasteirinha no chão.

**Retas:** 1 adv. 2 Reta: s.f. fino traço que segue sempre a mesma direção. 3 É você tentar ficar na linha da búlica do adversário. 4 Para você ficar na reta do adversário.

**Scaps:** 1 verbo. 2 Escapar: v.t.i. livrar-se de perigo, esquivar-se. 3 Quando a bolinha escapa da mão e você fala scaps e volta à jogada. 4 Quando escapa a bolinha e você joga de novo.

**Triângulo:** 1 s. m. 2 Triângulo: s. m. Geom. Polígono de três lados. 3 É o triângulo que é desenhado no chão que os jogadores colocam as bolinhas nas pontas para apostar e matar. 4 Porque o desenho é da forma do triângulo.

**Trocas:** 1 s.m. 2 Trocar: v.t.d. dar (uma coisa) por outra, permutar entre si, alterar modificar. 3 Quando um jogador que trocar a bolinha por outra bolinha, maior ou menor. 4 Porque vem da palavra trocar.

**Tudo:** 1 s.m. 2 Tudo: pron. indef. a totalidade das coisas, todas as coisas. 3 Quando o jogador permite tudo que tem direito no jogo. 4 Porque é tudo que tem no jogo.

## 1.4 ÀS GANHAS

No estudo do comportamento comunicativo explícito usado pelos jogadores de bolinhas de gude na modalidade do *Triângulo*, ou seja, no estudo de sua linguagem, observa-

se o processo de comunicação no qual está intrínseco o significado como aspecto dinâmico deste grupo social. De forma participante, quaisquer que sejam as limitações deste jogo primitivo transmitido e preservado na oralidade, noto que sua linguagem é exata, completa e potencialmente criadora de simbolismos referenciais.

De acordo com Saussure, para o qual a linguagem é o meio fundamental de comunicação, é durante as partidas deste jogo que observo a comunicação não no seu sentido restrito que designa apenas um tipo particular de relação intersubjetiva, a transmissão de informação, e sim de acordo com Ducrot:

Comunicar seria, antes de tudo, fazer saber, pôr o interlocutor na posse de conhecimentos de que antes ele não dispunha: não haveria informação a não ser que, e na medida em que, houvesse comunicação de alguma coisa.<sup>8</sup>

Saliento que o objetivo almejado pelos jogadores é a vitória, posso complementar esta afirmação percebendo que a comunicação no jogo é transmissão intencional de informação factual ou de proposições. Esta concepção transparece no processo comunicativo instaurado na dependência da possibilidade de escolha ou seleção por parte do emissor, o que seria uma condição necessária para a significação.

Portanto, os signos em geral, e em particular os signos verbais utilizados pelos jogadores, não podem ser tratados sem que se tenha constantemente presente sua significação. Em consequência disso, neste estudo, fiz uma investigação dos diferentes tipos de significação e suas inter-relações, isto é, recorri à semântica.

---

<sup>8</sup>DUCROT, Oswald. **Princípios de semântica lingüística**. São Paulo: Cultrix, 1977. p.10.

Como na efetivação do jogo um enunciado só contém informação no caso de uma situação de escolha binária, precisei recorrer ao apoio da teoria da comunicação, já que me propus ao estudo da linguagem em ação.

Não vejo conflito em relacionar a lingüística, a semântica e a teoria da comunicação devido ao fato de que os estudiosos destas ciências convergem no que diz respeito à sua destinação, além do reconhecimento

que, sob certos aspectos, os problemas da troca de informação encontraram por parte dos engenheiros da comunicação, uma formulação mais clara e menos ambígua... por outro lado, a imensa experiência acumulada pelos lingüistas no tocante à linguagem e à sua estrutura permite-lhes expor as fraquezas dos engenheiros quando estes lidam com o material lingüístico.<sup>9</sup>

Portanto, não trato de buscar uniformidade, mas de tentar *liquidar isolacionismo*,<sup>10</sup> pois meu objetivo central é a observação da linguagem usada pelos jogadores em toda sua complexidade. Neste corpus, a linguagem e a cultura se implicam mutuamente, a linguagem deve ser concebida como parte integrante deste grupo social. Dada aí a importância do precioso auxílio que estas ciências trazem à pesquisa propriamente dita, na qual a realidade fundamental que inclino minha atenção é *a interlocução – a troca de mensagens entre emissor e receptor, entre remetente e destinatário, entre codificador e decodificador*,<sup>11</sup> pois qualquer ato de fala envolve estes elementos, o processo de comunicação no jogo opera com um codificador (*o jogador que antes de lançar a bolinha emite uma mensagem*) e um decodificador (*o adversário que recebe a mensagem*).

---

<sup>9</sup> JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. 24.ed. São Paulo: Cultrix, 2003. p.18

<sup>10</sup> Idem, p.16.

<sup>11</sup> Idem, p.22.

Este decodificador conhece o código, a mensagem é nova para ele e, por via do código, ele a interpreta. É a partir do código que o receptor compreende a mensagem. Portanto, passo a discutir a relação entre dois protagonistas da comunicação lingüística, abolindo distâncias entre estas ciências, procurando analogias perigosas, porém, fecundas.

Na seqüência deste raciocínio, percebo que os jogadores pertencem a mesma comunidade lingüística, cada jogador no ato de nomear a jogada que vai realizar, ou negar a possibilidade de uma determinada estratégia de seu oponente, desempenha uma operação de seleção na atividade verbal ou acionam um

“sistema de classificação” de possibilidades pré-fabricadas mais ou menos comuns entre o emissor e o receptor de uma mensagem verbal e, do mesmo modo, a lingüística saussuriana fala da *langue*, que possibilita uma troca de *parole* entre os interlocutores.<sup>12</sup>

Este conjunto de possibilidades, instaurado pelo jogo dentro de outro jogo, implica na existência de um código, ou “*uma transformação convencionalizada*”, uma terminologia da Teoria da Comunicação. Um determinado conjunto de unidades de informação se transforma em outros, ou seja, o código combina significante com significado e vice-versa. É este código comum, entre os jogadores, que possibilita e fundamenta a troca de mensagens, o signo convencionalizado pelo grupo de jogadores - estes usuários efetivos de um único e mesmo código lingüístico.

Este código, no jogo, requer uma escolha que não é combinada arbitrariamente, mas efetuada realmente pelo destinatário desta mensagem, são escolhas que surgem **do** e **no** contexto. Então, ao verbalizar, veicular sua intenção, o jogador me faz perceber o que Jakobson já salientou:

A linguagem nunca é monolítica; seu código total inclui um conjunto de subcódigos: questões como a das regras de transformação do código central, plenamente satisfatório e explícito, em subcódigos elípticos, e a da comparação quanto ao teor da informação veiculada exigem ser tratadas ao mesmo tempo pelos lingüistas e pelos engenheiros. O código conversível da língua, com todas as suas flutuações de subcódigo para subcódigo e de todas as mudanças que sofre continuamente, exige uma descrição sistemática e conjunta pela Lingüística e pela teoria da comunicação. Uma visão compreensiva da simetria dinâmica da língua, implicando as coordenadas de espaço e tempo, deve substituir o modelo tradicional das descrições arbitrariamente limitadas no aspecto estático.<sup>13</sup>

Não quero conduzir minha exposição dando à comunicação um caráter restrito de transmissão de informação, já que o jogo possibilita reconhecer que muitas outras funções são essenciais na efetivação da partida, funções que estes enunciados preenchem tornando possíveis atos que lhe são específicos e que não têm caráter natural, como quando o jogador ordena ao adversário, ou permite, e não apenas informa.

Com isto surgem entre jogador e adversário relações intersubjetivas inerentes à fala, não se trata só de troca de conhecimento entre os jogadores da partida. A ludicidade caracterizada por prazer, permeada pela vontade de vencer, introduz a variedade de relações inter-humanas, para as quais a língua oferece o quadro institucional, a regra. A compreensão passa a ser expressa pelo próprio uso, tornando-se parâmetro de onde se pode atribuir ou negar uma correta compreensão a um interlocutor.

O enfoque deve ser dado à prática de linguagem, de acordo com Wittgenstein:

Seguir uma regra, fazer uma comunicação, dar uma ordem, jogar uma partida de xadrez são hábitos (costumes, instituições). Compreender uma frase significa compreender uma linguagem. Compreender uma linguagem significa dominar uma técnica.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> JAKOBSON, op. cit., p.76.

<sup>13</sup>Idem, p.79.

<sup>14</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. 1889-1951. **Investigações filosóficas**. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979. § 199, p.92. (Os Pensadores)



Segundo ele, seguir uma regra é uma prática de linguagem, cujo critério de compreensão é expresso pela própria regularidade da ação em contextos determinados. O filósofo diz que não há compreensão que não possa ser expressa, não há compreensão que não possa ser comunicada na prática da linguagem.

Eis porque ‘seguir a regra’ é uma *práxis*. E *acreditar* seguir a regra não é seguir a regra. E daí não podemos seguir a regra ‘privadamente’; porque, senão, acreditar seguir a regra seria o mesmo que seguir a regra.<sup>15</sup>

Este parágrafo corrobora explicações anteriormente feitas, apontando que o critério de compreensão é o uso das regras, uma habilidade, uma prática na qual se torna irrelevante tudo o que não seja potencialmente comunicável. Enfim, o que transcende àquilo que pode ser expresso em uma prática não fornece critério de compreensão. Em linhas gerais, baseadas em Wittgenstein, declara-se que para que alguém compreenda uma regra deve-se lhe elucidar seus critérios de uso, este alguém deverá iniciar a prática ou treino desta regra para que se possibilite o acordo com relação à prática comum da linguagem. Retomando: *...correto e falso é o que os homens dizem, e na linguagem os homens estão de acordo. Não é um acordo sobre as opiniões, mas sobre o modo de vida.*<sup>16</sup>

A língua impõe a essa relação, entre jogadores, formas bem determinadas. Um modo de relação deste grupo social, portanto, pode parecer, mas não é só código, estabelece as regras deste jogo, no qual percebo a possibilidade de transportá-lo para situações existentes na vida cotidiana.

---

<sup>15</sup>WITTGENSTEIN, op. cit., § 202, p.93.

<sup>16</sup>Idem, § 241, p.98.

A relação estabelecida entre jogador e adversário, proporcionada **com e nestes** enunciados, faz transparecer que, no interior deles, todo um dispositivo de convenções e de leis deve ser compreendido como um quadro institucional a regular esta relação assimétrica e contraditória entre jogador e adversários.

Os conteúdos expressos nestes enunciados não são exprimidos de forma explícita, faz parte da estratégia de quem os produz não o serem, e o poder do jogador se instaura totalmente no que é dito, que pode ser interpretado como proibição real ou blefe. Uma espécie de astúcia do locutor, como já mencionei, o jogador procura trazer o adversário para seu próprio jogo (estratégia) e dirigir à distância seus raciocínios, trata-se de uma *manobra estilística* como denominado por Ducrot.<sup>17</sup>

Entro oficialmente nos princípios da Semântica ancorada na Teoria da Comunicação, já que nesta manobra instaura-se a relação de poder quando significados são possíveis, são estratégias. O destinatário é o ponto de um vetor energizado de provocações, ou ordens, ou blefe, falsificações, que tornam a manobra mais ardilosa. Devido ao locutor (*jogador que emite o enunciado antes de realizar a jogada*), no momento em que visualiza a possibilidade de uma certa nomeação, falada em voz alta, representa-se, ao mesmo tempo, dada a sua experiência lingüística, as interpretações e ações conseqüentes que o adversário delas tirará.

Os possíveis atos de enunciação aparecem para o locutor acompanhados de uma espécie de imagem antecipada de seu efeito, o que para o observador eventual pode parecer natural, tratando-se de um jogo, porém numa observação participante pode perceber que os

---

<sup>17</sup> DUCROT, op. cit., p.22.

enunciados ditos não são apenas meios para obter vitória, mas a escolha destes enunciados permite produzir efeitos de poder que direcionarão às conseqüências que se deseje.

Cabe ao adversário a responsabilidade fugaz e angustiante de ver neste ato de enunciação uma manobra consciente ou semiconsciente daquele que o produziu. Portanto, este ato permite ao locutor suscitar certas opiniões no adversário, pontos os quais exporei mais detalhadamente a seguir quando me detiver na questão das crenças do adversário e jogador, no poder destes enunciados, no blefe e na argumentação.

No momento, preciso ainda deter minha explanação no ato de comunicação, o que se torna então significativo, num ato de enunciação não é mais apenas o enunciado, mas objeto de uma enunciação. E o significado não é mais somente o sentido do enunciado, mas o conjunto das condições sócio – psicológicas que devem ser satisfeitas para que ele seja empregado.<sup>18</sup>

Estas afirmações nos levam a mencionar as noções de Hjelmslev<sup>19</sup> sobre plano de expressão e plano de conteúdo, pois este deslizamento, proporcionado pelo efeito da nomeação da jogada como um ardil, demonstra o caráter associativo da linguagem estabelecido entre duas realidades distintas: o plano de expressão instaurado pela enunciação e o plano de conteúdo comportando escolhas possíveis do jogador e escolhas possíveis do adversário.

O plano do conteúdo cria a situação lúdica, mas não inconseqüente, a intenção de significar não apenas a significação que tal nome de jogada possui neste grupo social, mas

---

<sup>18</sup> DUCROT, op. cit., p.25.

<sup>19</sup>Apud LOPES, Edward. **Fundamentos da lingüística contemporânea**. 14.ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

também certas idéias associadas de um modo geral a esse nome de jogada. Esta nomeação é empregada associando o que é dito às idéias ligadas a tal jogador, estratégia e adversário.

O valor implícito, por exemplo, quando na negação usada pelo jogador, torna-se, então, o de autenticar a crença daquele que nega, oferecendo-se à expressão como gerada da própria crença de dominar e autenticar este poder, colocando o adversário neste estágio intermediário de encontrar a interpretação entre sinceridade do jogador que o produziu, ou de ardil.

A questão da crença também será melhor exposta na seqüência de meu estudo quando discutirei questões de significado e contexto, tecendo aproximação entre Semântica e Pragmática, além de observar a crença teorizando sobre o mito, ancorando-me na Filosofia da Linguagem.

Por hora, ainda permanecendo na Semântica, ciência que é o pano de fundo no qual bordo minhas hipóteses e com linhas teóricas de colorido e textura diversos, necessito deter as considerações sobre a situação proporcionada pelo jogo, o tipo de atividade lingüística que dá origem aos performativos.<sup>20</sup>

Não observo apenas em relação à fala, nem como uma condição de possibilidade, recorro a Austin e Searle para demonstrar como esta análise ultrapassa o domínio lingüístico, justificando assim o auxílio de outras teorias para esclarecer dúvidas suscitadas por minhas hipóteses, já que o estudo dos performativos nos leva a uma análise mais vasta, que visa à

---

<sup>20</sup> J. L. Austin denomina de verbos performativos os verbos cuja enunciação realiza a ação que eles exprimem e que descrevem certa ação do sujeito que fala. Eu digo, eu prometo, eu juro são verbos performativos porque, ao enunciar esta frase, se pratica a ação de dizer, prometer, de jurar. (...) Qualificam-se de performativos os enunciados ilocucionários que significam a menção de impor através da fala um certo comportamento (ordem). (DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de lingüística**. Tradução de: Frederico Pessoa de Barros et al. São Paulo: Cultrix, 1993. p. 464).

atividade ilocucional, o conjunto de atos que se realizam, imediata e especificamente, pelo exercício da fala.

A colocação que ultrapassa o domínio lingüístico se deve à atividade do jogador quando caracterizada de acordo com as modificações que sua fala traz ou quer trazer à partida, ou seja, à ação do jogador. Ação esta que Searle denomina como jurídica, visto que transforma as relações legais existentes entre jogadores e adversários.

Particularizo esta ação, aplicando a noção, do mesmo estudioso, de ato jurídico, pois esta transformação de relações legais como efeito primeiro desta enunciação e não como a consequência de um efeito lógica ou cronologicamente anterior. Volto a reforçar que é um jogo. Portanto, agir contrariamente ao que é negado decorrerá em consequências puníveis ao adversário. O ato cerimonial e ritualizado, pelo grupo de jogadores, de nomear em voz alta a estratégia ou jogada, cria uma obrigação.

Caso não buscasse este movimento argumentativo, não teria nada a dizer sobre o jogo, o comportamento e a linguagem dos jogadores. Estes ficaram resumidos a tautologia. São as transformações, a que me referi anteriormente, que tornam a disputa instaurada pela fala digna de análise, pois são as escolhas que limitam e condicionam a interpretação do ouvinte.

O mecanismo polêmico que o jogador introduz no discurso, de que o adversário se torna prisioneiro, revela por assim dizer astúcia. Parece esclarecer o direito reconhecido pelo grupo, e dado ao locutor, de impor um quadro ideológico à troca de falas cuja origem é enunciação, de controlar o desenrolar da partida, modelando o universo do discurso.

Considerações estas que proporcionam citar Ducrot que expõe de maneira a clarificar o raciocínio que exponho:

Assim, se levamos em consideração o fenômeno de pressuposição, e se o definirmos, a nossa maneira, como um poder jurídico dado ao locutor sobre o destinatário, será então preciso admitir que a ação dos interlocutores uns sobre os outros não é um efeito acidental da fala, mas está prevista na própria organização da língua. Esta será, portanto, bem mais do que um simples instrumento para comunicar informações: comportará, inscrito na sintaxe e no léxico todo um código de relações humanas.<sup>21</sup>

Suponho e procuro demonstrar a possibilidade de integração da Semântica Lingüística e da Teoria da Comunicação, porque estas ações do locutor não são exteriores à estrutura lingüística, mas sim, usando da definição dos atos da fala, transparecem na organização interna do enunciado a particularidade deste ato ilocucional ter valor subjetivo, impondo ao destinatário outras ações, influenciando o outro. Hipótese esta justificável se não abstrairmos o contexto, incorporando-a às circunstâncias de produção deste enunciado que entram **em** e **no** jogo.

Trato de pensar que a relação em questão envolve a atribuição a cada enunciado, independente do contexto da partida, estabelecido e convencionado pelo grupo antes do início da partida. A significação que cada enunciado possui para aqueles que conhecem o jogo, um primeiro conjunto de conhecimentos lingüísticos que qualquer observador pode apreender, é o componente lingüístico. Componente que, ao iniciar a partida, se torna suscetível às circunstâncias em que será proferido. A atribuição de significação do enunciado proferido, dada ao adversário envolvido no contexto em que é pronunciado e ouvido, procurará prever o sentido efetivo que o jogador quis introduzir naquela situação e momento da partida, ou seja, é o componente retórico.

---

<sup>21</sup> DUCROT, op. cit., p.108.

No componente retórico percebo que as regras do jogo permitem a produção de um efeito de sentido, o subentendido, que possui dependência em relação ao contexto. O sentido literal fica, em muitos momentos, excluído na interpretação do adversário, quando este vê neste sentido a possibilidade de desviar sua atenção ou levá-lo à possibilidade de fracasso. Aparece acrescido a este sentido literal a possibilidade de movimento de pensamento do adversário a interpretá-lo como blefe, deixando ao ouvinte a responsabilidade da interpretação não daquilo que foi dito, mas do fato de que foi dito.

No corpo do trabalho, tratarei expor os enunciados tendo o caráter de pressupostos e, em outra situação, o caráter de subentendido. É neste ponto que encontro razões para julgar minhas afirmações dignas de serem expostas neste estudo, já que é durante a partida propriamente dita que o ouvinte, o adversário, originará sua descoberta partindo para um implícito imediato, presente no componente lingüístico (pressuposto), ou partindo de um implícito discursivo, presente no componente retórico (subentendido).

É isso que me leva a lidar com os fatos lingüísticos que envolvem o contexto conversacional. Tento abordar a noção de contexto, dando a ela um tratamento semântico, deste fato. Os conceitos geralmente tratados pela Pragmática são relevantes neste estudo da linguagem utilizada pelos jogadores.

Percebo neste jogo dentro de outro jogo que a determinação da presença ou não do pressuposto depende da estrutura da conversação, e não de uma característica intrínseca aos verbos usados pelo jogador, principalmente ao verbo dar. Este, no devido tempo, será comentado de maneira mais detalhada no decorrer de minhas exposições teóricas. Nesta freqüente utilização do verbo dar, como elemento contextual, transparece o conhecimento

compartilhado, ou seja, o conjunto de proposições assumidas como verdadeiras pelos jogadores envolvidos na partida.

O poder que se inscreve nestes enunciados conhecidos e compartilhados transita e se altera pelo processamento da conversação. Esse contexto é, então, dinâmico. Cautelosamente me refiro ao contexto, pois é difícil fazer uso teórico deste termo. É necessário usá-lo como facilitador e não como objeto da pesquisa. A cautela é devida à indefinição teórica da noção de contexto. Não pretendo formular tal noção, como já mencionei. Quero ressaltar como este elemento afeta o uso da linguagem pelos jogadores, tentando demonstrar que não se trata apenas de visualizá-lo pragmaticamente, já que o sentido que o nome da jogada, emitido pelo jogador, adquire e abrange diferentes elementos contextuais.

Lembro que na tradição lógica, ficaria à Semântica a função de explicitar a determinação de referência, excluindo assim a Pragmática, porém citando Moura,<sup>22</sup> posso incluí-la na discussão a que me proponho, na qual essa determinação depende do contexto, extrapola o componente semântico. Moura discute essa dissolução destes limites entre as ciências citadas acima:

Desse modo, o contexto seleciona a função referencial relevante. Mas esse contexto é inferido a partir da intencionalidade do falante, ou seja, é a partir das crenças normais dentro de uma certa comunidade que podemos estabelecer a referência visada pelo falante, na medida em que atribuímos ao falante essas crenças normais (...) Há assim um certo tipo de contexto que está ligado às crenças assumidas pelo falante, e que ele imagina serem compartilhadas pelos interlocutores. Assumirei aqui que essa é uma boa definição dos limites da semântica e da pragmática. A pragmática envolve a atribuição de certas crenças ao interlocutor, que delimitam o contexto da interpretação. Os contextos que não dependem dessa atribuição de

---

<sup>22</sup> MOURA, Heronides Maurílio de Melo. **Significação e contexto**: uma introdução a questões de semântica e pragmática. 2.ed. Florianópolis: Insular, 2000. p.72.



crenças não são pragmáticos, mas definidos no componente semântico em função da dinâmica do discurso.<sup>23</sup>

No tempo real do jogo, a interpretação do adversário não depende do conhecimento que se tem dos fatos, mas da interpretação que ele dá às palavras do jogador que as produziu.

Vejo a necessidade de expor que, quando a crença é mencionada por Moura, este reitera e corrobora uma das discussões que faço no decorrer de meu estudo sobre o mito, fenômeno que observo, com auxílio teórico de Cassirer<sup>24</sup> e R. Barthes<sup>25</sup>, como sendo também intrínseco nesta evocação da jogada. Não quero precipitar esta exposição, já que se encontra melhor fundamentada e organizada logo adiante.

Quando a consciência mítica corporifica uma crença percebida como informação compartilhada pelos jogadores deste grupo, deixo claro que o contexto deve ser levado em conta para as interpretações que obtenho nesta observação participante. Estas interpretações dependem de outras informações contextuais introduzidas seja pela Semântica, seja pela Pragmática, incorporando as definições eminentemente filosóficas.

Existe, neste meu estudo, outro capítulo que me permitiu discutir conceitos pertinentes ao filósofo Michel Foucault, capítulo este que considero incisivamente inquietante e propositadamente polêmico tratando das relações de poder instauradas pelos enunciados proferidos pelos jogadores, portanto, poder vetorial, processual e assimétrico já que se trata de uma disputa. Esta, tendo como objetivo a vitória, é obtida não só pelo jogador possuidor de maior

---

<sup>23</sup> Idem, p.76.

<sup>24</sup> CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. Tradução de: J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1972.

<sup>25</sup> BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de: Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

habilidade manual, mas sim, do jogador que possui maior intimidade com estratégias, blefes, pressupostos e subentendidos proporcionados pela argumentação. Sendo assim, envolvendo enunciado, significado, significação, contexto, relação de poder e argumentatividade temos a teoria foulcaultiana que pode servir de aporte para discutir conceitos da Semântica Argumentativa e da Pragmática.

O comportamento lingüístico padrão do grupo dota o enunciado de um efeito de poder creditado pelo grupo. Sendo crença, se inscreve nos domínios da Pragmática; sendo cultural, convencional e demonstrando nesta variedade a intercompreensão, pertence à Semântica; e quando transcende ao indivíduo, pode ser analisada filosoficamente.

Quando os jogadores têm a possibilidade de exercer este poder que transita durante o jogo, poder relacional que é efeito desse enunciado, enunciado que instaura e legitima este poder, posso usar lentes foulcaultianas para investigar. Além de perceber que o uso destes atos argumentativos e lúdicos, que denotam diferença de performance e conseqüentemente resultados para os jogadores, possibilita um requinte no aprofundamento do estudo dos verbos performativos na negação.

Durante a investigação, lendo uma obra de Gilles Brougère<sup>26</sup> que analisa as diferentes formas de pensar a relação do jogo e educação, descobri algo inusitado: Jean Piaget procede a uma análise do jogo de regras, essencialmente o jogo de bolinhas de gude, nas condutas lúdicas da criança. Embora Piaget utilize o mesmo corpus, ele o usa como meio de acesso às representações espontâneas da criança no que concerne à lei. O problema estudado

---

<sup>26</sup> BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução de: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

por Piaget é a relação da criança com a socialização e sua compreensão das coerções que regem o funcionamento da sociedade.

A obra em si “*O Juízo Moral na Criança*”<sup>27</sup> não utilizo em minha dissertação, pois os estudos e pesquisas psicogenéticas que Piaget tece neste texto analisa a especificidade do pensamento infantil, teoria que foi de grande ajuda conhecer, mas não necessária a meus propósitos nesta ocasião.

Porém, gostaria de descrever o grande alívio e alegria que me envolveu quando descobri que alguém como Jean Piaget também já havia sido contaminado pela magia do jogo de bolinhas de gude e, mais ainda, havia como eu feito uma observação participante, uma investigação fundamentada metodológica e teoricamente, a qual eu tinha sido submetida a comentários irônicos, jocosos e tentativas de fazer-me escolher outro corpus.

O projeto já estava pronto e qualificado, já havia provado a mim mesma que era possível encontrar teóricos que corroborassem minhas afirmações, então me deparei com esta informação feliz de que não estava só na tentativa de, na simplicidade da vida, refletir com a profundidade da ciência.

## 1.5 CASPELAS

---

<sup>27</sup> PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

Quando começamos<sup>28</sup> a tentar expor no dicionário as regras e estratégias, é que me deparei com questionamentos que pareciam serem sem resposta ou, na época, com respostas evasivas e incoerentes por parte do grupo:

*Por que falavam em voz alta o nome das jogadas?*

*Por que usavam o **não** na maioria dos enunciados?*

*Por que o nome das jogadas possuía S<sup>29</sup> nos verbos e complementos?*

*Por que os melhores jogadores não eram os mais habilidosos com as mãos, mas os que interpelavam o adversário mais vezes?*

Havia situações inusitadas que pareciam ser inexplicáveis e muitas vezes desnecessárias.

Comecei a procurar em livros respostas a esses e outros questionamentos, porém afastada do meio acadêmico por um tempo razoável, os autores que conhecia não me davam respostas.

Telefonei para alguns professores que ministraram cursos e obtive respostas herméticas, outras superficiais, mas a maioria delas era de que deveria aproveitar meu trabalho na área da educação, visto que os jogos já tinham sido usados nesta área para ensinar conteúdos, desenvolver competências, solucionar problemas de evasão. Concordei com estes profissionais, pois a maioria destes resultados já julgava atingidos com a pesquisa do jogo, porém as dúvidas a respeito da linguagem continuavam instigando-me.

Num encontro com uma amiga, soube do mestrado em Ciências da Linguagem e, lendo o programa, linhas de pesquisa e disciplinas, acreditei que a continuação de minha investigação poderia ser enriquecida pelos subsídios teóricos que o curso poderia fornecer-me.

---

<sup>28</sup> Eu e as crianças que participavam do estudo.

Na carta de intenções que apresentei no processo seletivo esclareci que buscava estudar o universo vocabular do jogo de bolinhas de gude. Não sabia, portanto, que direcionamento ou que fundamentação teórica queria para este estudo.

Tinha em minhas mãos filmagens, registros escritos, dicionário feito pelos alunos, mas não sabia o que poderia exatamente fazer com estes dados para responder meus questionamentos.

Com o aprofundamento dos estudos da natureza do signo lingüístico abordado por Ferdinand Saussure, pude perceber que na evocação da jogada feita pelo jogador dentro da partida revelava-se a impressão mental do que ele queria realizar (significado) unida à imagem acústica (significante), ou seja, inseparavelmente o jogador pensa na jogada e sente como ela é chamada.

Este aprofundamento serviu como introdução à problemática semântica, a crítica que Saussure faz à concepção nomenclaturista de língua, esta não sendo mais do que uma concepção vulgar de significado.

Estes esclarecimentos ajudaram a compor este trabalho, dando suporte ao que se notava no feitiço do dicionário dos alunos, que as palavras não são nomes das coisas, as idéias não são anteriores às palavras, estas críticas feitas por Saussure abriram caminho para o estudo do significado porque sentia a necessidade de explorar mudanças e efeitos de sentido, criação e evolução semântica que os nomes de jogada sofriam quando aceitos

---

<sup>29</sup> Não sendo marca de flexão de número, pluralização.

convencionalmente pelo grupo em questão. As idéias de Pierre Guiraud orientaram-me nesta percepção das transformações que este vocabulário é criado e legitimado naquele contexto.

Estes estudos ajudaram a esclarecer dúvidas que surgiram quando estava terminando a revisão do dicionário com os alunos, o que, extensionalmente, podia ser considerado um código lexical, pois abarcava as unidades da língua e, intencionalmente, era um código semântico, na medida em que fornecia os significados dos termos, fazendo corresponder a cada termo uma explicação semântica do mesmo.

Porém na observação que havia feito das partidas e nas filmagens, observava que o ato de nomeação da jogada anterior à jogada, propriamente dita, não era só convenção, que poderia refletir sobre esta força que revestia a palavra falada, pretensão de sucesso unida ao ato motor, não só requerida pelo significado, mas construída no significante, este matéria-prima do mito.

Para explorar esta hipótese recorri a Ernest Cassirer para debruçar-me sobre a teoria de formação do mito, e entender de forma mais clara a conexão entre linguagem e mito, a identidade entre palavra e o que ela designa. Continuei explorando Roland Barthes tentando com ajuda de suas considerações feitas em “Mitologias” tentar decifrar as múltiplas estruturas de significação que, como nervos vitais, percorrem toda a tessitura da cultura humana.

Visava com estes dois teóricos obter uma compreensão das questões observadas nas filmagens e na observação dos meninos jogando, precisava captar o que havia neste processo, nesta relação interativa entre nome e ação, já que percebi, no tempo real do jogo, quando jogadores atuavam desta forma, nomeando jogadas ou estratégias, a substancialização da palavra.

Após deitar minhas reflexões sobre ocorrências peculiares salientadas na observação, retornei aos apontamentos dos alunos, percebendo a freqüente utilização dos verbos performativos na negação, estes verbos eram usados como estratégia de anular possíveis posturas e ações do adversário.

O retorno aos relatórios escritos dos alunos permitiu exploração da questão problematizada entre Rajagopalan e Kato exposta por Ingedore Grunfeld Koch, decidi após leitura atenta destas considerações optar por abordagem do ponto de vista semântico-pragmático.

O uso destes verbos permitiu incluir neste trabalho a visualização do Hexágono Lógico inserindo, em seus vértices, enunciados usados no jogo, percebendo que em seu uso efetivo transcendem do caráter estático e plano e passam ao processual e contextual.

Este uso do hexágono visava provar que o jogador não estava negando ações do adversário, mas, observando contexto de uso e significado na partida, tipos de negações concernentes à ação sobre mundo, sobre jogada, jogadores e partida.

Esta interação entre jogador esperando resposta do adversário demonstra que o uso do enunciado, antes da jogada, tem um propósito, uma intenção por parte do locutor, expressar através de símbolos verbais, daí a procura de amparo na Teoria da Comunicação Humana abordada por Frank Dance. Necessitava deste amparo para explicar como o treino dessa enunciação faz com que os processos simbólicos possam ser usados para o controle do desenrolar da partida e a almejada vitória, utilizando-me dos relatórios e apontamentos escritos, relatos orais dos grupos, observação direta e através de filmagens, utilizo o estudo da Teoria da Comunicação Humana, na visão deste autor (Dance), para entender a subordinação

do adversário, não só com a habilidade manual e a pontaria, mas com a capacidade, o poder de regular o comportamento do adversário com ajuda da fala.

Não seria tardio salientar que nesta etapa do trabalho fui transferida desta escola, pois como professora estadual sou sujeita a remoções e devido a sutis orientações de não mais me envolver com os meninos do Projeto Formando Cidadão, insinuando comprometer seus horários dentro da escola com atividades não produtivas. Nada mais pude fazer a não ser continuar meu estudo com o que já havia compilado e acumulado, além do conhecimento adquirido nas observações e conversas.

Portanto, com os meninos cessaram-se as interferências e inferências nos grupos de jogadores. Porém algumas lacunas precisavam ser preenchidas. Uma delas o comportamento lingüístico padrão deste grupo, o refinamento proposital na norma lingüística convencionalizada materialmente constatada no uso do “S”. Esta determinação de saber, dotando os enunciados de efeitos de poder. Outra, a possibilidade dos jogadores de exercerem poder ou experimentar limitações, repressões e persuasões no uso da linguagem.

Estas duas lacunas fizeram-me recorrer a Michel Foucault e seus estudos sobre a Teoria do Poder. Suas abordagens permitem que eu possa expor a aliança entre poder e palavra, o corpus escolhido demonstra a diferenciação entre jogadores como motor do jogo, os enunciados são signos de conflito deste grupo social e caberá a esta aliança reconhecer o vencedor neste exercício inserido na hierarquia de papéis, *status* e comportamentos.



## 2 TIRANDO PONTO

O grupo de meninos e meninas, não permaneceu o mesmo durante este período, já que a proposta era deixar livre aos componentes essa participação e colaboração, me proporcionou entrar em contato com este universo lúdico e vocabular.

Pude elencar vinte e nove termos que nomeiam estas jogadas e estratégias na modalidade do Triângulo, porém para não correr o risco de tornar-me superficial e pouco objetiva, tentando abordar com propriedade, fundamentação e profundidade, neste estudo investigarei dez destes nomes usados no jogo na modalidade do *Triângulo*.

Esclareço que as considerações aqui apresentadas têm como base tanto relatos orais e escritos deste grupo, quanto da observação participante do jogo propriamente dito. Estas experiências práticas fizeram surgir questionamentos pertinentes à semântica quanto ao sentido destes nomes:

*Por que designam as palavras **Jeitas, Scaps, Cu-de-Galinha** para certas jogadas, estratégias e estilos do jogador?*

*Quais os outros sentidos que estes termos possuem?*

*Como, por que e quando adquiriram elas estes sentidos?*

*Quais suas relações com o jogo propriamente dito ou com os jogadores que as evocam ou interpretam?*

Os termos que nomeiam as jogadas, estratégias e estilos quando evocados<sup>30</sup> e nomeados, antes de efetuar as jogadas, sofrem transformações de sentido. Estas transformações são estudadas pela semântica, já que se referem a sentido de um sinal de comunicação. Este vocabulário é criado e convencionalmente aceito pelo grupo, tem cada termo trazendo a lembrança de um conceito preciso legitimado apenas neste contexto do jogo, o que algumas vezes causa cisão com sentido de base<sup>31</sup> destes termos.

Esta observação oportuniza as considerações que pretendo fazer sobre um fato observado durante o jogo de bolas de gude que me reportou ao estudo do mito: o jogador nomeia a jogada que efetuará antes do ato de atirar a bolinha, sempre em voz alta para todos os outros participantes ouvirem, aliando isto ao posicionamento do polegar, indicador e bolinha.

Na seqüência, outros participantes fazem o mesmo. Percebi que isto não é feito ao acaso: esta nomeação anterior à jogada propriamente dita. Observei, neste contexto, uma conexão entre linguagem e mito, ou melhor, entre esta palavra e o pensamento mítico.

---

<sup>30</sup> Termo aqui utilizado com o sentido de chamar por, clamar por. Saliento que tal termo, neste estudo, difere de sentido do termo invocar que, utilizado em outros momentos, possui maior força como implorar proteção, ou socorro, ou auxílio, rogar, suplicar.

<sup>31</sup> GUIRAUD, Pierre. **A semântica**. São Paulo: DIFEL, 1975. p.35.

O que torna interessante este estudo é que, ao encontrar-me em face desta dúvida, que surgiu na elaboração desta pesquisa, estou também diante de questionamentos próprios da filosofia da linguagem.

*As palavras realmente dizem as coisas tais como elas são?*

*Descrivem e explicam verdadeiramente a realidade?*

*Que significações estão encarnadas neste ato de nomear a jogada antes de efetua-la?*

*Não seria apenas tradução de um pensamento?*

*Por que o jogador não fica em silêncio, nomeando a jogada apenas para si mesmo?*

*O que reveste estas palavras, estes nomes?*

Sendo esses meus questionamentos preocupações que fazem parte da filosofia da linguagem, e esta tendo implicações e discussões profundas e inesgotáveis, não pretendo encontrar respostas inequívocas na seqüência destes apontamentos. Quero manter o foco nesta força da linguagem e, denunciando-a, no poder encantatório mítico deflagrado por ela com a invocação<sup>32</sup> de palavras que nomeiam as jogadas e estratégias. Eis o ato determinante, para obter o resultado esperado: uma precisa trajetória da bolinha, atingindo a bolinha do adversário de forma certa ou, em muitos momentos, anular pretensas atitudes do adversário durante o jogo.

Como cada jogada ou estratégia possui um nome, inicio minha pesquisa explicitando qual a concepção do termo *nome* utilizada neste estudo, ou melhor, observo sobre qual prisma o *nome* será abordado aqui.

Entendo ser a função comunicativa a mais importante função da linguagem e que o “ato de argumentar” é o ato lingüístico fundamental. Aproveito esta noção para projetá-la na

---

<sup>32</sup> Como já mencionado o termo invocar, neste estudo, tem o sentido de implorar proteção, o socorro, ou auxílio, rogar, suplicar.

ação lúdica da linguagem no jogo de bolinhas de gude, no qual comunicar não é agir na explicitude lingüística, e sim montar o discurso envolvendo as intenções em modos de dizer. Esta ação discursiva, neste estudo nas partidas, se realiza nos diversos *nomes* de jogadas evocadas pelos jogadores, que se traduzem em atos argumentativos construídos na tríade do **falar, dizer e mostrar**.

O ato de argumentar é abordado aqui como **ato de persuadir**, ato que procura “atingir a vontade”, é observado como nível de funcionamento pragmático. Os enunciados usados pelo jogador envolvem a subjetividade, os sentimentos, a temporalidade e buscam adesão dos outros jogadores, além de não criarem certezas como o próprio contexto do jogo oportuniza e objetiva.

Estas observações dirigem a análise das relações pragmáticas, ideológicas e argumentativas no discurso do jogador, já que este se serve não só da habilidade em projetar a bolinha e acertar a do adversário. Sua estratégia discursiva transcende estes limites tentando anular e dificultar a performance do adversário, proferindo enunciados que evidenciam um funcionamento diferente daqueles que ocorrem nas relações formais explícitas, nas quais o valor de verdade obriga a adoção de uma semântica referencial simplesmente.

Neste estudo de enunciados dirigidos ao adversário, notei que servem tanto para determinar uma tipologia do discurso com base nos critérios de eficácia e vontade, como para funcionar como marcador de tensões, compromissos, intenções e principalmente regulador das forças ilocucionárias dos jogadores envolvidos na partida, como por exemplo, quando este estudo se refere ao uso da negação em verbos performativos:

*(a) Não dá-ses trocas. (o jogador impede ao adversário de trocar a bolinha que está ameaçada em jogo por outra menor ou considerada de inferior valor pelo grupo, geralmente é a cor, brilho, tamanho ou originalidade de desenho que a fazem ser disputada e valorizada)*

No ato da partida os enunciados dirigidos ao adversário permitem a análise da linguagem em seu funcionamento concreto, além do estritamente semântico, permitindo um sistema integrado para a abordagem semântico-pragmática.

O ato ilocucionário se inscreve no enunciado através de marcas convencionalizadas pelo grupo (no ritual do jogo). O componente pragmático passa a assumir o caráter de constitutivo na produção do sentido ao fazer parte do significado geral do próprio enunciado. O jogador tenta anular ou dificultar atitudes e jogadas do adversário, envolvendo assim seus atos de linguagem numa espécie de encenação no discurso. Os atos de linguagem do jogador funcionam como pressuposição, tornando-os atos de representar.

A noção pressuposição abordada aqui não é uma declaração, mas uma representação, um “agir como se”, transformando o discurso num jogo que acontece dentro de outro jogo.<sup>33</sup>

Portanto, a linguagem no jogo de bolinhas de gude passa a ser encarada como forma de ação, ação sobre o adversário e sobre a partida dotada de intencionalidade, caracterizando-se pela argumentatividade.

O jogador avalia, imagina, forma juízos de valor, além de, por meio do discurso – ação dotada de intencionalidade –, tenta influir no comportamento do adversário ou fazer com que ele acredite que compartilham da mesma estratégia, um “blefe”. É por esta razão que

---

<sup>33</sup> A troca de papéis, entre jogadores envolvidos na partida, possibilita reajuste entre os interlocutores para cada jogada em particular, para cada evento de enunciação.

posso afirmar que o ato de argumentar nesta situação do jogo, isto é, de orientar o discurso no sentido de determinadas conclusões, constitui o ato lingüístico fundamental.

Habilidade manual, pontaria, além do estudo da posição das bolinhas são relevantes, mas é a conexão entre intenções, idéias e intersubjetividade como ação dramática<sup>34</sup> efetivadas no discurso dirigido ao adversário que faz a diferença na performance do jogador, resultando numa melhor atuação na partida.

No jogo predomina o diálogo, como ressaltado por Guimarães,<sup>35</sup> em que o destinatário é o “locutor de daqui a pouco”. Há uma constante troca de papéis entre as pessoas envolvidas na partida, possibilitando reajuste de relação entre interlocutores para cada jogada em particular, para cada evento particular de enunciação.

Ilustro estas considerações com um enunciado:

*(b) Não dá-ses limps. (o jogador, prevendo que o adversário falará **Limps**, podendo assim limpar o terreno para proporcionar melhor trajetória da bolinha no lançamento, antecipa o movimento e anula a pretensão do antagonista. Pode-se perceber que, muitas vezes, apenas para intimidar, o adversário diz o enunciado, para parecer que sem limpar o terreno sua jogada ficará mais difícil, tenta com isso amedrontar o adversário ou direcionar sua atenção para outra bolinha pertencente a outro jogador localizada em outra região do terreno).<sup>36</sup>*

---

<sup>34</sup> VOGT, Carlos. **Por uma pragmática das representações: linguagem pragmática e ideologia**. 2.ed. São Paulo: Hucitec, 1980.

<sup>35</sup> GUIMARÃES (1981)Apud KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Argumentação e linguagem**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2002. p.21.

<sup>36</sup> Este enunciado, segundo VOGT (op. cit.) diz algo, mas o diz de um certo modo.

Antes do adversário lançar, o jogador profere seu enunciado, que representa um estado de acontecimentos da partida – o que aqui se pode chamar de sentido.<sup>37</sup>

Tem-se então a explicitação do ato de linguagem constituído no jogo em três atos mencionados: falar, dizer e mostrar.

O **falar** consiste na produção de frases, decorrentes da capacidade do falante de produzir determinados sons de acordo com determinadas regras gramaticais, isto é, de comportar-se gramaticalmente de acordo com essas regras. É o **nível gramatical**, a que se refere Benveniste (1966), correspondendo ao **ato ilocucionário** de Austin (1962). A frase é uma entidade fono-morfo-sintática decorrente das leis segundo as quais os signos se combinam numa dada língua.

O **dizer** consiste em produzir enunciados, estabelecer relação uma seqüência de sons e um estado de coisas. O enunciado é uma entidade semântica.

O **mostrar** está ligado a enunciação. Visto à luz do processo de enunciação a enunciação passa a ter um **sentido**, que incorpora o processo de significação e mostra a direção para a qual o enunciado aponta, o seu futuro discursivo.<sup>38</sup>

O produto lingüístico, produzido pelo jogador, necessita ser garantido por certas regras estruturais, porém sua validade concentra-se no que ele significa, isto é, quando a frase se atualiza em enunciado. É com a significação que acontece a transcendência, no encaminhamento dado a um sentido.

Dizer e mostrar constituem dois níveis ou modos de produção de significação que funcionam de maneiras diferentes: enquanto a significação do enunciado é dada pela relação entre a linguagem e o universo lúdico vocabular do jogo, constituindo o domínio da

---

<sup>37</sup> Em Koch, temos um aprofundamento desta distinção entre significação e sentido: “O sentido, portanto, não se apresenta como algo preexistente à decodificação, mas, sim, como constituído por ela. Assim, admitir que a interpretação derivada é, muitas vezes, imposta pela língua, obriga a recorrer a um conceito ao mesmo tempo **próximo e diferente** da noção tradicional de sentido literal-aquele que seria devido unicamente à frase da qual o enunciado constitui uma realização, antes de toda e qualquer interpretação. O valor semântico de uma frase – a sua significação – não é objeto de qualquer comunicação possível, pois ele consiste num conjunto de instruções para a sua interpretação, que comporta uma série de vazios a serem preenchidos por indicações que apenas a situação do discurso pode fornecer.” (KOCH, op. cit., p.24).

<sup>38</sup> Idem, p.28.

semântica; o sentido é dado pela relação entre a linguagem e os jogadores num contexto específico, num jogo dentro de outro jogo, constituindo o campo da pragmática.

Há as relações discursivas que se estabelecem entre enunciado e enunciação a que denomino, segundo Koch,<sup>39</sup> ideológicas e argumentativas. Os aspectos relacionados à intencionalidade do jogador são incluídos nestas relações mencionadas, bem como a atitude do jogador perante o discurso que produz, aos pressupostos, ao jogo das imagens recíprocas que fazem os jogadores, um do outro a cada nova jogada.

Estes fatores implícitos, que deixam no texto marcas lingüísticas relativas ao modo como é produzido e que constituem as diversas modalidades da enunciação, estabelecem estas relações ideológicas e argumentativas.

Por tratar-se de um jogo, segue marcas convencionalizadas pelo grupo, fazendo referência aos atos de linguagem (cf. as obras de Austin, Searle, etc.), pois em cada enunciado do jogo, de acordo com a intencionalidade do locutor, se estabelece um novo tipo de relações: **relações argumentativas**, que implicam, por exemplo, na apresentação de explicações de como o adversário poderá ou não agir, porém sentindo necessidade e prevendo esta intenção o adversário pode se pronunciar antes, pressupondo o que lhe será vetado, assumindo assim novamente direito de escolha, o que foi demonstrado no exemplo **(b)**.

O que resulta em relações discursivas ou pragmáticas, pois são de caráter eminentemente subjetivo, já que dependem:

---

<sup>39</sup> KOCH, op. cit.



- 1) das intenções dos falantes (jogador ou adversário);
- 2) dos efeitos a que estes visam ao produzir seu discurso;
- 3) e conseqüentemente da partida.

No interior de cada discurso, criam-se para os interlocutores obrigações que, segundo Ducrot,<sup>40</sup> podem ser chamadas de jurídicas, já que, por meio delas, se altera a situação dos participantes – algo que não era passa a ser. Por isso é que a enunciação constitui um **evento**.

As explicações acima podem ser observadas nestes enunciados:

*(c) Scaps – Não dá-sés scaps.*

Em certo momento da partida o jogador pode ter feito uma tentativa infrutífera, frustrada, não acertando a bolinha mirada. Pode, então, imediatamente ao perceber isto, evocar a expressão *Scaps* tendo assim o direito de atirar novamente, voltando ao ponto de origem do lançamento frustrado.

A palavra *Scaps* funciona no sentido contextual como justificativa, como se a bolinha tivesse escapado, escorregando entre os dedos, fazendo o jogador errar. Mesmo que isso não tenha acontecido como acidente e sim por inabilidade, ele pode usar desta estratégia para mascarar seu erro e tentar novamente.

O curioso é que se o seu adversário perceber que o jogador usará desta estratégia poderá dizer *Não dá-sés scaps*, impossibilitando-o de usar esta artimanha. Esse sentido contextual anula a possível estratégia para o jogador refazer a jogada.

---

<sup>40</sup> DUCROT, op. cit., p.87.

O que me leva a crer e discutir neste estudo é que o jogo dentro de outro jogo faz com que os processos simbólicos possam ser usados para o controle do desenrolar da partida e a vitória através da subordinação do adversário não só à habilidade manual, mas ao poder de regular o comportamento de seus adversários através da fala.

## 2.1 PELA DA MÃO

Acrescento ao projeto um estudo que contém uma tentativa de busca em entender alguns conceitos, idéias e termos utilizados por Saussure no seu Curso de Lingüística Geral,<sup>41</sup> quanto à natureza do signo lingüístico: significante, significado e arbitrariedade.

Tenho o cuidado de não me comparar a Castelar de Carvalho,<sup>42</sup> ao usar este trabalho como inspiração, observando que nele a teoria do signo lingüístico adquire finalidades didáticas através de sua apresentação, esclarecimento sistemático e aprofundamento sobre noções formuladas pelo mestre genebrino.

Utilizo o jogo de bolinhas de gude, ou mais especificamente alguns termos evocados na efetivação do jogo, exemplifico, analiso e explico alguns destes conceitos saussurianos, tornando a observação dos termos do jogo um preâmbulo ou complemento à leitura deste capítulo do Curso.

---

<sup>41</sup> SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. 20.ed. Org. por Charles Bally e Albert Sechehaye, col. Albert Riedlinger. Tradução de: Antônio Chelini, José Paulo Paes, Isidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1995.

<sup>42</sup> O comentário refere-se à obra *Para compreender Saussure* de Castelar de CARVALHO (8.ed. Petrópolis: Vozes, 1997).

À luz dos textos originais delinheio os exemplos e análises de alguns conceitos-chave em torno dos quais ainda giram as formulações da Lingüística Contemporânea, daí a preocupação de facilitar a reflexão, interpretação, penetração e conseqüente apreensão.

### **3 LIMPS**

#### **3.1 CAVALAS**

O signo saussuriano é demonstrado, na referida obra, como entidade composta de duas faces facilmente percebidas na observação da evocação da jogada dentro da partida, quando o jogador une uma intenção, um efeito que tenciona produzir com a bola a uma imagem acústica, num ato psíquico idealiza a jogada, tem a impressão mental do quer realizar (significado) e a imagem acústica (significante) surge unida a ela. Não há como separar estes dois acontecimentos, pensa-se na jogada e sente-se como ela é chamada.

Assim, poder-se-ia pensar que o jogo consiste em simples lista de nomes que correspondem às jogadas, como se esta lista já preexistisse. Esta compreensão superficial e simplificada foi alertada, contestada (e aprofundada) pelo estudioso:

Não existissem idéias pré-estabelecidas, e nada é distinto antes do aparecimento da língua. Perante esse reino flutuante, ofereciam os sons, por si sós entidades circunscritas de antemão? Tampouco. A substância fônica não é mais fria, nem mais rígida, não é um molde a cujas formas o pensamento deve necessariamente acomodar-se, mas uma matéria plástica que se divide, por sua vez, em partes distintas para fornecer os significantes dos quais o pensamento tem necessidade. Podemos, então, representar o fato lingüístico em seu conjunto, isto é, a língua, como uma série de subdivisões contíguas marcadas simultaneamente sobre o plano indefinido das idéias confusas (A) e sobre o plano não menos indeterminado dos sons (B).<sup>43</sup>

É no cérebro do jogador que efetuará a jogada que o conceito do efeito (ou objetivo que pretende) se acha associado às representações dos signos ou imagens acústicas (significante) que servem para exprimi-lo. Este conceito (significado) suscita no cérebro uma imagem acústica correspondente, é um fenômeno inteiramente psíquico, seguido então, de um processo fisiológico (cérebro e órgãos de formação) e posteriormente um processo físico (ondas sonoras propagadas pela boca), enfim, descreve-se em linhas gerais o circuito da fala para reforçar o vínculo de associação que se instaura entre conceito: significado, e imagem acústica: significante, compondo um signo.

Um dos signos utilizados no jogo como *Cavalas* serve aqui para demonstrar que não é apenas a união de um som a um certo conceito, já que o signo mencionado faz parte de um sistema conhecido e utilizado pelo grupo.

Os jogadores o usam em consenso geral, *Cavalas* tem em si um valor correspondente a um conceito determinado e constituído por suas relações com outros termos do jogo.

---

<sup>43</sup> SAUSSURE, op. cit., p.130.

### Encontro em Saussure a fundamentação para a reflexão:

Em todos estes casos, pois, surpreendemos, em lugar de idéias dadas de antemão, valores que emanam do sistema. Quando se diz que os valores correspondem a conceitos, subentende-se que são puramente diferenciais, definidos não positivamente por seu conteúdo, mas negativamente por suas relações com outros termos do sistema. Sua característica é ser o que os outros não são.<sup>44</sup>

Surge então outra questão envolvendo novamente o exemplo *Cavalas*, sua idéia não está ligada por relação alguma à seqüência de sons *[k-a'-v-a-l-a-s]* que lhe serve de significante, poderia ser representada por qualquer seqüência, surge como hábito coletivo, não se prende à realidade (arbitrariedade).

Como prova temos um significado semelhante ao dado anteriormente, tendo como significante, em algumas regiões do Paraná, *Pulada*,<sup>45</sup> este fato corrobora que o laço unindo o significante ao significado é arbitrário, uma das duas características do signo de Saussure.

A afirmação dada acima não pode fazer concluir que a livre escolha do termo depende do jogador, *Cavalas* ou qualquer outro signo já estão estabelecidos neste grupo lingüístico, quer-se dizer sim, que estes significantes são imotivados na sua essência, ou seja, arbitrários em relação ao significado, com o qual não se percebe nenhum vínculo.

### Veja-se em Saussure:

O laço que une o significante ao significado é arbitrário ou então visto que entendemos por signo o total resultante da associação de um significante com um significado, podemos dizer mais simplesmente: o signo lingüístico é arbitrário.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> SAUSSURE, op. cit., p.136.

<sup>45</sup> A grafia do termo é de minha responsabilidade; a região mencionada é a dos Campos Gerais, mais especificamente na cidade de Ponta Grossa.

<sup>46</sup> SAUSSURE, op. cit., p.81.

Analisando outro termo como *Crica* pode-se acreditar que a ele não se aplique o princípio fundamental da arbitrariedade, já que este pode trazer uma certa sugestão devido a sua sonoridade e ao seu significado: acertar em cheio a bola do adversário. Mas sua escolha é também arbitrária se observamos outro termo convencionado com mesmo significado, que é *Pinha*; não é um elemento orgânico no sistema lingüístico.

Esta nuance de dúvida, ou melhor, objeção também paira sobre as onomatopéias, para a qual se obtém a seguinte elucidação:

O contraditor se poderia apoiar nas onomatopéias para dizer que a escolha do significante nem sempre é arbitrária. (...) a qualidade de seus sons atuais, ou melhor, aquela que se lhes atribui, é um resultado fortuito da evolução fonética.<sup>47</sup>

Sobre o comentário feito a respeito da não livre escolha do jogador, ou melhor, a impossibilidade de escolha aleatória de um significante feita pelo jogador, encontra-se justificativa na imutabilidade do signo, mais especificamente neste trecho:

Se com relação à idéia que representa, o significante aparece como escolhido livremente, em compensação, com relação à comunidade lingüística que o emprega, não é livre: é imposto.<sup>48</sup>

É evidente que embora falando e evidenciando a imutabilidade com as reflexões feitas, estas são insuficientes, observar apenas por este aspecto não demonstra o deslocamento da relação entre significante e significado. Ilustrando com o termo *Scaps*, nota-se que o significante foi modificado não só no seu aspecto material (escapar) como também o conceito alterou-se, já que o termo é evocado quando o jogador erra uma jogada e tenta remediar este

---

<sup>47</sup> SAUSSURE, op. cit., p.83.

<sup>48</sup> Idem, p.85.

erro, justificando que a bola escapou entre seus dedos, dando-lhe o direito de tentar novamente. Embora, na essência, o signo nada sofreu, percebe-se, como já mencionado, que o significado no jogo é um pouco diferente, denotando erro. Não é uma alteração apreciável no conceito, no significado, já no significante é bem menos sutil: escapar – *Scaps*, de um modo ou de outro, denota um deslocamento de relação.

Chegando a crer ser ilógico provar num parágrafo a imutabilidade e em outro seguinte uma alteração (mutabilidade) do signo, quer-se apenas destacar algo já enunciado por Saussure:

Em última análise, os dois fatos são solidários: o signo está em condições de alterar-se porque se continua. O que domina em toda alteração é a persistência da matéria velha; a infidelidade ao passado é apenas relativa. Eis porque o princípio de alteração se baseia no princípio de continuidade.<sup>49</sup>

Este efeito contraditório é também explicado em nota dos autores do Curso:

Seria injusto censurar a F. de Saussure o ser ilógico ou paradoxal por atribuir à língua duas qualidades contraditórias. Pela oposição de dois termos marcantes, ele quis somente destacar uma verdade: que a língua se transforma sem que os indivíduos possam transformá-la. Pode-se dizer que ela é intangível, mas não inalterável.<sup>50</sup>

Relacionando os termos do jogo com reflexões feitas sobre imutabilidade e mutabilidade do sistema lingüístico, acredito ter chegado ao que parece ser de fundamental importância quanto à terminologia usada nas noções sobre natureza do signo lingüístico.

---

<sup>49</sup> SAUSSURE, op. cit., p.89.

<sup>50</sup>Idem, p.89.



### 3.2 BOAS NAS VOLTAS

Há um poema de Gilberto Mendonça Teles<sup>51</sup> que consegue traduzir o que o termo *nome* significa e que propriedades possui, quando citado neste projeto, segue-se um trecho do poema:

*Todo nome se adere e diz,  
simula sua fome de coisa,  
sua força de câncەر, sua  
forma de canto, circundante.  
Só o nome circula livremente  
no íntimo dos homens. Só ele  
pode conter a eternidade  
Que em si mesmo se adivinha,  
e falece.*

*Sob a luz da pele ou da casca  
de letras que o protegem,  
o nome se inclina para dentro  
e se concentra na espessura  
interior.*

O poema expõe a casca de cores, linhas, gestos de que o nome reveste os significados; significados estes que os signos passam a ter ao serem nomeados. O nome designa sem estreitar a significação, envolve sem fechar o significante, ele energiza, deixa volátil o que é material, transubstancializa e transcende, eterniza o efêmero pensamento, realiza o imaginável, não pode ser compreendido apenas como Locke<sup>52</sup> o afirma, prefiro aliar-me a Hobbes<sup>53</sup>, que definiu o nome em seu *Computation or Logic*, Part I, cap. ii, dizendo ser:

uma palavra tomada arbitrariamente que serve como marca capaz de suscitar em nossa mente um pensamento parecido com algumas outras coisas que havíamos tido antes e que, ao ser pronunciada por outros, pode converter-se, para eles, em signo de que o pensamento do espectador tenha em mente.<sup>54</sup>

---

<sup>51</sup> O poema intitula-se “O Nome”, e faz parte da obra *Poemas Reunidos* de Gilberto Mendonça Teles. (Rio de Janeiro: José Olímpio, Brasília: INL, 1978. p.75).

<sup>52</sup> MORA, José Ferrater. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1978. p.509.

<sup>53</sup> Idem.

<sup>54</sup> Idem, p.509.

Em outras palavras, fazemo-nos entender usando estas marcas arbitrárias, entendemos os outros fazendo uso delas, por estarem estabelecidas em convenções fundamentadas em fenômenos da vida mental consciente ou inconsciente.

Essa dificuldade em externar qual significação tem o nome da jogada dentro do jogo é significativa. Cercando este ato de mistério e admiração, sinto-me como um dos meninos de Graciliano Ramos em *Vidas Secas*:

Nova dificuldade chegou-lhe ao espírito, soprou-a no ouvido do irmão. Provavelmente aquelas coisas tinham nomes, o menino mais novo interrogou-os com os olhos. Sim, com certeza as preciosidades que se exibiam nos altares da igreja e nas prateleiras das lojas tinham nomes. Puseram-se a discutir a questão intrincada. Como podiam os homens guardar tantas palavras? Era impossível, ninguém conservaria tão grande soma de conhecimentos. Livres dos nomes as coisas ficavam distantes misteriosas. Não tinham sido feitas por gente. E os indivíduos que mexiam com elas cometiam imprudência. Vista de longe, eram bonitas. Admirados e medrosos, falavam baixo para não desencadear as forças estranhas que elas porventura encerrassem.<sup>55</sup>

Também observo o jogo e ouço os brados dos jogadores, a batida mágica das bolinhas, o seu brilho colorido, o triângulo desenhado no chão, o suave roçar da esfera de vidro na terra batida, maravilhando-me, quando surge esta questão não menos intrincada que discuto, supondo existirem forças estranhas que são desencadeadas com o falar dos nomes. Vem à tona o questionamento: *o que envolve estas palavras?*

Não busco a significação de cada uma delas, mas sim qual a significação do ato de evocá-las. Como os meninos, acima citados, quero partilhar esta tentativa de resposta e, sob a luz dela, desencadear estas forças estranhas, porém buscando ter controle sobre elas.

---

<sup>55</sup> RAMOS, Graciliano. **Vidas secas**. São Paulo: Record, 1980. p.125.

Este poder encantatório da linguagem,<sup>56</sup> esta força que adere à palavra, reforça a idéia de que a linguagem não é uma simples união entre signo e coisa ou signo e idéia, mas encarna significações.<sup>57</sup> Os nomes das jogadas são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano,<sup>58</sup> enfim, são mitos que, naquele rito, tornam as palavras com poder suficiente de fazer com que as coisas sejam tais como são ditas e pronunciadas. A palavra é divina e criadora.<sup>59</sup>

Não podemos limitarmo-nos a entender mito apenas com o sentido de “ficção” ou “ilusão”. Prefiro a definição de Eliade: “O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares.”<sup>60</sup>

Na conduta dos jogadores, o mito se revela como fenômeno de cultura, confere significação e valor para seu comportamento, já que, quando questionados sobre o motivo por que eles procedem assim, respondem que assim lhes foi ensinado, ou porque todos fizeram e fazem assim. Tais respostas demonstram que a função da mitificação é a de representação de modelo, existe um rito.

Outro ponto que revela a presença do mito, além da recitação, é a presença do tempo e local para o rito. Escolhe-se o terreno e nele desenha-se um triângulo, ou faz-se um buraco no chão, dependendo da aprovação de todos à adoção desta ou daquela modalidade.

---

<sup>56</sup> CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. 11.ed. São Paulo: Ática, 1999. p.138.

<sup>57</sup> Idem, p.149.

<sup>58</sup> MACHADO, Roberto. **Foucault, a filosofia e a literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. p.134.

<sup>59</sup> CHAUI, op. cit., p.138.

<sup>60</sup> ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1977. p.8.

É no utilizar a palavra em voz alta que percebo que não é apenas o conhecimento técnico, a agilidade dos dedos ou a pontaria que conta naquele lapso de tempo sagrado. A evocação oral reveste a palavra de poder mágico, de dominação.

Tem-se ali uma proclamação que impregna a palavra de força, melhor definida em:

Na maioria dos casos não basta conhecer o mito da origem é preciso recitá-lo, em certo sentido é uma proclamação e uma demonstração do próprio conhecimento. E não é só: recitando ou celebrando o mito da origem o indivíduo deixa-se impregnar pela atmosfera sagrada na qual se desenrolam esses eventos, miraculosos. O tempo mítico das origens é um tempo “forte”, porque ele foi transfigurado pela presença ativa e criadora dos entes Sobrenaturais. Ao recitar os mitos reintegra-se àquele tempo fabuloso e a pessoa torna-se, conseqüentemente, “contemporânea de certo modo, dos eventos evocados compartilha da presença dos deuses ou dos Heróis. Numa fórmula sumária, poderíamos dizer que, ao “viver” os mitos sai-se do tempo qualitativamente diferente, um tempo “sagrado” ao mesmo tempo primordial e indefinidamente recuperável.<sup>61</sup>

É, então, conhecendo a jogada e, sobretudo, nomeando-a perante os adversários, que se domina e manipula a realidade. A justificação do nomear, do revestir de poder sagrado tanto a palavra quanto quem a pronuncia tem significação intrínseca, uma conexão entre consciência lingüística e consciência mítica.<sup>62</sup>

Essas afirmações encontram-se fundamentadas e explicadas com maior propriedade nos estudos de Cassirer:

No reino da Mitologia superior: aqui se acredita que a essência de cada configuração mítica pudesse ser lida a partir de seu nome. A idéia de que o nome e a essência se correspondem em uma relação intimamente necessária, que o nome não só designa, mas também é esse mesmo ser, e que contém em si a força do ser, são algumas das suposições fundamentais dessa concepção (Auschauung) mítica, suposições que a própria pesquisa filosófica e científica também parecia acertar. Tudo aquilo que no

---

<sup>61</sup> ELIADE, op. cit., p.21

<sup>62</sup> CASSIRER, op. cit.

próprio mito é intuição imediata e convicção vivida, ela converte num postulado do pensar reflexivo para a ciência da mitologia; ela eleva, em sua própria esfera, ao nível da exigência metodológica a íntima relação entre o nome e a coisa, e sua latente identidade.

Este método foi-se aprofundando e aperfeiçoando através da história da investigação mitológica, da história da filologia e da ciência da linguagem.<sup>63</sup>

Encontramos esta mitificação da palavra nos heróis de histórias em quadrinhos, como Thor “As aventuras de Thor”, nos desenhos animados como Lion “Thundercats”, na Bíblia Sagrada (Gênesis), nos gritos de guerra das torcidas organizadas, na cultura dos índios Cuna, citados por Eliade:

Conhecer a origem de um objeto, de um animal ou planta, equivale a adquirir sobre eles um poder mágico, graças ao qual é possível dominá-los, multiplicá-los ou reproduzi-los à vontade. (...)

Segundo a crença desses índios, o caçador bem sucedido é aquele que conhece a origem da caça.<sup>64</sup>

Encontramos também em nossa literatura infantil, nas obras de Monteiro Lobato, através de seu personagem Emília com sua frase: “Faz de conta que...” que exemplifica e alicerça a probabilidade de ainda hoje, nos terrenos baldios ou fundos de quintais, os meninos nesta atividade lúdica exercerem mitificações, porque nas jogadas nomeadas, nesta linguagem exercendo poder sobre o pensamento, revestindo de esplendor um signo, abrindo uma realidade para si mesmo, o jogador introduz a si próprio nestas configurações, fazendo a realidade e o que deseja tornar realidade se interpenetrarem.

Cada nome marca, para o jogador, algo semelhante ao nascimento de um Tro,<sup>65</sup> ou uma experiência como Daimon.<sup>66</sup> Isto não se dá por mero acaso,<sup>67</sup> ou despropositadamente. Esta

---

<sup>63</sup> CASSIRER, op. cit., p.17.

<sup>64</sup> ELIADE, op. cit., p.19.

<sup>65</sup> CASSIRER, op. cit., p.53.

<sup>66</sup> Idem, p.34.

<sup>67</sup> Idem, p.29.

evocação é uma tentativa de ir ao encontro do sentimento e do pensamento configurador,<sup>68</sup> é uma forma de sentir-se ainda mais agente no jogo e buscar a certeza de conseguir êxito. O nome da jogada exaltada gera um poder circundante, expressa mais um certo fazer do que um certo ser,<sup>69</sup> daí sua eficiência, daí erguer-se como uma configuração especial.

Podemos encontrar segurança nesta reflexão, debruçando-nos nos estudos de Cassirer e, melhor ainda, em algumas considerações de Usener citadas neste estudo:

O homem deixa de ser simples juguete de impressões externas e intervém. (...) Esta regulação (...) em intervalos, definidos (...) às quais se liga o mesmo invariável efeito, mais uma vez.

Porém, o eu só pode trazer à consciência este seu atuar de agente, como antes o seu sofrer paciente projetando-o para fora e colocando-o diante de si em firme consideração visível.<sup>70</sup>

Quando o jogador se encontra sob esse encanto da intuição mítico-religiosa nela submerge, tudo a sua volta é instantânea e fugazmente recoberto por ela, encontra-se voltado para um único objetivo, sua percepção se estreita e, conseqüentemente, temos na união destas ações o pré-requisito de todo pensar mítico e de toda enformação mítica. O desejo de eficácia, precisão na jogada e conseqüente vitória acomete seu mundo interior. Então, evoca o nome da jogada, este salta, se externiza, todo energizado de excitação objetiva e subjetiva numa situação concreta e individual.<sup>71</sup>

Neste momento, mundos míticos e lingüísticos se fundem, pois temos o selo da “significação” verbal, a qual só é adquirida por aquilo que é essencial para o seu desejar.<sup>72</sup>

---

<sup>68</sup> CASSIRER, op. cit., p.24.

<sup>69</sup> Idem, p.37.

<sup>70</sup> Idem, p.35.

<sup>71</sup> Idem, p.55.

<sup>72</sup> Idem, p.53-54.

Estas afirmações sobre essa fusão entre mundo mítico e mundo lingüístico são corroboradas por Cassirer:

Todos os conteúdos do espírito, por mais que tenhamos de atribuir-lhes sistematicamente um domínio próprio, e fundamentá-lo em seu próprio princípio autônomo, na realidade nos são dados primeiro apenas neste entrelaçamento. A consciência teórica, prática e estética, o mundo da linguagem e do conhecimento, da arte, do direito e o da moral, as formas fundamentais da comunidade e do Estado, todas elas se encontram originariamente ligadas à consciência mítico religiosa. Tão forte é este liame que já onde começa a enfraquecer, o mundo do espírito parece ameaçado de total desintegração; é tão vital que, apenas as formas individuais, ao procurarem sair do todo originário e enfrentá-lo com a exigência de peculiaridade específica, parecem desenraizar-se e com isto perder parte de sua própria essência (...) que a negação contém o germe de uma nova conexão que, por sua vez, surge de outras postulações heterogêneas.<sup>73</sup>

Parece apropriado seguir esta análise da conexão entre linguagem e mito deportando-me à posição da palavra neste contexto, visando obter uma compreensão mais exata das questões aqui pontuadas, para que estas não soem inseqüentes ou incoerentes.

O nome da jogada precede a efetivação material da jogada e a resguarda.<sup>74</sup> O nome da jogada parece ser a verdadeira fonte de sua eficácia,<sup>75</sup> isto se considerarmos tal conexão: identidade essencial entre palavra e o que ela designa.<sup>76</sup> Observo que não se trata apenas de referir ou significar: existe uma projeção da consciência, na qual se refugia o conteúdo, e isto passa a ser forma de existir e, conseqüentemente, forma de atuação.<sup>77</sup>

---

<sup>73</sup> CASSIRER, op. cit., p.63- 64.

<sup>74</sup> Idem, p.66.

<sup>75</sup> Idem, p.67.

<sup>76</sup> Idem, p.68.

<sup>77</sup> Idem, p.75.

Assim a palavra não expressa o conteúdo da percepção de forma convencionalmente simbólica, mas se mescla a ela; o conteúdo não é envolvido pela palavra, ele aflora dela. Neste processo, nesta relação de identidade interativa entre nome e ação, substancializa-se a palavra.

De fato, A Palavra, A Linguagem, é que realmente desvenda ao homem aquele mundo que está mais próximo dele que o próprio ser físico dos objetos e que afeta mais diretamente sua felicidade ou sua desgraça. Somente ela torna possível a permanência e vida do homem na comunidade, e nela, na sociedade, na relação com um “tu” também assume forma determinada o seu próprio eu, sua subjetividade, mais ainda aqui a função criativa ao se realizar, não é apreendida como tal, toda energia do atuar espiritual é transferida ao produto desta atividade, fica como que amarrada a este e só é reverberada por ele, como no reflexo. Também aqui, como no caso das ferramentas, toda espontaneidade é, pois, interpretada como receptividade, toda criação como ser e tudo o que é produto da subjetividade como substancialidade.<sup>78</sup>

Conseqüentemente, não é uma fala qualquer, são necessárias condições especiais para que esta palavra se substancialize, se tornando não apenas um conceito, uma idéia, mas *um modo de significação, uma forma*.<sup>79</sup>

A maneira que os jogadores proferem o nome das estratégias e jogadas faz o nome suscetível de ser julgado por um discurso, como definido por Barthes: *o mito é uma fala*,<sup>80</sup> e como tal tem limites formais, mas não substanciais. O grupo de jogadores apropria este estado oral, aberto desta mensagem e a envolve de imagens, forças e poderes, a investe de um uso social que se acrescenta à pura matéria. O nome da jogada permanece detido durante o tempo da partida, durante o rito, é neste tempo que a matéria nome pode ser arbitrariamente dotada de significação.

---

<sup>78</sup> CASSIRER, op. cit., p.78-79.

<sup>79</sup> BARTHES, op. cit., p.131.

<sup>80</sup> Idem, p.131.



Porém, não é de um modo teórico de representação, como salienta oportunamente

Barthes:

A fala mítica é formada por uma matéria já trabalhada em vista de uma comunicação apropriada: todas as matérias-primas do mito quer sejam representativas quer gráficas, pressupõe uma consciência significante, e por isso que se pode raciocinar sobre eles independentemente da sua matéria.<sup>81</sup>

É a fusão de mundo mítico e lingüístico na fala do jogador, esta fala mítica dele é entendida, neste estudo, como unidade verbal que sintetiza a significação não se restringindo em língua, a fala não pertence ora num ora noutra mundo, corporifica aquilo que é necessário ao seu desejar, devido a isso se segue a explicação do sistema mítico, feita por Barthes, buscando explicitar sua dupla função que ocorre de maneira simultânea: designando e nomeando cada jogada e estratégia e se fazendo significar, ou melhor se fazendo compreender potencializando desejos:

É sempre indispensável recordar que o mito é um sistema duplo, nele se produz uma espécie de ubiqüidade: o ponto de partida do mito é constituído pelo ponto terminal de um sentido. Para conservar uma metáfora espacial, (...), diria que a significação do mito é constituída por uma espécie de torniquete incessante, que alterna o sentido do significante e a sua forma, uma linguagem-objeto e uma metalinguagem, uma consciência puramente significante e uma consciência puramente representativa; esta é a alternância e, de certo modo, condensada pelo conceito, que se serve dela como de um significante ambíguo, simultaneamente intelectual e imaginário, arbitrário e natural.<sup>82</sup>

O nome da jogada ou estratégia define uma intenção de acerto, uma vontade, um imperativo, a fala impõe sua força intencional, adquire valor; muito mais que apenas sentido literal o desejo de vitória constituir-se-á, exteriorizar-se-á, apresentar-se-á na evocação intencional aparentemente vazia na literalidade da palavra. Esta força intencional impõe ao adversário e ao jogador de bolinhas o caráter de valor em pronunciar o nome da jogada antes

---

<sup>81</sup> BARTHES, op. cit., p.132.

<sup>82</sup> Idem, p.144.

de efetuá-la, simultaneamente entre eles se estabelece um processo intelectual e imaginário, arbitrário e natural, condensado pelo conceito evocado, pelo significado ambíguo.

Novamente, é necessário salientar que, ao serem perguntados, os jogadores não externavam esta intencionalidade de substancialização ou potencialização na evocação da jogada. Como já mencionado, apenas explicavam ser esta a forma certa, a forma que outros antes deles o faziam, sentiam que deviam agir conforme haviam visto agir. Os jogadores vivem esta evocação como uma história simultaneamente verdadeira e irreal, percebo o significante do mito, enquanto totalidade inextrincável de sentido e forma, dependendo da situação concreta do sujeito, reagindo de acordo com o mecanismo constitutivo do mito, com sua dinâmica própria no tempo real durante a partida e tempo mítico na efetivação do rito.

Estas afirmações são corroboradas pelo trecho a seguir em que Barthes discorre sobre um dos três tipos diferentes de leitura e decifração do mito: *A terceira focalização é dinâmica, consome o mito segundo os próprios fins da sua estrutura: o leitor vive o mito como sua história simultaneamente verdadeira e irreal.*<sup>83</sup>

A afirmação feita sobre o grupo de jogadores acolherem como prática esta evocação do nome de forma inocente demonstra que é característica desta mitificação não esconder seu uso, nem ostentá-lo; não há nesta nomeação em voz alta nenhuma tentativa de encobrir verdades, iludir ou confessar fé num ato; simplesmente é uma inflexão.

Ao aprender vendo outros jogadores, o iniciante procura aceitação, vitória, apuro na técnica, fazendo e agindo como observa. Seguindo o rito, profere também ele a jogada

---

<sup>83</sup> BARTHES, op. cit., p.149.

antes de realizá-la, é o seu compromisso também transmitir um conceito intencional, na substancialização da palavra elimina o conceito, escondendo-o, naturaliza o conceito. Transforma a história em natureza, por isso ao ser questionado o jogador expõe uma razão: causalidade artificial, porque é feito e valorizado assim pelo grupo, naturaliza sua fala, não o vê como sistema semiológico, mas sim como um sistema indutivo, a significação reside para ele nos fatos que vê, ouve, observa e interage durante as partidas.

### 3.3 TROCAS

Durante a partida, o jogador pode achar que a posição em que se encontra não está adequada, que não irá conseguir atingir a bolinha desejada desta posição, percebendo isto ele tem a opção de falar o termo *Jeitas*, que lhe dará o direito de medir através de passos a distância entre ele e a bolinha almejada e colocar-se em outro ângulo, para então efetuar sua jogada.

Este seria o sentido contextual do nome *Jeitas*, usando da conceituação de Guiraud,<sup>84</sup> ponto de partida para o estudo da mudança de sentido que esta palavra sofreu quando adquiriu este valor sócio-contextual.

Acredito ser *Jeitas* fabricada a partir da palavra ajeitar,<sup>85</sup> verbo transitivo direto que significa “pôr a jeito, acomodar” e como verbo transitivo indireto “conseguir por meios hábeis”; este seria o sentido de base da referida palavra.

---

<sup>84</sup> GUIRAUD, op. cit.

<sup>85</sup> FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio século XXI escolar**: o minidicionário da língua portuguesa. 4.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. p.26.

O nome da jogada é uma criação consciente e uma evolução espontânea da linguagem,<sup>86</sup> colorindo um conceito. A palavra é feita através da redução.<sup>87</sup> Embora exista uma leve transmissão do sentido de base para o sentido contextual, ocorre o deslizamento espontâneo do sentido quando é colocado o S além da redução, dando um certo refinamento ao nome da jogada, um valor expressivo; passando de sentido de base para sócio-contextual.

“Ajeitar”, para este grupo específico, é menos refinada que *Jeitas*, esta proporciona um ar de maior habilidade. O nome da jogada espetaculariza-se<sup>88</sup> e age como se buscasse inspiração do vocábulo.<sup>89</sup>

Intencionalmente restringe-se o conhecimento de seu significado a apenas aqueles que participam do jogo, que sabem jogar bem, uma espécie de teoria do código. Implicitamente os jogadores tentam tornar as jogadas uma propriedade daqueles que jogam.

Estas afirmações podem ser corroboradas por Guiraud:

O sentido muda porque se dá deliberadamente um nome a um conceito para fins cognitivos e expressivos; porque as coisas são nomeadas. O sentido muda porque uma das associações é secundária (sentido contextual, valor expressivo, valor social); ele desliza progressivamente sobre o sentido de base e o substitui; o sentido evolui. Mudança individual, consciente e descontínua no primeiro caso; coletiva, inconsciente e progressiva no segundo; em ambos os casos o que se dá é o resultado de uma modificação na estrutura das associações psíquicas que constituem o sentido e os valores da palavra.<sup>90</sup>

---

<sup>86</sup> FERREIRA, op. cit., p.40.

<sup>87</sup> SOUZA, Cássia Leslie Garcia de; CAVÉQUIA, Márcia Paganini. **Linguagem**: criação e interação. 2.ed. col. Rosemeire Aparecida Alves. São Paulo: Saraiva, 1999. p.56.

<sup>88</sup> DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. p.14.

<sup>89</sup> GUIRAUD, op. cit., p.65.

<sup>90</sup> Idem, p.61.

Volto a refletir sobre esta redução da palavra ajeitar tornando-se *Jeitas*, observo que o signo ajeitar na sua essência, de acordo com Saussure,<sup>91</sup> é arbitrário; mas esta escolha para nomear este tipo de jogada se caracteriza como não arbitrária, comprovado pelo significado do sentido de base e a significação de seu sentido contextual.

Em certo momento da partida, o jogador pode ter feito uma tentativa infrutífera, frustrada, não acertando a bolinha mirada. Pode, então, imediatamente ao perceber isto, evocar o nome *Scaps*, tendo assim o direito de atirar novamente, voltando ao ponto de origem do lançamento frustrado.

A palavra *Scaps* funciona no sentido contextual como justificativa, como se a bolinha tivesse escapado, escorregando entre os dedos, fazendo o jogador errar. Mesmo que isso não tenha acontecido como acidente e sim por inabilidade, ele pode usar desta estratégia para mascarar seu erro e poder tentar novamente.

O curioso é que se o seu adversário perceber que o jogador usará desta estratégia, poderá dizer *Não dá-ses Scaps*, impossibilitando-o de usar esta artimanha. Esse sentido contextual anula a possível estratégia para o jogador refazer a jogada.

Este termo *Scaps* possivelmente tem sua origem no verbo transitivo indireto escapar<sup>92</sup> que tem como significados: livrar-se de um perigo em acidente funesto, desagradável; esquivar-se, furtar-se, fugir, livrar-se, além de um significado bastante oportuno: passar despercebido, isso se observado junto ao sentido contextual. Trata-se também de evolução espontânea da linguagem,

---

<sup>91</sup> SAUSSURE, op. cit., p.81.

<sup>92</sup> FERREIRA, op. cit., p.280.

de uma criação consciente, notando também a redução com a tentativa de refinamento já comentada anteriormente.

*Scaps* é uma palavra fabricada a partir de uma já existente, evidenciando um deslizamento ulterior no sentido de base,<sup>93</sup> um dos meios pelos quais a língua dispõe para a criação de palavras. O valor sócio-contextual<sup>94</sup> deste nome, advindo de um complexo de associações, ou seja, esta associação, desenvolveu-se, invadiu seu sentido e, finalmente, durante o tempo real do jogo, alterando-o.<sup>95</sup>

Em *Não dá-ses Scaps*, o processo semântico de criação de palavras que acontece com o verbo transitivo direto dar<sup>96</sup> parece ser diferente, já que sentido contextual e sentido de base têm significados similares: conceder, conferir, outorgar.

No jogo o nome *dá-ses* tem um acréscimo do **S** ao pronome se, podendo observar um certo padrão nesta tentativa de tornar os termos próprios desta atividade lúdica: Os jogadores com este valor sócio-contextual destes **S** ao final dos termos o tornam elemento de estilo. O nome das jogadas evocaria por outro lado à imagem daqueles que as empregam, derivada deste grupo que domina esta terminologia, um poder reconhecido com a habilidade não só de jogar, mas de conhecer e saber usar os vocábulos,<sup>97</sup> isto é, uma associação

---

<sup>93</sup> GUIRAUD, op. cit., p.42.

<sup>94</sup> Idem, p.42.

<sup>95</sup> Idem, p.43.

<sup>96</sup> FERREIRA, op. cit., p.202.

<sup>97</sup> GUIRAUD, op. cit., p.38.

secundária motivada,<sup>98</sup> tendo em vista o valor expressivo adquirido, esta imagem subsidiária de poder que se superpõe ao sentido contextual e no seu valor sócio-contextual.<sup>99</sup>

Justifico esta caracterização como associação secundária motivada porque acredito que este valor expressivo reforça e evoca o poder que o locutor possui quando tem conhecimento convencionalmente associado à imagem de refinamento e obtenção de aceitação e inscrição no grupo.

O emprego da palavra indica involuntariamente o grupo a que o locutor pertence, o de jogadores de bolinha de gude, assim é reconhecido. Ao emitir os enunciados próprios desta ação lúdica, evocam-se associações que se acrescentam ao seu sentido, dotando o enunciado do valor sócio-contextual. Esses valores, expressivo e sócio-contextual, demonstram não ser este nome de jogada usado por qualquer pessoa, mas sim nesta situação determinada. Este nome está associado ao grupo dos jogadores e ao contexto social ao qual ordinariamente pertence, portanto são os dois tipos de valores estilísticos.

Os valores estilísticos propiciam imagens subsidiárias que se superpõem ao sentido, são associações, e como toda criação verbal é motivada e, sendo dotada do valor estilístico, esta motivação é secundária.

Um dos termos utilizados no jogo que demonstra designar objetivamente um conceito<sup>100</sup> é ***Cu-de-Galinha***, palavra também criada consciente e espontaneamente. O nome citado ilustra o procedimento de transferência de sentido, que consiste em designar um conceito

---

<sup>98</sup> GUIRAUD, op. cit., p.39.

<sup>99</sup> Idem, p.38.

<sup>100</sup> Idem, p.41.

de similitudes<sup>101</sup> de forma, pois o termo é usado quando a mão do jogador tem o dedo indicador dobrado e posicionado mais a frente dos demais, os quais estão dobrados em contato com a palma, como a forma de uma cloaca de ave. Não se trata de estratégia, modalidade ou regra, e sim estilo próprio de posicionamento da mão do jogador para executar o lançamento.

A mão fechada do jogador com o indicador dobrado e posicionado à frente dos demais motiva a comparação com a forma de uma cloaca de galinha, enfim, é originariamente uma metáfora estilística por associação. A associação com a forma da mão a uma cloaca, popularmente chamada cu, demonstra uma metáfora vulgar de intenção cômica.<sup>102</sup>

Olhando mais detalhadamente, observa-se um deslizamento da relação associativa segundo o esquema abaixo baseado em Guiraud:<sup>103</sup>

- **1.<sup>a</sup> Comparação**, isto é, associação de duas imagens autônomas, a aparência da mão ao lado da cloaca de ave ou cu de galinha;
- **2.<sup>a</sup> Metáfora ou sobreimpressão de duas imagens**, a aparência da mão se inscreve na cloaca de ave ou cu de galinha, a aparência da mão que é um cu de galinha;
- **3.<sup>a</sup> temos, posteriormente, o valor estilístico**; a imagem da cloaca de ave, do cu de galinha se apaga, só resta a associação vaga com algo de cômico e grosseiro, a mão fechada e o indicador dobrado e posicionado à frente dos demais;
- **Finalmente, a palavra se semantiza**; o reflexo expressivo se obscurece; a palavra *Cu-de-Galinha* designa um puro conceito e substitui “mão fechada e indicador dobrado”.

Há um deslocamento no interior do quadro das associações significantes: *Cu-de-Galinha* passou da casa “valor expressivo” para casa “sentido de base” no jogo.

---

<sup>101</sup> GUIRAUD, op. cit., p.42.

<sup>102</sup> Idem, p.43.

<sup>103</sup> Idem, p.44.



Após estas reflexões posso admitir que esta nominalização foi um ato criado consciente de origem individual;<sup>104</sup> é ao mesmo tempo descontínuo. Um indivíduo cria uma palavra que assume instantaneamente a sua função em virtude de uma convenção da coletividade; o deslocamento difere por ser inconsciente e progressivo, pois percebo um acordo coletivo, não explícito, enfim, como já mencionado o novo sentido vai pouco a pouco se impondo até que o grupo de jogadores aceita e torna o termo parte de seu vocabulário.

Este duplo processo tem uma conclusão bastante esclarecedora em:

Existe portanto, de um lado, criação individual, motivada, consciente e descontínua; por outro lado existe disseminação coletiva, inconsciente e progressiva do que resulta um obscurecimento da motivação.<sup>105</sup>

Examinando a palavra *Cu-de-Galinha* no interior do discurso, usado em tempo real da partida, percebo que a semantização não consegue alterar sua função, isto é, sua classe gramatical não sofre mudança tanto no sentido de base quanto no sentido contextual permanece como substantivo masculino aliado à locução adjetiva.

Quanto às mudanças de sentido percebidas neste grupo social, acredito serem elas causadas pela evolução do sentido, uma estratificação social da língua.<sup>106</sup> Neste grupo social criado em torno da prática lúdica tem-se uma espécie de código, conjunto constituído por estados de língua. Estas palavras próprias deste grupo social apresentam características distintas, imbricadas à cultura do jogo, à atividade do grupo,<sup>107</sup> e como tal pertencentes quase

---

<sup>104</sup> GUIRAUD, op. cit., p.44.

<sup>105</sup> Idem, p.45.

<sup>106</sup> MEILLET apud GUIRAUD, op. cit., p.72.

<sup>107</sup> Opus citatum, p.73.

que de modo exclusivo a ele, tendo um sentido especial, isto é, uma especialização da palavra adotada pelo conjunto, por esta coletividade.

As palavras aqui analisadas constituem um exemplo de especialização social. No seio do jogo elimina-se o sentido de base, um processo apenas aparentemente simples, já que é produto a um só tempo de outros processos múltiplos e complexos que ainda continuam a ser explorados nos domínios da semântica.

### **3.4 NÃO DÁ-SES SCAPS**

Este estudo retorna à questão problematizada entre Rajagopalan (1982, 1983 a e 1983b) e Kato abordada por Koch<sup>108</sup> sobre os verbos performativos<sup>109</sup> no negativo, devido ao seu uso freqüente no jogo de bolas de gude, incluindo esta questão nos campos da semântica ou da pragmática.

Objetivo a tentativa de ilustrar as considerações teóricas mencionadas anteriormente, além de efetivar sua apreciação e aplicação. Baseada em ocorrências no ato da partida em que estes verbos performativos na negação são usados como estratégia de anular possíveis posturas e ações do adversário, usando o poder da linguagem em sua forma de ação tipicamente humana, social e intencional ilustrada no universo do lúdico.

---

<sup>108</sup> KOCH, op. cit.

<sup>109</sup> J. L. Austin denomina de verbos performativos os verbos cuja enunciação realiza a ação que eles exprimem e que descrevem certa ação do sujeito que fala. Eu digo, eu prometo, eu juro são verbos performativos porque, ao enunciar esta frase, se pratica a ação de dizer, prometer, de jurar. (...) Qualificam-se de performativos os enunciados ilocucionários que significam a menção de impor através da fala um certo comportamento (ordem). (DUBOIS, op. cit., p.464).

Como Koch, aqui também faço um recorte enfocando a parte final do artigo de Rajagopalan,<sup>110</sup> no qual este afirma:

a) ainda que se tenha por interesse único e exclusivo explicar fatos lingüísticos (e não defender este ou aquele modelo teórico), ao verificar-se que duas (ou mais) hipóteses, de naturezas diferentes, parecem aptas a explicar o fenômeno, é sinal de que a discussão deve ser levada ao nível metateórico, com ajuda, se possível, de mais dados empíricos; b) que não há como debater questões metateóricas sem apelar constantemente aos pressupostos teóricos e que a validade destes só pode ser discutida em termos de seu maior ou menor poder explicativo; c) que a descoberta de ser uma hipótese mais fundamentada que outra não significa, absolutamente, que a segunda seja destituída de propósito.<sup>111</sup>

Tendo em vista estas considerações de Rajagopalan e concordando com Koch, decido abordar este problema do ponto de vista semântico – pragmático, o uso efetivo destes verbos performativos no negativo, em que transparecem os traços pragmáticos que interferem indelevelmente no nível semântico, não podendo encará-los como extra-lingüísticos, mesmo estando nos domínios de ordem pragmática.

Cito novamente Rajagopalan para iniciar minhas considerações:

a língua natural não se apresenta em fatias discretas, da mesma maneira que a natureza não nos apresenta o firmamento em esferas isoladas discretamente definidas. É a soma dos diversos espaços conceituais estabelecidos que corresponde a totalidade do espaço conceitual que abrange os fenômenos em questão. Desse modo, designar de antemão de pragmático ou semântico um determinado fenômeno é, em última análise, uma questão de vontade do investigador – o que não o exime de precisar o porquê da utilização do termo e da necessidade de isolar o espaço conceitual por ele designado.<sup>112</sup>

É esta visão holística, que designa como volitiva a opção asséptica de engavetar teorias que torna esta investigação relevante de ser desnudada. Embora me utilize deste modelo da Semântica Estrutural como instrumento, os objetivos globais da minha pesquisa

---

<sup>110</sup> RAJAGOPALAN (1983b) apud KOCH, op. cit.

<sup>111</sup> KOCH, op. cit., p.89.

<sup>112</sup> RAJAGOPALAN (1983b) apud KOCH, op. cit., p.90.

são mais genéricos, busco com a visualização do *Hexágono Lógico*<sup>113</sup> obter apoio e explicação para minhas hipóteses, transcendendo seu caráter estático e plano para o processual e contextual.

Ilustro, por exemplo, com a noção de ato da fala, que será usada quando nos referirmos ao nome da jogada proferida antes do adversário realizar seu lançamento. Sendo esta noção pertencente aos domínios da Pragmática, já que percebo uma atividade intencional do jogador (*locutor*), no sentido de levar o adversário (*destinatário*) a um determinado tipo de comportamento, isto é, não realizar um tipo ou efeito de jogada que poderia ser proveitosa e, portanto, atividade tão intencional que o faz não atuar de determinado modo.

Não quero com esta afirmação incorrer na ingenuidade em acreditar que é apenas desse jogo dentro de outro jogo que representará a vitória deste ou daquele jogador que dele se utiliza, mas postulo que estes atos possuem uma força ilocucionária que faz da ação lúdica da linguagem uma arte que transita entre o campo semântico e pragmático.

Transição esta que será abordada na questão da negação dos atos da fala especialmente aqueles que contêm um verbo performativo explícito (VPN)<sup>114</sup>, e assim como Koch, abordar-se-á apenas um grupo específico de verbos. Levo em conta apenas o tipo de negação designada por Lyons (1977) de negação performativa que, durante minhas observações das partidas, foi mais comum e freqüentemente utilizada pelos jogadores na modalidade do Triângulo.

---

<sup>113</sup> DUCROT, Oswald; TZVENTAN, Todorov. **Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem**. Tradução de: Alice Kyoko Miyashiro et al. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. p.115-116.

<sup>114</sup> Segundo RAJAGAPOLAN (1983b) apud KOCH, op. cit.

É necessário salientar que o processo semântico de criação de palavras, que acontece com o verbo transitivo direto *dar*, o faz adquirir em certos momentos da partida sentido contextual e sentido de base bastante similares, como: *conceder, conferir e outorgar*; porém, sentidos bastante distanciados em outros momentos, como os que adquire no sentido contextual: *ordenar, permitir, proibir, reprimir*. Aparece a representação de diferentes sentidos através de um mesmo plano de expressão, o que constitui o fenômeno da polissemia.<sup>115</sup>

Veja-se o enunciado:

*(1) Não dá-ses Boas.*

O jogador não está absolutamente negando ao adversário acertar, mas tentando defender outra bolinha que possivelmente acertará apenas com um lançamento, isto é, ele poderá matar duas bolinhas com apenas uma jogada, porém, ganhará apenas uma, esta situação explicita uma “**não ordem**”, já que o locutor não nega a força ilocucionária em si mesma do ato da fala, e o subentendido<sup>116</sup> demonstra que não é a ação do jogador que se nega, mas o tipo de ação.

Postulo como Blanché<sup>117</sup> uma explicação adequada e econômica, na qual este divide os atos ilocucionários em dois subconjuntos baseando-se nas forças a que estes são dotados.

Ocorre, porém que Rajagopalan (1982), ao dividir os atos ilocucionários em dois subconjuntos – dotados de forças positivamente especificadas e os dotados de forças inerentemente negativas – afirma que “a relação entre os dois grupos está fora do alcance de qualquer das lógicas vigentes”.

---

<sup>115</sup> LOPES, op. cit., p.264.

<sup>116</sup> Nesta situação, o locutor deixa ao destinatário a responsabilidade de entender a fala apresentada. (KOCH, op. cit., p.67).

<sup>117</sup> BLANCHÉ (1969) apud KOCH, op. cit.

Quanto a nós, postulamos que uma lógica modal, do tipo preconizado por Blanché (1969), possibilita uma explicação adequada e econômica dos problemas levantados tanto nos trabalhos de Rajagopalan, como no de Kato.<sup>118</sup>

É possível com a ajuda da análise do enunciado (**I**) desprendê-lo das restrições apontadas pelos teóricos referidos anteriormente, amparada em Blanché *torna-se possível desvinculá-lo*<sup>119</sup> *dessas condições, tornando oportuno montar o quadrado sobre quaisquer oposições apenas pelo uso da negação.*

Com ajuda de exemplos obtidos durante observação da performance de dois jogadores na modalidade do triângulo, observando seu contexto de uso e significado na partida, percebo que existem dois tipos de negação lógica:

- a efetivada pelo jogador, objetivando de seu adversário uma ação exclusiva da negação, constituindo a forma forte, esta recai sobre a qualidade, negando universalmente a atribuição (universalmente não – p);
- a efetivada pelo jogador, objetivando suspensão de ação do adversário em optar determinada estratégia, uma forma fraca que incide sobre a quantidade, negando a universalidade da atribuição (não universalmente – p).

Pensando assim, posso recorrer a Koch para finalizar este raciocínio sobre os dois tipos de negação lógica com o seguinte trecho:

É justamente a possibilidade de duplo uso da negação que permite determinar, a partir dela, a diferença entre os quatro vértices do quadrado lógico. Além disso reconhecidas as duas formas de negação, explica-se porque a negação de E (universal negativa) **não** leva à afirmação universal inicial – desobedecendo pois, à “lei da negação dupla”: devido à força desigual das duas negações, estas **não se neutralizam**, Chegando-se apenas a uma forma negativa fraca. Em outras palavras: a negação de A pode remeter a E ou a O; a negação de E não remete de volta a A, mas somente a I. Enquanto a negação forte indica **privação**, a negação fraca exprime **suspensão**, a diferença entre elas uma **questão de grau**.<sup>120</sup>

---

<sup>118</sup> KOCH, 2002, p.91.

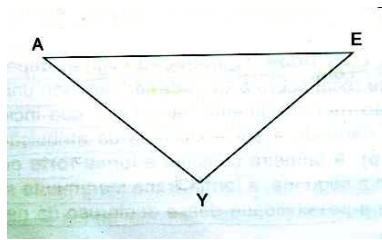
<sup>119</sup> Utilizo da citação referindo-me aqui ao enunciado.

<sup>120</sup> KOCH, 2002, p.92.

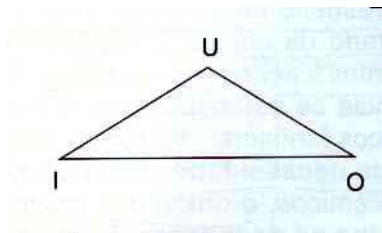
Início uma exposição partindo do **quadrado lógico clássico**, relativo às modalidades aléticas,<sup>121</sup> porém, seguindo orientações de Blanché expostas por Koch, em que os quatro pontos (A, E, I, O) se reencontram, mas com outras funções que as de vértice do quadrado.

Noto a importância de citar o trecho de Koch para que posteriormente quando introduzirei os exemplos retirados das enunciações dos jogadores exista a possibilidade de aproximação entre as reflexões feitas por Koch e as expostas por mim neste estudo:

Visto que os conceitos podem apresentar-se em agrupamentos do tipo ternário e binário, considera a importância de se dispor um esquema que permita ser estruturado tanto segundo o modo ternário quanto sob o modo binário. Postula, assim, o acréscimo de dois pontos adicionais ao quadrado, de modo a obter-se o “hexágono lógico”, que pode sem dificuldades, ser decomposto em **trio de díades** ou em **par de tríades**, além de encerrar, evidentemente, a estrutura quadrática inicial. Tem-se, assim, o ponto **Y**, conjunção ou produto lógico de **I** e **O**, isto é, **rejeição simultânea** ou negação conjunta de **A** e **E**:

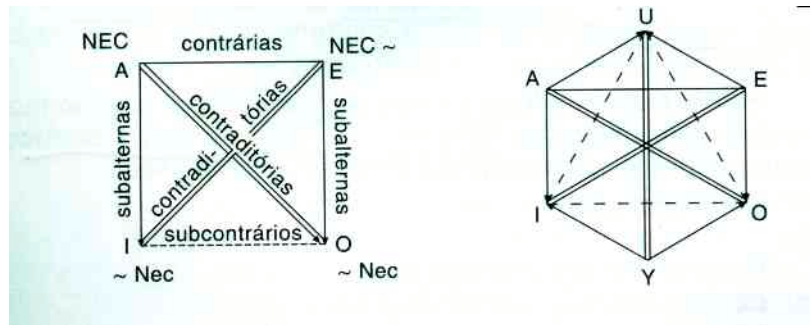


e o ponto **U**, negação contraditória de **Y**, disjunção lógica de **A** e **E**:



<sup>121</sup> Referem-se ao eixo da existência, ou seja, determinam o valor de verdade de proposições. São, pois, extensionalmente motivadas, por dizerem respeito à verdade de estados de coisas. (KOCH, op. cit., p.73)

Deste modo cada díade de contrários apresenta um termo médio (U e Y), passando a existir três tipos de proposições particulares: **existenciais** (I), **restritivas** (O), e **neutras** (Y).<sup>122</sup>



Os modos aléticos envolvidos na ação lúdica da linguagem, percebida durante o jogo de bolinhas de gude, tornam-se epistêmicos.<sup>123</sup> Representam os modos aléticos as regras convencionalizadas pelo grupo social composto pelos jogadores, pois dizem respeito à verdade mesma de um estado de coisas do mundo.

Durante a partida, cada jogador tem um conhecimento a respeito desse estado de coisas. Cada jogador observa, visualiza, presume, tenta antecipar possíveis ações do adversário. Então, ao efetivar o enunciado escolhido naquele contexto, converte os modos aléticos em epistêmicos.

O ato da enunciação está impregnado dos conceitos práticos, concernentes à ação sobre o mundo, sobre a jogada, jogadores e partida. Essa correspondência: modos aléticos para modos epistêmicos se estabelece por si mesma. Ela é estabelecida na presença do conceito de obrigação, uma forma de necessidade, demonstradas na aceitação do adversário à estratégia do falante.

<sup>122</sup> KOCH, op. cit., p.92-93.

<sup>123</sup> As modalidades epistêmicas referem-se ao eixo da crença, reportando-se ao conhecimento que temos de um estado de coisas. (Idem, p.76).



O adversário revela em sua “**não-ação**” o que diz respeito ao que se deve fazer, então, junta-se aos modos aléticos e epistêmicos, o grupo dos modos deônticos.<sup>124</sup>

Outra reflexão importante é levantada por Koch em:

...Também aqui se trata-se de sistemas regulares: a **triade A-E-Y** (obrigatório-proibido- indiferente) e **tétrade do quadrado** (obrigatório-proibido-permitido-facultativo), que podem ser combinados no hexágono, no qual U corresponde àquilo que é **obrigatório ou proibido**, ou seja, encerra a própria noção de imperativo, e seu contraditório **Y**, aquilo que é **indiferente**: “o par contraditório **UY** é a oposição do setor regulamentado e do setor livre.<sup>125</sup>

Os exemplos a seguir ilustram esta reflexão. Estes embasados nas considerações de Blanché, mencionadas por Koch, dentro de uma visão semântico- pragmática na análise da questão de negação dos atos da fala, especialmente aqueles que contêm um verbo performativo explícito (VPN).

Com os exemplos evidencio o deslizamento de sentido do verbo dar significando ordenar, relacionando-o ao eixo deôntico:

*(2) Não dá-ses Caspelas. (o adversário não pode acertar apenas de raspão a bolinha)*

*(3) Não dá-sés Voltas. (o adversário não poderá se favorecer lançando e acertando numa possível volta de sua bolinha devido a um declive ou acidente do terreno)*

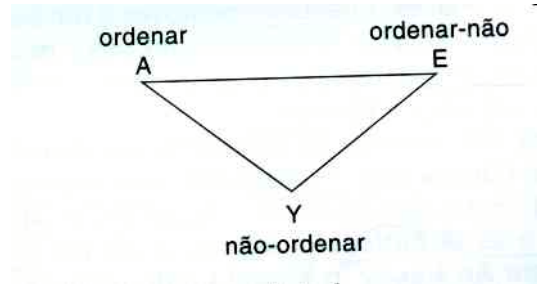
*(4) Não dou Nada. (adversário não poderá pedir Caspelas ou Voltas antes de lançar sua bolinha).*

---

<sup>124</sup> As modalidades deônticas referem-se ao eixo da conduta, isto é, à linguagem das normas, àquilo que se deve fazer (...). (KOCH, op. cit., p.76).

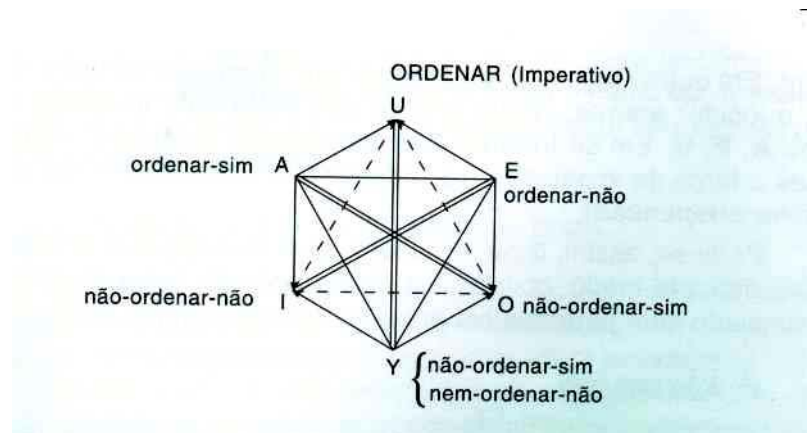
<sup>125</sup> Idem, p.94.

Os enunciados (2), (3) e (4) constituem uma tríade dos contrários, conforme se pode ver no diagrama:



Aprofundo a questão quando estes enunciados se integram ao hexágono explicado por Koch:

Tanto o enunciado (2), como o enunciado (3), situados, respectivamente, nos pontos **A** e **E** do hexágono, constituem **atos de ordem** (imperativos). **Ordenar-não** léxicamente, em língua natural, ora como **proibir**, ora **apenas na aparência**, como negação do conteúdo proposicional. Enquanto o primeiro é dotado de força inerentemente negativa, já que a negação dos contrários tem seu alcance universal (negação forte). Localizados nos vértices superiores do hexágono e tendo a sua disjunção marcada pelo **U**, pertencem uns como outros ao domínio da predeterminação, daquilo que é regulamentado (obrigatório), encerrando, pois, a própria noção de imperativo, que regulamenta tanto a obrigação como proibição.<sup>126</sup>



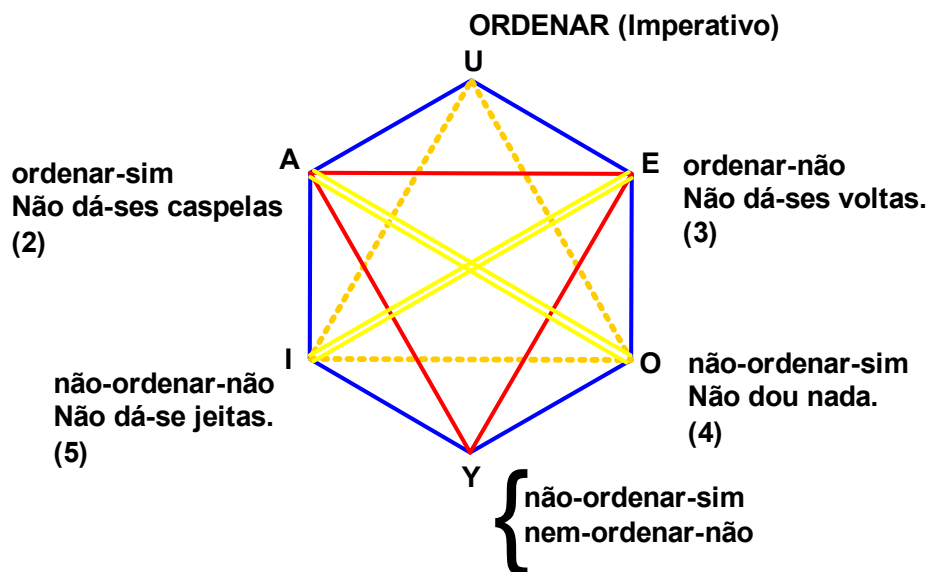
<sup>126</sup> KOCH, op. cit., p.95.

Agrupo ao hexágono o enunciado (5) que contém VPN:

*(5) Não dá-ses Jeitas. (o adversário é impedido de tomar uma melhor posição, ou posicionar-se num melhor ângulo para lançar sua bolinha, porém pode tentar usar tanto de Voltas quanto Caspelas)*

Este exemplo, bem como o enunciado (4), localizam-se respectivamente, nos vértices O e I do hexágono, tendo por conjunção o termo Y (Não Ordeno que Sim, Nem Ordeno que Não). Estes enunciados expressam um ato que se situa no campo do que não é regulamentado, portanto de aparente livre escolha do adversário.

Estas reflexões me levam a crer que ao produzir um enunciado do tipo I, O, Y, o jogador **atenua**, **reduz** a força que o ato teria fosse do tipo A, E, U, como negação fraca, exprime **suspensão**. Pode-se visualizar o hexágono representado com seus enunciados exemplificados anteriormente na ilustração a seguir:



Posso exemplificar e reiterar observações feitas por Koch sobre considerações de Rajagopalan<sup>127</sup> quando este afirma que, de certo modo, ocorre uma explicitação de força no enunciado com performativo corresponde a **(5)**:

*(6) Não dá-ses Scaps. (o jogador reprime o adversário de tentar blefar um possível deslize (Scaps) da bola entre os dedos, invalidando sua primeira jogada e permitindo realizá-la novamente, tendo assim oportunidade de melhor posicionar-se para o novo lançamento)*

Este exemplo poderia ser, num primeiro momento, interpretado como uma ordem. Utilizando o VPN, o jogador explicita **que não se trata de uma ordem**, ou melhor, atenua a força do ato, deixando ao adversário a possibilidade de entendê-lo como um aviso, exclui (suspende) a interpretação de ordem.

Deixando ao adversário outras possibilidades de jogadas, o jogador, encobre duas estratégias que ele, o adversário, só pode supor:

- a) causar desconforto, intimidação, antes da jogada do adversário, insinuando que ele não conseguirá acertar a bolinha num primeiro arremesso;
- b) Suspender e reprimir a possibilidade de pretensão do adversário, que não conseguindo acertar, dissimularia que sua bolinha escorregou antes do seu lançamento.

Estas interpretações construídas pelo enunciado produzem nele o efeito de negação fraca, suspensão, reduz a força, mas a explicita como o ocorrido na segunda interpretação. É no contexto que esta intenção de poder se constrói. A sujeição é demonstrada na tentativa de interpretação, por parte do adversário, da intenção do locutor em produzir este enunciado (*Não dá-ses scaps*). O exercício de interpretação neste determinado contexto rege a reação do adversário, é processual.

---

<sup>127</sup> RAJAGOPALAN (1983a) apud KOCH, 2002.

De tal maneira no conteúdo do enunciado encontra-se esse efeito de poder, na estratégia de deixar ao adversário o direito de escolher qualquer outra jogada ou de sentir-se incompetente para realizar um lançamento certo, além de não ter o subterfúgio da simulação. É o aparente livre arbítrio criado pelo raciocínio e a intuição trabalhando juntos.

O enunciado sustenta e suspende ações do adversário, daí o conseqüente domínio que naquele momento se centraliza no emissor, mas não se concentra, nem se estatiza. O funcionamento pode mudar, inverter os papéis se o adversário emitir o enunciado: *Jeitas* (o jogador pode tomar melhor posição, ou posicionar-se num melhor ângulo para lançar a bolinha).

Portanto, não sendo evidente a intenção do enunciado *Não dá-ses Scaps*, a reação é de conseguir que o poder transite, e recaia sobre o emissor o desconforto, a indefinição, a dúvida.

Como é vetorial, com a emissão do enunciado *Jeitas*, esse poder se inverte e alternam-se os papéis e as reações. O ato de argumentar observado como nível de funcionamento pragmático evidencia as relações do poder em rede conforme a teoria arquivista de Foucault.<sup>128</sup>

Constato aí, a impossibilidade; salientada por Rajagopalan de:

...se interpretar tal ato como um ato qualquer, por exemplo, uma **promessa**, um **juramento**, uma **pergunta**, pertencentes a outros grupos de atos ilocucionários.<sup>129,130</sup>

---

<sup>128</sup> FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 1983.

<sup>129</sup> Na terminologia de J. L. Austin, ilocucionário (ou ilocutório) é todo o ato de fala que realiza ou tende a realizar a ação nomeada. (DUBOIS, op. cit., p.331) Dá-se o nome de perlocutórias às funções da linguagem que não estão elucidadas diretamente no enunciado, mas dependem inteiramente da situação da fala. (Idem, p.465).

<sup>130</sup> KOCH, op. cit., p.96.

Esta análise comprova a existência de um jogo criado pela negação, envolvendo intencionalidade subjacente ao uso da linguagem e efetivado dentro do jogo propriamente dito. Os exemplos de enunciados, que necessitam de explicação de seu uso, demonstram a importância do contexto, não se restringem assim apenas na comunicação em si mesma, tornam estes enunciados um campo de estudo da Pragmática como posso observar neste trecho dos estudos de Koch:

Se “todo dizer é um fazer”, é o modo desse fazer que é preciso levar em conta, inclusive a maneira como o seu agente se representa o(s) outro(s) através desse fazer – ou, ainda, se deixa representar por ele. Para nós é uma teoria geral da linguagem que inclui, entre outras, uma teoria da comunicação, já que a ênfase não está **naquilo que é comunicado**, mas **no modo como é comunicado**.<sup>131</sup>

Revelando assim que é o contexto que vai permitir a interpretação da força, é ele que irá fornecer a conclusão para a qual cada enunciado pode servir de argumento. O enunciado proferido pelo jogador potencializa-se em como ele espera que o interlocutor reaja, ou suspenda sua estratégia, o jogador deixa-se representar pelo nome da jogada, não sendo relevante só o que ele diz, mas o que pretende, neste caso todo o seu dizer transcende ao que é apenas comunicado.

Encontro amparo para as considerações apresentadas no trecho de Kato:<sup>132</sup>

Assim a negação de um predicado medial<sup>133</sup> na escala pode equivaler tanto a um deslocamento para a direita como para a esquerda, devendo, nesse caso, o sentido pretendido ser determinado por fatores contextuais.<sup>134</sup>

---

<sup>131</sup> KOCH, op. cit., p.98.

<sup>132</sup> KATO apud KOCH, op. cit.

<sup>133</sup> Predicado padrão.

<sup>134</sup> KOCH, op. cit., p.102.

### 3.5 MALADA

Quando menciono a Teoria da Comunicação oportuno alguns esclarecimentos úteis sobre o uso do termo comunicação na presente dissertação. Este termo pode ser genericamente entendido como estimulação de uma resposta e pode ser interpretado assim se observamos que quando o jogador fala o nome da jogada espera uma determinada reação ou não-reação de seu adversário.

Esta interação entre o jogador e a resposta do adversário demonstra que o uso do enunciado, antes da jogada, tem um propósito, uma intenção por parte do locutor, expressa através de símbolos verbais, uma qualidade já comprovada como própria e exclusiva dos seres humanos.

Os nomes de jogadas são símbolos verbais vocais, têm um significado tanto para quem o emite quanto para quem é dirigida esta intenção de resposta. Não se trata apenas de *fala* esta nomeação, mas sim de simbolismo verbal, já que desempenha um comportamento comunicativo humano em essência.

Ao pronunciar o nome da jogada, como estratégia, blefe, ordem ou não-ordem, o jogador pode desempenhar o que Dance refere como caso de falta de “congruência”, uma terminologia de Carl Rogers:

Tal dualidade de padrões em sua comunicação pode frequentemente, causar-lhe dificuldade, pois enquanto está vocalizando “Não tenho calor” poderá, simultaneamente, estar transpirando de modo a afirmar fisiologicamente que os seus esforços de palidez e cortesia com o seu anfitrião não estão em conformidade com seu estado físico. Neste exemplo, temos um caso de falta de “congruência”, para usar o termo de Carl Rogers, no ato comunicativo do ser humano.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> DANCE, Frank E. X. (Org.). **Teoria da comunicação humana**. Tradução de: Álvaro Cabral e João Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1967. p.367.

No jogo posso observar a comunicação humana numa manifestação oral, em sua essência simbólica, podendo assim ilustrar um aspecto da comunicação própria do homem.

É por este motivo que detenho meu olhar e análise nestes nomes de jogadas pronunciados antes do lance do jogador, contextualizados num momento da partida, tentando não cair no problema básico, para eventuais teóricos, que é o ponto de partida, problema este citado por Dance e esclarecido por Carl Rogers:

Cheguei à conclusão, já atingida por outros antes de mim de que, num novo campo, o que é preciso, antes de mais nada, é penetrar nos acontecimentos, é abordar os fenômenos com o mínimo possível de preconceitos, é adotar abordagem descritiva e observacional do naturalista ante esses acontecimentos, e extrair aquelas inferências de baixo nível que parecem mais inatas no próprio material.<sup>136</sup>

Os pontos de vista expostos por Dance, com os quais concordo, permitem estudo através dos enunciados dos jogadores durante a partida, atribuem à comunicação humana a característica de complexidade e processualidade. No universo lúdico percebe-se este constante fluxo, movimento do acontecimento comunicativo, fazendo com que minha análise deva adaptar-se ao seu exercício dinâmico de mudança enquanto está sendo observado.

A comunicação humana, como um processo, é percebida na mudança de papéis entre jogador e adversário e o poder vetorial, estabelecido através do ato de enunciação, que fazem com que aquilo que o locutor comunica exerça um efeito que pode alterar a comunicação futura.

Portanto, esta comunicação não pode ser visualizada nem linearmente e nem num modelo circular, pois não há limitações neste processo, a não ser na eventualidade do término da partida, não denotando com isto o fechamento numa circularidade.

---

<sup>136</sup> DANCE, op. cit., p.368.



Desta forma sinto-me inclinada em acreditar que a hélice seria a figura que ajude na visualização da realidade da comunicação humana percebida no jogo de bolinhas. A hélice combina as características lineares e circulares, porém contraindo-se e expandindo-se, possibilita a representação da dimensão do ato comunicativo. Em seu deslocamento podemos perceber as forças e formas voltando-se para si mesmas como o processo envolvido na comunicação.

Na estratégia do jogador no uso do enunciado *Não dá-ses Limps* posso perceber aproximação às afirmações de Dance neste trecho:

Portanto, se virmos o desenvolvimento comunicativo do indivíduo como helicoidal, poderemos sugerir que, desde o momento da concepção, a hélice de comunicação do indivíduo começa se desenvolvendo e movendo para diante e sobre si mesma, simultaneamente. Freud declarou:...o desamparo e a fragilidade originais dos seres humanos constituem, assim, uma fonte primária de todos os motivos morais.<sup>137</sup>

É necessário salientar que para que neste processo comunicativo se estabeleça entre jogadores o modelo helicoidal, surja e se identifique o “eu”, já que ação e comunicação são uma só coisa, mas só contém uma mensagem na presença do adversário, com a essencial participação do adversário na tentativa de interpretar a intenção do jogador ao nomear a jogada. Na tentativa de descobrir a intenção no uso da estratégia mencionada, estabelece-se uma interpretação adquirida como aptidão comunicativa. Esta vai resultar em seu desempenho fortuito, ou não, no desenrolar da partida.

Com o desenvolvimento desta maturidade da comunicação, após a formação do “eu-jogador” e do aparecimento conseqüente da “pessoa-adversário”, através da interação do jogador com as jogadas e partida, percebo a progressão de comunicação falada humana em

---

<sup>137</sup> DANCE, op. cit., p.375.

três níveis. Esta, observada não sob forma de escalonamento destas funções, mas processada de forma contínua nas trocas de papéis, nos efeitos de poder, cruzando-se em todos os níveis.

Cito trechos de Dance sobre estes três níveis com suas elucidações:

O nível número um é o nível da comunicação falada intrapessoal. (...) O nível dois é o nível da comunicação falada interpessoal. (...) O terceiro nível consiste na comunicação falada pessoa-grupo. Uma vez mais, convirá sublinhar a qualidade aditiva de todos os três níveis. Não estamos lidando com o nível um e o nível dois e o nível três, mas com o nível um+ o nível dois+ o nível três. Muitos aspectos da análise de Oliver dizem respeito ao comportamento comunicativo oral humano em três níveis. Há, certamente mudanças no comportamento comunicativo. Além disso, o exame por McLeod dos aspectos psicossociais do comportamento de comunicação humana e a análise por Thayer do impacto da organização sobre o comportamento comunicativo humano e vice-versa influem no nível três e testemunham, igualmente, a existência de correlações entre os três níveis.<sup>138</sup>

Quanto ao nível dois, amparada por Timothy Leary citado por Dance,<sup>139</sup> reitero que o jogo introduzido numa situação social faz com que o jogador seja influenciado por fatores como a sua estrutura em múltiplos níveis de personalidade e as ações e efeitos do adversário (“*outro*”) com quem ele está interagindo. Daí o caráter de reciprocidade entre nível um e dois para eles ou mais participantes deste “*jogo de enunciados*” dentro de outro jogo.

Visto isto, posso novamente afirmar o que expus no início deste capítulo: o que é distinto na comunicação humana é a capacidade de provocar respostas através de símbolos verbais. Estes flexíveis, abstratos, dotando o jogador (homem, ser humano) de se movimentar em todas as direções: pressupondo, prevendo, antecipando.

Tratada anteriormente a questão da arbitrariedade e demonstrado que este nome de jogada está revestido de um significado, tanto para o comunicador quanto para o receptor

---

<sup>138</sup> DANCE, op. cit., p.377.

<sup>139</sup> Idem.

de comunicação, tem-se o nascimento do símbolo, podendo esta afirmação ser corroborada por Mead quando citado por Dance:

O símbolo significante é, pois, o gesto, o sinal, a palavra que é dirigida ao eu quando é endereçado a um outro indivíduo, e que é dirigido a um outro em forma válida para todos os outros indivíduos quando é endereçado ao eu.<sup>140</sup>

O jogo como manifestação cultural depende do símbolo, pois a capacidade de escolher os símbolos, usá-los em estratégias, interpretá-los como blefes, constituí-los em imperativos, sofrer as conseqüências de seus usos, é apreendida e adquirida no compartilhar, na interação, no ritual do jogo, produto da socialização.

Esta transmissão de informação também é inerentemente humana advinda de nossa evolução biológica, esta declaração pode ter um maior esclarecimento neste trecho de Dance:

Ainda outro ponto: Um sinal só pode converter-se em símbolo por intermédio da comunicação oral e da linguagem. Um sorriso é significativo não em si mesmo mas por causa do que aprendemos que ele representa. (...).O velho axioma “Um quadro vale mais do que dez mil palavras”, só é verdadeiro se a aprendizagem das dez mil palavras antecedeu a visão”.<sup>141</sup>

Após ter colocado a questão processual cultural em que a comunicação falada detona o desenvolvimento do indivíduo na sociedade, e mais especificamente no jogo como representação deste acontecimento, posso iniciar as considerações sobre as funções da comunicação oral neste corpus.

Tenho o cuidado de esclarecer que o termo *função* será usado, neste estudo, como aquilo que acontece como resultado inevitável e natural de algo. Diferencio, como salientado por Dance, do termo *propósito*: aquilo que pode ser feito com algo.

---

<sup>140</sup> DANCE, op. cit., p.379.

<sup>141</sup> Idem, p.380.

A comunicação falada pode ser usada como propósito de persuadir, informar ou divertir. Isto são propósitos, produtos de uma intenção consciente ou inconsciente do homem; não são funções; não é resultado inevitável e natural da presença de comportamento de comunicação oral no indivíduo.<sup>142</sup>

Esclarecida esta questão, volto a atenção para a constatação de que os nomes de jogadas oportunizam a integração dos indivíduos com este grupo de jogadores. A tentativa de interpretar, tanto o contexto em que o jogador pronunciou o enunciado quanto sua intenção, desenvolve processos mentais, e finalmente a habilidade em usar estes enunciados regulamenta o comportamento e ações do adversário e do grupo. Estas são as três funções da linguagem falada exemplificadas no corpus.

A necessidade de fazer parte do grupo, de pertencer e ser reconhecido por ele, ter *status* de bom jogador e a vontade em alcançar a vitória fazem o jogador apreender e adquirir estes enunciados buscando integração, inscrição no grupo. Estas apreensão e percepção para aquisição do vocabulário, específico deste grupo, passando de comunicação oral externa para linguagem, refletem desenvolvimento dos processos mentais. Enfim, ao aplicar estes enunciados a si próprio na interpretação e aos outros na enunciação, conhecendo as estratégias, tem-se a regulamentação do seu comportamento como jogador e de regulamentação do comportamento do adversário.

O treino dessa enunciação, o jogo dentro do jogo, faz com que os processos simbólicos possam ser usados para o controle do desenrolar da partida e a tão almejada vitória, através da subordinação do adversário, não só com a habilidade manual e pontaria, mas com a capacidade, o poder de regular o comportamento de outrem com a ajuda da fala.

---

<sup>142</sup> DANCE, op. cit., p.381.

Para não parecerem superficiais as afirmações feitas anteriormente, eu as fundamento com a leitura dos resultados dos estudos experimentais realizados por Luria:

Quando uma mãe diz ao seu filho, “Isto é um copo”, a criança volta a cabeça e olha para o objeto nomeado. Quando a mãe lhe diz “Palminhas!”, o filho ergue as mãos e bate palmas. Os comentários da sua mãe regulam o comportamento da criança. Entretanto, a capacidade de regular o comportamento de outrem com a ajuda da fala é apenas um aspecto dessa importante função da fala. Quando uma criança se subordina a uma ordem verbal de um adulto, ela assimila esse método de organizar ações. Começa ela própria a formar o padrão de suas futuras ações. A fala reflete as conexões e relações de realidade e formula os modos da ação futura. A comunicação oral, dirigida como uma ordem ao próprio eu, depressa se converte num dos mais importantes métodos de regulamentação do comportamento, no desenvolvimento da criança. A fala revive os vestígios da experiência pretérita, cujos sinais são aqueles sinais reais que, como todos os outros, são apenas sinais, mas incomparavelmente mais generalizados e plásticos. A direção do seu comportamento, com a ajuda desses sinais, é o que basicamente distingue a atividade mental do homem do comportamento dos animais.<sup>143</sup>

### 3.6 NÃO DÁ-SES RETAS

#### 3.6.1 CASPELAS

Este comportamento lingüístico padrão, identificado entre os jogadores na nomeação das jogadas, dando a elas um carácter de refinamento e requinte, é percebido como “norma lingüística convencionalizada” aceita pelo grupo, estabelecendo entre seus componentes “*status* de inscrição” dentro da comunidade. O jogador que desconhece e não se utiliza desse comportamento na efetivação do enunciado demonstra não estar apto, inscrito no grupo.

O “lingüisticamente correto” é aquilo que é exigido pela comunidade lingüística a que pertence, no caso, o grupo de jogadores que têm a habilidade e conhecimento demonstrado na enunciação. O comportamento social do jogador, durante as partidas, está regulado por normas que incluem este refinamento, com o acréscimo do *S*, é uma das formas

---

<sup>143</sup> DANCE, op. cit., p.382-383.

de legitimação deste sujeito no grupo. A expressão individual demonstrada nesta variedade é o que corresponde à unidade garantida pela intercompreensão.

Essa linguagem expressa o jogador por caráter de criação, mas expressa também o ambiente social surgido no lúdico através de repetição e aceitação do grupo sob forma de norma. Este *S* determina um saber, portanto dota o enunciado de um efeito de poder, o domínio deste comportamento lingüístico agencia uma forma de poder deste grupo de jogadores, e estes nomes de jogadas inscrevem esta expressão. Essa linguagem não é só finalidade em si mesma, nem só comunicação, nem tão pouco apenas instrumentalização; é cultural, contextual, transcende ao indivíduo.

### 3.6.2 ALTAS<sup>144</sup>

Como já salientei anteriormente, não pretendo incorrer na ingenuidade ou pretensão em declarar que é este jogo dentro de um outro jogo que determina vencedores, mas através de minhas experiências, análises e observações pude perceber que o uso destes atos argumentativos e lúdicos denota diferença de performance e conseqüentemente resultados para os jogadores.

Esta ação lúdica de linguagem aparentemente despretensiosa está impregnada de agenciamentos de uma forma de poder. Os mecanismos lingüísticos e pragmáticos que os jogadores se utilizam instauram diferenças de papéis, visto que os “feras”, os bons jogadores,

---

<sup>144</sup> Estas digressões foram possíveis após leitura do artigo Caminhos para uma gramática do poder. (MESSA, Fábio de Carvalho. Caminhos para uma gramática do poder. **Linguagem em (Dis)curso/Universidade do Sul de Santa Catarina**. Tubarão: Ed. UNISUL, v.1, n.1, 2000. p.73).

nesta modalidade do Triângulo, são aqueles que efetivam estes atos argumentativos como estratégias de persuasão, manipulação, blefe e repressão.

Estas diferenças de papéis transitam durante o jogo, se caracterizam e se instauram no ato da enunciação, são relacionais. O poder não é cumulativo nem estacionário, transita e se alterna conforme o desempenho de cada um na produção do discurso. É o efeito desse discurso, desse enunciado que instaura e legitima este poder, e o faz alternar de direções e sentidos.

Todos os jogadores têm a possibilidade de exercer este poder ou de experimentar suas limitações, repressões e persuasões. *O indivíduo é um efeito de poder. O poder passa através do indivíduo que ele mesmo constitui.*<sup>145</sup>

---

<sup>145</sup> FOUCAULT, **Microfísica...**, op. cit., p.179-178.

## 4 PINHA

Retomo rapidamente as relações construídas entre mundo mítico e lingüístico, expondo as possíveis imbricações entre nome e mito enriquecendo minhas considerações detendo-me um pouco mais na teoria da estratificação de sentidos desenvolvida por Roland Barthes, que expõe sentidos primeiros, estes estabelecem sentidos segundos que oportunizam estabelecer sentidos terceiros, etc. O sentido aparece como um composto de camadas sucessivas de sentidos.

Essa retomada permite direcionar minhas digressões para o tema do presente estudo, o qual deve-se a observação da transformação que sofre o discurso num jogo que acontece dentro de outro jogo. A troca de papéis, entre os jogadores envolvidos na partida, possibilita reajuste de relação entre interlocutores para cada jogada em particular, para cada evento de enunciação. Além disso, este jogo dentro de outro jogo faz com que os enunciados possam ser usados para a simulação, controle e subordinação do adversário, instigando a



tentativa em entender como este agenciamento e administração de poder da linguagem se instaura neste contexto do lúdico.

A definição do mito como um sistema semiológico segundo, construído sobre uma série semiológica já existente antes dele, é dada por Barthes, em *Mitologias*.<sup>146</sup> O sentido aparece como um composto de camadas sucessivas de sentidos. O mito é, portanto, para Barthes, uma série que se constitui partindo do significante do signo. O sistema semiológico primeiro, a língua, é a matéria-prima ou a metalinguagem do mito, observado como sistema semiológico segundo.

Encaminhando este estudo de Barthes para a ação do jogador em nomear a jogada antes de efetua-la, o sentido primeiro seria o de informar ao grupo qual jogada será efetuada, ou qual será sua estratégia, mas o sentido segundo que se assenta no primeiro sentido é bem diferente. Essa ação significa “*ASSIM COMO EU NOMEAR, ASSIM ACONTECERÁ*”, que envolve seu enunciado de magia e santidade. O jogador, ao nomear a jogada, antes de efetua-la, faz dela não um simples ato motor, mas une a força da palavra com o que pretende realizar. A jogada nomeada reveste-se, assim, de corporeidade; neste processo mundo mítico e lingüístico se fundem. A palavra mencionada em voz alta, direcionada ao grupo, energiza a ação do jogador.

Em meu estudo o que importa é tentar descobrir como o sentido segundo se constrói sobre o sentido primeiro, isto é, revelar como é que se dá a estratificação dos sentidos de um mesmo enunciado. Na ação mencionada, a nomeação da jogada no tempo real da partida, o sentido segundo tem como significante aquilo que constitui o sentido formado pelo

---

<sup>146</sup> BARTHES, op. cit.

sistema semiológico prévio, a saber, os enunciados proferidos pelo jogador previamente estabelecidos, convencionados e conhecidos pelo grupo de jogadores.

Este sentido pode ser encarado de dois diferentes pontos de vista: como termo final da decifração da linguagem verbal ou como termo inicial de uma mensagem. Terminologicamente, Barthes chama-lhe *sentido* enquanto termo final e *forma* enquanto termo inicial. O mito enquanto sistema semiológico tridimensional (significante, significado, signo) vai buscar ao sentido do sistema linguístico a sua forma (o significante).

O ponto de encontro dos dois sistemas é por natureza ambíguo. Se, visto do primeiro sistema, esse ponto é cheio (é o sentido), visto do segundo ele aparece como vazio (é a forma). No exemplo citado, esse ponto é *o nome da jogada falado em voz alta*. Se alguém ouve o enunciado, falado pelo jogador, o primeiro do sentido que obtém é que se trata de um jogador avisando o tipo de jogada que efetuará, porém, visto do segundo sistema, esse ponto comum é vazio. É aqui que surge a pergunta: *Muito bem, trata-se de um jogador a falar o nome de uma jogada, mas que é que isso significa?* E agora se procura o sentido segundo da ação de falar em voz alta o nome da jogada. Esse sentido pode ser o de revestir de poder sua ação para que o resultado desejado seja alcançado.

O segundo sentido se apóia sobre o primeiro, mas os dois não coexistem pacificamente. Atentar a um implica abandonar o outro.<sup>147</sup> No entanto, é possível alternar esta atenção, ora por um, ora por outro. Na maioria das vezes, o observador ou os outros jogadores não se percebem focalizando estas escolhas, a percepção de um sentido desliza para a do outro. É como se um torniquete entre um e outro se abrisse e se fechasse sucessivamente.

---

<sup>147</sup> BARTHES, op. cit., p.188.

Mas há uma diferença. É possível alguém se interessar pelo sentido primeiro e nunca chegar ao sentido segundo, mas o sentido segundo pressupõe sempre o primeiro, nunca o dispensa completamente.<sup>148</sup>

Esta alternância de escolha de sentidos é passível de armadilhas. Se o observador ou antagonista do jogador que profere a jogada optar pelos sentidos primeiros poderá ser acusado de ingênuo, não obterá *status* de bom jogador e demonstrará que não está inscrito no grupo, mas se estes procurarem em toda a parte sentidos segundos, correrão risco de criarem ilusões que prejudicarão sua performance ou entendimento do jogo, não percebendo os sentidos originários.

Na efetivação do jogo percebo estarem em ação regras e cautelas metodológicas que se instituem através da relação assimétrica proporcionada pela nomeação da jogada, essa relação se estabelece na oralidade, não é preexistente. Durante o tempo real de jogo, saber qual jogada deve ser nomeada não é um instrumento de conhecimento, o nome da jogada atribui uma função de poder.

O conjunto de regras que o jogador se apropria observando outros jogadores e partidas permite, durante a sua performance, formular hipóteses e conceber o seu desejo através do enunciado. É o efeito que vai se configurar em modo de funcionamento do jogo, que vai demonstrar a natureza relacional desse poder estabelecido pela palavra.

A performance e a objetivada vitória de um jogador não está centrada na melhor qualidade da bolinha, ou na habilidade em atirá-la, o poder não está em coisas, objetos ou recursos.

---

<sup>148</sup> BARTHES, op. cit., p.189.

O melhor uso do enunciado, anulando possíveis estratégias do antagonista, blefando ou camuflando próximas atitudes, é a meta do jogador definindo esta natureza da relação do poder.

O poder não emana da pessoa de um jogador ou de sua bolinha, ou de suas mãos, ele emana desta legitimidade, desta prestação de obediência à palavra, daí assimetria que institui dois pólos, um jogador que profere o enunciado, exercendo este poder, e outro que é objeto do poder.

Na efetivação da partida o uso destes enunciados permite compreendermos a teoria do poder em Foucault, já que o estudioso contraria a concepção de poder como conjunto de forças materiais que se concentra no centro de um grupo social e se direciona para a periferia involuntariamente, submetendo negativamente, retirando, subtraindo as forças de elemento oposto.<sup>149</sup>

No jogo, ao contrário, observamos a concepção do poder como relação assimétrica entre os jogadores, a palavra se exerce permanentemente dando sustentação à autoridade, não de forma negativa, de subtração, mas dinamizando o jogo, incrementando as forças, fazendo que em cada jogador o poder transite. Quando o antagonista avalia recursos existentes nos enunciados que podem ser utilizados para transformar sua relação, da periferia ao centro, ele profere outro enunciado que reitera novamente a assimetria de forma persistente, a palavra sustenta as instâncias de autoridade em vez de subtrair e esmagar, ela incentiva e faz produzir, energiza o jogo.

Neste conjunto de relações, a escolha do enunciado produz a assimetria, a intenção é que concentra o poder, ela irradia da periferia para o centro o poder do locutor, é o

---

<sup>149</sup> FOUCAULT, op. cit., p.190.

ato ilocucionário que sustenta a instância de autoridade. O que impede que exista um possuidor exclusivo de onde se deriva esta superioridade.

A capacidade de atuação deste jogador no jogo depende de sua relação com os enunciados produzidos por ele ou que são direcionados a ele, o seu raio de ação como jogador é traçado de acordo com a relação dele com os enunciados que ele comunica ou que interpreta, dependem, por sua vez, do sistema.

Pensar que apenas a habilidade em projetar a bolinha lhe trará a vitória é ver de maneira ingênua o jogo. É mais importante observar as relações de poder entre o jogador que comunica e os antagonistas que o decifram, é o agenciamento de poder relacional instaurado pelo poder enunciativo, ilocutório.

Portanto, o jogador que objetiva a vitória deve preocupar-se menos com o projetar da bolinha e mais com a relação estabelecida entre os enunciados, o vínculo de poder está na escolha do enunciado, na relação entre comportamento, contexto e enunciação.

Segundo a regra foucaultina: *"trata-se de retirar do sujeito (ou de seu substituto) o papel de fundamento originário e de analisar como uma função variável e complexa do discurso"*.<sup>150</sup>

Não interessa *quem fala*, o importante é perguntar *"como este saber se constitui?"*

O enunciado escolhido cria uma problematização *"o conjunto de práticas discursivas ou não discursivas que aparecem num 'jogo do verdadeiro e do falso' e o constitui"*

---

<sup>150</sup> FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Vegas, 1969.

*como objeto para o pensamento (seja sob a forma de uma reflexão moral, do conhecimento científico, de análise política, etc.)*".<sup>151</sup>

O pensamento do jogador, na sua relação com o que ele julga ser a melhor estratégia, escolhe qual o enunciado a ser proferido, objetivando a anulação de atitude do adversário, blefe ou representação, camuflando a ação que realmente quer conseguir, o jogador define as *condições de possibilidade de todo saber*. Quando calcula e analisa as ações possíveis do antagonista não é “*soma de seus conhecimentos*”, mas indica “*afastamento, as distâncias, as oposições, as diferenças, as relações*.”<sup>152</sup>

A possibilidade de enunciados aponta para a diferente abordagem sobre o poder realizada por Foucault. O poder, no jogo de bolas de gude, se constrói historicamente, há uma relação entre as palavras, as jogadas, as estratégias, as regras e a sua ordem. O jogador avalia no tempo real do jogo os interesses e, a partir desta avaliação das suas próprias ações e da pressuposição das ações do “outro”, propõe-se a reconstruir, modificar através dos signos que compõem o seu enunciado. “*O signo só surge a partir do momento em que é conhecida a possibilidade de uma relação de substituição de dois elementos já conhecidos*”.<sup>153</sup>

Esta fusão de representação e ação com a enunciação vai permitir pensar no poder – saber de Foucault – fora de um centro. A nova concepção de Foucault, não centralizador, a

---

<sup>151</sup> FOUCAULT, Michel. *Le Souci De La Verité*, Le Magazine Littéraire, Paris, n.207, maio 1984. In: BARBOSA, Elyana. Espaço-tempo e poder-saber. Uma nova epistême? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.

<sup>152</sup> FOUCAULT, Michel. Resposta a uma questão. **Epistemologia**, n.28, Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972. p.60. In: BARBOSA, Elyana. Espaço- tempo e poder- saber. Uma nova epistême? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.

<sup>153</sup> FOUCAULT, Michel. *Le Mots Et Les Choses*, Une Archéologie Sciences Humaines, Paris: Gallimard, 1966, p.87. In: BARBOSA, Elyana. Espaço-tempo e poder-saber. Uma nova epistême? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.

conduz à possibilidade de visualizar na ação do jogo no poder-saber do jogador como relacionamento de forças – instaura-se um “*campo de forças*” e, por isso, não “*localizável*”.

O locutor ao enunciar demonstra a capacidade desse enunciado se mobilizar “*de um ponto ao outro, num campo de forças, marcando inflexões, recuos, retornos, rodopios, mudanças de direção, resistências*”,<sup>154</sup> a enunciação permite pensar a questão do poder a partir de uma nova racionalidade. Em tempo real da partida, o jogador percebe a relação entre as palavras, as coisas e sua seqüência. Assim como tempo e espaço da partida estão relacionados, poder-saber possuem a mesma relação.

Como defendido por Foucault, o valor do enunciado não pode se reduzir a quem ele restringe, a quem ele proíbe, ou a quem ele obriga, é o funcionamento que estabelece este valor. O poder está nas relações que estes enunciados instauram, é construído nestas relações, é o que Foucault ressalta em “*não há relação de poder sem constituição correlativa de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder*”.<sup>155</sup>

O poder não é propriedade deste ou daquele jogador *a priori* da partida. Usando o jogo como corpus, é possível pensar o poder como estratégia, não há centralização, o comportamento, o contexto determinará que não tem essência, é transacional, percorre espaço-tempo de partida, transitando no poder-saber relacional dos jogadores, contexto, enunciados e partida. Não é um atributo adquirido ou dado a um jogador como esta afirmação corrobora “*a*

---

<sup>154</sup> DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Lisboa: Vegas, 1992. p.3.

<sup>155</sup> FOUCAULT, Resposta..., op. cit., p.32.

*relação de poder é o conjunto dos relacionamentos de forças, conjunto que não passa menos pelas forças dominadas que pelas dominantes, umas e outras constituindo singularidades”*.<sup>156</sup>

O jogador escolhe o enunciado e o profere baseando-se em estratégias, existindo aí manipulação de relações de forças, a intervenção racional do locutor concentrada nessas relações de forças. O ato ilocucionário desenvolve-se ligado *a estratégias de relações de forças e suportando tipos de saber e por eles suportadas*.<sup>157</sup> Afirmação melhor fundamentada por Foucault:

O poder é, na realidade, relações, um feixe mais ou menos organizado, mais ou menos piramidalizado, mais ou menos coordenado, de relações. (...) Mas se o poder é na realidade um feixe aberto, mais ou menos coordenado (e, indiscutivelmente, muito mal coordenado) de relações, então o único problema é de se dar uma grade da análise que permita uma analítica das relações de poder.<sup>158</sup>

A palavra estratégia é abordada como manobra devido à relação de forças, para que esta relação se mantenha, mas não só se acentue, como também se estabilize e se estenda.

Percebo que não há dominantes, nem dominados pré-estabelecidos, o ato ilocucionário não produz unicamente dois pólos, dominantes e dominados. Esta relação de poder, resultante deste ato, se agencia com a tática e articula com a estratégia e se produz descontínua e continuamente na troca de papéis, marcando os outros níveis das relações de poder.

E essas relações de poder não são iguais. Se estou de acordo que elas não produzem unicamente dois pólos diferenciados poderosos e sem poder, dominantes e dominados – o que elas produzem não tem o mesmo peso. Isto é, a resultante da relação de poder não é unívoca e com valor binário (+ e -), mas também não produz

---

<sup>156</sup> DELEUZE, op. cit., p. 3.

<sup>157</sup> FOUCAULT, Michel et al. **Psicanálise, poder e desejo**. Campinas: Editor Chaim Samuel Katz, 1979. p.14. (Coleção IBRAPs)

<sup>158</sup> FOUCAULT, **Psicanálise...**, op. cit., p.16.



um “neutro”, um resultado igual a zero. Conforme as relações de poder se agenciam (tática) e se articulam (estratégia), isto marcará os outros níveis das relações de poder. Elas produzem diretamente o poder, mas essa produção não é um conjunto vazio e sim um produto historicamente concretizado, bem como recorrente ao nível das outras relações de poder. Descontinuidade e continuidade mantêm relações contínuas e descontínuas, mas de acordo com processos históricos concretos.<sup>159</sup>

O jogo dentro do jogo permite que seja examinado, com atenção na forma concreta, o que Foucault mostra como o poder não tendo foco originário único, a consistência desse poder exercido, usando conhecimento, desencadeia processos de comportamento. Não é a apropriação desse conhecimento que diferencia um jogador do outro, é a força deste enunciado que se demonstra como regra e transforma-se em domínio, e nas relações múltiplas possíveis a cada ato ilocucionário as resistências que se lhes opõem, as táticas que cada jogador emprega e nas estratégias nas quais jogador e antagonista se inscrevem.

Os enunciados proferidos pelos jogadores são pontos de apoio que permitem compreender os elos que mantêm entre si o poder e a palavra. Este poder emerge em nível das instituições, do conjunto formador que se refere a um saber teórico legitimado e que tem por função assegurar uma ordem e determinado estado de equilíbrio neste grupo social.

O poder está situado também a nível político da regulação e coerção de jogadores e em nível do inconsciente porque se encontra oculto, mas desvela-se no tempo real da partida. O locutor do enunciado exerce o poder de exigir decifração: ou é falso, ou totalmente verdadeiro. Não é meta do jogador ocultar o poder, ele manifesta e o reforça.

Esta aliança entre poder e palavra inaugura a diferenciação entre jogadores, como motor do jogo, os enunciados são signos de conflito deste grupo social e caberá a esta aliança

---

<sup>159</sup> FOUCAULT, **Psicanálise...**, op. cit., p.63.

reconhecer o vencedor neste exercício inscrito na hierarquia de papéis, *status* e comportamentos. É uma luta possível, e o vencedor não é conhecido de antemão.

O enunciado permite garantir e dar uma aparência eterna à forma de relações sociais que conseguiram se estabelecer, percebe-se que existe um conflito, mesmo que sua manifestação possa negar esta aparência.

“*O poder é discurso, fala inaugural, enunciado que se quer ‘performativo ou auto-referencial’*”,<sup>160</sup> criador de um mundo. Valor de descrição ou de prescrição, mas de realização, cria o acontecimento.

---

<sup>160</sup> FOUCAULT, **Psicanálise...**, op. cit., p.89.

## 5 RAPELEI

A idéia de finalizar este estudo me inquietou bastante devido aos envolvimento que me proporcionou. Primeiro, o envolvimento emocional o qual salientei no início de minha exposição, este ultrapassa as considerações aqui delineadas. Pondo um fim, arremato o bordado que ainda resguarda de forma frágil minha ligação com as crianças que me motivaram, incitaram e contribuíram para o desenho que ponto a ponto apareceu nestas páginas.

O segundo, o contato até certo ponto longo com um mesmo corpus, dados e teorias ocasiona um amedrontamento, incertezas e preocupação em alcançar os objetivos propostos.

Apliquei a um corpus notadamente utilizado pelas Ciências da Educação, o jogo, um olhar nas relações argumentativas instauradas pelos enunciados dos jogadores e os encarando na sua forma de ação social e intencional, como consequência percebi nestes enunciados mecanismos pelo quais o poder é exercido, além de **com** e **neles** transitar este poder.

Neste estudo, em que acredito ter renovado não apenas o tema, mas a sua abordagem, observando nas significações explícitas destes nomes de jogadas existir toda uma gama de significações implícitas, muito mais sutis, diretamente ligadas à intencionalidade do jogador que produziu este enunciado.

Tive de enfatizar que a estrutura de meu trabalho assume caráter polifônico no que diz respeito a teorias que se entrelaçam inusitada, mas não displicentemente, tentando consistência e não homogeneidade. Filosofia da Linguagem, Teoria da Comunicação, Semântica e Pragmática dinamizam a discussão em torno dos enunciados produzidos por jogadores em tempo real da partida que resulta numa abrangência, numa harmonia, na contrariedade.<sup>161</sup> A ação, o contexto, o argumento, o mito, o pressuposto, o subentendido, a criação de palavras, a inscrição e o status observados nesta forma de cultura prova que não há necessidade de unicidade, similitude das diferentes forças presentes na oralidade **em** e **pela** qual esta força é produzida, mantida e constituída.

As regras as quais o jogador se submete, quando opta por jogar, não impedem a ação e dinamicidade instaurada pela relação na produção de enunciados e não apenas entre jogadores e adversários e sua habilidade manual.

O aperfeiçoamento do jogador implica no aperfeiçoamento **do** e **no** uso destes enunciados. Seu reconhecimento, inscrição e *status* neste grupo social dependem deste jogador conhecer e saber utilizar-se destes enunciados.

---

<sup>161</sup> Alegoria poética sobre a lira.

Enunciados estes proferidos em voz alta e antes de cada jogada, conferem a esta ação sacralidade, substancialidade e corporeidade, o interdito sob o qual a vida humana é posta pelo pensamento mítico.

Observo, então, conexão entre linguagem e pensamento mítico; intenções, idéias e intersubjetividade efetivadas no discurso dirigido ao adversário que faz a diferença na performance do jogador, resultando numa melhor atuação na partida.

O poder de regular o comportamento de seus adversários através de fala, o sucesso e a vitória dependem de fazer a melhor escolha de um enunciado durante a realização do jogo.

O uso destes atos argumentativos e lúdicos denotam diferença da performance e conseqüentemente resultados para os jogadores. O sentido permitido é então determinado por fatores contextuais, ao aplicar estes enunciados a si próprio na interpretação e aos outros na enunciação. Conhecendo as estratégias, tem-se a regulamentação do seu comportamento como jogador e a regulamentação do comportamento do adversário.

Até onde posso alcançar, essa linguagem não é só finalidade em si mesma, nem só comunicação, nem tão pouco instrumentalização, é cultural, contextual, processual, transcende ao indivíduo que experimenta **com** e **nestes** enunciados limitações, repressões e persuasões.

Estes são alguns pontos de apoio que me permitiram compreender os elos que mantém, entre si, o poder e a linguagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZOUBEL, Roberto. **Bolinhas de gude! Educação pública/biblioteca**. Disponível em: <[http://www.educaopublica.rj.gov.br/menudireito/ed.../md\\_biblio\\_educ\\_bola\\_gude.ht](http://www.educaopublica.rj.gov.br/menudireito/ed.../md_biblio_educ_bola_gude.ht)>. Acesso em: 09 de dezembro de 2001.
- BARBOSA, Elyana. Espaço-tempo e poder-saber. Uma nova epistémé? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de: Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução de: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CARVALHO, Castelar de. **Para compreender Saussure**. 8.ed. Petrópolis: Vozes, 1997.
- CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. Tradução de: J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 11.ed. São Paulo: Ática, 1999.
- DANCE, Frank E. X. (Org.). **Teoria da comunicação humana**. Tradução de: Álvaro Cabral e João Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1967.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Lisboa: Vegas, 1992.
- DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de lingüística**. Tradução de: Frederico Pessoa de Barros et al. São Paulo: Cultrix, 1993.
- DUCROT, Oswald. **Princípios de semântica lingüística**. São Paulo: Cultrix, 1977.
- DUCROT, Oswald; TZVENTAN, Todorov. **Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem**. Tradução de: Alice Kyoko Miyashiro et al. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio século XXI escolar**: o minidicionário da língua portuguesa. 4.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Vegas, 1969.
- FOUCAULT, Michel et al. **Psicanálise, poder e desejo**. Campinas: Editor Chaim Samuel Katz, 1979. (Coleção IBRAPs)
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 1983.
- FOUCAULT, Michel. Le Mots Et Les Choses, Une Archéologie Sciences Humaines, Paris: Gallimard, 1966, p.87. In: BARBOSA, Elyana. Espaço-tempo e poder-saber. Uma nova epistême? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.
- FOUCAULT, Michel. Le Souci De La Verité, Le Magazine Littéraire, Paris, n.207, maio 1984. In: BARBOSA, Elyana. Espaço-tempo e poder-saber. Uma nova epistême? (Foucault e Bachelard). **Tempo Social**, Rev. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n.1-2, p.111-120, out. 1995.
- GUIRAUD, Pierre. **A semântica**. São Paulo: DIFEL, 1975.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. 24.ed. São Paulo: Cultrix, 2003.
- KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Argumentação e linguagem**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- LOPES, Edward. **Fundamentos da lingüística contemporânea**. 14.ed. São Paulo: Cultrix, 1995.
- MACHADO, Roberto. **Foucault, a filosofia e a literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- MESSA, Fábio de Carvalho. Caminhos para uma gramática do poder. **Linguagem em (Dis)curso/Universidade do Sul de Santa Catarina**. Tubarão: Ed. UNISUL, v.1, n.1, 2000.
- MORA, José Ferrater. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

MOURA, Heronides Maurílio de Melo. **Significação e contexto**: uma introdução a questões de semântica e pragmática. 2.ed. Florianópolis: Insular, 2000.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

RAMOS, Graciliano. **Vidas secas**. São Paulo: Record, 1980.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. 20.ed. Org. por Charles Bally e Albert Sechehaye, col. Albert Riedlinger. Tradução de: Antônio Chelini, José Paulo Paes, Isidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1995.

SOUZA, Cássia Leslie Garcia de; CAVÉQUIA, Márcia Paganini. **Linguagem**: criação e interação. 2.ed. col. Rosemeire Aparecida Alves. São Paulo: Saraiva, 1999.

TELES, Gilberto Mendonça. **Poemas reunidos**. Rio de Janeiro: José Olímpio, Brasília: INL, 1978.

VOGT, Carlos. **Por uma pragmática das representações: linguagem pragmática e ideologia**. 2.ed. São Paulo: Hucitec, 1980.

WITTGENSTEIN, Ludwig. 1889-1951. **Investigações filosóficas**. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979. (Os Pensadores)